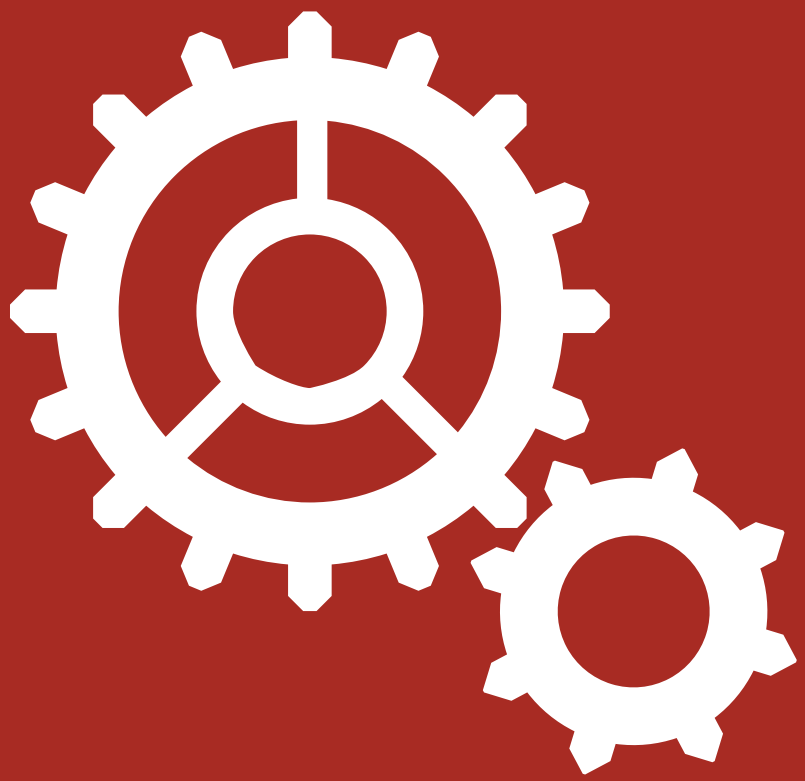
nsd20
JUEGO DE ROL GENÉRICO MULTIAMBIENTAL
Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro e Ignacio López Echeverría
NSR
EDICIONES



ESCRITO POR

Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro e Ignacio López Echeverría,

excepto "Música" escrito por Franciso J. Estupiñá, "Wu Shing" escrito por Jorge Arredondo y "Artoi" escrito por Ricard Ibáñez y Pedro J. Ramos.

ILUSTRADO POR

Breogán Álvarez,Tania Castrillón, Jaime García Mendoza, LuisNCT y la colaboración al color de David Llorente Cortés.

Arte adicional: Shaman's Stockart y Skortched Urf' Studios.

CORREGIDO POR

Juan Carlos Rodríguez

PUBLICADO POR

NOSOLOROL Ediciones
C/Velez Blanco 38, 4º IZQ
28033 Madrid
ediciones@nosolorol.com www.nosolorol.com

PRUEBAS DE JUEGO

Lorenzo Braschi, Rosencho Chas, Francisco J. Estupiñá, Susana Arroyo, "Aditu", Gustavo David Álvarez, Luis Carbajales, Marc "Daigoro" Carafí, Ana de la Roza, Nast Marrero, Juan Carlos Rodríguez, Carlos Sánchez, Ramón Vega, Mónica Caro, Luis Panadero, Odeen, Tamar "Sheena" Rodriguez, Joaquín Fontes Marín, Jose "Kirk" Jimenez, Ignacio (Nacho 2) López Férnandez, Gonzalo Arauzo y Zephram Cochrane en espíritu

AGRADECIMIENTOS

De Pedro J.: *A los participantes del foro y blog de Nosolorol por sus interesantes preguntas, las cuales han servido para enriquecer este libro.*

De Manu: *A Gema, que es la luz de mi vida y sin la cual NSR no existiría.*

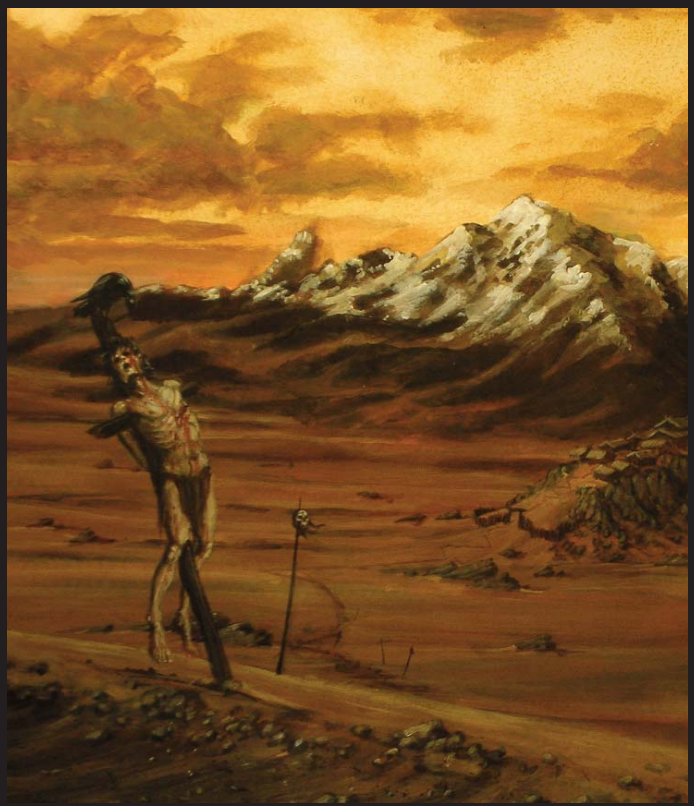
De Cheve: *Me gustaría agradecerle el libro a Mónica por su paciencia con todas las horas que desaparecí detrás del teclado.*

Todo el material publicado en este libro se declara Open Content, excepto las ambientaciones 'Artoi', 'Wu Shing' e 'Insane' y las ilustraciones que deben considerarse Product Identity.

ISBN: 978-84-936624-4-8 Depósito Legal: M-XXXXX-2008

nsd20

JUEGO DE ROL GENÉRICO MULTIAMBIENTAL



CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN 6
Juego 6
Participativo 6
Creativo 6
Pero... ¿Qué es un juego de rol? 6
Algunas preguntas sobre rol 6
NSd20 6
Mecánica básica 6
Personajes 8
Combate 8
Ataque 9
Daño 9

REGLAS 10
Mecánica básica 10
Pruebas Enfrentadas 10
Pruebas sin Tiradas 10
Rasgos de un Personaje 10
Características 10
Habilidades 13
Dotes 13
Bonificaciones 14
Puntos de Acción 14
Otros Rasgos 14
Reglas adicionales 14
Movimiento 14
Salto 15
Carga 15
Tamaño 15
Peligros 15
Ahogamientos y Asfixia 15
Caídas 16
Miedo 16
Enfermedades 17
Temperaturas Extremas 17
Venenos 17

PERSONAJES 18
Creación y mejora 18
Tipos de Personaje 18
Puntos de Personaje 18
Mejora de los Personajes 20
Características 20
Modificadores de Característica 20
Características Inexistentes 20
Bonificaciones 21
Habilidades 21
Uso de las Habilidades 21
Habilidades no entrenadas 22
Listado De Habilidades 22
Dotes 25
Tipos de Dotes 25
Dotes Generales 25
Dotes de habilidad 30
Dotes de combate 33
Estilos de Lucha 44
Ejemplos de Estilos de Lucha 44
Puntos de Acción 44
Plantillas 44
Equipo 45

EQUIPO 46
Niveles de Progreso 46
Riqueza 49
Reglas de Equipo 50
Equipo General 54
Armas 71
Armadura 99

COMBATE 104
Secuencia 104
Estadísticas 104
Ataque 104
Defensa 106
Daño 106
Pruebas de salvación 106
Iniciativa 106
Acciones 106
Asaltos 106
Tipos de acciones 106
Descripción de las acciones 106
Modificadores del combate 109
Daño 109
Umbrales de daño 109
Reducción de daño 110
Registro de daño 110
Estados de daño 110
Daño no letal 110
Fatiga 110
Recuperación 110
Daño a Objetos 111
Sumario de Estados 112

PARACIENCIA 114
Robótica y Cibernética 114
Ciborgs 114
Robots 114
Evolución de la Cibernética 114
Evolución de la Robótica 116
Nuevas Especialidades 116
Dotes Hardware 117
Dotes Software 118
PSI 119
Personajes psíquicos 119
Poderes Psiónicos 119
Lista de poderes 121
Mutaciones 123
Personajes mutantes 123
Dotes Mutantes 123

MAGIA 124
Atributos Sobrenaturales 124
Conjuros 126
Conjuros iniciales 126
Lanzar un conjuro 126
El Sabor de la Magia 126
Escuelas de Magia 128
Atributos de los Conjuros 129
Descripciones de los Conjuros 131
Objetos Mágicos 152
Objetos Contenedores de Conjuros 153
Objetos de Mejora 153
Utilizar Objetos Mágicos 153
Coste de los Objetos Mágicos 153
Objetos Maravillosos 153

TERROR 154
Miedo, Horror y Locura 154
Miedo 154
Horror 154
Trauma 154
Locura 156
Recuperando la cordura 157
Trastornos 157
Rituales 158
Descubriendo Rituales 158
Realizando un Ritual 158
Componentes de Ritual 158
Lanzadores Secundarios 159
Coste 159
Tirada de Horror 159
Salvaciones y Resistencias a Conjuro 159
Rituales Fallidos 159
Descripciones de Rituales 159

PLANTILLAS 168
Ocupaciones 168

Académico 168
Agente / soldado....168
Apotecario....170
Aventurero 170
Celebridad....170
Colono 170
Creativo....170
Criminal 170
Heredero....171
Emprendedor....171
Estudiante....171
Investigador 171
Marginado....172
Matón....172
Devoto....172
Rural....172
Sanador....172
Sector administrativo 173
Sector servicios....173
Servicios de emergencia....173
Técnico....173
Transportista....173
Plantillas Raciales 173
Elfo 174
Enano....175
Gnomo....175
Orco 176
Jade....177
Sauriano....177
Feliano....178
ShiKreet....179

VEHÍCULOS....180
¿Qué es un Vehículo? 180
El Conductor y los Tripulantes 180
El Conductor....180
Los Tripulantes....182
El Vehículo....182
Ámbito....182
Armamento....183
Dureza....183
Carga....183
Escala....184
Estructura 184
Maniobrabilidad 184
Puestos 184
Reacción....184
Tamaño de los vehículos....184
Tripulación....184
Velocidad....184
Acción entre Vehículos....185
Persecuciones....185
Combates 186
Iniciativa 186
Acciones en combate 186
Defensa 187
Daño....187
Reparar daño del vehículo....187
Colisiones 187
Creación de Vehículos....188
Vehículos de Ejemplo 189
Aerodeslizador....189
Avión comercial....189
Bicicleta de paseo....189
Caballo 189
Camión 189
Criaturas, personajes y vehículos 190
Caracol de carreras 191
Caza espacial 191
Coche corriente....191
Dragón de monta....191
Helicóptero....191
Hormiga guisante....191
Nave espacial....191

DIRECCIÓN 192
Cosas que Preguntarse 192
Dirigiendo el Juego....192
Ambientación y Escenario 192
Partidas Autoconclusivas, Historias y Campañas....194
Resolviendo las Reglas 197
Ensamblándolo Todo....198
Experiencia y otras recompensas....199
El Grupo Unido....199
Seis Reglas de Oro....200
Dirigiendo NSd20....201
Eligiendo la Ambientación 201
Géneros....201
La adaptación entre sistema y género....202
Creando Ambiente....203
Ayudas de juego 203
Personajes no jugadores....203
Antagonistas 203
Música....204
Recursos Narrativos 206
Doble Rol....206
Flashback y Flashforward....207
In Media Res....207
La Historia Dentro de la Historia....207
Preludios Narrativos 208

BESTIARIO....210
Tipos de Criatura 210
Criaturas....213
Creación de Criaturas 241
Rasgos de Especie....242

AMBIENTACIONES 250
El Imperio Artoi....250
El mundo hasta el presente....250
El Imperio Artoi y las tierras salvajes 254
La vida en el Imperio Artoi....256
Razas 259
Dirigiendo en el mundo de los Artoi 261
Artoi en reglas....262
Ideas de aventuras 263
Wu Shing 263
El principio del cambio....264
El presente....265
El callejero....266
La Orden de San Jorge y el Dragón....267
Organizaciones 269
El Yin (los contrincantes) 270
El Yang (los aliados) 276
Guía de estilo 276
Ideas de aventuras 277
Insane 278
La realidad es una prisión de la mente....279
Los nombres....279
Transgresiones de la realidad 280
¿Quién es quién?....280
La Regencia....280
El tablero de ajedrez 282
El Ejército Anónimo....284
El gobierno....285
Independientes 285
Trece cosas que podrían ser ciertas o no ...286
El estilo de Insane....287
Personajes de Insane 287
Ideas de aventuras 288

VARIACIONES 290
Reconstruyendo el Sistema NSd20....290
Nuevas reglas....290
Nuevas ambientaciones 290
Nueva información....290
Variantes de las reglas 294
Combate....294
Personajes 295
Mecánicas 297
Conversiones 299
Tipos de Criatura y Especies....299
Características....299
Bonificaciones y Puntos de Golpe....299
Combate....300
Habilidades 301
Dotes y Rasgos de Especie 301
Magia, Psiónica, etc. 301
Rasgos Especiales de Campaña 301
Repaso y Puntos de Personaje....301
El Vil Metal....301
¿Y 4ª Edición?....301

PERSONAJES INSTANTÁNEOS ..302
Puntos de Personaje....302
Características....302
Bonificaciones 302
Habilidades 302
Dotes....302
Puntos de acción 307
Combate....307
Plantillas....307
Equipo....307
Magia, Poderes Psiónicos y Otros Rasgos ...307

ÍNDICE ALFABÉTICO....308
ÍNDICE DE TABLAS....311
OPEN GAME LICENSE....311
HOJA DE PERSONAJE 312

INTRODUCCIÓN

Un juego de rol es, ante todo, una forma de ocio participativa y creativa. Los juegos de rol llevan más de treinta años entre nosotros, pero posiblemente no sean tan conocidos como el parchís, el mus o las videoconsolas. Por ello, vamos a intentar explicar en qué consisten realmente.

Juego

Como su propio nombre indica, los juegos de rol son juegos, es decir, sirven para divertirse, para pasar un buen rato con la familia o con los amigos.

Participativo

A diferencia de cualquier otro juego de mesa o videojuego, en un juego de rol no hay ganadores ni perdedores. Es más, un juego de rol es un juego de grupo, en el que todos se divierten siendo partícipes de una historia que todos ellos crean, aportando cada uno su granito de arena a la partida.

Creativo

Los juegos de rol son creativos en la medida en que favorecen la imaginación y, aunque tienen un sistema de reglas más o menos complejo, son infinitamente más ricos que cualquier otro juego o videojuego imaginable. Cuando uno juega al parchís, es predecible lo que va a ocurrir en la partida, cuando uno juega a un videojuego, todo lo que sucede ha sido previsto por sus creadores. Sin embargo, en un juego de rol sus jugadores conocen las reglas y pueden intuir cómo se va a desarrollar la historia, pero no están completamente seguros. Es por esto que en el rol uno se involucra más en la historia que en una película o una novela, porque puede decidir alterar lo que acontece en la historia, decirle al protagonista lo que quiere que haga para ver lo que sucede a continuación.

Pero... ¿Qué es un juego de rol?

Un juego de rol no es ni más ni menos que una historia creada entre un grupo de personas (normalmente entre dos y seis). En una partida de rol hay una persona que lleva el peso central de la historia, que en **NSd20** recibe el nombre de **Director de Juego** (DJ), y es quién dispone la situación general, siendo algo así como el guionista principal, director y actor secundario de la película.

¿Qué hacen los demás jugadores? Es fácil. Cada uno de ellos interpreta un **Personaje Jugador** (abreviado como "PJ"), un personaje que ellos mismos han creado y que se va a convertir en el personaje principal de la historia. Si estuviéramos en una historia de naves espaciales uno de los jugadores podría interpretar al capitán de la nave, otro a un aventurero espacial y otro a un estudioso galáctico, mientras que en una ambientación medieval todos podrían ser caballeros al servicio del rey.

Una vez que tenemos al Director de Juego, la historia y los Personajes Jugadores comienza la partida. Ayudándose únicamente de las palabras, el Director debe conseguir que los jugadores se imaginen la situación en la que están inmersos sus personajes, como si fuera un relato contado alrededor de una hoguera. A lo largo del relato, los jugadores deben actuar como si fuera una obra de teatro improvisada, hablando por sus personajes y decidiendo lo que éstos hacen, siempre describiéndolo de la forma más narrativa posible.

La partida acaba cuando los jugadores lo estipulan (al concluir la historia, cuando llevan jugando ciertas horas, etc.). La próxima vez que jueguen sólo tienen que retomar su historia donde lo habían dejado o inventar otra nueva.

Algunas preguntas sobre rol

¿HACEN FALTA DADOS?

A veces sí. Los juegos de rol, como todo juego, tienen que ser divertidos. Por ello se usan dados. En un juego de rol uno de los jugadores puede decidir que su personaje atraviesa un muro de fuego para rescatar a un bebé que está en un edificio en llamas, pero es más divertido si le añadimos un poco de azar. Por ello, los juegos de rol suelen contemplar en sus reglamentos el azar, de tal forma que lanzando unos dados podemos saber si el personaje del jugador es capaz de atravesar las llamas y rescatar el bebé o si por el contrario no lo consigue y tendrá que buscar un extintor o alguna otra forma de abrirse camino. Como puede imaginarse, los dados juegan tanto a favor como en contra de los jugadores, haciendo que la historia sea aún más interesante. En **NSd20** utilizamos dados de varias caras, como dados de cuatro, ocho, diez, doce y veinte caras, que podrás conseguir en la misma tienda donde conseguiste este manual. También hay otros juegos que utilizan otras formas de azar, pero no son más que otra forma de hacer más interesante la partida.

¿ES CIERTO QUE LAS PARTIDAS PUEDEN DURAR VARIOS DÍAS?

Una partida de rol como tal dura lo que estiméis oportuno, normalmente entre unas dos y cinco horas. Lo que ocurre, es que a veces te gusta "repetir". ¿A que cuando una película nos gusta vamos a ver la segunda parte? Pues aquí ocurre lo mismo. Puede que un día el caballero que interpretas haya rescatado a la princesa, pero el próximo día que juguéis puede ser aún más divertido seguir contando la historia de ese caballero, que un día lucha contra un malvado mago, en otra ocasión vence a un ogro y luego vuelve a visitar a la princesa que rescató en otra ocasión. En ese sentido, sí es cierto que las partidas pueden durar mucho tiempo, tanto como deseéis seguir jugando con esos personajes, pero una "partida", como tal, no tiene por qué durar más que un ratito de una tarde cualquiera.

¿CÓMO APRENDO A JUGAR?

La mejor forma de aprender a jugar es jugando. Si tienes amigos interesados en probar **NSd20**, toma una de las ambientaciones incluidas en el libro y lánzate a jugar. Si no tienes con quién hacerlo, busca alguna asociación o club de juegos de rol en tu ciudad. Estarán encantados de ofrecerte la posibilidad de participar como jugador o como Director de Juego en sus partidas.

NSD20

Mecánica básica

Las reglas **NSd20** utilizan una única mecánica para la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito en una acción que emprenda debe lanzarse un dado de veinte caras (d20) y añadir al resultado los modificadores aplicables (por ejemplo la puntuación de una habilidad). A una tirada de este tipo se la llama generalmente "Prueba". Por ejemplo, una tirada realizada con la bonificación de Voluntad se llama "Prueba de Voluntad". La suma final se compara con un número objetivo: la clase de

dificultad (CD). Si el resultado modificado del dado es igual o mayor que la CD la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje falla.

La mayoría de las acciones de los personajes serán pruebas de habilidad. Escoge la habilidad apropiada del personaje tira 1d20 y añádele la puntuación en dicha habilidad. Compara el resultado con la Clase de Dificultad (CD) de la acción, determinada por el DJ (en el texto de este libro aparecen las CD de alguna acciones que muy posiblemente emprendan los personajes).

Algunas acciones no incluyen una habilidad apropiada, sino que simplemente dependen del valor de una característica. Cuando así sea, utiliza el modificador de la característica para realizar la prueba. También se utilizan pruebas de característica cuando un personaje trata de utiliza una habilidad que no tiene entrenada (no aparece en su ficha de juego). En ese caso utiliza el modificador de la característica como se ha descrito anteriormente.

PRUEBAS ENFRENTADAS

Algunas acciones involucran a dos personajes actuando uno contra otro, como cuando tratas de engañar a alguien o tratas de moverte sin ser oído. En ese caso cada personaje realiza una prueba con la habilidad apropiada. El que obtenga el resultado mayor, gana la prueba enfrentada. En caso de empate se realiza de nuevo la prueba.

PRUEBAS SIN TIRADAS

No siempre es necesario tirar los dados. Solo cuando el resultado de la acción sea importante o la situación sea emocionante es necesaria una tirada de dados. Incluso así, en ocasiones un jugador puede elegir no tirar los dados y en su lugar recurrir a una de estas dos opciones:

Elegir 10: un personaje que no se encuentre amenazado o distraído puede elegir 10 en lugar de tirar el dado. Simplemente suma 10 a la puntuación correspondiente para la acción y ese es su resultado.

Elegir 20: un personaje que disponga de tiempo suficiente y no se encuentre distraído ni amenazado puede escoger 20 en lugar de tirar los dados, siempre que la acción no conlleve un perjuicio en caso de fallo. Esto significa que el personaje dedica a la acción todo el tiempo necesario para hacerlo lo mejor posible, invirtiendo 20 veces el tiempo normal que fuera necesario para la acción.

Personajes

Los personajes son los protagonistas de la historia y el elemento fundamental en los juegos de rol. En este libro encontrarás personajes creados expresamente para protagonizar las historias que contiene y sugerencias para incluir tus propios personajes creados con el reglamento **NSd20**. Los personajes están constituidos por una serie de puntuaciones que nos dicen como son, en que destacan y cuales son sus puntos débiles.

CARACTERÍSTICAS

Todo personaje tiene seis características que definen sus capacidades innatas:

Fuerza: el vigor del personaje, sus músculos. Se utiliza para calcular el daño que el personaje hace atacando cuerpo a cuerpo.

Destreza: la agilidad, habilidad manual y coordinación del personaje. Útil para atacar o para defenderse.

Constitución: el aguante del personaje, sus resistencia y su salud. Determina el daño que el personaje puede resistir.

Inteligencia: la capacidad del personaje para razonar y también sus conocimientos.

Sabiduría: la astucia del personaje, su perspicacia y su percepción.

Carisma: el magnetismo del personaje, su atractivo, su simpatía y un reflejo de lo arrollador de su personalidad.

La media de las características es 10 u 11, pero los héroes suelen tener puntuaciones algo mejores. Las puntuaciones "normales" oscilan entre 3 y 18 y resultados mayores son propios de seres sobrehumanos. Además, cada característica tiene asociado un modificador según su valor: positivos para los valores mayores de 11 y negativos para los menores de 9.

HABILIDADES

Las habilidades representan las cosas que el personaje ha aprendido a hacer a lo largo de su vida: son destrezas o conocimientos específicos que reflejan aprendizaje o entrenamiento.

Las habilidades se miden en rangos que reflejan lo experimentado que está el personaje en dicha habilidad. A estos rangos se le añade el modificador de la característica apropiada para dar el total de puntuación del personaje en la habilidad. Los personajes presentados en este libro ya incluyen este cálculo.

BONIFICACIONES

Las bonificaciones te permiten evitar determinados peligros a los que hará frente tu personaje, como resistir heridas, superar enfermedades o resistirse al control mental, así como indicar lo peligroso que es él en combate.

La **Bonificación de Ataque** refleja lo versado que está el personaje en la lucha cuerpo a cuerpo o a distancia, con o sin armas. Es una medida general de lo capacitado que está para el combate. Se basa en tu modificador de Destreza.

La **Bonificación de Fortaleza** refleja la resistencia al daño físico y a las amenazas como venenos y enfermedades. Te servirá para determinar cómo de graves son los daños que sufre tu personaje por un ataque y también para saber si un veneno le afecta o no. Se basa en tu modificador de Constitución.

La **Bonificación de Reflejos** sirve para evitar que tus enemigos te golpeen con sus ataques, para reaccionar ante los riesgos y en general para todo lo que suponga rapidez de actuación. Se basa en tu modificador de Destreza.

La **Bonificación de Voluntad** refleja los redaños, fortaleza mental y estabilidad del personaje, utilizándose para cosas como resistir el estrés o el control mental. Se basa en tu modificador de Sabiduría.

DOTES

Las dotes son capacidades especiales de los personajes que no todo el mundo posee. Son como ventajas que hacen que el personaje destaque en ciertos aspectos. Cada dote tiene su propia y especial mecánica, como se describe en la tabla siguiente. En todo caso, cuando una dote da un modificador permanente a una puntuación, este modificador ya se ha tenido en cuenta en las estadísticas de juego ofrecidas en este libro.

PUNTOS DE ACCIÓN

Los Puntos de Acción permiten a los personajes jugadores de **NSd20** influir de manera más activa en la historia y tener mayores probabilidades de éxito en sus acciones.

Los Puntos de Acción sirven:

- Para añadir 1d20 adicional a cualquier prueba que realices.
- Activar dotes que especifiquen que es necesario gastar un Punto de Acción.
- Con un Punto de Acción puedes estabilizar a tu personaje si está moribundo. ¡Esto te permitirá salvarle la vida, así que tenlo muy en cuenta!
- Para obtener "inspiración" por parte del Director de Juego. Si has llegado a un punto muerto en la historia puedes pedir permiso al Director de Juego para emplear un Punto de Acción para obtener alguna pista fiable basada en lo que sabe tu personaje hasta el momento o lo que puede intuir.

Combate

La acción tiene una parte destacada en los juegos de rol y en las historias incluidas en este libro especialmente, por lo que conviene proporcionar unas reglas más detalladas para las situaciones de combate.

INICIATIVA

El orden en que actúan los personajes en un asalto se determina al comienzo del combate con una prueba de Iniciativa: 1d20+valor de iniciativa del personaje. El resultado obtenido en esta prueba es el valor de inicia-

tiva del personaje para el resto del combate. En cada asalto, comienza a actuar el personaje con el resultado de iniciativa más alto, siguiéndole los demás en orden descendente. En caso de empate, actúa primero el personaje con la Destreza mayor.

ACCIONES

Hay cuatro tipos de acciones: gratuitas, de movimiento, estándar y de asalto completo. En cada asalto un personaje puede realizar una acción estándar y una de movimiento (sin importar el orden), dos acciones de movimiento o una acción de asalto completo. Además puede hacer las acciones gratuitas que quiera siempre que el DJ lo considere posible.

Acción estándar: se trata de una acción de ataque, el uso de una capacidad sobrehumana o el uso de una habilidad.

Acción de movimiento: cualquier acción que implique moverse, coger un objeto, levantarse del suelo, etc.

Acción de asalto completo: se trata de una acción que requiere todo el asalto para ser resuelta por su complejidad u otras circunstancias.

Si en un asalto no realizas ninguna acción que implique moverse realmente de donde estabas puedes moverte un paso (hasta un metro y medio) como acción gratuita.

Acciones gratuitas: dejar caer un objeto, decir una frase y otras cosas similares son acciones gratuitas.

Ataque

Un personaje puede atacar a otro cuerpo a cuerpo o a distancia. En las fichas de los personajes aparecen las puntuaciones que tiene cada personaje con varios ataques posibles y el daño que produce si tiene éxito en dicho ataque.

La tirada de ataque se realiza como cualquier otra prueba, empleando la puntuación de ataque del personaje. Como CD de la prueba se utiliza la Defensa del blanco del ataque. Si el atacante iguala o supera la Defensa, el ataque impacta haciendo el daño que corresponda. En caso contrario el ataque falla y el defensor no sufre ningún daño.

Un resultado de 20 natural en el dado es siempre un impacto certero, sin importar la Defensa del blanco (además de una amenaza de crítico como veremos más adelante).

GOLPES CRÍTICOS

Algunos golpes especialmente certeros pueden ser mucho más letales afectando a órganos importantes u otros puntos débiles del blanco. Cuando un atacante obtiene un resultado natural de 20 en el dado de la tirada de ataque, produce una amenaza de crítico. Es decir un golpe especialmente afortunado que puede ser un golpe crítico. Para comprobarlo, se realiza una segunda tirada de ataque: si el resultado de la segunda tirada iguala o supera la Defensa del blanco, el impacto ha sido crítico. En caso contrario se considera un impacto normal, pero se ignora cualquier Reducción de Daño que tenga en blanco.

Un impacto crítico, además de ignorar la Reducción de Daño, causa doble daño: tira el doble de dados de los indicados en el ataque correspondiente, a menos que se indique otro efecto para los críticos de ese arma.

Daño

Los disparos, explosiones, cuchilladas y demás acciones de combate tienen finalmente acciones desagradables. Todo impacto certero provoca daño en el blanco que se determina mediante la aplicación del correspondiente código de daño del ataque: el lanzamiento por parte del atacante de los dados de daño correspondientes. El resultado de esta tirada determina el efecto del ataque sobre el blanco.

UMBRALES DE DAÑO

Un personaje tiene tres umbrales de daño que dividen los cuatro estados posibles de herida y determinan que efecto le produce al personaje una determinada cantidad de daño. De este modo, el daño correspondiente a un ataque debe compararse con las puntuaciones de umbral de daño para ver en que estado deja el ataque al personaje objetivo.

TABLA UI: UMBRALES DE DAÑO

El daño es...	Efecto
Inferior a Fortaleza	Herido
Igual o superior a Fortaleza	Aturdido + Malherido
Igual o superior a Fortaleza+5	Aturdido + Incapacitado
Igual o superior a Fortaleza +10	Inconsciente + Moribundo

Cada vez que el daño genera un resultado "herido" anota una marca en el espacio correspondiente. Cada resultado "herido" reduce en uno los umbrales de daño del personaje, por lo que con cada herida el personaje está más débil y es más fácil que el daño que reciba resulte fatal. En la práctica, sencillamente añade el número de resultados "herido" que tenga tu personaje al daño sufrido antes de compararlo con los umbrales de daño para determinar su resultado.

Cuando un personaje sufra daño, debe indicarse en el apartado correspondiente de su hoja de personaje con una marca de comprobación. Un personaje puede tener cualquier número de resultados de Herido: simplemente añade una nueva marca por cada vez que el personaje reciba esa condición. Sin embargo, sólo puede tener un estado de Malherido, Incapacitado o Moribundo. Si el personaje recibe de nuevo un estado ya marcado (excepto, recordemos, Herido) marca entonces la siguiente casilla libre. Por ejemplo, si un personaje incapacitado resulta nuevamente Incapacitado, marca la casilla Moribundo.

La casilla Muerto no puede ser tachada directamente como resultado de una tirada de daño (aunque el DJ puede, a su discreción, asignar directamente este estado a circunstancias especiales, como caídas desde cientos de metros, inmersiones en ácido, etc.). Cuando un personaje resulta Malherido, Incapacitado o Moribundo y la única casilla libre es la casilla Muerto, entonces muere.

Herido: significa que el personaje ha sufrido alguna herida de poca importancia. Cada estado de herido impone una penalización –1 a los umbrales de daño frente a ataques adicionales.

Malherido: un personaje malherido ha sufrido una herida de gravedad y se encuentra dolorido. El personaje recibe una penalización de –2 a todos sus chequeos. Adicionalmente, un personaje malherido resulta aturdido durante un asalto inmediatamente después de ser malherido: no puede actuar durante un turno y su bonificación de Reflejos y otros modificadores por esquiva no se aplican a su Defensa, recibiendo un –2 adicional a la Defensa.

Incapacitado: un personaje incapacitado se encuentra consciente y es capaz de actuar, pero está gravemente herido. Si un personaje incapacitado realiza cualquier acción agotadora, el estado del personaje pasa a ser moribundo en el siguiente asalto. Las acciones agotadoras incluyen moverse a fondo, atacar o usar cualquier capacidad que requiera esfuerzo mental o físico.

Moribundo: un personaje moribundo se encuentra a las puertas de la muerte. Debe realizar un tiro de salvación inmediato de Fortaleza y uno adicional cada hora (CD 10 + 1 por cada salvación previa realizada). Si una salvación falla, el personaje muere. Si la salvación tiene éxito, el personaje permanece moribundo durante una hora más. Si la salvación tiene éxito por 10 o más, o la tirada es un 20 natural, el estado del personaje se estabiliza: borra el estado de moribundo. El personaje se encuentra ahora inconsciente e incapacitado (y puede recuperarse con normalidad de ambos estados).

Otro personaje puede estabilizar a uno moribundo con un uso exitoso de la habilidad Medicina (CD 15). La prueba de la habilidad de Medicina para estabilizar a un personaje moribundo puede realizarse no entrenado (como una prueba de Sabiduría a CD 15).

Muerto: descanse en paz. Tu personaje ha fallecido y, salvo que el Director de Juego tenga en mente otra cosa, deberías ir pensando en crearte uno nuevo.

REGLAS

Las reglas **NSd20** son un sistema de juego OGL que te permite desarrollar tus partidas de rol con cualquier tipo de ambientación que desees. El sistema **NSd20** es rápido, ágil y abierto, pues podrás combinar sus opciones para darle toda la complejidad que desees.

Un "sistema de juego" es un conjunto de reglas que ayudan al Director de Juego (DJ) a solventar y resolver las distintas acciones que los personajes jugadores (PJ) deciden realizar en el transcurso de la Narración. Un buen Director de Juego NO debe sentirse atado por un conjunto de tablas y números si la narración se ve lastrada por ello. Pero... ¡Cuidado! Tampoco debe cambiar las cosas de un modo arbitrario de forma que sus jugadores pierdan la "sensación" de realidad de lo que está ocurriendo. La regla principal es la única que no debe ser cambiada: ¡diviértete e intenta que los demás se diviertan! Frente a eso, todas las demás reglas pueden ser ignoradas.

Como hemos mencionado, este documento contiene únicamente reglas para aplicar a tus partidas. Si no sabes lo que son los juegos de rol te recomendamos que te informes en la página web de la editorial: http://www.nosolorol.com, donde también podrás encontrar distintas ambientaciones y material para tus partidas.

MECÁNICA BÁSICA

NSd20 utiliza una única mecánica para la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito en una acción que emprenda debe lanzarse un dado de veinte caras (d20) y añadir al resultado los modificadores aplicables (por ejemplo la puntuación de una habilidad). La suma final se compara con un número objetivo: la clase de dificultad (CD). Si el resultado modificado del dado es igual o mayor que la CD la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje fracasa.

Pruebas Enfrentadas

Algunas pruebas son enfrentadas. Se hacen contra un número al azar, normalmente el resultado de una prueba de otro personaje. Aquél que consigue el resultado más alto gana. Un ejemplo es un intento de engañar a alguien. Haces una prueba de Engañar, mientras que el DJ hace una prueba de Averiguar Intenciones para tu objetivo. Si logras superar el resultado de la prueba de Averiguar Intenciones 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 un empate (por ejemplo, un resultado de tablas en el ajedrez) entonces eso es precisamente lo que ocurre. En cambio, si la acción no permite la ocurrencia de empates, vuelve a tirar los dados y utiliza el nuevo resultado para decidir que personaje gana el enfrentamiento.

Pruebas sin Tiradas

Ahora bien, no siempre es necesario tirar los dados. Sólo cuando el resultado de la acción sea importante o la situación sea emocionante es necesaria una tirada de dados. Incluso así, en ocasiones un jugador puede elegir no tirar los dados y en su lugar recurrir a una de estas dos opciones:

Elegir 10: un personaje que no se encuentre amenazado o distraído puede elegir 10 en lugar de tirar el dado. Simplemente suma 10 a la puntuación correspondiente para la acción y ese es su resultado.

Elegir 20: un personaje que disponga de tiempo suficiente y no se encuentre distraído ni amenazado puede escoger 20 en lugar de tirar los dados, siempre que la acción no conlleve un perjuicio en caso de fallo. Esto significa que el personaje dedica a la acción todo el tiempo necesario para hacerlo lo mejor posible, invirtiendo 20 veces el tiempo normal que fuera necesario para la acción.

RASGOS DE UN PERSONAJE

Los personajes son los protagonistas de la historia y el elemento fundamental en los juegos de rol. Están constituidos por una serie de puntuaciones que nos dicen como son, en que destacan y cuales son sus puntos débiles.

A continuación encontrarás reglas y sugerencias para generar tus propios personajes basados en tus ideas. Te adelantamos que todo personaje está compuesto por, al menos, los siguientes rasgos: Características, que definen sus capacidades innatas, Habilidades, que detallan lo que el personaje sabe (y no sabe) hacer y Dotes, que son una herramienta que te permitirá personalizar el personaje a tu antojo.

Características

Todas las Características son importantes pero, ¿para qué me sirve tener más Fuerza que Inteligencia? Cada personaje tendrá unas Características más altas que otras según su concepto de personaje (un tipo enclenque y debilucho tendrá menos Constitución que uno robusto y fortachón, pero puede que el enclenque tenga más Inteligencia) y esto se traduce en una serie de ventajas que comentamos a continuación.

FUERZA (FUE)

La Fuerza mide la fortaleza física del personaje, la energía que es capaz de ejercer para levantar y lanzar cosas, hacer daño con sus propias manos y nadar con el agua contracorriente.

En términos de juego cuanta más Fuerza tengas podrás:

- Hacer más daño con las armas cuerpo a cuerpo (incluyendo tus manos y pies, si procede) y aquellas que arrojas (como una lanza).
- Superar más fácilmente las pruebas de las Habilidades que dependan de esta Característica (consulta la hoja de personaje para saber cuales son).
- Levantar más peso.
- Lanzar cosas más lejos.
- Saltar más.

DESTREZA (DES)

La Destreza te dice lo rápido, ágil y habilidoso que es un personaje.

En términos de juego cuanta más Destreza tengas podrás:

- Reaccionar más rápido (en términos de juego, tener mejor Iniciativa).
- Salvarte más fácilmente de riesgos que dependan de cuan rápido seas a la hora de moverte y golpear a tus enemigos (en términos de juego, tener mejor bonificación de Reflejos).
- Tener mejor coordinación ojo–mano y, por tanto, ser más hábil en combate (en términos de juego, tener mejor bonificación de Ataque).
- Superar más fácilmente las pruebas de las Habilidades que dependan de esta Característica (consulta la hoja de personaje para saber cuales son).

CONSTITUCIÓN (CON)

La Constitución refleja la resistencia física de un personaje. A diferencia de la Fuerza, que indica la potencia con la que un personaje actúa, la Constitución nos dice cuanto daño es capaz de aguantar, lo bien que soporta esfuerzos durante largo tiempo y la salud del personaje en general.

En términos de juego cuanta más Constitución tengas podrás:

- Soportar más daño (en términos de juego, tener mejor bonificación de Fortaleza).
- Superar más fácilmente las pruebas de las Habilidades que dependan de esta Característica (consulta la hoja de personaje para saber cuales son).
- Recobrarte más fácilmente de daños y enfermedades.

INTELIGENCIA (INT)

La Inteligencia hace referencia a la capacidad de pensamiento, razonamiento, deducción y aprendizaje del personaje.

En términos de juego, cuanta más Inteligencia tengas podrás:

- Superar más fácilmente las pruebas de las Habilidades que dependan de esta Característica (consulta la hoja de personaje para saber cuales son).
- El Director de Juego puede pedirte una tirada de tu modificador de Inteligencia para que tu personaje recuerde alguna cosa que sabía o realice una sencilla deducción que a ti no se te ha ocurrido.

SABIDURÍA (SAB)

La Característica de Sabiduría refleja la percepción, intuición y la fuerza de voluntad de tu personaje. A diferencia de la Inteligencia, la Sabiduría nos dice lo bien que se fija en los detalles nuestro personaje, no la cantidad de información que retiene y su capacidad lógica.

En términos de juego, cuanta más Sabiduría tengas más fácilmente podrás:

- Enfrentarte a situaciones que exijan de tu resistencia mental (en términos de juego, tener mejor Bonificación de Voluntad).
- Superar más fácilmente las pruebas de las Habilidades que dependan de esta característica (consulta la hoja de personaje para saber cuales son).
- El Director de Juego puede pedirte una tirada de tu modificador de Sabiduría para que tu personaje utilice su sentido común o para resolver cuestiones de intuición en las que no tiene sentido aplicar una habilidad específica.

CARISMA (CAR)

El Carisma refleja la "capacidad social" del personaje: un personaje con un Carisma alto puede ser un tipo con un gran magnetismo, alguien atractivo o una persona con el don de la palabra, mientras que alguien con un Carisma bajo puede ser desagradable, tímido, poco agraciado e incluso un poco de todo.

En términos de juego cuanto mayor sea tu Carisma más fácilmente podrás:

- Superar las pruebas de las Habilidades que dependan de esta característica (consulta la hoja de personaje para saber cuales son).
- El Director de Juego puede pedirte una tirada de tu modificador de Carisma para resolver alguna tirada de tipo social cuando no se aplica una habilidad específica.

Habilidades

Las Habilidades son uno de los rasgos más importantes de cualquier personaje dado que representan lo que sabe hacer y lo bueno que es en ello. Así de sencillo. Un personaje que sabe distinguir a los mentirosos tiene la Habilidad de Averiguar Intenciones, un personaje que sabe conducir una nave tiene la Habilidad Conducir (Pilotar Naves Espaciales) y un personaje que es capaz de encontrar una aguja en un pajar tiene la Habilidad de Buscar.

A diferencia de una Característica, que es poseída por cualquier personaje, las Habilidades son variables, de manera que es posible que un personaje no tenga puntos ("rangos") en una Habilidad y que otro sea un maestro en ella. Además, según estés jugando a una u otra ambientación ciertas especialidades estarán disponibles o no. Si juegas en la Edad Media seguramente el DJ no te permita comprar la Habilidad de Saber (Informática), pero en cambio sí Conducir (Montar animal terrestre), que podría no estar disponible en una ambientación cyberpunk.

Cuando compres Habilidades para tu personaje ten siempre en mente su concepto: quién es, a qué se dedica, qué le gusta hacer... Esto te permitirá hacer un reparto más lógico y adecuado a tu idea original.

USO DE LAS HABILIDADES

Las Habilidades se utilizan lanzando 1d20 al que le debes sumar los rangos de Habilidad (lo que sabes de esa Habilidad), el modificador de Característica de la Habilidad (lo que la condición física o mental de tu personaje aporta para facilitar o dificultar el éxito en la Habilidad) y cualquier modificador adicional que el DJ considere que influye sobre la tirada, como tener herramientas (modificador positivo, que facilita el éxito) o trabajar bajo presión (modificador negativo, que hace más difícil tener éxito).

En síntesis, la tirada de Habilidad es:

1d20 + Rangos de Habilidad + Modificador de Característica + Modificadores varios

El resultado de la tirada se compara con la Clase de Dificultad (CD) establecida por el Director de Juego y si la iguala o la supera la Habilidad tiene éxito.

Si no tienes rangos en una Habilidad aún es posible que puedas utilizarla, pero empleando únicamente el d20 más tu modificador de Característica (y cualquier otro modificador que el DJ estime oportuno). Esta opción únicamente está disponible para las Habilidades que lo indican específicamente. En las demás sencillamente no es posible realizar la tirada, directamente se falla en el intento (no puedes arreglar el circuito de un teletransportador si no has visto uno en la vida por mucha suerte que tengas con el dado).

Dotes

Los personajes son algo más que sus Características y Habilidades: también en algunos casos tienen ventajas sociales, alguna capacidad excepcional e incluso saben algún que otro truco de combate. Todas estas cosas tan variopintas son llamadas Dotes y representan todo rasgo de juego fuera de lo común, que se tienen o no se tienen.

Por lo general, las Dotes tienen uno de estos efectos:

- Mejoran una Característica en ciertas circunstancias, o algún aspecto derivado de ella, u otros rasgos de juego (como las Bonificaciones, de las que hablaremos más adelante).
- Mejoran una Habilidad.
- Te dan una ventaja en ciertas circunstancias.
- Te dan una capacidad que antes no tenías, como puede ser usar armaduras, tener un poder psíquico, ser incapaz de emborracharte o tener alas.

Encontrarás un listado de Dotes en el apartado correspondiente de este documento.

Bonificaciones

Las Bonificaciones son rasgos que te permiten evitar determinados peligros a los que hará frente tu personaje. Existen cuatro bonificaciones distintas: de Ataque, de Fortaleza, de Reflejos y de Voluntad.

La **Bonificación de Ataque** indica lo bueno que eres combatiendo, lo bien que se te da de manera natural o por entrenamiento manejar armas o luchar sin ellas. Se basa en tu modificador de Destreza.

La **Bonificación de Fortaleza** refleja la resistencia al daño físico y a las amenazas como venenos y enfermedades. Te servirá para determinar como de graves son los daños que sufre tu personaje por un ataque y también para saber si un veneno le afecta o no. Se basa en tu modificador de Constitución.

La **Bonificación de Reflejos** sirve para evitar que tus enemigos te impacten con sus ataques, para reaccionar ante los riesgos y en general para todo lo que suponga rapidez de actuación. Se basa en tu modificador de Destreza.

La **Bonificación de Voluntad** refleja los redaños, fortaleza mental y estabilidad del personaje, utilizándose para cosas como resistir el estrés, superar enajenaciones mentales, etc. Se basa en tu modificador de Sabiduría.

Puntos de Acción

Los Puntos de Acción permiten a los personajes de **NSd20** influir de manera más activa en la historia y tener mayores probabilidades de éxito en sus acciones.

Otros Rasgos

En **NSd20** pueden existir otros rasgos importantes que sólo estarán disponibles en ciertos trasfondos muy concretos, como pueden ser rasgos de Cordura y Locura para un juego de ambientación de terror. En las ambientaciones concretas se ofrecerán las reglas para estos rasgos adicionales.

REGLAS ADICIONALES

Además de los rasgos que definen a un personaje y el sistema de combate (que encontrarás en el capítulo correspondiente), hay otras reglas que es necesario tener en cuenta. A continuación las desarrollamos.

Movimiento

Si la vida de tu personaje es muy ajetreada es posible que te interese saber cuánto puede correr, ¡sobre todo si le persiguen! Por simplicidad, en **NSd20** entendemos tres tipos de movimiento: normal, apresurado y a fondo.

TABLA RI: CAPACIDAD DE CARGA

Fuerza Efectiva	Carga Ligera	Carga Intermedia	Carga Pesada	Carga Máxima	Empujar/ Arrastrar
1	1,5 kg	3 kg	5 kg	10 kg	25 kg
2	3 kg	6,5 kg	10 kg	20 kg	50 kg
3	5 kg	10 kg	15 kg	30 kg	75 kg
4	6,5 kg	13 kg	20 kg	40 kg	100 kg
5	8 kg	16,5 kg	25 kg	50 kg	125 kg
6	10 kg	20 kg	30 kg	60 kg	150 kg
7	11,5 kg	23 kg	35 kg	70 kg	175 kg
8	13 kg	26,5 kg	40 kg	80 kg	200 kg
9	15 kg	30 kg	45 kg	90 kg	225 kg
10	16,5 kg	33 kg	50 kg	100 kg	250 kg
11	19 kg	38 kg	57,5 kg	115 kg	287,5 kg
12	21,5 kg	43 kg	65 kg	130 kg	325 kg
13	25 kg	50 kg	75 kg	150 kg	375 kg
14	29 kg	58 kg	87,5 kg	175 kg	437,5 kg
15	33 kg	66,5 kg	100 kg	200 kg	500 kg
16	38 kg	76,5 kg	115 kg	230 kg	575 kg
17	43 kg	86,5 kg	130 kg	260 kg	650 kg
18	50 kg	100 kg	150 kg	300 kg	750 kg
19	58 kg	116,5 kg	175 kg	350 kg	875 kg
20	66,5 kg	133 kg	200 kg	400 kg	1000 kg
21	76,5 kg	153 kg	230 kg	460 kg	1150 kg
22	86,5 kg	173 kg	260 kg	520 kg	1300 kg
23	100 kg	200 kg	300 kg	600 kg	1500 kg
24	116,5 kg	233 kg	350 kg	700 kg	1750 kg
25	133 kg	266,5 kg	400 kg	800 kg	2000 kg
26	153 kg	306,5 kg	460 kg	920 kg	2300 kg
27	173 kg	346,5 kg	520 kg	1040 kg	2600 kg
28	200 kg	400 kg	600 kg	1200 kg	3000 kg
29	233 kg	466,5 kg	700 kg	1400 kg	3500 kg
30	266 kg	532 kg	800 kg	1600 kg	4000 kg
+10	x4	x4	x4	x4	x4

TABLA R2: TAMAÑO

Tamaño	Modif. Ataque/Defensa	Modif. Presa	Modif. Umbral de daño	Modif. Sigilo	Modif. Intimidación	Altura	Peso	Alcance	Cap. de Carga
Colosal	–8	+16	+8	–16	+8	20 – 40 m	125 –1000 Tm	4,5 m	+20 Fue
Gigantesco	–4	+12	+4	–12	+6	10 – 20 m	16 – 125 Tm	4,5 m	+15 Fue
Enorme	–2	+8	+2	–8	+4	5 – 10 m	2 – 16 Tm	3 m	+10 Fue
Grande	–1	+4	+1	–4	+2	2,4 – 5 m	250 kg – 2 Tm	3 m	+5 Fue
Mediano	+0	+0	0	+0	+0	1,2 – 2,4 m	30 – 250 kg	1,5 m	x1
Pequeño	+1	–4	–1	+4	–2	0,6 – 1,2 m	4 – 30 kg	1,5 m	x3/4
Menudo	+2	–8	–2	+8	–4	30 – 60 cm	0,5 – 4 kg	0 m	x1/2
Diminuto	+4	–12	–4	+12	–6	15 – 30 cm	125 – 500 g	0 m	x1/4
Minúsculo	+8	–16	–8	+16	–8	5 – 15 cm	30 – 125 gr	0 m	x1/8

Cuando te mueves a velocidad normal eres capaz de recorrer 9 metros por asalto y puedes hacer alguna otra acción (consulta el capítulo Combate para más información).

Cuando te mueves apresurado es lo único que haces durante tu asalto (una acción de asalto completo) y te mueves un total de 18 metros.

Cuando te mueves a fondo estás poniendo toda la carne en el asador: tu velocidad es cuatro veces la normal (36 metros por asalto), se considera una acción de asalto completo y sólo podrás hacerlo un número de asaltos igual a tu puntuación de Constitución. Si deseas continuar esforzándote después de eso debes superar una prueba de Constitución (CD 10 +1 por cada asalto después del primero). Cuando fallas debes reducir tu movimiento hasta normal por la fatiga y quedas Fatigado (ver pág. 110).

Estos índices de movimiento no son inamovibles. En ocasiones el Director de Juego puede decidir que el terreno por el que te mueves dificulta el movimiento reduciendo estos índices a tres cuartas partes, la mitad o incluso una cuarta parte.

Salto

El Salto define la capacidad que tiene tu personaje de saltar tanto horizontal como verticalmente y depende de tu característica de Fuerza. Un salto se considera una acción de movimiento (consulta el capítulo Combate para más información sobre los tipos de acciones).

Saltando horizontalmente (salto de longitud) alcanzas un total de 3+(Modificador de Fuerza /3) metros. Saltando verticalmente (salto de altura) alcanzas 1/4 de tu salto de longitud. Un uso de la habilidad Atletismo puede mejorar tu distancia de salto: haz una prueba CD 15 y por cada 5 puntos o fracción por encima de la CD aumenta en +1 el modificador efectivo de Fuerza a efectos de calcular la distancia saltada.

Cuando utilizas este tipo de saltos para alcanzar algún lugar y fallas, el Director de Juego puede darte una oportunidad de asirte (por ejemplo, si es un edificio podrías asirte a una cornisa) superando una tirada de Reflejos (CD 15).

Carga

La Carga nos indica cuánto peso puede levantar normalmente tu personaje y cómo esto afecta a su movimiento. Se calcula a partir de su puntuación en la Característica de Fuerza según las siguientes condiciones:

- Los personajes pueden levantar y transporta cualquier peso menor o igual a su carga ligera sin ninguna complicación.
- Los personajes que lleven peso suficiente como para alcanzar su carga intermedia tienen un –1 de penalización en todas sus acciones, incluyendo las tiradas de Ataque y los Tiros de Salvación y un –1 a la Defensa. Además, se mueven a 2/3 de su velocidad normal.
- Los personajes pueden levantar por encima de su cabeza un peso igual a su carga pesada y se mueven a 2/3 de su velocidad normal. Además, sufren una penalización de –2 en todas sus acciones, incluyendo las tiradas de Ataque y los Tiros de Salvación y un –2 a la Defensa.
- Los personajes pueden levantar del suelo un peso que iguale su carga máxima, pero moviéndose únicamente 1,5 metros por asalto y no pudiendo realizar ninguna otra acción. Además, sufren una penalización de –3 en todas sus acciones, incluyendo las tiradas de Ataque y los Tiros de Salvación y un –3 a la Defensa.
- Los personajes pueden empujar o arrastrar hasta cinco veces su carga pesada, pero moviéndose a la mitad de su velocidad normal y con una penalización de –4 en todas sus acciones, incluyendo las tiradas de Ataque y los Tiros de Salvación y un –4 a la Defensa.

Para saber qué es para tu personaje una carga ligera, intermedia, pesada y máxima consulta la Tabla R1: Capacidad de Carga.

Tamaño

En **NSd20** la gente tiene más o menos el mismo tamaño. Sin embargo, en algunas ambientaciones, monstruos, androides o seres alienígenas son más grandes o más pequeños que un humano. Esto hace que deban tenerse en cuenta una serie de modificaciones a los siguientes rasgos del personaje:

- **Modificador de Ataque/Defensa:** cuanto más grande es un personaje, más difícil le resulta golpear a los más pequeños y más fácil es golpearle a él.
- **Modificador de Presa:** sin embargo, cuanto más grande más fácil te resulta apresar a personajes más pequeños que tú.
- **Modificador de Umbral de daño:** cuánto más grande sea el personaje, más difícil será dañarle.
- **Modificadores de Sigilo e Intimidación:** los personajes grandes encuentran más difícil pasar inadvertidos, pero en cambio les resulta más fácil infundir temor en los demás.
- **Alcance:** cualquier personaje normal alcanza cualquier cosa a 1'5 metros de distancia de él, pero los personajes mayores alcanzan más distancia y los pequeños menos.
- **Carga:** los personajes grandes cargan más peso que los pequeños.

Para saber qué modificadores aplicar en cada caso consulta la **tabla de tamaño**, considerando que un personaje sin ningún tipo de alteración siempre será considerado "mediano".

PELIGROS

Ahogamientos y Asfixia

Los personajes pueden aguantar la respiración durante tantos asaltos como puntos de Constitución tengan (o el doble, si se preparan para tomar aire como una acción de asalto completo). Después de eso deberán rea-

lizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 10) para aguantar la respiración, incrementándose la dificultad en 1 por cada asalto adicional.

Cuando el personaje falle la tirada caerá instantáneamente inconsciente, en el siguiente asalto estará moribundo y a partir de ese asalto perderá un punto de Constitución por asalto hasta llegar a 0, momento en el que morirá. La única forma de evitar esto es permitiéndole tomar aire de nuevo, recuperando un punto de Constitución por día de descanso.

Caídas

Un personaje sufre 1d6 puntos de daño por cada 3 metros de caída, hasta un máximo de 20d6. Si el personaje tiene éxito en un tiro de salvación de Reflejos (CD 10, +1 por cada 3 metros de caída), este daño se divide a la mitad. Si la salvación falla, se aplica todo el daño.

Un personaje puede realizar una prueba de Acrobacias (CD 5) para reducir el daño de una caída. Por cada punto por el que se supere la CD, reduce la altura efectiva de la caída en 30 centímetros. De esta forma, si el resultado de tu tirada es 15 contaría como si tu personaje hubiera caído 3 metros menos (15 – 5 = 10, 10 x 30 cm = 3 metros).

Miedo

En ocasiones los personajes pueden sentir que la situación se escapa de sus manos y caer presas del miedo. Esto se traduce a términos de juego como un tiro de salvación de Voluntad con una CD acorde con el estímulo que provoca el miedo y las circunstancias derivadas de ello: una CD 10 para algo que causa una situación incómoda, una CD 15 para algo no deseado, una CD 20 para algo potencialmente peligroso y CD superiores para cosas verdaderamente peligrosas para la integridad del personaje. Así, encontrarse con una araña sería CD 10 para alguien que le da "repelús" esa criatura, CD 15 si la persona padece aracnofobia e incluso podría ser una CD 20 si el personaje hubiera sido picado por una y fuera alérgico a tales picaduras.

Los efectos del miedo son diferentes según la tirada. Si el personaje la supera entonces logra sobreponerse a su miedo. Pero si falla... si falla no le quedará más remedio que perder en parte el control, siendo el efecto más grave cuanto más grande sea el fallo: por cada cinco puntos por los que falle la tirada se aplicará uno de los siguientes estadios de miedo:

Estremecido (fallo por 1–4 puntos): –2 a todas las tiradas de Habilidad.

Asustado (fallo por 5–9 puntos): como el anterior, sólo que además el personaje trata de huir de lo que le provoca el miedo. Cuando se haya alejado lo suficiente podrá realizar de nuevo un tiro de salvación con idéntica dificultad para recuperar el control, pero si falla no le quedará otro remedio que seguir huyendo.

Despavorido (fallo por 10–14 puntos): como el anterior, sólo que el personaje suelta todo lo que tuviera en las manos y es capaz de abandonar todo lo que estuviera haciendo para alejarse de lo que le provoca el miedo. En este caso no hay tirada una vez que se ha alejado del estímulo: el personaje seguirá huyendo hasta que sea totalmente imposible que le haya seguido hasta allí.

Aterrorizado (fallo por 15 o más puntos): como el anterior, pero además el personaje gana un trastorno mental instantáneamente.

TABLA R3: ENFERMEDADES

Enfermedad	Contagio / CD For.	Periodo de incubación	Daño inicial	Daño secundario
Antrax	Inhalado/Herida CD 16	1d2 días	1 Con	1d4 Con*
Fascitis necrotizante	Contacto CD 13	1d6 días	1 Con	1d3 Con*
Fiebre demoniaca	Herida CD 18	1 día	1d6 Con	1d3 Con
Gripe	Inhalado CD 20	1d3 días	1 Con	1d2 Des y Con
Hantavirus	Herida CD 14	1 día	1d2 Fue	1d2 Fue* y 1d2 Con*
Neumonía	Inhalado CD 12	1d4 días	1 Fue	1d3 Fue y 1d3 Con
Peste azúl	Contacto CD 11	1d2 días	1 Con	1d2 Fue, Des y Con*
Salmonelosis	Ingestión CD 13	1 día	1 Fue y 1 Des	1 Fue y 1d3 Des
Viruela	Inhalado/Contacto CD 15	2d4 días	1 Fue y 1 Con	1d2 Fue y 1d2 Con
Virus del Nilo Occidental	Herida CD 12	1d4 días	1 Des y 1 Con	1d2 Des y 1d2 Con*

* Si se sufre daño, realiza un segundo tiro de salvación para evitar la consunción permanente de 1 punto (en lugar de daño).

Enfermedades

Cuando un personaje se expone a una enfermedad tratable, debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza inmediatamente. La víctima debe realizar esta tirada en cuanto entre en contacto con la fuente de la infección, toque un objeto infectado, consuma comida o bebida infectada, o sufra daño de un ataque contaminado. Si el personaje tiene éxito, la enfermedad no le afecta: el sistema inmunológico del personaje lucha contra la infección. Si el personaje falla la salvación recibe daño después de un periodo de incubación; tras esto, una vez por día, el personaje debe tener éxito en un tiro de salvación de Fortaleza para evitar el daño secundario. Dos tiros de salvación consecutivas con éxito indican que el personaje ha superado la enfermedad y se recupera, no recibiendo más daño.

Las características de algunas enfermedades tratables se resumen en la Tabla R3: Enfermedades..

Tipo: el método de transmisión de la enfermedad (por ingestión, inhalación, o a través de heridas) y la CD necesaria para la salvación. Algunas enfermedades que se transmiten por herida pueden contagiarse con la mera picadura de un mosquito. La mayoría de las enfermedades que son inhaladas también pueden ser ingeridas (y viceversa).

Periodo de incubación: la cantidad de tiempo antes de que el daño inicial haga efecto (si la víctima falla su salvación de Fortaleza).

Daño inicial: el daño que la víctima recibe tras el periodo de incubación.

Daño secundario: la cantidad de daño que el personaje recibe un día después de recibir el daño inicial, si falla un segundo tiro de salvación. Este daño se recibe cada día que se falle el tiro de salvación.

Temperaturas Extremas

Las temperaturas extremas no sólo le dejan a uno agotado, sino que pueden resultar muy peligrosas si estamos expuestos demasiado tiempo. Los personajes que padezcan un frío o calor elevado deben realizar un tiro de salvación de Fortaleza con una CD 10, +1 adicional por cada tirada después de la primera, para evitar sufrir daño. Cada tirada fallida supone la pérdida de 1 punto temporal de Constitución, así como fatiga para el personaje: con al menos un punto perdido, el personaje queda Fatigado, si el personaje pierde la mitad de su Constitución se encuentra Exhausto, si ésta se reduce a 3 o menos se queda inconsciente y si llega a 0 puntos de Constitución el personaje pasa a estar moribundo. Estos puntos se recuperan a razón de 1 por día de descanso.

La frecuencia de los tiros de salvación dependerá de las condiciones ambientales, siendo más frecuente cuanto más extrema sea la temperatura. El Director de Juego puede conceder un modificador de +/–4 según la ropa que lleven los personajes: llevar una camiseta de manga corta y bermudas en frío extremo supondría un –4 a la tirada si estuviéramos en una temperatura extrema de frío, pero podría ser un +4 si la tirada fuera de calor.

Venenos

Los venenos son sustancias tóxicas para el organismo del personaje que pueden incluso llevarle a la muerte. En términos de juego los venenos tienen los siguientes valores:

Nombre del veneno.

Forma de exposición, es decir, como se toma contacto con la toxina (vía dérmica, oral, etc.).

Clase de Dificultad, que indica lo difícil que es evitar sus efectos.

Daño inicial, que es el primer efecto que tiene el veneno.

Daño secundario, que hace efecto un minuto después de que la sustancia esté en el organismo.

Cuando el personaje se expone a un veneno debe hacer un tiro de salvación de Fortaleza igual a la CD del veneno, de manera que si la supera el veneno no surte efecto y si falla padece el Daño inicial, que por lo general será daño temporal a alguna de las Características. Si falló la primera tirada transcurrido un minuto el personaje se enfrentará al Daño secundario, pudiendo realizar otro tiro de salvación de Fortaleza con la misma CD para evitarlo.

Algunos venenos de ejemplo se listan en la tabla R4: Venenos.

TABLA R4: VENENOS

Veneno	Forma de exposición	Daño inicial	Daño Secundario	CD de compra
Arsénico	Ingerido CD 13	1 Con	1d8 Con	10
Cuchilla mortal	Herida CD 20	1d6 Con	2d6 Con	19
Elixir de estupidez	Ingerido CD 15	1d4 Int	1d4 Int	11
Esencia de sombra	Herida CD 17	1 Fue	2d6 Fue	13
Extracto de loto ngro	Contacto CD 20	3d6 Con	3d6 Con	22
Flor de Monthella	Ingerido CD 15	1d3 Con	Con = diferencia en la prueba de Fortaleza	12
Niebla de locura	Inhalado CD 15	1d4 Sab.	2d6 Sab.	19
Polvo de Lich	Ingerido CD 17	2d6 Fue	1d6 Fue	13
Veneno de ciempiés	Herida CD 11	1d2 Des	1d2 Des	9
Veneno de víbora negra	Herida CD 11	1d6 Fue	1d6 Fue	10

PERSONAJES

CREACIÓN Y MEJORA

Para vivir las increíbles aventuras NSd20 necesitarás tener un alter ego que viva las historias que os aguardan. Este alter ego recibe el nombre de "personaje jugador" o, para abreviar, "personaje" o "PJ" y en este capítulo vamos a explicarte cómo crearlo. Más adelante encontrarás información complementaria que te ayudará a comprender mejor el juego y darle una mayor profundidad a tu personaje.

Tipos de Personaje

En NSd20 no hay "tipos" de personaje como en otros juegos. No hay "clases", "profesiones" ni nada parecido que constriña tu imaginación. Si quieres interpretar a un policía crea un policía, no necesitas un "tipo de personaje" que te diga cómo es un policía. Aún así, te ofreceremos diferentes plantillas: atajos para crear personajes en forma de razas, ocupaciones o estilos de lucha que te permitirán crear personajes rápidamente cuando así lo necesites. Además, si deseas empezar a jugar inmediatamente, en este libro encontrarás un nutrido grupo de arquetipos que solo tendrás que personalizar para que estén listos para jugar.

Puntos de Personaje

Los puntos de personaje son la materia prima que utilizas para crear tu personaje, te permiten gastarlos a tu antojo para dar lugar a un personaje que será completamente distinto al que crearán tus compañeros de juego, ¡incluso puedes crear distintos personajes para comprobar cuál te gusta más!

Todo jugador recibe 70 puntos de personaje para crear su PJ. Estos puntos pueden gastarse en los siguientes rasgos:

- **Características**, las capacidades innatas del personaje, que comienzan con un valor base de 10 y que se incrementan a un precio de 1 punto de personaje por cada punto de Característica. Encontrarás más información sobre las Características en la página 20.
- **Bonificaciones**, que definen tanto tu talento en combate como tu facilidad para evitar todo tipo de circunstancias adversas. Puedes comprarlos a 1 punto de personaje por cada punto en la bonificación correspondiente. Encontrarás más información sobre las Bonificaciones en la página 21.
- **Habilidades**, que representan lo que tu personaje sabe hacer. Por cada punto de personaje que emplees en Habilidades recibes 4 rangos para distribuir entre las mismas. Encontrarás más información sobre las Habilidades en la página 21.
- **Puntos de acción**, que se utilizan durante el juego para activar dotes o conseguir resultados heróicos. Los personajes comienzan con 5, pero pueden comprarse más al coste de 1 punto de personaje por punto de acción.
- **Dotes**, que son algún tipo de ventaja para tu personaje, desde tener un implante o poder mental hasta tener más facilidad para ciertas Habilidades. Por cada punto de personaje que gastes ganas una Dote o un rango en las Dotes que tienen varios niveles. Encontrarás más información sobre las Dotes en la página 25.
- **Plantillas**, que son "packs" que permiten acelerar el proceso de creación de personaje. En las distintas ambientaciones se ofrecerán plantillas de raza, ocupación, etc. Cada plantilla tendrá un coste en puntos asociado con las habilidades, dotes o modificadores a las características que lo compongan.
- **Equipo** para que tu personaje vaya a la última. Normalmente no es necesario emplear puntos de personaje para comprar equipo, pero si quieres empezar la partida con algún objeto excepcional deberás pagarlo. Consulta el apartado correspondiente.

Sin embargo, no puedes gastar puntos sin límite. Para mantener el equilibrio y la coherencia, NSd20 define los límites indicados en la tabla siguiente. Así mismo, la tabla muestra una distribución sugerida de puntos para crear un personaje equilibrado:

TABLA PI: COSTE EN PUNTOS DE PERSONAJE

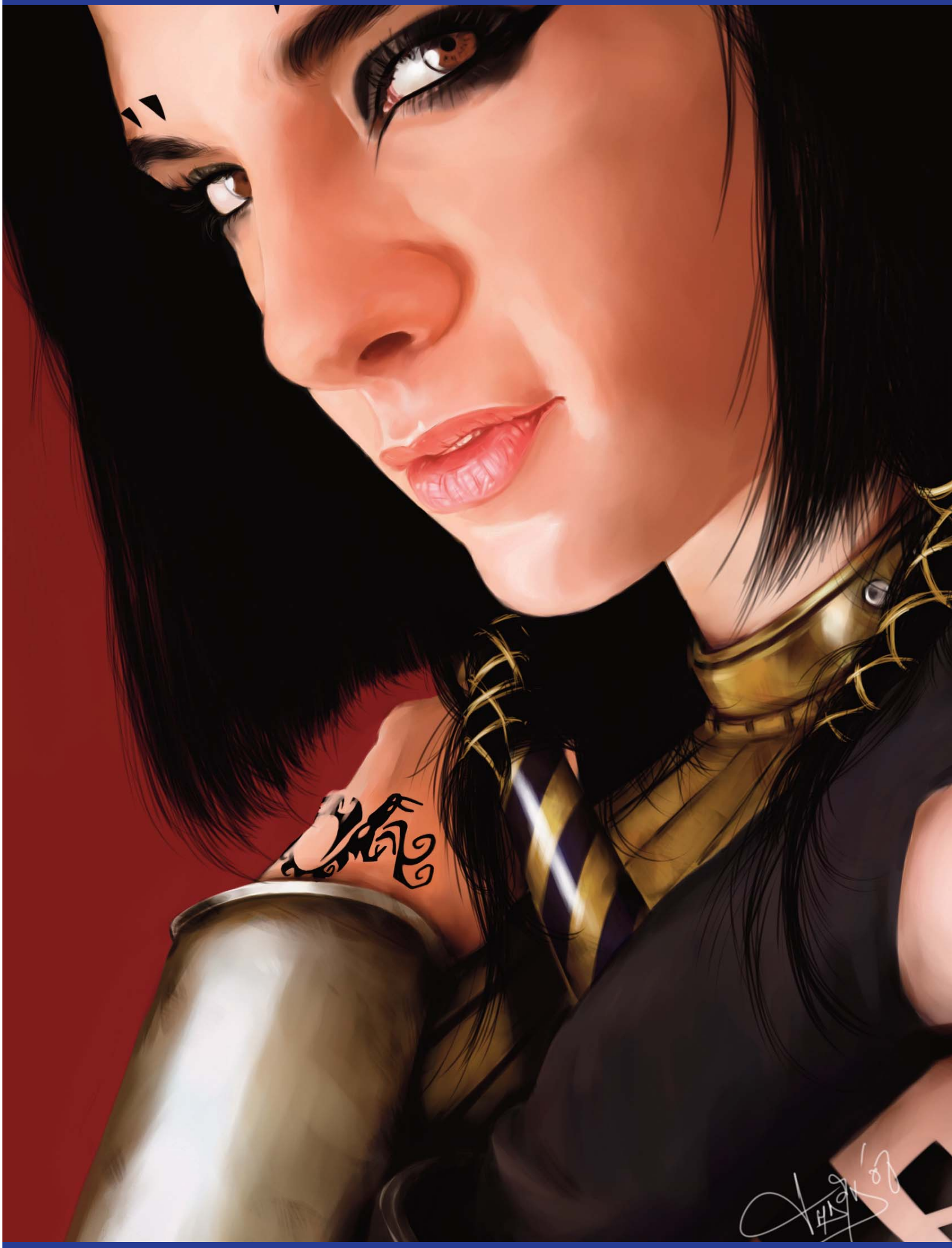
Rasgo	Coste	Valor límite	Sugeridos
Características	1 por punto	20	20
Bonificaciones	1 por punto	+5, compensable	15
Puntos de Acción	1 por punto	10	–
Habilidades	1 por 4 rangos	10 rangos	20
Dotes	1 por Dote	–	15
Plantillas	Según plantilla	–	–
Equipo	Según equipo	Ninguno	–

Los límites de las Bonificaciones y Habilidades no incluyen el modificador de característica correspondiente ni los derivados de dotes de efecto permanente. Además, los límites de las bonificaciones son compensables: puedes subir el límite de una bonificación concreta si a cambio disminuyes el de otra bonificación a tu elección.

NIVELES DE PODER Y PUNTOS DE PERSONAJE

¿Son 70 puntos de personajes muchos para el nivel de tu campaña o definitivamente resultan pocos? Ajustar esa cantidad no debe suponerte ningún problema, pero aquí te proponemos algunas guías:

- **Gente corriente.** Los personajes son gente corriente envuelta en alguna situación excepcional. 40 puntos de personaje deberían ser suficientes.
- **Aventureros o héroes avezados.** El nivel por defecto. Los personajes son gente excepcional que destaca de la multitud. Los personajes se crean con 70 puntos.
- **Capacidades extraordinarias.** Todos los personajes son magos, psíquicos o superhéroes "realistas" con capacidades excepcionales. 100 puntos de personaje. Multiplica por 1,5 los máximos en Características, Bonificaciones y Habilidades.
- **Superhéroes.** Los personajes tienen muchas y variadas capacidades sobrehumanas. 150 puntos. Dobla los máximos en Características, Bonificaciones y Habilidades.



Si lo deseas puedes gastar menos de esos 70 puntos, aunque nunca podrás sobrepasar el valor sin el permiso del Director de Juego, que puede decidir daros más puntos para crear personajes más poderosos desde el comienzo.

En ciertas campañas, por ejemplo las desarrolladas en entornos superheroicos, es posible dar más puntos de personaje e incluso incluir rasgos nuevos (superpoderes, continuando con el ejemplo). En otras ambientaciones más realistas o en las que los PJ deban sufrir para tener éxito pueden recibirse incluso menos puntos.

Mejora de los Personajes

A lo largo de sus aventuras los personajes tendrán la ocasión de mejorar sus capacidades, dado que es fácil que en sus historias aprendan cosas nuevas, mejoren su forma física o se vuelvan un poco más listos. Esto lo reflejamos obsequiando a los jugadores con entre 1 y 3 puntos de experiencia al final de cada aventura. Diez de estos puntos equivalen a un punto de personaje que ellos pueden gastar o acumular a su antojo. El número de puntos de experiencia es decidido por el Director de Juego según su criterio, que normalmente obedecerá a alguna de las siguientes cuestiones: ¿Se divirtieron los jugadores y él mismo? ¿El jugador o jugadores tuvieron ideas interesantes que permitieron a la trama avanzar? ¿El jugador o jugadores interpretaron bien sus personajes a lo largo de la sesión?

Los puntos de personaje obtenidos a partir de los de experiencia se invierten en mejorar el personaje del mismo modo que durante su creación, aunque a partir de ahora todas las mejoras deben recibir el visto bueno del Director de Juego y, a ser posible, una explicación plausible de la subida. Si tu personaje se ha dedicado a repartir mamporros a diestro y siniestro sería normal que se subiera su Bonificación de Ataque, alguna Dote de combate o incluso alguna Característica como Fuerza o Constitución, pero no que aprendiera un idioma o subiera su Carisma.

No hay límites a cuanto pueden subir las puntuaciones del personaje con estos puntos: los límites ofrecidos anteriormente se aplican únicamente a la creación de nuevos personajes. Sin embargo, subir alguna puntuación por encima del límite de creación tiene un coste doble al normal. Por ejemplo, subir la puntuación de una característica de 20 a 21 cuesta dos puntos de personaje, en lugar de uno.

CARACTERÍSTICAS

Las Características adoptan valores entre 1 y cualquier número que puedas imaginar, aunque el valor por defecto es 10 y por lo general oscila entre 1 y 20. Cuanto más alta sea la Característica mejor será el personaje en ella, considerándose una puntuación destacable a partir de 10. De esta forma, un personaje que tiene Fuerza 16 es un tipo "cachas", alguien con Fuerza 10 un tipo del montón y alguien con Fuerza 7 es un enclenque al que le costará levantar cosas más pesadas que su ordenador portátil.

Para determinar cuales son las Puntuaciones de Característica debes gastar puntos de personaje. Por cada punto de personaje que gastes tu Característica mejorará en un punto. Todas las Características empiezan con un valor de 10 y si lo deseas puedes reducir una Característica por debajo de ese valor recibiendo un punto de personaje por cada punto que la disminuyas.

Es posible que cuando acabes de asignar puntos a las Características te des cuenta de que te gustaría que tu personaje fuera un poco (o mucho) mejor en algunas de ellas. No te preocupes, conforme vaya viviendo sus aventuras en **NSd20** recibirá como recompensa puntos de personaje que le permitirán mejorar sus Características.

Modificadores de Característica

Cada puntuación de Característica tiene un modificador asociado a ella. Dicho modificador es muy importante para el juego porque, como verás más adelante, se aplica a muchas de las tiradas de dados que se realizan en **NSd20**.

Antes hemos mencionado que 10 es una puntuación media en una Característica. Por ello, el 10 en una Característica tiene un modificador de 0, ni suma ni resta. A partir de ahí las puntuaciones superiores sumarán (bonificaciones) o restarán (penalizaciones) a las tiradas de dado. La tabla P2: Características te indica que modificador equivale a tu puntuación de Característica. Como observarás, los modificadores solamente cambian cuando la puntuación es par (8, 10, 12, 14…) pero eso no quiere decir que tengas que prescindir de las Características impares: tener una puntuación impar quiere decir que eres mejor que una persona que tiene tu mismo modificador, pero una puntuación par (Fuerza 12 es menos que Fuerza 13, aunque ambas tengan un modificador de +1) y además te costará menos mejorar hasta el siguiente modificador.

TABLA P2: CARACTERÍSTICAS

Puntuación	Modificador	Descripción
1	–5	Discapacitado
2–3	–4	Débil o niño muy pequeño
4–5	–3	Niño
6–7	–2	Casi adolescente o muy anciano
8–9	–1	Debajo de la media; adolescente
10–11	0	Adulto medio
12–13	+1	Por encima de la media
14–15	+2	Muy por encima de la media
16–17	+3	Reconocido como una eminencia
18–19	+4	Superdotado
20–21	+5	En el límite de lo humano
Cada +2	+1 al mod.	Sobrehumano

Características Inexistentes

Es posible que los personajes lleguen a una situación en la que carezcan de una característica (por ejemplo, un fantasma no tendría Constitución porque carece de forma física), así que no está de más indicar qué ocurre a los personajes que carecen de una puntuación de Característica (no es que la tengan a una puntuación de 0, es que directamente no la tienen):

- **Fuerza:** el personaje no puede ejercer ninguna fuerza física, sea porque no tiene forma física o porque su cuerpo no le responde.
- **Destreza:** un personaje sin Destreza no puede moverse.
- **Constitución:** cuando un personaje no tiene Constitución carece de forma física o no es un ser vivo.
- **Inteligencia:** un personaje sin Inteligencia es incapaz de razonar por sí mismo, comportándose como un autómata que solo responde a las órdenes que le dan.
- **Sabiduría:** los personajes sin Sabiduría son incapaces de saber lo que ocurre en su entorno y carecen de voluntad. Normalmente un personaje sin Sabiduría también carece de Carisma.
- **Carisma:** un personaje sin Carisma es incapaz de relacionarse con los demás. Normalmente un personaje sin Carisma también carece de Sabiduría.

Además de todos estos efectos, un personaje que carece de una Característica falla todas las pruebas de Habilidad relacionadas con dicha Característica (esto incluye los Tiros de Salvación de Fortaleza, Reflejos y Voluntad).

BONIFICACIONES

Las Bonificaciones te permiten evitar determinados peligros a los que hará frente tu personaje, como resistir heridas, superar enfermedades o resistirse al control mental, así como indicar lo peligroso que es en combate. Las Bonificaciones comienzan con un valor de +0, aunque reciben un modificador según la Característica de la que dependen (Destreza, Constitución, Destreza y Sabiduría, respectivamente).

La **Bonificación de Ataque** refleja lo versado que está el personaje en la lucha cuerpo a cuerpo o a distancia, con o sin armas. Es una medida general de lo capacitado que está para el combate. Se basa en tu modificador de Destreza.

La **Bonificación de Fortaleza** refleja la resistencia al daño físico y a las amenazas como venenos y enfermedades. Te servirá para determinar cómo de graves son los daños que sufre tu personaje por un ataque y también para saber si un veneno le afecta o no. Se basa en tu modificador de Constitución.

La **Bonificación de Reflejos** sirve para evitar que tus enemigos te golpeen con sus ataques, para reaccionar ante los riesgos y en general para todo lo que suponga rapidez de actuación. Se basa en tu modificador de Destreza.

La **Bonificación de Voluntad** refleja los redaños, fortaleza mental y estabilidad del personaje, utilizándose para cosas como resistir el estrés o el control mental. Se basa en tu modificador de Sabiduría.

El límite de cada Bonificación es +5. Eso significa que durante el proceso de creación de personaje ninguna bonificación puede elevarse por encima de +5. Esto **no incluye** el modificador de la característica pertinente, que se aplica y puede permitir superar este límite. Pese a lo dicho, las Bonificaciones pueden compensarse entre sí: puede elevarse el límite de una si se disminuye a cambio el límite de otra en la misma magnitud. Por ejemplo, puede elevarse el límite de la Bonificación de Ataque hasta 7 si se reduce el límite de la Bonificación de Defensa (o de Voluntad o de Fortaleza) hasta 3.

HABILIDADES

Las Habilidades son uno de los rasgos más importantes de cualquier personaje de **NSd20** dado que representan lo que sabe hacer. Así de sencillo. Un personaje que sabe distinguir a los mentirosos tiene la Habilidad de Averiguar Intenciones, un personaje que sabe conducir una aeronave tiene la Habilidad Conducir (Pilotar naves espaciales) y un personaje que es capaz de nadar especialmente bien tiene la habilidad Atletismo. A diferencia de una Característica, que es poseída por cualquier personaje, las Habilidades son variables, de manera que es posible que un personaje no tenga puntos ("rangos") en una Habilidad y que otro sea un maestro en ella.

Cuando compres Habilidades para tu personaje ten siempre en mente su concepto: quién es, a qué se dedica, qué le gusta hacer... Esto te permitirá hacer un reparto más lógico y adecuado a tu idea original.

Uso de las Habilidades

Las Habilidades se utilizan lanzando 1d20 al que le debes sumar los rangos de Habilidad (lo que sabes de esa Habilidad), el modificador de Característica de la Habilidad (lo que la condición física o mental de tu personaje aporta para facilitar o dificultar el éxito en la Habilidad) y cualquier modificador adicional que el DJ considere que influye sobre la tirada, como tener herramientas (modificador positivo, que facilita el éxito) o trabajar bajo presión (modificador negativo, que hace más difícil tener éxito).

En síntesis, la tirada de Habilidad es:

1d20 + Rangos de Habilidad + Modificador de Característica + Modificadores varios

El resultado de la tirada se compara con la Clase de Dificultad (CD) establecida por el Director de Juego y si la iguala o la supera la Habilidad tiene éxito.

A modo orientativo, diremos que entre 1 y 5 rangos representan un conocimiento básico en la Habilidad, mientras que los rangos 6 y 10 son para profesionales en dicha Habilidad. Los rangos de 11 a 15 están reservados para los mejores profesionales, dejando los rangos superiores (16–20) para los auténticos expertos en la materia que muchas veces son conocidos por la sociedad.

Habilidades no entrenadas

Si no tienes Rangos en una Habilidad aún es posible que puedas utilizarla, empleando únicamente el d20 más tu modificador de Característica (y cualquier otro modificador que el DJ estime oportuno). Esta opción únicamente está disponible para las Habilidades que están especificadas como "Sí" en la columna "No entrenada" de la tabla de Habilidades de este capítulo. En las demás sencillamente no es posible realizar la tirada, directamente se falla en el intento (no puedes operar a corazón abierto con probabilidades de éxito si no posees la Habilidad Medicina, por mucha suerte que tengas con el dado).

Listado De Habilidades

A continuación incluimos un listado en principio completo de todas las habilidades a las que tiene acceso un personaje de cualquier época, país, realidad paralela o universo. Cualquier habilidad específica del entorno de la campaña encontrará su lugar fácilmente en forma de una especialización de Saber, Artesanía, Oficio, Conducir, etc. También es posible que en determinadas ambientaciones o versiones del sistema surjan nuevas Habilidades o algunas Habilidades se dividan en varias más específicas, como citaremos más adelante en el caso de Atención y Atletismo.

ACROBACIAS (DES)

De tu habilidad de acrobacias depende tu capacidad para mantener el equilibrio en situaciones precarias, aterrizar suavemente al caer de alturas que podrían resultar peligrosas, hacer juegos malabares, colarte por lugares estrechos, zafarte de ataduras, dar bonitas y dramáticas volteretas…

ARTESANÍA (INT)

Artesanía es una habilidad general que se concreta en diversas especialidades, todas ellas relacionadas con la creación de algo tangible, siendo algunos ejemplos electrónica, mecánica, tejidos, etc. Esta Habilidad no sirve únicamente para crear, sino que también puede utilizarse para hacer reparaciones, réplicas y falsificaciones, así como para montar o desmontar trampas. Al gastar puntos en la habilidad "Artesanía" no lo haces en la habilidad genérica, sino en una especialidad, cada una de las cuales se mejorará por separado.

ATENCIÓN (SAB)

Mide tu percepción de las cosas que ocurren a tu alrededor, sea por vista, oído o cualquier otro sentido. Muchas veces el Director de Juego tirará por tu valor en Atención en lugar de hacerlo tú (quizás incluso sin decirte que lo está haciendo) para que no conozcas el resultado. Esto es lógico porque si se acerca un enemigo para atacarte y tu tirada de Atención ha fallado, ¡no podrás saber que se acerca! En algunas ambientaciones es posible que esta Habilidad se divida en otras más específicas, como por ejemplo Ver (relacionado con la visión) y Escuchar (con el oído).

ATLETISMO (FUE)

Representa lo "a punto" que tienes tu forma física para realizar ejercicio aeróbico o anaeróbico; tu capacidad "deportista" que te permitirá saltar más alto, correr más, nadar más rápido, lanzar cosas más lejos, escalar... En algunas ambientaciones es posible que esta Habilidad se divida en otras más específicas, como por ejemplo Correr, Saltar, Nadar, Trepar

AVERIGUAR INTENCIONES (SAB)

Se refiere a la capacidad de darte cuenta de lo que pretenden los demás. Su uso más frecuente es para percatarte de que alguien te está mintiendo (seguramente con una tirada enfrentada a su Engañar).También te servirá para "leer" las expresiones de la gente, determinando su estado de ánimo real, o saber interpretar sus gestos.

BUSCAR (SAB)

Con Buscar puedes examinar una zona física en busca de pistas, un objeto perdido o lo que sea. Se diferencia de Atención en que Buscar es algo intencional, específico y puede referirse a cualquier cosa que no tienes por qué ver a simple vista mientras que la Atención te permite darte cuenta de cosas que están ocurriendo en ese momento ante ti.

CONCENTRACIÓN (CON)

Tu Concentración te permitirá terminar una acción en circunstancias que habitualmente lo impedirían. (Es muy difícil acertar en el blanco mientras te soplan en la oreja) Situaciones como recibir daño, operar en un vehículo inestable, realizar acciones complejas bajo el efecto de sustancias que alteren la percepción o la habilidad, enfrentarse a las inclemencias del tiempo… pueden requerir una prueba de concentración, no solo para reducir sus penalizadores, si no quizá incluso simplemente para poder seguir llevándolas a cabo.

CONDUCIR (DES)

Cuando un personaje controla un medio de locomoción utiliza su habilidad de Conducir, que deberá adquirir por separado según el modo en el que se maneja el vehículo en cuestión. Genéricamente: Conducir (para vehículos que se manejen de modo similar a un coche o una motocicleta), Montar animal terrestre (para monturas similares a caballos), Montar animal volador (para monturas similares a grifos), Navegar (para vehículos similares a barcos), Pilotar (para vehículos similares a aviones), pero otros tipos de vehículos especializados pueden requerir su propia habilidad de Conducir si, a discreción del DJ, se manejan de un modo único diferente a los presentados; por ejemplo, conducir vehículo antigravedad, pilotar Mecha...

DIPLOMACIA (CAR)

Sabes la manera de decir las cosas y que suenen bien a quien las oye. Tanto si eres un político con el don de la palabra, un hábil negociador o sencillamente una persona que sabe convencer con sus argumentos, ésta es la habilidad que necesitarás para convencer a la gente de que te baje un precio o diga sí. Es la habilidad que usarás para que alguien haga lo que tu quieres porque crea que tienes razón.

De forma más concreta, puedes utilizar esta habilidad para modificar la **actitud** de un PNJ hacia ti. Simplificando, la actitud de un PNJ puede clasificarse en una de las siguientes categorías:

Hostil: el PNJ desea hacerte daño y se arriesgará si es necesario para hacerlo. Te atacará si le es posible.

Malintencionado: el PNJ desea tu mal, pero no se pondrá en peligro para dañarte. Te engañará, dejará en ridículo o insultará si puede.

Indiferente: no le importas demasiado al PNJ, se comportará conforme a la situación o los estándares sociales.

Amistoso: el PNJ busca tu bienestar, sin demasiado esfuerzo. Te aconsejará, se pondrá de tu lado en una discusión o te ofrecerá su ayuda si eso no le compromete demasiado ni le pone en peligro.

Solícito: el PNJ está dispuesto a correr riesgos para ayudarte. Te protegerá, luchará de tu lado y se pondrá en peligro si es necesario para evitar que te pase algo malo.

Fanático: el PNJ está dispuesto a hacer cualquier cosa por ti. Luchará hasta la muerte o se sacrificará si se lo pides.

La actitud inicial del PNJ debe ser determinada por el DJ en función de la situación. A partir de ahí, un personaje puede tratar de realizar una prueba de Diplomacia (CD 15) para mejorar dicha actitud. Si la prueba tiene éxito, la actitud del PNJ mejora un grado (un personaje hostil se vuelve malintencionado, uno indiferente se vuelve amistoso, etc.). Si la prueba supera en 10 o más la CD, entonces la actitud mejora dos grados. Si el resultado es un fallo, la actitud permanece. Si es un fallo por 10 o más puntos (o un

TABLA P3: HABILIDADES

Habilidad	Característica	No entrenada	Tipo de acción	Elegir 10 ó 20
Acrobacias	Des	No	Gratuita / Movimiento	10
Artesanía	Int	No	—	20
Atención	Sab	Sí	Gratuita / Completa	20
Atletismo	Fue	Sí	Movimiento /Completa	10
Averiguar intenciones	Sab	Sí	Reacción	10
Buscar	Sab	Sí	Completa	20
Concentración	Con	Sí	Reacción	—
Conducir	Des	No	Ataque / Movimiento	10
Diplomacia	Car	Sí	Completa	10
Disfrazarse	Car	Sí	—	20
Engañar	Car	Sí	Ataque / completa	10
Interpretar	Car	No	—	10
Intimidar	Car	Sí	Completa	10
Investigar	Int	No	Completa	10
Juegos de manos	Des	No	Ataque	10
Medicina	Sab	No	—	10
Oficio	Sab	No	—	20
Orientación	Sab	Sí	—	10
Recabar información	Car	Sí	—	10
Saber	Int	No	Gratuita / Completa	20
Sigilo	Des	Sí	Movimiento	10
Supervivencia	Sab	Sí	—	10
Trato con animales	Car	No	—	20

Un "—" en la columna "Tipo de acción" indica que conlleva más de una acción de asalto completo. Consulta la descripción de la Habilidad para más detalles.

resultado de 1 natural en el dado) la actitud empeora un grado. La CD de la prueba puede ser modificada por las experiencias del PNJ con el personaje (por ejemplo, si el personaje dañó al PNJ o a sus seres queridos en el pasado podría aplicase un +10 a la CD, mientras que si ha ayudado al PNJ de alguna manera recientemente podría aplicarse un –5).

ENGAÑAR (CAR)

El no tan noble arte de decir mentiras creíbles, desde decirle a un guardia que no sabes por qué lado se escapó el ladrón, hasta convencer a tu pareja que esa persona a la que vas a ver cada fin de semana no es tu amante. Esta habilidad normalmente se enfrenta a la de Averiguar Intenciones de la persona a la que se está mintiendo. Es la habilidad que usarás para que alguien haga lo que tu quieres creyendo que hace otra cosa.

INTERPRETAR (CAR)

La Habilidad de interpretar sirve para representar las habilidades artísticas propias del espectáculo y el entretenimiento: baile, canto, comedia, tocar instrumentos, actuar, etc. Cada una de estas vertientes artísticas debe comprarse como una habilidad independiente y cuanto mejor sean tus tiradas en Interpretar más convencida quedará la audiencia de tu talento.

INTIMIDAR (CAR)

Bien sea con tus poderosos músculos o con las palabras justas, lo que nadie discute es que se te da bien amedrentar a los demás para que hagan lo que desees. Es posible que las personas a las que intentas amenazar tengan derecho a un tiro de salvación de Voluntad. Es la habilidad que usarás para que alguien haga lo que tu quieres porque tiene miedo de las consecuencias si no lo hace.

INVESTIGAR (INT)

Esta habilidad representa tu capacidad para identificar, entender y poner en orden los detalles. Poner sentido a las pistas, seguir un rastro, localizar la información concreta que buscabas entre todos los datos a los que estás expuesto... El Director de Juego puede darte detalles adicionales de una escena que investigues, proporcionando información más clarificadora cuanto mayor sea tu tirada.

IDIOMAS

La Habilidad de Idiomas es muy especial, de hecho no aparece en ningún listado y en la Hoja de Personaje parece distinta al resto. ¿Por qué? Pues porque tu puntuación en Idiomas no indica lo bien que hablas, sino el número de idiomas que conoces. Por cada punto que emplees en esta Habilidad serás capaz de hablar, leer y escribir un idioma (además de tu lengua materna, que es gratuita). En algunas ambientaciones en las que la alfabetización es escasa puede exigirse el pago de un punto de habilidad adicional para leer/escribir cada idioma.

JUEGOS DE MANOS (DES)

Representa tu habilidad, rapidez y precisión manual. La usarás para coger algo del bolsillo de alguien sin que se dé cuenta, coger algo al vuelo, ocultar un objeto de la vista, repartir cartas con estilo... Puede usarse también esta habilidad para forzar cerraduras sí se posee la dote adecuada (ver pág. 31).

MEDICINA (INT)

Posees los conocimientos y experiencia para hacer diagnósticos, practicar primeros auxilios a alguien y tratar heridas y enfermedades. Para practicar primeros auxilios debes superar una tirada de Medicina (CD 15), lo cual permitirá eliminar al instante el nivel de daño de menor categoría que posea el personaje (encontrarás descripciones más detalladas sobre el uso de esta habilidad en el apartado sobre Salud y Daño). Esta habilidad puede utilizarse para también para realizar intervenciones quirúrjicas si se posee la dote apropiada (ver Cirugía en la página 30).

OFICIO (SAB)

Representa tu capacidad para desenvolverte en un ambiente laboral concreto, es necesario que indiques cual. Puedes comprar la Habilidad varias

veces para representar tu conocimiento de varios puestos de trabajo. Un carpintero fabrica sillas con la habilidad de Artesanía (carpintería) pero dirige su carpintería, calcula los recursos que ha de comprar para cubrir sus necesidades de producción, decide que piezas va a fabricar por adelantado sin pedidos, etc. con Oficio (carpintero). Un espía con Oficio (Agente gubernamental) usa esta habilidad para rellenar sus informes, planificar su trato con los superiores…

ORIENTACIÓN (SAB)

Representa tu capacidad para saber dónde estas y como llegar hasta tu destino, trazar una ruta y seguirla con éxito, leer un mapa.

RECABAR INFORMACIÓN (CAR)

Es una combinación de saber dónde ir, tener un oído agudo y saber qué preguntas hacer para reunir datos sobre algo que te interese. Cuanto más específica o difícil de encontrar sea la información, mayor será la CD. Es la habilidad que te ayuda a dar los pasos adecuados en el orden correcto para lograr un objetivo concreto en un medio sistematizado, como una biblioteca, la burocracia, los bajos fondos…

SABER (INT)

La Habilidad de Saber refleja tus conocimientos de un área muy concreta, como puede ser un campo científico (Astronomía, Física, Psicología, uso de ordenadores, etc.), una región del mundo, una religión o cualquier cosa que se te ocurra. Habla con tu Director de Juego para delimitar el Saber. Puedes comprarlo varias veces para obtener varias Habilidades de Conocimiento independientes entre sí (Saber de la prensa rosa es diferente de Saber de Física).

SIGILO (DES)

Utiliza esta Habilidad para pasar desapercibido, esconderte y colarte en sitios. Esta Habilidad puede enfrentarse con Atención y frecuentemente tiene modificadores causados por cosas como la visibilidad, el ruido, etc. La usarás para que no se fijen en ti, no te oigan, no te vean…

SUPERVIVENCIA (SAB)

La Habilidad necesaria para sobrevivir en la naturaleza. Te permite saber encender fuego, encontrar comida y saber donde está el norte mirando a diversos indicios de la naturaleza, pero también facilita el sobrevivir en ambientes hostiles como situaciones de extremo frío (por ejemplo, en el Polo) o calor (por ejemplo, en un desierto). Supervivencia te ayudará a lograr mantenerte con vida y a cubrir tus necesidades en un entorno que te es alienígena.

TRATO CON ANIMALES (CAR)

Representa tu capacidad para "conectar" con los animales, que te obedezcan e incluso entrenarles para realizar algunos trucos sencillos.

DOTES

Los personajes son algo más que sus Características y Habilidades: también en algunos casos tienen contactos, mejoras cibernéticas e incluso saben algún que otro truco de combate. Todas estas cosas tan variopintas son llamadas Dotes y son rasgos de juego fuera de lo común.

Las Dotes se adquieren con puntos de personaje a un coste de 1 punto de personaje por Dote. Excepcionalmente en algunas de ellas se pueden coger varios rangos o niveles a coste de 1 punto por nivel. Cuando sea así, se indicará en la descripción de la dote. Si la dote tiene efectos apilables al ser adquirida repetidas veces, se utilizarán números romanos para reflejar el nivel de la dote.

Tipos de Dotes

Existen tres grandes tipos de Dotes, cada una referida a un tipo diferente de ventajas. En algunas ambientaciones será posible encontrar categorías adicionales, como Dotes Psiónicas, Dotes Superheroicas o Dotes Sobrenaturales, pero siempre existirán estos tres grandes campos:

- Dotes Generales, referidas a todo lo que no entra en las demás categorías.
- Dotes de Habilidad, para potenciar el uso de Habilidades.
- Dotes de Combate, para utilizar en la lucha y obtener modificadores a las tiradas, saber manejar ciertas armas, etc.

Dotes Generales

ACCESO ILIMITADO

El personaje tiene acceso a eventos y lugares a los que otros no pueden aspirar. Esto incluye ser invitado a fiestas VIPs, conseguir entradas privilegiadas para acontecimientos deportivos o espectáculos importantes, etc.

ADAPTACIÓN AL ENTORNO

Estás adaptado a un entorno particular, como el subacuático, la gravedad cero, etc. No sufres ninguna de las penalizaciones normales a las tiradas o al movimiento asociadas con dicho entorno, moviéndote y actuando con normalidad. Sigues resultando afectado por los peligros ambientales como la asfixia, la exposición a la radiación, etc.

AGUANTE

El personaje gana un modificador de +4 a las siguientes tiradas: las tiradas de Atletismo que se hacen para evitar la fatiga al Nadar, las tiradas de Constitución para seguir corriendo, las tiradas de Constitución para aguantar la respiración, las tiradas de Fortaleza para evitar daño proveniente del hambre, la sed, el daño por calor y frío y para resistir asfixia o ahogos. Además, el personaje puede dormir con la armadura puesta sin despertarse fatigado.

AMBIDIESTRO

Eres igualmente hábil usando cualquiera de las dos manos. Ignoras las penalizaciones por mano torpe en las pruebas y tiradas de ataque. Sin esta dote, los personajes sufren una penalización de –4 cuando usan la mano torpe. Ten en cuenta que esta dote no te proporciona ningún ataque adicional, simplemente te permite usar ambas manos igual de bien.

AYUDANTE (VARIABLE)

Tienes a otro personaje actuando como tu compañero y ayudante. Crea a tu ayudante como un personaje independiente (o como un animal si el DJ lo autoriza) con (rango x 5) puntos de personaje. El total de puntos de personaje de un ayudante debe ser inferior al tuyo. Tu ayudante es un PNJ, pero automáticamente posee una lealtad fanática hacia ti (siempre y cuando le trates bien y justamente). Los Directores de Juego deberían generalmente permitirte controlar a tu ayudante, aunque continúa siendo un PNJ y el DJ tiene la última palabra sobre sus acciones.

Los ayudantes no ganan puntos de personaje. En vez de eso, debes gastar tus puntos de personaje ganados en incrementar tu rango en Ayudante para mejorar el total de puntos de personaje y los atributos de tu ayudante; cada punto de personaje que gastes en incrementar tu rango proporciona al ayudante 5 puntos de personaje adicionales. Los ayudantes tampoco tienen puntos de acción, pero puedes gastar tus propios puntos de acción para su uso con los beneficios usuales. Los ayudantes no son secuaces sino personajes "hechos y derechos", de modo que no están sujetos a las reglas de secuaces.

BARRIDO VISUAL

Con un solo vistazo, el personaje sabe qué es lo que le rodea, otorgándole un modificador de +4 en las pruebas de Buscar en un área de 10 metros. Para detectar personas ocultas la CD es igual al resultado de la prueba de Sigilo.

BEBEDOR

El personaje es inmune a los efectos del alcohol. Da igual cuanto beba, jamás se emborrachará.

BENEFICIO

Cuentas con algún beneficio o ventaja adicional importante. La naturaleza exacta del beneficio queda por determinar entre el Director de Juego y tú. Como regla

TABLA P4: DOTES GENERALES

Nombre	Efecto
Acceso ilimitado	Acceso a lugares o eventos
Adaptación al entorno	No penalizado por complicaciones inherentes a un entorno concreto
Aguante	+4 a pruebas para medir agotamiento
Ambidextrismo	Ambas manos cuentan como mano diestra
Ayudante (variable)	Un pnj te asiste y acompaña.
Barrido visual	+4 a Buscar en un vistazo
Bebedor	Inmune a efectos del alcohol
Beneficio	Beneficio genérico moderado
Bien informado	Acceso a prueba de Recabar Información para acceder a datos poco comunes
Caído del cielo	+3 a riqueza, +1 a oficio / Apilable
Cautivar	Monopolizar la atención del objetivo. Prerrequisitos: Encanto
Competencia con nivel de progreso	Adaptado a otros niveles de progreso
Confundir (I, II, III, IV, V)	–1 a las tiradas de objetivo por confuso.
Contactos	Pruebas de Recabar Información en pocos minutos
Coordinar	+1 a cada miembro del grupo en ataques y habilidad
Correr	Correr a 5 veces la velocidad normal en vez de 4. Salto con carrerilla1/4 más alto
Despierto	Voluntad sumado a Atención para evitar sorpresa
Dureza	+2 a los umbrales de daño
Encanto	+2 a Carisma para influir en miembros de un sexo concreto. Accesible para el otro sexo.
Energía heroica*	Una acción de movimiento extra por asalto.
Esfuerzo extremo (I, II)*	+2 en cualquier tirada. Apilable una vez para obtener +4
Fama	Fácilmente reconocible, dificil incógnito.
Favor*	Acceso a favores valiosos.
Fe*	Añadir modificador de Sabiduría a pruebas.
Gran fortaleza	+1 a Fortaleza
Grande	Eres de tamaño grande
Improvisación científica*	Improvisar mecanismo para “apaño”
Inspirar (I, II, III, IV, V)*	+1 a las tiradas para tantos aliados como mod. Carisma.
Interponerse	Intercambiarte con aliado para sufrir un ataque dirigido a él
Intuición	Percepción de “mal presentimiento” con prueba de Voluntad contra CD 15
Levantarse de un salto	Puedes levantarte desde una posición tumbada como una acción gratuita.
Liderazgo*	Anular atontado, aturdido, despavorido, estremecido, fascinado o fatigado en un aliado.
Lingüista	Posibilidad de entender idioma desconocido con prueba de Inteligencia
Maniobrar con vehículo especializado	Competente en el uso de un tipo de vehículo en concreto. Accesible más veces para otros tipos de vehículo.Prerrequisito: 4 rangos en la habilidad de Conducir relacionada.
Máquina excepcional*	Mejorar temporalmente una máquina con prueba de la Artesanía correspondiente.
Memoria eidética	+4 a recordar y a Voluntad contra efectos alteradores de la memoria. Posibilidad de tiradas de Saber en especialidades no entrenadas.
Pequeño	Eres de tamaño pequeño.
Poco conocido	Dificilmente reconocible. Fácil incógnito
Presencia amedrentadora	Estremecer a oponentes
Provocar	Atontar enemigo mediante puyas.
Reflejos rápidos	+1 a Reflejos
Secuaces	PNJ o grupo de pnjs te sirven según reglas de secuaces. Apilable para ampliar número.
Segunda oportunidad	Posibilidad de repetir la tirada de salvación para un peligro en concreto. Accesible para nuevos peligros
Suerte del principiante*	+5 rangos temporales en una habilidad cualquiera que tuviera menos de 4 rangos durante todo un encuentro.
Trabajo en equipo (I, II, III)	+1 extra a Prestar Ayuda. Apilable 3 veces
Trance	Entrar en trance que pausa la asfixia, los venenos, enfermedades...
Valiente	+4 a Voluntad contra miedo.
Vehículo(variable)	El personaje dispone de un vehículo especial.
Velocidad incrementada (I, II, III)	+3 metros a velocidad. Apilable 3 veces
Vigor	El personaje se recupera dos veces más rápido de lo normal.
Voluntad de hierro	+1 a Voluntad

* El uso de esta dote requiere el gasto de un punto de acción

general no debería exceder los beneficios de ninguna otra dote, de un poder que costara 1 punto ni otorgar más de 4 puntos en total a repartir entre habilidades. También debería ser lo suficientemente significativo como para costar al menos 1 punto. Un ejemplo sería Inmunidad Diplomática. Una licencia para practicar la medicina o ejercer la abogacía, por otro lado, no debería considerarse un beneficio; se trata simplemente de tener los rangos suficientes en la habilidad apropiada de Oficio y no tiene efectos de juego importantes. Los Beneficios pueden ser adquiridos en rangos para mejorar el nivel de un mismo beneficio. El DJ es quien tiene la última palabra sobre lo que constituye o no constituye un Beneficio en la campaña. Ten en cuenta que algunas aptitudes pueden constituir Beneficios en ciertas campañas pero no en otras, dependiendo de si tienen o no algún impacto real en el juego. Identidad alternativa, un título nobiliario o profesional especial que otorgue privilegios o pertenecer a una agencia gubernamental son buenos ejemplos de beneficios.

BIEN INFORMADO

Estás excepcionalmente bien informado. Cuando te encuentres con un individuo, grupo u organización por primera vez, puedes realizar inmediatamente una prueba de Recabar Información como una reacción para ver si tu personaje ha oído algo acerca del sujeto. Esto sustituye a una prueba normal de Conocimiento (si fuera apropiado que se realizara una). Sólo recibes una prueba por sujeto, aunque el DJ puede permitir otra tras encontrar de nuevo al sujeto una vez ha transcurrido un tiempo significativo desde el primer encuentro.

CAÍDO DEL CIELO

El modificador de riqueza del personaje se aumenta en +3. Además, esta dote proporciona un bonificador de +1 a las tiradas de profesión. Un personaje puede elegir ésta dote múltiples veces y sus efectos se apilan.

Para más información sobre las reglas de Riqueza consultar la sección correspondiente en la página 49.

CAUTIVAR

El personaje usa sus palabras para ensimismar a un objetivo que tenga una Inteligencia de 3 o superior. El objetivo debe estar a 10 metros como máximo, no estar en combate y ser capaz de oír y entender al personaje. Cautivar consume una acción y se realiza una prueba de Carisma CD 10 a la que el objetivo resiste con Voluntad CD 5 + resultado de la prueba de Cautivar. Si falla, el personaje no prestará atención a ninguna otra cosa durante un asalto.

Prerrequisitos: Encanto

COMPETENCIA CON NIVEL DE PROGRESO

El personaje tiene competencia con equipo y conocimientos de un Nivel de Progreso (NP) diferente al suyo, que le permite ignorar los penalizadores al utilizar equipo, moverse en el entorno o comunicarse con personas de ese NP. Se siguen aplicando los que sean coherentes, como por ejemplo, el penalizador a los recursos si el personaje lleva dinero de un NP diferente. Los penalizadores de aquellos NP con los que no es competente se siguen calculando usando como referencia su Nivel de Progreso original, no ambos.

CONFUNDIR (I, II, III, IV, V)

Esta Dote funciona como Cautivar, aunque el resultado implica que el objetivo recibe un –1 a todas sus pruebas de Habilidad y Ataque durante 1d4 asaltos. Por cada nivel que se compre en esta Dote se recibe un –1 adicional hasta un máximo de –5.

CONTACTOS

Posees una red de contactos tan extensa y bien informada que puedes realizar una prueba de Recabar Información en tan sólo 1 minuto, suponiendo que tienes alguna forma de comunicarte con tus contactos. Puedes elegir 10 o elegir 20 en esta prueba (elegir 20 requiere 20 minutos en vez de 1). Pruebas posteriores de Recabar Información sobre el mismo tema necesitan la cantidad normal de tiempo.

COORDINAR

El personaje tiene un don para lograr que la gente trabaje junta. Como una acción de asalto completo el personaje realiza una prueba de Carisma (CD 10) que, si es exitosa, proporciona un +1 a las tiradas de ataque y pruebas de habilidad de sus compañeros durante tantos asaltos como su modificador de Carisma. El personaje puede coordinar un número de aliados igual a su modificador de Carisma con un mínimo de un aliado.

CORRER

Cuando el personaje corre se mueve a una velocidad cinco veces superior a su velocidad normal, en lugar de cuatro veces esa velocidad. Si el personaje realiza un salto con carrerilla incrementa la distancia o la altura salvadas en un cuarto, pero no más allá del máximo.

DESPIERTO

El personaje es intuitivamente consciente de su alrededor. El personaje añade su Bonificación de Voluntad a las pruebas de Atención para evitar la sorpresa.

DUREZA

El personaje añade una mejora de +2 a sus umbrales de daño.

ENCANTO

El personaje recibe un modificador de +2 en todas las pruebas de habilidades basadas en el Carisma realizadas para influenciar a miembros del sexo escogido (algunos personajes encantan a miembros del sexo opuesto, otros a miembros del mismo sexo). Esta dote se puede elegir una vez más (para afectar al otro sexo).

ENERGÍA HEROICA

El personaje puede llevar a cabo una acción de movimiento extra en un turno, ya sea antes o después de sus acciones normales. El personaje puede usar energía heroica un número de veces al día igual a su modificador de Constitución, pero no más de una vez por turno.

ESFUERZO EXTREMO (I, II)

Gastando un punto de acción, el personaje puede esforzarse para conseguir un modificador +2 en cualquier tirada. Esta dote puede comprarse una segunda vez para conseguir un modificador de +4.

FAMA

Eres una persona reconocida y popular. Un punto de referencia en tu profesión o en la sociedad que otros siguen y admiran, lo que te hace difícil pasar desapercibido, pero te otorga privilegios y atenciones especiales.

FAVOR

El personaje tiene la capacidad de adquirir ayudas menores de cualquiera que conozca. Realizando una prueba de Favor, un personaje puede ganar información importante sin perder el tiempo y sin la molestia de hacer muchas indagaciones. El personaje paga 1 punto de acción para activar esta dote y hace una tirada añadiendo su modificador de Carisma. El DJ establece la CD basada en el alcance del favor solicitado, variando entre 10 por un favor sencillo hasta 30 para favores formidables y altamente peligrosos, costosos o ilegales. El DJ debería controlar cuidadosamente el uso de favores del personaje para asegurarse de que no se abusa de esta capacidad.

FE

El personaje tiene mucha fe. Esto podría ser fe en sí mismo, en un poder superior o en ambos. Esta firme creencia le otorga una determinación extra al actuar en la vida, permitiendo al personaje añadir su modificador de Sabiduría a la tirada de dado siempre que el personaje pague 1 punto de acción para mejorar el resultado de una tirada de ataque, prueba de habilidad, tiro de salvación o prueba de característica.

GRAN FORTALEZA
El personaje recibe +1 a las pruebas de Fortaleza.

GRANDE
El personaje es de tamaño grande (ver página 15). Recibe un +1 a sus umbrales de daño, pero un –1 a su ataque y defensa. Además, únicamente a efectos de calcular su capacidad de carga recibe un +5 a la Fuerza.

IMPROVISACIÓN CIENTÍFICA
Esta Dote permite al personaje crear objetos rápidamente en una situación dramática y de forma barata, pero con una duración limitada. Pagando 1 punto de acción y combinando objetos comunes con una prueba de Artesanía que corresponda a la función deseada, el personaje puede construir una herramienta o mecanismo para ocuparse de cualquier situación. El objeto dura tantos asaltos como el modificador de Inteligencia del personaje. No puede ser reparado.

INSPIRAR (I, II, III, IV Y V)
Puedes inspirar grandeza en tus aliados. Debes ser capaz de interactuar y puedes afectar a un número de aliados igual a tu bonificador de Carisma. Tomando una acción de asalto completo y gastando un punto de acción, tus aliados ganan un +1 de bonificación en todas sus tiradas de ataque, tiros de salvación y pruebas durante el siguiente asalto. Por cada rango adicional que adquieras en esta dote incrementa la bonificación en +1, hasta un máximo de +5. Tú no ganas la bonificación por la inspiración, sólo tus aliados. Los usos múltiples de inspiración no se apilan, únicamente se aplica la bonificación más alta.

INTERPONERSE
Una vez por asalto, cuando un aliado adyacente a ti sea objetivo de un ataque, puedes elegir cambiar tu posición con la de dicho aliado como una reacción, siendo tú objetivo del ataque en su lugar. Si el ataque tiene éxito, sufres los efectos normalmente. Si el ataque no te acierta, tampoco alcanza a tu aliado. Debes declarar tu intención de intercambiar posiciones con un aliado antes de que se realice la tirada de ataque. No puedes utilizar Interponerse si estás aturdido o eres incapaz por otra razón de realizar acciones gratuitas.

INTUICIÓN
El personaje tiene una capacidad innata para sentir perturbaciones en el aire. El personaje puede realizar una tirada de Voluntad (CD 15). En una salvación con éxito, el DJ le indica al personaje si tiene un "mal presentimiento" o no. Esta Dote se utiliza un número de veces por día igual al modificador de Sabiduría del personaje.

LEVANTARSE DE UN SALTO
Puedes levantarte desde una posición tumbada como una acción gratuita. Además, no sufres ninguna penalización por levantarte. Sin esta dote, levantarse es una acción de movimiento y un personaje tiene un –2 al Ataque y la Defensa el turno que se levanta.

LIDERAZGO
Tu presencia puede tranquilizar y conceder coraje a los aliados. Como una acción estándar puedes gastar un punto acción para eliminar uno de los siguientes estados de un aliado con el que puedas interactuar: atontado, aturdido, despavorido, estremecido, fascinado o fatigado. Tu Liderazgo no puede eliminar el daño (aunque puede aliviar algunos de sus efectos) ni puede eliminar otros estados, lo que incluye exhausto, incapacitado o inconsciente.

LINGÜISTA
Siempre que el personaje encuentre un nuevo idioma que no conozca, tanto hablado como escrito, puede realizar una prueba de Inteligencia para determinar si puede entenderlo. La prueba se realiza con un bono igual al modificador de Inteligencia del personaje. La CD dependerá de la situación, oscilando entre 15 y 30 en la mayor parte de los casos. Una única prueba cubre aproximadamente un minuto de conversación o una página de un documento.

MANIOBRAR CON VEHÍCULO ESPECIALIZADO
Elige una clase de vehículo especializado (vehículos específicos que necesitan entrenamiento concreto como aeronaves o navíos pesados, helicópteros, cazas, naves espaciales, tanques, hovercrafts, mechas, excavadoras...). El personaje es competente con esa clase de vehículo.

El personaje no recibe penalizadores a las tiradas de pilotar o las tiradas de ataque cuando pilota naves de la clase seleccionada. Los personajes sin esta dote reciben un penalizador de –4 a las tiradas de conducir cuando operan un vehículo especializado y a los ataques realizados con las armas que pudieran tener integradas. No hay penalizadores cuando el personaje opera una vehículo de propósito general, como coches, motos, cargueros espaciales ligeros…

El personaje puede obtener ésta dote múltiples veces. Cada vez que la elija debe elegir una clase de vehículo especializado diferente.

Prerrequisito: 4 rangos en la habilidad de Conducir relacionada.

MÁQUINA EXCEPCIONAL
Gastando un punto de acción, y superando una prueba de Artesanía correspondiente, el personaje puede mejorar temporalmente el rendimiento de una máquina. La CD de la prueba depende del tipo de modificación que el personaje quiera hacer, siempre con un mínimo de 15. El efecto de la modificación permanece durante tantos minutos como el modificador de Inteligencia del personaje. Pasado ese tiempo hay un 50% de posibilidades de que la máquina quede estropeada y requiera reparaciones antes de volver a funcionar normalmente.

MEMORIA EIDÉTICA
Te acuerdas perfectamente de todo lo que has vivido. Tienes un +4 de bonificación en las pruebas para recordar cosas, incluyendo las pruebas de Voluntad contra efectos que alteren o borren la memoria. Puedes realizar cualquier prueba de Saber no entrenada, lo que significa que puedes responder cuestiones que impliquen conocimientos difíciles u oscuros sin tener ningún rango en la habilidad.

PEQUEÑO
El personaje es de tamaño pequeño (ver página 15), por lo que recibe un +1 al Ataque y a la Defensa, pero un –1 a los umbrales de daño. Además, su capacidad de carga se reduce a 3/4 de lo normal.

POCO CONOCIDO
Eres poco conocido en tu entorno o profesión, lo cual te permite moverte con mayor independencia que el resto de las personas.

PRESENCIA AMEDRENTADORA
Cuando el personaje usa esta Dote, todos los oponentes dentro de un radio de 3 metros deben hacer una tirada de Voluntad (CD 10 + el modificador de Carisma del personaje). Un oponente que falle su tirada está estremecido, recibiendo un penalizador de –2 a sus tiradas durante un número de turnos igual a 1d6 + el modificador de Carisma del personaje. El personaje puede usar esta dote una vez por turno como una acción gratuita. Una tirada de salvación con éxito significa que el oponente es inmune al uso de esta Dote por parte del personaje durante 24 horas.

PROVOCAR
El personaje desconcierta a su objetivo mediante ingeniosos insultos. El objetivo debe tener Inteligencia 3 o superior y estar a un máximo de 10 metros del personaje, además de ser capaz de oírle y entenderle. Para provocar a un objetivo, el personaje debe usar una acción de ataque y realizar una prueba de Carisma (CD 10). Si tiene éxito, el objetivo puede intentar resistirlo con su Voluntad (CD 5 + resultado de la tirada anterior), quedando atontado (ver página 112) durante un asalto si falla la tirada.

REFLEJOS RÁPIDOS
El personaje obtiene un modificador de +1 a sus tiradas de salvación de Reflejos.

SECUACES
Tienes un secuaz o seguidor. Este secuaz es un personaje independiente con un total de puntos de personaje de (rango x 15). Los secuaces no pueden tener sus propios secuaces. Tus secuaces tienen automáticamente una actitud solícita hacia ti. Si doblas el coste de esta dote (2 puntos por rango) tus secuaces son fanáticos. Se encuentran sujetos a las reglas normales de secuaces (ver pág. 109).

En vez de incrementar los puntos de personajes disponibles para crear tu secuaz, un rango en esta dote puede aumentar el número total de tus secuaces del mismo tipo doblándolos. De modo que Secuaces 5 puede darte un secuaz de 75 puntos o dos secuaces de 60 puntos, o cuatro de 45 puntos, u ocho de 30 puntos, y así sucesivamente. Tus secuaces no tienen por qué ser idénticos, pero deberían ser generalmente del mismo tipo (agentes humanos, demonios infernales, zombis, etc.).

Cualquier secuaz perdido puede ser reemplazado entre aventuras con otro seguidor de características similares a discreción del DJ.

SEGUNDA OPORTUNIDAD
Elige un peligro particular, como caer, ser derribado, activar trampas, ser controlado mentalmente (o afectado por otro poder específico, como un Impacto con el descriptor fuego) o una habilidad específica con consecuencias por un fallo. Si fallas un tiro de salvación contra ese peligro o una prueba con esa habilidad, puedes hacer otra tirada inmediatamente y quedarte con el mejor de los dos resultados. Sólo consigues una segunda oportunidad para una salvación o tarea dada, y el DJ decide si un peligro o habilidad particular es un foco apropiado para esta dote. Cada rango adicional en esta dote se aplica a un peligro o habilidad diferente.

SUERTE DEL PRINCIPIANTE
Mediante el gasto de un punto de acción, ganas 5 rangos en cualquier habilidad en la que actualmente tengas 4 rangos o menos, incluyendo aquellas en las que no tienes ningún rango, incluso si no pueden ser usadas no–entrenado. Estos rangos de habilidad temporales se conservan por toda la duración del encuentro y te proporcionan los beneficios usuales.

TRABAJO EN EQUIPO
Eres más efectivo ayudando a tus amigos. Cuando utilices la acción de Prestar Ayuda (ver pág. 108), proporcionas una bonificación 1 punto mayor de lo normal por cada rango en esta dote, hasta un máximo de 3 rangos (para un +3 de bonificación adicional).

TRANCE
Mediante el control de la respiración y del cuerpo, puedes entrar en un profundo trance. Requiere un minuto de meditación ininterrumpida y una prueba de Concentración a CD 15. Mientras te encuentres en trance sumas tu bonificador de Concentración (no tu rango) a tu puntuación de Constitución para determinar durante cuánto tiempo puedes aguantar la respiración, y realizas pruebas de Concentración en vez de Constitución para evitar la asfixia (ver Asfixia, pág. 15). El veneno y los efectos de las enfermedades quedan suspendidos durante el trance. Hace falta una prueba de Atención con una CD igual al resultado de tu prueba de Concentración para darse cuenta de que no estás muerto. Eres consciente de lo que te rodea durante el trance y puedes salir de él en cualquier momento que desees. No puedes emprender ninguna acción mientras estés en trance.

VALIENTE
Eres más resistente a todas las clases de efectos de miedo. Recibes un bonificador de +4 a todas las pruebas de Voluntad para resistir efectos o situaciones de Miedo.

VEHÍCULO
El personaje posee un vehículo único y especial. En las ambientaciones en las que sea apropiado, puede tratarse de un animal de monta. Por cada punto en esta dote, el personaje dispone de 5 puntos para la creación de su vehículo, según se explica en el capítulo correspondiente (pág. 188).

Varios personajes pueden compartir vehículo si es apropiado (básicamente si tiene plazas para todos ellos). De este modo, los puntos proporcionados por cada personaje se suman para dar el total de puntos disponibles para crear el vehículo.

VELOCIDAD INCREMENTADA (I, II, III)
La velocidad base del personaje se incrementa en 3 metros, afectando a todos los tipos de movimiento en consecuencia. Esta Dote puede comprarse un máximo de tres veces.

VIGOR
El personaje se recupera dos veces más rápido de lo normal. Reduce a la mitad cualquier tiempo de recuperación.

VOLUNTAD DE HIERRO
El personaje obtiene un modificador de +1 a todas las tiradas de Voluntad.

Dotes de habilidad
ATRACTIVO (I, II Y III)
Eres particularmente atractivo, consiguiendo una bonificación de +4 por rango en las pruebas de Engañar y Diplomacia para engañar, seducir o cambiar la actitud de cualquiera que pudiera encontrarte atrayente.

CALMADO BAJO PRESIÓN
Elige cuatro habilidades. Cuando hagas pruebas con esas habilidades, puedes elegir 10 incluso estando distraído o bajo presión. Esta dote no te permite elegir 10 con habilidades que normalmente no te lo permiten. Cada rango adicional aplica Calmado bajo presión en cuatro habilidades más.

CHAPUZAS
El personaje obtiene un +4 en las pruebas de Artesanía siempre que realice reparaciones (de carácter temporal: se trata de un remiendo no de un arreglo permanente)

CHARLATANERÍA
El personaje tiene talento para embaucar y burlar a los demás. Recibe un +4 en cualquier prueba de Engañar y Diplomacia que el personaje realice mientras intenta mentir, engañar u otra forma de retorcer la verdad.

CIRUGÍA
El personaje puede usar la habilidad Medicina para realizar cirugía sin penalizaciones. Los personajes sin ésta Dote sufren un penalizador de –4 a las tiradas de Medicina efectuadas para realizar cirugía.

CONFIANZA
El personaje obtiene un modificador de +2 a las tiradas relacionadas con juegos de azar y de intimidar así como a las tiradas para resistir la intimidación.

EMPATÍA
Tienes un modificador de +2 en las pruebas que implican habilidades de interacción (Engañar, Diplomacia, Trato con animales, Intimidar, Actuar y Averiguar intenciones), siempre que pases al menos 1 minuto observando a tu objetivo antes de hacer la prueba de habilidad.

EMPATÍA ANIMAL
Tienes una conexión especial con los animales. Puedes usar la habilidad de Trato con Animales (pág. 25) como Diplomacia (ver pág. 23) para cambiar

la actitud de un animal interaccionando con él. A diferencia de un uso normal de Diplomacia, no tienes que hablar un lenguaje que el animal entienda, y Empatía Animal afecta a criaturas con una Inteligencia de 1 ó 2 (pero aún mayor que 0). También puedes usar pruebas de Engañar y Recabar Información normalmente con los animales. En realidad no necesitas hablar a los animales; comunicas tus propósitos por medio de gestos y lenguaje corporal, y averiguas cosas estudiando el comportamiento animal.

ÉNFASIS EN UNA HABILIDAD

El personaje obtiene un modificador +4 en todas las pruebas con una habilidad o un modificador +2 a dos habilidades relacionadas entre sí. Este modificador no permite al personaje realizar pruebas de habilidades que requieren entrenamiento si el personaje no tiene rangos en esa habilidad.

Estos son algunos ejemplos de combinaciones válidas de habilidades:

Acrobático: Atletismo y Acrobacias.
Ágil: Acrobacias y Juegos de manos.
Afinidad con Animales: Trato con animales y Conducir (una sola habilidad de montar).
Atlético: Atletismo.
Atento: Investigar y Averiguar intenciones.
Brújula: Orientación y Supervivencia.
Cauteloso: Artesanía (Demoliciones y Desactivar mecanismo).
Centrado: Acrobacias y Concentración.
Constructor: Cualesquiera dos especializaciones de Artesanía cuyo objetivo sea crear objetos tangibles.
Creativo: Cualesquiera dos especializaciones a elegir entre Artesanías artísticas –por ejemplo, pintura o escultura – y cualquier especialización de Interpretar que contenga componentes creativos.
Culto: Cualesquiera dos especializaciones de Saber.
De Fiar: Diplomacia y Recabar Información.
Despierto: Atención y Averiguar intenciones.
Diestro: Juego de manos.
Diligente: Buscar e Investigar.
Engañoso: Disfrazarse y Engañar.
Experto Médico: Artesanía (farmacéutica) y Medicina.
Experto en Vehículos: Dos habilidades de conducir. Si en la ambientación existe un solo tipo de vehículo, el modificador pasa a ser de +4.
Investigador: Investigar y Recabar Información.
Manitas: Artesanía (reparar) y Saber (Informática).
Meticuloso: Artesanía (falsificar) y Buscar.
Negociador: Averiguar Intenciones y Diplomacia.
Perro Viejo: Averiguar Intenciones y Engañar.
Persuasivo: Diplomacia y Engañar.

El DJ puede permitir cualesquiera otras combinaciones de dos habilidades que considere oportunas.

ESCONDERSE A PLENA VISTA

Puedes realizar pruebas de Sigilo aunque estés siendo observado e incluso si no dispones de cobertura u ocultación. Los personajes normalmente deben disponer de cobertura u ocultación para esconderse y no pueden hacer pruebas de Sigilo mientras están siendo observados. Eres hábil haciendo que no se note lo que estas haciendo en realidad.

ESFUERZO SUPREMO (VARIABLE)

Cuando gastes un punto de acción en una tarea particular, trata la tirada como un 20 (lo que quiere decir que no necesitas tirar el dado, simplemente aplicar un resultado de 20 a tu modificador). Éste no es un 20 natural, sino que se trata como una tirada de 20 en todos los demás aspectos. Tú eliges la acción particular a la cual se aplica la dote cuando la adquieres y el DJ

debe aprobarla. Puedes adquirir Esfuerzo Supremo varias veces, aplicándose a una acción diferente en cada ocasión.

FORZAR CERRADURAS

Forzar cerraduras te permite utilizar tu habilidad de Juegos de Manos para forzar cerraduras. En caso contrario, recibes un penalizador de +4 a la CD y solo puedes utilizar tu modificador de Destreza para ayudarte en la prueba.

HERRAMIENTAS IMPROVISADAS

Ignoras la penalización de –4 por usar habilidades sin las herramientas adecuadas, dado que puedes improvisar las herramientas suficientes con lo que tengas a mano.

HOMBRE PARA TODO

Puedes usar cualquier habilidad no–entrenada, incluso aquellas que en condiciones normales no pueden ser usadas sin entrenamiento; todavía debes tener las herramientas apropiadas si la habilidad las necesita.

INVENTOR

Puedes utilizar las habilidades de Artesanía y Saber (tecnología) para construir inventos y dispositivos temporales. Consulta Inventar, pág. 103, para más detalles.

MOFARSE

Puedes desmoralizar a un oponente con una prueba de Engañar en vez de con una de Intimidar. Utiliza las reglas normales para desmoralizar (ver pág. 108), sustituyendo Intimidar por Engañar. El objetivo se resiste usando Averiguar Intenciones, Engañar o su salvación de Voluntad (la que sea mayor) y gana una bonificación de +1 a su prueba de resistencia por cada intento de mofarse de él en el mismo encuentro.

OCULTAR INFORMACIÓN

El personaje es un mentiroso consumado. Añade un modificador de +4 siempre que se enfrente a una prueba de Averiguar intenciones.

PLAN

Antes de un encuentro el personaje puede desarrollar un plan de acción para manejar la situación. Crear un plan requiere 1 minuto y, tras ese tiempo, el personaje realiza una prueba de Inteligencia (CD 15). Un resultado exitoso proporciona al personaje y sus aliados un modificador +2. No se puede elegir 10 ó 20 cuando se realiza esta prueba. Este modificador puede ser aplicado a todas las pruebas de habilidad y todas las tiradas de ataque y defensa realizadas por el personaje que hizo el plan y sus aliados, pero el modificador solo dura los primeros 3 asaltos. Después de ese tiempo, el modificador se reduce 1 punto (hasta un mínimo de +0) por cada asalto adicional que la situación continúa, ya que los caprichos de la circunstancia empiezan a deshacer incluso los planes mejor trazados.

RASTREAR

Encontrar un rastro o seguirlo durante un kilómetro requiere una tirada de Supervivencia. El personaje debe hacer otra tirada de Supervivencia cada vez que el rastro se vuelva difícil de seguir o las circunstancias para seguirlo se compliquen.

El personaje se mueve a la mitad de su velocidad normal (o a su velocidad normal con un penalizador a la tirada de –5 o al doble de su velocidad normal con un penalizador a la tirada de –20).

La CD de la tirada de rastrear depende de las circunstancias que faciliten o compliquen el rastreo, las cuales añadirán los modificadores apropiados a juicio del DJ.

Si el personaje falla la tirada de Supervivencia pasada una hora, puede volver a intentarlo tras una hora (en el exterior) o 10 minutos (en interiores) de buscar.

Un personaje sin esta dote puede buscar rastros con tiradas de Supervivencia, pero solo puede seguir rastros con una CD de 10 o menos. Un personaje puede usar la habilidad de Buscar para hallar huellas individuales, pero no puede seguir rastros usando esa habilidad.

Dotes de combate

ACCIÓN EN MOVIMIENTO

Cuando hagas una acción estándar que no sea un ataque y una acción de movimiento, puedes moverte tanto antes como después de la acción estándar, siempre y cuando la distancia total recorrida no sea superior a tu velocidad de movimiento.

AGARRE MEJORADO

Cuando logres golpear con un ataque sin armas puedes iniciar inmediatamente una presa contra ese oponente como una acción gratuita. El oponente no puede ser de una categoría de tamaño superior a la tuya. Tu ataque sin armas inflige el daño normal y cuenta como la tirada de ataque inicial para comenzar la presa.

ANTICIPARSE

Puedes gastar 1 Punto de Acción para actuar primero en el orden de iniciativa, sin tener que hacer una tirada de iniciativa. Sólo puedes hacer esto en una situación en la que normalmente harías una tirada de iniciativa. Si más de un personaje hace uso de esta dote, tiran iniciativa normalmente y actúan según el orden de sus resultados, seguidos por todos los demás personajes involucrados en el combate.

APUNTAR AL BLANCO

Cuando realizas una acción de apuntar (ver pág. 106) conservas tu Defensa completa, en lugar de perder tu bonificación de esquiva a la Defensa como es habitual.

Prerrequisitos: sabiduría 13, disparo a larga distancia.

ARMA VIVIENTE (I, II, III)

El personaje ataca con cualquiera de sus puños independientemente, o incluso con sus codos, rodillas y pies. Esto significa que puede llevar a cabo ataques desarmado incluso con las manos ocupadas y no existe el ataque con la "mano mala" para él. Además, el artista marcial hace más daño con los ataques desarmados según el nivel de dote que compre (+1 por nivel, hasta +3 a nivel III).

ARROLLAR EN CARRERA

Si llevas a cabo con éxito un intento de arrollar, puedes arrollar de nuevo, siempre y cuando te muevas lo suficiente como para alcanzar a otro objetivo. Puedes continuar haciendo intentos de arrollar hasta que te quedes sin movimiento o bien falles en uno de los intentos. Puedes cambiar la dirección de tu movimiento entre intentos de arrollar, pero debes moverte al menos 3 metros en línea recta antes de cada uno de ellos.

ARROLLAR MEJORADO

Cuando realices un intento de arrollar, tu oponente no puede elegir evitarte, y obtienes una bonificación +4 en la prueba de derribo.

ARTES MARCIALES DE COMBATE (I, II, III)

I) El personaje está entrenado en el combate con las manos desnudas. Se le considera armado cuando lucha sin usar más armas que su propio cuerpo, con lo que puede usar dotes u otros beneficios que en otros casos solo podría usar de utilizar algún arma cuerpo a cuerpo. Además, con un ataque desarmado, el personaje hace un daño igual a 1d4+ su modificador de Fuerza.

   Sin ésta dote, un personaje solo puede hacer 1d3–1 + su modificador de Fuerza estando desarmado.

   Prerrequisitos: ataque base +1, competencia en lucha sin armas.

II) El rango de amenaza de crítico del personaje en los ataques desarmado aumenta a 19–20.

   El rango de amenaza de crítico de un personaje sin esta dote que ataque desarmado es solo de 20.

TABLA P5: DOTES DE HABILIDAD

Nombre	Efecto
Atractivo	+4 a pruebas de habilidad para cambiar actitudes mediante la seducción.
Calmado bajo presión	Posibilidad de elegir 10 en cuatro habilidades incluso bajo presión. Accesible más veces para aplicar a otras habilidades
Chapuzas	+4 a Artesanía para reparación temporal
Charlatanería	+4 a pruebas de habilidad para mentir.
Cirugía	Competencia con cirugía.
Confianza	+2 a pruebas para juegos de azar y resistir intimidación.
Empatía	+2 a pruebas sociales si se estudia primero al interlocutor.
Empatía animal	Posibilidad de intentar habilidades para influir en animales.
Énfasis en una habilidad	+4 a una habilidad o +2 a dos habilidades relacionadas.
Esconderse a plena vista	Disimular las propias acciones
Esfuerzo supremo (variable)*	Posibilidad de gastar un punto de acción para obtener 20 automáticamente en las pruebas de una acción específica. Accesible más veces para otras acciones específicas
Forzar cerraduras	Forzar cerraduras con habilidad Juego de manos. Sin la dote se sufre un +4 a la CD y solo se usa el modificador de Destreza
Herramientas improvisadas	Ignora el –4 por falta de herramientas adecuadas.
Hombre para todo	Puedes usar cualquier habilidad no–entrenada.
Inventor	Construir inventos temporales.
Mofarse	Permite desmoralizar con Engañar. Sin la dote se usa Intimidar para desmoralizar
Ocultar información	+4 contra Averiguar intenciones.
Plan	+2 a todas las tiradas para una secuencia de acciónes planificada. Solo funciona los tres primeros asaltos del plan
Rastrear	Seguir rastros con Superviviencia. Sin la dote solo se pueden seguir rastros de CD 10

* El uso de esta dote requiere el gasto de un punto de acción

Prerrequisitos: artes marciales de combate I, ataque base +4.

III) Cuando el personaje consiga un éxito crítico en un ataque desarmado, hace el triple de daño.

Un ataque desarmado crítico sin esta dote hace doble daño.

Prerrequisitos: artes marciales de combate II, ataque base +8.

ARTES MARCIALES DEFENSIVAS

El personaje gana un bonificador de +1 de esquiva a la defensa contra ataques cuerpo a cuerpo.

Una condición que niegue al personaje su bonificador de destreza también le niega sus bonificadores de esquiva. Además, los bonificadores de esquiva se apilan, al contrario que casi todos los tipos de bonificadores.

ASUSTAR

Puedes realizar una prueba de Intimidar en vez de una de Engañar para fintar en combate. Los objetivos resisten con Averiguar Intenciones, Intimidar o Voluntad (la que sea mejor) y ganan una bonificación de +1 en su prueba de resistencia por cada intento de asustar que se realice contra ellos en el mismo encuentro.

ATAQUE A FONDO

Cuando realizas un ataque puedes aceptar una penalización de hasta –5 en tu bonificación de defensa y sumar el mismo número (hasta +5) a tu bonificación de ataque. Tu bonificación de defensa no puede ser reducida por debajo de +0 y tu bonificación de ataque no puede aumentar por encima de su doble. Los cambios a los bonificadores de ataque y defensa se declaran antes de que hagas la tirada de ataque y duran hasta tu próximo turno.

ATAQUE AL GALOPE

Cuando un personaje está montado y realiza una acción de carga, puede moverse y atacar, como en una carga normal, y luego moverse otra vez (siguiendo la línea recta de la carga). El movimiento total del personaje durante ese asalto no puede ser superior al doble de la velocidad de la montura del personaje.

ATAQUE ATURDIDOR

Cuando realices un ataque cuerpo a cuerpo dañino, puedes elegir no infligir el daño normal. En vez de eso, el objetivo realiza una salvación de Fortaleza contra una CD de 10 + tu bonificación de daño. Un éxito en el tiro de salvación no tiene consecuencias sobre el objetivo, pero un fallo implica que éste queda atontado durante un asalto. Un fallo por 5 o más implica que el objetivo queda aturdido durante un asalto, y un fallo por 10 o más le deja inconsciente.

ATAQUE CERTERO

Cuando realices un ataque puedes elegir tomar una penalización de hasta –5 en tu resultado de la tirada de daño y añadir el mismo número (hasta +5) a tu bonificación de ataque. El resultado de tu daño no puede ser menor que +0 y tu bonificador de ataque no puede exceder el doble del original. Los cambios al ataque y al daño se declaran antes de que realices la tirada de ataque y duran hasta tu próximo turno.

ATAQUE DEFENSIVO

Cuando realices un ataque puedes elegir tomar una penalización de hasta –5 en tu bonificación de Ataque y añadir el mismo número (hasta +5) a tu Defensa como un bonificador de esquiva. Tu bonificación de ataque no puede ser reducida por debajo de +0 y tu Defensa no puede exceder el doble de la original. Los cambios al Ataque y a la Defensa duran hasta tu próximo turno.

ATAQUE ELÁSTICO

Al usar una acción de ataque con un arma de cuerpo a cuerpo, el personaje se puede mover antes y después del ataque, siempre que la distancia total de ambos movimientos no supere el índice de velocidad del personaje.

TABLA P6: DOTES DE COMBATE

Nombre	Efecto
Acción en movimiento	Posibilidad de moverse antes y despues de una acción estándar.
Agarre mejorado	Presa automática si éxito en ataque desarmado.
Anticiparse*	Actuas primero sin tirar iniciativa.
Apuntar al blanco	Apuntar durante 1 asalto otorga +2 al próximo ataque. Prerrequisitos: sabiduría 13, disparo a larga distancia.
Arma viviente (I, II, III)	Puede atacar desarmado con las manos ocupadas, sin "mano mala" y con +1 al daño por nivel.
Arrollar en carrera	Éxito en arrollar permite nuevo arrollamiento. Si éxito, se continúa hasta que uno fracase.
Arrollar mejorado	+4 a derribo y el oponente no puede elegir evitarte.
Artes marciales de combate (I, II, III)	I) Se considera armado siempre. daño de ataques sin armas 1d4+ Fuerza. Prerrequisitos: ataque base +1, competencia en lucha sin armas. II) Amenaza de crítico desarmado = 19–20. Prerrequisitos: artes marciales de combate, ataque base +4. III) Crítico desarmado triplica daño. Prerrequisitos: artes marciales de combate II, ataque base +8.
Artes marciales defensivas	+1 por esquiva a Defensa contra cuerpo a cuerpo. Negado si se niega destreza.
Asustar	Usar Intimidar para fintar en combate.
Ataque a fondo	Perder Defensa a cambio de Ataque (5 puntos máximo).
Ataque al galope	Posibilidad de continuar movimiento tras carga si montado.
Ataque aturdidor	Posibilidad de elegir atontar o dejar inconsciente en lugar de hacer daño.
Ataque certero	Perder daño a cambio de Bonificador de Ataque (máximo 5 puntos).
Ataque defensivo	Perder Ataque a cambio de Defensa (máximo 5 puntos)
Ataque elástico	Posibilidad de continuar movimiento tras ataque cuerpo a cuerpo. Prerrequisitos: destreza 13, esquiva, movilidad, ataque base +4.
Ataque en marcha	Sin penalizadores al atacar desde vehículo en marcha.
Ataque furtivo (I, II, III, IV)	+2 a ataque por sorpresa. Apilable (+1 adicional hasta +5)
Ataque poderoso	Perder Ataque a cambio de daño (máximo 5 puntos).
Ataque sometedor (I, II)	Ataque extra inmediato contra otro oponente adyacente tras incapacitar al anterior. Accesible una segunda vez para permitir un paso para acceder al segundo objetivo.
Ataque de torbellino	Ataque simultáneo contra todos los enemigos adyacentes. Prerrequisitos: destreza 13, inteligencia 13, esquiva, movilidad, ataque elástico, ataque defensivo, ataque base +4.
Atar arma	Desarmar como acción gratuita si se bloquéa con éxito.
Bala saltarina	Hacer "carambola" con un disparo para ignorar un obstáculo. Prerrequisitos: apuntar al blanco, disparo preciso.
Blanco elusivo	–8 a los demás para golpearte a distancia si estás en cuerpo a cuerpo contra otro enemigo.
Bloqueo mejorado, (I, II)	+2 al ataque para bloquear ataques cuerpo a cuerpo
Combate con dos armas (I, II, III)	I) –2 para la mano primaria y –6 para la mano mala luchando con dos armas. Prerrequisito: destreza 13. II) –1 para la mano hábil y –4 para la mala. Posibilidad de un arma a distancia en una mano y una cuerpo a cuerpo en la otra. Prerrequisitos: destreza 13, combate con dos armas, ataque base +6. III) Sin penalización en mano hábil y –2 en la mano mala. Prerrequisitos: destreza 13, combate con dos armas, combate con dos armas mejorado, ataque base +11.
Competencia con armas (Tipo)	Competente con tipo de arma o con arma exótica o especializada concreta. Accesible más veces para más tipos de armas o más armas exóticas o especializadas
Competencia con armadura (Tipo)	Competente con tipo de armadura. Accesible más veces para más tipos de armadura.
Competencia en lucha sin armas	Ignorar penalizador –4 a ataque por luchar desarmado
Contraestocada rápida	Ataque extra gratuito contra el oponente si éste falla un ataque cuerpo a cuerpo. Prerrequisitos: destreza 13, esquiva.
Crítico mejorado (I, II, III)	El rango de amenaza de crítico de uno de tus ataques aumenta en 1. Apilable para seleccionar otros ataques o aumentar más los rangos de amenaza de crítico
Desenvainado rápido (I, II)	Desenvainar como acción gratuita. Segunda vez permite recargar como acción gratuita.
Defensa astuta	Añadir modificador de Inteligencia a la Defensa.
Defensa mejorada (I, II)	+2 extra a la esquiva otorgada por una acción de Defensa total (para un total de +6). Una segunda vez aumenta el bonificador a un total de +8.
Derribo mejorado	+4 en pruebas para derribar a un oponente y ellos no tienen la oportunidad de derribarte si fallas.
Desarme mejorado (I, II, III)	+2 para desarmar sin dar oportunidad de desarmarte. Prerrequisitos: Inteligencia 13, ataque defensivo.

TABLA P6: DOTES DE COMBATE (CONT.)

Nombre	Efecto
Desequilibrar al oponente	Un oponente recibe una penalización igual a su modificador de fuerza a los ataques contra ti. Prerrequisitos: artes marciales defensivas, ataque base +6.
Desviar flechas	Una salvación de Reflejos desvía un ataque a distancia.
Disparo a bocajarro	+1 a los ataques a distancia contra oponentes a menos de 10 metros.
Disparo a la carrera	Puedes continuar tu movimiento tras un ataque a distancia. Prerrequisitos: destreza 13, disparo a bocajarro, esquiva, movilidad.
Disparo a larga distancia	Cuando el personaje usa un arma a distancia, su incremento de rango se aumenta en la mitad (se multiplica por 1,5). Con armas arrojadizas, el incremento de rango se dobla.
Disparo doble	Posibilidad de disparar dos balas a la vez con un arma semiautomática (+1 al daño con un penalizador –2 al ataque). Prerrequisitos: destreza 13, disparo a bocajarro.
Disparo preciso (I, II)	+4 al disparar contra un oponente en combate cuerpo a cuerpo contra un aliado. Una segunda vez ignora cobertura inferior a total y la probabilidad de fallo de ocultación inferior a total, así como el efecto de Blanco Elusivo
Disparo rápido*	Un ataque extra (con penalizador –2) por asalto tantos asaltos como modificador de Destreza.
Distraer	Elige Engañar o Intimidar para atontar a los oponentes en combate. Se puede coger una segunda vez para la otra habilidad
Duro de pelar	Estado Moribundo se estabiliza automáticamente al siguiente asalto.
Entorno predilecto	+1 al ataque o a la esquiva para cuando luches en un entorno en concreto. Apilable hasta +5 o para elegir nuevos entornos
Especialidad en ataque (I, II, III, IV)	+1 a un ataque o arma en concreto. Apilable cuatro veces y para seleccionar más ataques y armas
Esquiva	+4 a Defensa contra los ataques de un oponente.
Esquiva asombrosa	Conservas el bonificador de esquiva si estás sorprendido o desprevenido. Inmune a sorpresa
Esquivar con vehículo	+1 a Defensa por esquiva a los ocupantes del vehículo conducido por el personaje. Prerrequisitos: destreza 13, 6 rangos en conducir o pilotar, experto en vehículos.
Evaluación	Eres capaz de valorar las capacidades de combate de un oponente.
Evasión (I y II)	Se niega el daño de las salvaciones que normalmente producirían medio daño. Segunda vez reduce el daño de efectos de area a la mitad si se falla la salvación.
Finta acrobática	Acrobacias en vez de Engañar para fintar.
Finta mejorada	+2 a engañar para fintar como acción de movimiento. Prerrequisitos: inteligencia 13, pelea, lucha callejera.
Forzar parada	Maniobra para detener a un vehículo de superficie enemigo. Prerrequisitos: 4 rangos en conducir, experto en vehículos.
Fuego automático	Disparar ráfagas como acción estándar en lugar de cómo accion de asalto completo.
Furia (I, II, III, IV, V)	+4 a Fuerza, +2 a Fortaleza y Voluntad a cambio de –2 a la Destreza, incapacidad de concentrarse o elegir 10 ó 20. Dura cinco asaltos. Apilable.
Impacto Crítico	Puedes efectuar golpes críticos contra tu oponente predilecto aunque sea inmune a los críticos. Prerrequisitos: Oponente predilecto
Iniciativa mejorada (I, II, III)	+2 a iniciativa. Apilable 3 veces
Lanzamiento de combate (I, II)	I) +2 en tiradas enfrentadas de fuerza y destreza para producir o evirtar desarme o presa. Prerrequisito: artes marciales defensivas. II) Desarme gratuito contra un enemigo que fracase en ataque cuerpo a cuerpo. Prerrequisitos: artes marciales defensivas, lanzamiento de combate I, ataque base +3.
Lucha a ciegas	Vuelve a tirar si fallo por ocultación
Lucha callejera	1d4 de daño extra desarmado una vez por turno. Prerrequisitos: pelea, ataque base +2.
Lucha desde el suelo	Sin penalizadores por luchar tumbado.
Maestría lanzadora (I, II, III, IV, V)	+1 al daño con armas arrojadizas u objetos comunes usados como tales.
Maniobra cooperativa	Ceder a un aliado los beneficios de una acción propia.
Movilidad	Apartarte del enemigo tras ataque cuerpo a cuerpo. Prerrequisitos: destreza 13, esquiva.
Oponente predilecto (I, II, III, IV, V)	+1 a tiradas contra un tipo de criatura en concreto. Apilable hasta +5. Accesible más veces para otras criaturas
Oportunista*	Ataque extra contra un oponente que haya sido dañado en cuerpo a cuerpo en el mismo asalto por un aliado.

TABLA P6: DOTES DE COMBATE (CONT.)

Nombre	Efecto
Pelea (I, II, III)	+1 a ataque, defensa y daño estando desarmado. Apilable 3 veces
Permanecer consciente	Capaz de aguantar sin perder consciencia
Pisotear con la montura	+4 al ataque de la montura tras arrollar un oponente.
Presa mejorada	Presa con una mano.
Puntería mejorada	Doble efecto al apuntar.
Puñetazo aplastante (I, II)	I) Crítico automático en cuerpo a cuerpo contra desprevenido. Prerrequisitos: pelea, ataque base +3. II) El puñetazo aplastante hace triple daño.
Ráfaga corta	–4 a ataque con arma automática a cambio de +2 dados extra de daño. Prerrequisitos: Sabiduría 13, competencia con armas de fuego personales, competencia avanzada con armas de fuego.
Ráfaga larga	Afectar un área mayor con arma en autofuego. Prerrequisitos: competencia con armas de fuego personales, competencia avanzada con armas de fuego.
Reaccionar primero	Accion extra previa a tiradas de iniciativa en situaciones sin sorpresa.
Recarga rápida	Recargar cargadores como acción gratuita. Recargar balas como acción de movimiento. Prerrequisito: ataque base +1.
Redirigir	Desviar ataque contra tí hacia otro oponente adyacente.
Resistencia al daño (I, II, III)	Reducción de Daño 1, apilable 3 veces.
Rodar a la defensiva*	Reducir daño a la mitad por esquivar rodando
Romper arma	Ataque extra gratuito contra un arma bloqueada.
Soltura con arma	+1 a todas las tiradas con el arma elegida. Apilable y accesible para más armas
Soltura en tipo ataque (I, II, III, IV, V)	+1 al ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Apilable 5 veces y accesible para el otro tipo de combate
Soltura en esquiva (I, II, III, IV, V)	+1 a esquiva. Apilable 5 veces
Sujeción a distancia	Sujetar a oponente a algo cercano con ataque de arma a distancia.
Sujeción mejorada	–4 a oponentes para librarse de tus presas.
Sutileza en presa	Puedes usar destreza en vez de Fuerza en presa.

* El uso de esta dote requiere el gasto de un punto de acción

Un personaje no puede usar esta dote si lleva carga pesada o armadura pesada.

Prerrequisitos: destreza 13, esquiva, movilidad, ataque base +4.

ATAQUE EN MARCHA

El personaje no sufre penalizadores por la velocidad del vehículo cuando efectúa un ataque mientras está en un vehículo en marcha. Además, si el personaje es el conductor, puede usar su acción de ataque para atacar en cualquier punto del movimiento del vehículo de ése turno.

Sin esta dote, al hacer un ataque desde un vehículo en marcha, el personaje sufre un penalizador basado en la velocidad del vehículo. Los pasajeros pueden preparar una acción para hacer un ataque cuando el vehículo alcance un lugar concreto, pero el conductor debe hacer su ataque antes o después del movimiento del vehículo.

ATAQUE FURTIVO (I, II,III, IV)

Cuando realices un ataque por sorpresa, incrementa el modificador de daño de tu ataque en +2. No puedes efectuar un ataque furtivo sobre un oponente que no puedas percibir con precisión (debido a la ocultación), y además los oponentes inmunes a los golpes críticos no sufren ningún daño adicional. Los rangos adicionales incrementan el modificador de daño de Ataque Furtivo en +1 por rango, hasta un máximo de +5.

ATAQUE PODEROSO

Cuando realices un ataque puedes elegir tomar una penalización de hasta –5 en tu bonificación de ataque y añadir el mismo número (hasta +5) al daño. Tu bonificación de ataque no puede ser reducida por debajo de +0 (sin contar el modificador de Destreza) y tu daño no puede exceder el doble del resultado real de la tirada. Los cambios al ataque y al daño se deciden antes de realizar tu tirada de ataque y duran hasta tu próximo turno. Esta dote no se aplica a los efectos que no requieren una tirada de ataque o que no tengan una tirada de daño.

Prerrequisito: fuerza 13.

ATAQUE SOMETEDOR (I, II)

Si noqueas o incapacitas a un oponente con un ataque cuerpo a cuerpo, consigues inmediatamente un ataque extra contra un oponente dentro de tu alcance y a menos de 1,5 metros de donde fue atacado el objetivo anterior. No puedes moverte antes de realizar este ataque adicional. El ataque extra se realiza la puntuación normal de ataque del personaje. Puedes usar esta dote una vez por asalto, excepto cuando luchas con secuaces, en cuyo caso puedes usarla un número ilimitado de veces, hasta que falles un ataque o no haya más oponentes dentro del alcance de tu ataque o de tu último objetivo.

Puedes adquirir esta dote una segunda vez, lo que te permite moverte entonces hasta 1,5 metros entre cada ataque que hagas, pero sigues sin poder moverte más distancia que tu velocidad total independientemente del número de ataques que hagas.

ATAQUE DE TORBELLINO

En forma de una acción de asalto completo, el personaje puede hacer un único ataque cuerpo a cuerpo con su puntuación normal de Ataque contra cada oponente adyacente. También conocido como “Hacer la Batidora” básicamente consiste en girar las armas de manera que todo el que ande cerca se lleve su ración. El truco está en no mutilarse uno mismo y en cubrir todos los flancos a la vez que se ataca. Las autoridades sanitarias advierten que intentar “Hacer la Batidora” sin poseer esta dote puede terminar con la amputación de algún miembro o

provocar la carcajada en los enemigos mientras te ensartan por cuatro sitios a la vez.

Prerrequisitos: destreza 13, inteligencia 13, esquiva, movilidad, ataque elástico, pericia en combate, ataque base +4.

ATAR ARMA

Si bloqueas con éxito un ataque con armas cuerpo a cuerpo, puedes efectuar inmediatamente un intento de desarme como una acción gratuita. El intento de desarme se desarrolla normalmente, incluyendo la oportunidad del atacante para desarmarte a ti.

BALA SALTARINA

Si el personaje tiene una superficie relativamente lisa en la que hacer rebotar una bala (como una pared de cemento) y un objetivo a 3 metros de esa superficie, el personaje puede ignorar la cobertura entre el objetivo y él. De todos modos, recibe un –2 a su tirada de ataque y produce –1 dado de daño, produciendo un daño mínimo de 1.

La superficie no tiene que ser perfectamente lisa y nivelada; un muro de ladrillo vale igual. El objetivo no puede tener más de nueve décimas partes de cobertura para que se le pueda disparar con un efecto de bala saltarina.

Prerrequisitos: apuntar al blanco, disparo preciso.

BLANCO ELUSIVO

Mientras estés luchando contra un oponente en combate cuerpo a cuerpo, los intentos de otros de alcanzarte con ataques a distancia sufren una penalización de –8 en vez del –4 usual para disparar a un combatiente cuerpo a cuerpo.

BLOQUEO MEJORADO, (I, II)

Tienes un +2 de bonificación por cada nivel en esta dote en las tiradas de ataque para bloquear ataques cuerpo a cuerpo (ver Bloquear, pág. 107).

COMBATE CON DOS ARMAS (I, II, III)

I) Los penalizadores del personaje por luchar con dos armas se reducen a –2 para la mano primaria y –6 para la mano mala.

   Las armas deben ser ambas de cuerpo a cuerpo o de distancia (no se pueden mezclar los tipos).

   Prerrequisito: destreza 13.

II) Los penalizadores del personaje por luchar con dos armas se reducen a –1 para la mano primaria y –4 para la mano mala. Esta dote además permite al personaje usar un arma cuerpo a cuerpo con una mano y una a distancia en la otra, pero en ese caso las penalizaciones son como en el nivel anterior de la dote.

   Prerrequisitos: destreza 13, combate con dos armas I, ataque base +6.

III) Luchando con dos armas, el personaje no tiene penalizador en la mano hábil, mientras que en la mano mala sufre un –2. Esta dote además permite al personaje usar un arma cuerpo a cuerpo con una mano y una a distancia en la otra, pero en ese caso las penalizaciones son como en el nivel anterior de la dote.

Prerrequisitos: destreza 13, combate con dos armas II, ataque base +11.

COMPETENCIA CON ARMAS (TIPO)

El personaje no sufre penalizaciones al ataque cuando usa armas del tipo elegido. Un personaje sin esta dote sufre una penalización de –4 al realizar ataques con armas con las que no es competente. Debe definirse el tipo de armas: de fuego, arcaicas, espadas, blásters, etc.

Las armas exóticas o especializadas que necesitan entrenamiento específico cuentan cada una como su propio tipo de arma, es decir, cada competencia para un arma exótica o especializada se obtiene para cada arma por separado.

COMPETENCIA CON ARMADURA (TIPO)

Cuando un personaje lleva un tipo de armadura con el que es competente, la penalización por armadura a las tiradas solo se aplica a tiradas de Acrobacias, Atletismo y Sigilo. Un personaje que lleva una armadura con la que no es competente sufre una penalización mayor (el doble) y además, se le aplica la penalización de la armadura a todas las tiradas que impliquen acciones de movimiento. Adicionalmente, un personaje que no es compente tiene un –2 al modificador máximo de Destreza que permite la armadura. Debes definir el tipo de armadura: ligeras, intermedias, pesadas.

COMPETENCIA EN LUCHA SIN ARMAS

El personaje se encuentra adecuadamente entrenado para luchar sin armas, bien por que conoce un arte marcial o técnica de autodefensa, o bien porque posee alguna clase de armas naturales (como garras o pinzas). Esto permite a personaje atacar desarmado de modo normal. Un personaje que ataca sin armas y no posee esta dote sufre una penalización de –4 a sus tiradas de ataque.

CONTRAESTOCADA RÁPIDA

Una vez por turno, si el oponente designado por el personaje como su objetivo al que esquivar (ver la dote Esquiva) hace un ataque de cuerpo a cuerpo contra el personaje y falla, el personaje le puede hacer un ataque extra instantáneo como una acción gratuita. Resuelve y aplica los efectos de ambos ataques simultáneamente.

Prerrequisitos: destreza 13, esquiva.

CRÍTICO MEJORADO (I, II, III)

Tu rango de amenaza de crítico con un ataque particular (escogido cuando adquieres esta dote) se incrementa, permitiéndote conseguir un golpe crítico con una tirada natural de 19 ó 20. Sólo un 20 natural es un golpe automático, no obstante, y un ataque que falla no es un crítico. Cada rango adicional se aplica a un ataque diferente o aumenta tu rango de amenaza con un ataque existente en 1 punto más.

DESENVAINADO RÁPIDO (I, II)

El personaje puede desenvainar un arma como una acción gratuita en lugar de como una acción de movimiento. Si se trata de un arma que requiere ser cargada puedes comprar un segundo nivel en esta Dote para recargar como una acción gratuita.

DEFENSA ASTUTA

El personaje aplica su modificador de Inteligencia y su modificador de Destreza a su Defensa. Cualquier situación que le niegue su modificador de Destreza a la Defensa también niega el modificador de Inteligencia.

DEFENSA MEJORADA (I, II)

Cuando realizas la acción de defensa total en combate ganas un +2 adicional de bonificación a la esquiva (+6 en vez del +4 normal a la bonificación de esquiva, ver Defensa Total, pág. 107). Puedes adquirir un segundo rango en esta dote, lo que te proporciona un +8 de bonificación total a la esquiva con la acción de defensa total.

DERRIBO MEJORADO

Tienes un +4 de bonificación en las pruebas para derribar a un oponente y ellos no tienen la oportunidad de derribarte a ti si fracasas en tu intento (ver Derribar, pág. 108).

DESARME MEJORADO (I, II, III)

Tienes un +2 de bonificación por rango a las tiradas de ataque cuando intentes desarmar a un oponente, y ellos no tienen la oportunidad de desarmarte a ti.

Prerrequisitos: Inteligencia 13, Ataque defensivo.

DESEQUILIBRAR AL OPONENTE

Durante la acción del personaje, puede designar un oponente que no sea más de una categoría de tamaño mayor o menor que él. Ese personaje recibe una penalización igual a su propio modificador de Fuerza a las tiradas de ataque contra el personaje (si el oponente tiene un modificador negativo de Fuerza, no hay efecto).

El personaje puede elegir un oponente nuevo en cada acción.

Prerrequisitos: artes marciales defensivas, ataque base +6.

DESVIAR FLECHAS

El personaje debe tener por lo menos una mano libre (sin sostener nada) para usar esta dote. Una vez por asalto, cuando un ataque a distancia golpearía normalmente al personaje, éste puede hacer una tirada de Reflejos con CD 20. Si tiene éxito, el personaje desvía el ataque. El personaje debe ser consciente del ataque y no puede estar desprevenido. Tratar de desviar un arma de ataque a distancia no cuenta como acción. Las armas de ataque a distancia excepcionales no pueden ser desviadas.

DISPARO A BOCAJARRO

El personaje obtiene un modificador +1 a los ataques a distancia contra oponentes a menos de 10 metros de él.

DISPARO A LA CARRERA

Cuando el personaje usa una acción de ataque con un arma a distancia, puede moverse antes y después del ataque siempre que la distancia que se mueva no sea mayor que su velocidad.

Prerrequisitos: destreza 13, disparo a bocajarro, esquiva, movilidad.

DISPARO A LARGA DISTANCIA

Cuando el personaje usa un arma a distancia, su incremento de rango se aumenta en la mitad (se multiplica por 1,5). Cuando el personaje lanza un arma arrojadiza, el incremento de rango se dobla.

DISPARO DOBLE

Cuando el personaje usa un arma de fuego semiautomática con al menos dos proyectiles de carga, puede disparar dos proyectiles como un único ataque contra el mismo objetivo. El personaje recibe un penalizador de –2 a su ataque, pero produce +1 dado de daño si tiene éxito en el ataque. Al usar esta dote sólo se disparan dos proyectiles si el arma tiene dos proyectiles cargados.

Prerrequisitos: destreza 13, disparo a bocajarro.

DISPARO PRECISO (I, II)

Cuando realices ataques a distancia sobre un oponente enzarzado en combate cuerpo a cuerpo con tus aliados, reduce la penalización a la tirada de ataque en 4. Esto elimina la penalización normal de –4, y reduce la penalización por Blanco Elusivo a –4.

Un segundo rango ignora la bonificación a la defensa para cualquier cobertura inferior a la total y la probabilidad de fallo para cualquier ocultación inferior a la total. También anula completamente la penalización por la dote Blanco Elusivo.

DISPARO RÁPIDO

Gasta 1 Punto de Acción. El personaje gana un ataque extra con un arma a distancia por asalto durante tantos asaltos como su modificador de Destreza. El ataque se realiza con la puntuación de Ataque, pero cada ataque (el extra y el normal) sufren una penalización de –2. El personaje debe realizar una acción de ataque completo para poder usar esta dote.

DISTRAER

Puedes realizar una prueba de Engañar o Intimidar (escoge una cuando adquieras esta dote) para hacer que un oponente dude en combate. Usa una acción estándar y realiza una prueba de habilidad contra la prueba en-

frentada de tu objetivo (la misma habilidad, Averiguar Intenciones o la salvación de Voluntad, la que tenga el bono más alto). Si tienes éxito, tu oponente queda atontado durante un asalto (defiende con normalidad, pero no emprende ninguna acción). Los objetivos ganan un +1 en sus pruebas para resistir Distraer por cada intento contra ellos en el mismo encuentro. Puedes adquirir esta dote dos veces (ganando la capacidad de usarla tanto con Engañar como con Intimidar).

DURO DE PELAR

Cuando tu estado se reduce a moribundo, te estabilizas automáticamente en el siguiente asalto sin necesidad de ninguna tirada, aunque recibir más daño antes de que te estabilices en el próximo asalto aún puede matarte.

ENTORNO PREDILECTO

Hay un entorno en el que estás especialmente capacitado para luchar. Algunos ejemplos incluyen: en el aire, bajo el agua, en el espacio, en calor o frío extremos, en junglas o bosques, etc. Mientras te encuentres en tu entorno predilecto, ganas o bien un +1 a tu bonificación de ataque o un +1 a tu Defensa. Escoge al principio de cada asalto si tu bonificación se aplica al ataque o a la Defensa. Puedes adquirir esta dote varias veces, bien escogiendo un entorno diferente o incrementando tu bonificación existente en uno de ellos en +1 por rango, con un máximo de +5.

ESPECIALIDAD EN ATAQUE (I, II, III, IV)

El personaje recibe un +1 de bonificación con un ataque específico o arma por rango en esta dote. Al elegir la dote debes elegir un tipo de ataque en concreto y el beneficio solo se recibe al realizar ese ataque específicamente; por ejemplo, presa, carga, apuñalar por la espalda... Es tu "movimiento especial" que has practicado y perfeccionado.

Puedes coger esta dote más veces, aplicándola a ataques diferentes y hasta tres veces más para el mismo ataque, acumulando en este último caso la bonificación hasta +4.

ESQUIVA

Durante la acción del personaje, designa a un oponente y recibe un modificador de +4 a su Defensa contra los siguientes ataques que ese oponente realice contra él. El personaje puede elegir un nuevo oponente en cada acción.

ESQUIVA ASOMBROSA

Estás especialmente acostumbrado al peligro. Conservas tu bonificación de esquiva cuando eres sorprendido o estás desprevenido. No puedes ser atacado por sorpresa. Esquiva Asombrosa no previene la pérdida de tu bonificación de esquiva por cualquier otra razón que no sea ser sorprendido o encontrarse desprevenido, como por ejemplo si estás inmovilizado, sujeto, o indefenso, o cuando realizas un movimiento a fondo, etc. Tampoco te protege contra fintas y otras maniobras de combate.

ESQUIVAR CON VEHÍCULO

Cuando conduce un vehículo, el personaje elige un vehículo oponente durante una de sus acciones. El vehículo del personaje y todos los que están a bordo reciben un bonificador de esquiva de +1 a la defensa contra todos los ataques que se lleven a cabo desde el vehículo oponente elegido. El personaje puede elegir un vehículo nuevo en cada acción.

Prerrequisitos: destreza 13, 6 rangos en conducir o pilotar, experto en vehículos.

EVALUACIÓN

Eres capaz de valorar las capacidades de combate de un oponente. Como una acción de movimiento, elige un objetivo que seas capaz de percibir con precisión y realiza una prueba de Averiguar Intenciones enfrentada con el resultado de una prueba de Engañar del objetivo. Si tienes éxito, el DJ te dice las bonificaciones de ataque y defensa del objetivo en relación con las tuyas (si son más altas, más bajas o iguales). No averiguas las bonificaciones exactas del objetivo a menos que sean iguales que las tuyas, tan sólo una estimación de su capacidad relativa. En casos de una diferencia de 5 puntos o más, el DJ puede decidir comunicarte que las bonificaciones del atacante son considerablemente superiores o inferiores a las tuyas. Si pierdes la prueba enfrentada, el DJ debería sobreestimar o subestimar las bonificaciones del objetivo.

EVASIÓN (I, II)

Si el personaje se expone a cualquier efecto que normalmente permita al personaje intentar una tirada de Reflejos para recibir la mitad de daño, no sufre daño si realiza el tiro de salvación con éxito. La evasión solo puede usarse cuando se porta armadura ligera o no se lleva armadura. Si tienes dos rangos en esta dote, sólo recibes la mitad de daño de un efecto de área incluso si fallas la salvación de Reflejos, y ningún daño si tienes éxito.

FINTA ACROBÁTICA

Puedes usar tu habilidad de Acrobacias en vez de Engañar para fintar y hacer uso de ardides en combate (ver pág. 108). Tu oponente se enfrenta a tu intento con Averiguar Intenciones o Acrobacias (la que sea mejor en su caso).

FINTA MEJORADA

El personaje puede fintar como acción de movimiento sin sufrir por ello ninguna penalización. Sin esta dote, los intentos de fintar como acción de movimiento reciben una penalización de –5 (ver pág. 108).

Prerrequisitos: inteligencia 13, pelea, lucha callejera.

FORZAR PARADA

Cuando el personaje intenta una acrobacia de golpe lateral con un vehículo de superficie, puede forzar al vehículo oponente a detenerse empujándolo a un derrape lateral controlado.

Tras tener éxito en la tirada para provocar el golpe lateral, el personaje lleva a cabo una tirada enfrentada de conducir contra el conductor del vehículo oponente. Si el personaje tiene éxito, el vehículo del oponente gira 90 grados frente al personaje de modo que ambos quedan formando una "T". Los vehículos terminan su movimiento en ese punto, quedando en velocidad estacionaria y reciben el daño normal de un golpe lateral.

Si el personaje falla la tirada, el golpe lateral se resuelve del modo normal.

Prerrequisitos: 4 rangos en conducir, experto en vehículos ver dote Énfasis en una habilidad).

FUEGO AUTOMÁTICO

Normalmente, disparar un arma en fuego automático requiere una acción de asalto completo. Esta dote permite disparar una ráfaga con un arma automática utilizando solo una acción estándar.

FURIA (I, II, III, IV, V)

Puedes entrar en una furia asesina como acción gratuita, ganando +4 a Fuerza, +2 a tus bonificaciones de Fortaleza y Voluntad, y una penalización de –2 a la Destreza. Mientras te encuentres furioso no puedes usar habilidades o poderes que requieran concentración y no puedes elegir 10 o elegir 20 en las pruebas. Tu furia dura cinco asaltos, tras los cuales quedas fatigado durante otros cinco.

Cada rango adicional te da +2 a la Fuerza y un +1 a los tiros de Fortaleza y Voluntad, con un máximo de +10 en Fuerza y un +5 a las salvaciones para 5 rangos (la penalización de –2 a la Destreza y otros efectos permanecen inalterados).

En vez de aumentar los beneficios de tu Furia, un rango en esta dote puede aumentar su duración en 5 asaltos. Esto incrementa la duración de tu fatiga posterior en la misma cantidad.

IMPACTO CRÍTICO

Puedes conseguir golpes críticos de la manera usual sobre oponentes predilectos con Inmunidad (golpes críticos) (ver Inmunidad, pág. 245). Debes tener la dote Oponente Predilecto (ver pág. 42) para poder conseguir un impacto crítico sobre el tipo de oponente escogido.

INICIATIVA MEJORADA (I, II, III)

El personaje obtiene un +2 a las pruebas de iniciativa. Puede adquirirse esta dote hasta 3 veces, recibiendo un +2 adicional en cada ocasión.

LANZAMIENTO DE COMBATE (I, II)

I) El personaje gana un modificador de +2 en tiradas enfrentadas de fuerza y destreza o en las tiradas para desarmar o de presa, o cuando intenta evitar una presa o un desarme contra él.

Prerrequisito: artes marciales defensivas.

II) En combate cuerpo a cuerpo, si un personaje ataca al personaje y falla, el personaje puede llevar a cabo un ataque extra de desarmar inmediatamente contra el oponente como una acción gratuita.

Prerrequisitos: artes marciales defensivas, lanzamiento de combate I, ataque base +3.

LUCHA A CIEGAS

Cada vez que el personaje falle un ataque cuerpo a cuerpo debido a la ocultación puede repetir su tirada porcentual de posibilidad de fallo para ver si realmente impactó. Un atacante invisible no gana ningún bono para golpear al personaje en combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, los bonos del atacante se mantienen en los ataques a distancia. El personaje sólo sufre la mitad de la penalización aplicable a su velocidad por ser incapaz de ver. La oscuridad o la visibilidad pobre tan sólo reduce la velocidad del personaje a las tres cuartas partes de su velocidad normal, en lugar de a la mitad.

LUCHA CALLEJERA

Si el personaje tiene éxito en un ataque desarmado o con un arma ligera, hace 1d4 puntos de daño más extra.

Prerrequisitos: pelea, ataque base +2.

LUCHA DESDE EL SUELO

No sufres penalización alguna en las tiradas de ataque por estar tumbado, y los oponentes adyacentes a ti no ganan tampoco ninguna bonificación para golpearte mientras estás en ese estado (aunque los oponentes que realicen ataques a distancia contra ti siguen sufriendo un –4 en sus tiradas de ataque). Además, puedes arrastrarte a la mitad de tu velocidad en vez de a los 1,5 metros por acción de movimiento usuales permitidos para un personaje tumbado.

MAESTRÍA LANZADORA (I, II, III, IV, V)

Tienes un +1 de bonificación al daño con armas arrojadizas por cada rango en esta dote. Puedes también lanzar objetos generalmente inofensivos –naipes, bolígrafos, clips, etc.– como armas con una bonificación de daño igual a tu rango, un incremento de distancia de 3 metros y un alcance máximo de 15 metros.

MANIOBRA COOPERATIVA

Puedes transferir a un compañero los beneficios de un uso con éxito en combate de una habilidad de interacción. Por ejemplo, puedes fintar y permitir a tu aliado que haga el ataque por sorpresa contra ese oponente. La habilidad de interacción necesita el tiempo y la prueba de habilidad normales.

MOVILIDAD

Al finalizar tu turno, como una acción gratuita, puedes apartarte del alcance cuerpo a cuerpo de tu oponente (obligándolo a moverse si desea atacarte cuerpo a cuerpo de nuevo en su siguiente turno). Esta dote no tiene efecto si el oponente tiene alcance cuerpo a cuerpo extra debido a su tamaño o el de su arma.

Prerrequisitos: destreza 13, esquiva.

OPONENTE PREDILECTO (I, II, III, IV, V)

Hay un tipo particular de oponente al que has estudiado o contra el que eres especialmente efectivo. Podría ser un tipo de criatura (alienígenas, animales, constructos, mutantes, muertos vivientes, etc.), una profesión (soldados, oficiales de policía, Yakuza, etc.) o cualquier otra categoría que apruebe el DJ. No se permiten las categorías particularmente amplias como "humanos" o "villanos". Ganas un +1 de bonificación a las pruebas de Atención, Averiguar Intenciones, Engañar, Intimidar y Supervivencia en el trato con tus oponentes predilectos, al igual que un +1 al daño en todos tus ataques contra ellos. Puedes adquirir esta dote varias veces, escogiendo en cada ocasión un oponente diferente o incrementando tu bonificación en +1 con uno de los tipos de oponentes ya escogidos, hasta un máximo de +5.

OPORTUNISTA

El personaje debe gastar un punto de acción para usar esta dote. Una vez el punto es pagado, el héroe puede realizar un ataque extra contra un oponente que acabe de ser golpeado por otro personaje en combate cuerpo a cuerpo y haya recibido daño.

PELEA (I, II, III)

Al hacer un ataque desarmado, el personaje recibe un modificador por competencia de +1 a las tiradas de ataque, defensa y daño. Por cada nivel adicional gastado en esta Dote se mejora un punto el modificador hasta un máximo de +3.

PERMANECER CONSCIENTE

El personaje gana la capacidad de continuar realizando acciones cuando de otra manera se consideraría inconsciente y moribundo. Cuando el personaje debería estar "Inconsciente" puede actuar como si estuviese incapacitado, haciendo o una acción de ataque o una acción de movimiento cada asalto hasta que el personaje muera o sus heridas mejoren. El personaje puede elegir sucumbir a la inconsciencia si piensa que hacerlo puede prevenirle de sufrir más daño

PISOTEAR CON LA MONTURA

Cuando un personaje va en una montura puede intenta arrollar a un oponente y si lo consigue la montura del personaje puede realizar un ataque con la pezuña contra él, obteniendo un modificador de +4.

PRESA MEJORADA

Puedes efectuar ataques de presa con sólo una mano, dejando la otra libre. Si sujetas a tu oponente, puedes mantener la sujeción mientras utilizas la otra mano para realizar acciones.

PUNTERÍA MEJORADA

Cuando emplees una acción de asalto completo para apuntar (ver Apuntar, pág. 106), ganas el doble de la bonificación normal: +10 para un ataque cuerpo a cuerpo o un ataque a distancia adyacente al objetivo, +4 para un ataque a distancia desde más lejos.

PUÑETAZO APLASTANTE (I, II)

I) Al hacer su primer ataque desarmado contra un oponente sorprendido, trata un ataque con éxito siempre como un golpe crítico.

Un puñetazo aplastante no puede afectar al registro de daño de un personaje dejándolo peor que Incapacitado.

Prerrequisitos: pelea, ataque base +3.

II) El puñetazo aplastante hace triple daño.

Un puñetazo aplastante sigue sin poder afectar al registro de daño de un personaje dejándolo peor que Incapacitado.

RÁFAGA CORTA

Cuando se usa un arma automática con al menos cinco balas cargadas, el personaje puede disparar una ráfaga corta como un único ataque contra un único objetivo. El personaje recibe un penalizador de –4 a la tirada de ataque, pero hace +2 dados de daño.

Disparar una ráfaga corta gasta cinco balas y solo se puede hacer si el arma tiene al menos cinco balas cargadas.

Sin esta dote, el fuego automático usa diez balas, afecta un área de 3 por 3 metros y no se puede apuntar a un solo objetivo y si un personaje intenta hacer un ataque en fuego automático contra un solo objetivo, cuenta como un ataque normal y se pierden las balas extra.

Si el arma de fuego tiene opción de ráfaga de tres balas, disparar una ráfaga gasta tres balas en vez de cinco y se puede llevar a cabo siempre que al arma le queden al menos tres balas cargadas.

Prerrequisitos: sabiduría 13, competencia con armas de fuego personales.

RÁFAGA LARGA

Cuando usa un arma en fuego automático, el personaje puede afectar a un área de 6 m de largo y 1,5 m de ancho. (es decir, seis metros en línea recta).

Normalmente, un arma de fuego en autofuego solo afecta a un área de 3 por 3 metros.

Prerrequisitos: competencia con armas de fuego personales.

REACCIONAR PRIMERO

Siempre que el personaje se encuentre involucrado en una negociación previa a un conflicto, tiene la capacidad de actuar antes de la otra parte si esta decide comenzar las hostilidades. El personaje recibe una acción estándar o de movimiento previa a la resolución de iniciativa si durante una negociación el otro bando decide dejar las palabras y pasar a la acción.

RECARGA RÁPIDA

Recargar un arma de fuego con un cargador de petaca o un cargador rápido ya llenados es una acción gratuita. Recargar un revolver sin un cargador rápido o recargar un arma de fuego con un cargador interno es una acción de movimiento.

Sin esta dote, recargar un arma de fuego con un cargador de petaca o un cargador rápido ya llenados es una acción de movimiento. Recargar un arma de fuego con un cargador interno es una acción de asalto completo.

Prerrequisito: ataque base +1.

REDIRIGIR

Si llevas a cabo una finta con éxito contra un oponente (ver Fintar, pág. 108), puedes redirigir un ataque fallido de ese oponente contra ti hacia otro objetivo como una reacción. El nuevo objetivo debe encontrarse adyacente a ti y dentro del alcance del ataque. El atacante realiza una nueva tirada de ataque con los mismos modificadores que la primera contra el nuevo objetivo.

RESISTENCIA AL DAÑO (I, II, III)

El personaje recibe una reducción de daño de 1. Puede comprarse hasta dos puntos más en esta Dote para incrementar el bono en un punto más por cada punto gastado.

RODAR A LA DEFENSIVA

El personaje puede rodar ante un ataque potencialmente letal para sufrir menos daño. Cuando el personaje debería caer en la Inconsciencia por daño en un combate de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, puede intentar rodar. Para rodar, emplea un punto de acción y realiza

una tirada de Reflejos (CD igual al daño sufrido). Si la tirada tiene éxito, solo sufre la mitad de daño.

ROMPER ARMA

Si bloqueas con éxito un ataque con armas cuerpo a cuerpo, puedes efectuar un ataque contra el arma bloqueada de manera inmediata como una acción gratuita. Esto requiere una tirada de ataque e inflige el daño normal contra el arma si logra alcanzarla.

SOLTURA CON ARMA

Elige un arma específica. Un personaje puede elegir ataque desarmado o un ataque de presa en lo que a esta dote se refiere al elegir el arma. El personaje gana un modificador de +1 a todas las tiradas de ataque que efectúe con éste arma. Un personaje puede ganar esta Dote múltiples veces. Cada vez que elija la Dote, debe elegir un arma diferente.

SOLTURA EN TIPO ATAQUE (I, II, III, IV, V)

Tienes un +1 de bonificación a tus ataques cuerpo a cuerpo o a tus ataques a distancia por cada rango en esta dote. Elige a qué tipo de tirada se aplica la bonificación cuando adquieras la dote.

SOLTURA EN ESQUIVA (I, II, III, IV, V)

Tienes un +1 a tu bonificación de esquiva por cada rango en esta dote. Pierdes esta bonificación siempre que se te niegue el uso de tu bonificación de esquiva.

SUJECIÓN A DISTANCIA

Puedes utilizar un arma a distancia para sujetar a un oponente a una superficie cercana. El objetivo debe encontrarse a menos de 1,5 metros de un muro, un árbol o una superficie similar. Realiza una tirada de ataque normal contra el objetivo. Si tu ataque tiene éxito, el objetivo lleva a cabo un tiro de salvación de Reflejos contra el resultado de tu tirada de ataque. Un fallo implica que el objetivo resulta enmarañado y no puede moverse. Para liberarse, la víctima debe emplear una acción de movimiento y realizar una prueba de Fuerza o Atletismo (CD 15). Una bonificación de Fuerza o de habilidad mayor que la CD permite escapar al objetivo como una acción gratuita.

SUJECIÓN MEJORADA

Es particularmente difícil librarse de tus ataques de presa. Los oponentes sufren una penalización de –4 en las pruebas de presa contra ti para librarse de una presa o una sujeción.

SUTILEZA EN PRESA

Puedes utilizar tu Modificador de Destreza en vez del de Fuerza para realizar pruebas de presa. Retienes tu bonificación de esquiva contra todos los oponentes mientras estés envuelto en una presa.

ESTILOS DE LUCHA

Puedes usar combinaciones de dotes para crear diferentes "estilos de lucha" que vayan desde las artes marciales hasta técnicas de combate especializadas. Por ejemplo, un estilo de lucha "blando" enfocado principalmente a la defensa podría incluir las dotes Ataque Defensivo, Bloqueo Mejorado, Defensa Mejorada, Desequilibrar al oponente y Levantarse de un Salto. Un estilo de lucha "duro" enfocado al ataque podría incluir Asustar, Ataque a Fondo, Ataque Poderoso, Crítico Mejorado y Romper Arma. Puedes combinar varias dotes para crear estilos específicos o permitir a los jugadores que las elijan a su gusto para diseñar sus propios estilos únicos.

Ejemplos de Estilos de Lucha

Utiliza las siguientes combinaciones de dotes como ejemplos de cómo crear diferentes estilos de lucha. Los estudiantes que aún no hayan dominado un estilo pueden tener únicamente algunas de las dotes asociadas a él en vez de todas ellas.

Boxeo (8 puntos): Competencia en lucha sin armas, Artes marciales de Combate, Ataque Defensivo, Ataque a Fondo, Ataque Poderoso, Ataque Sometedor, Blanco Elusivo, Bloqueo Mejorado.

Judo (9 puntos): Competencia en lucha sin armas, Artes marciales de Combate, Agarre Mejorado, Ataque Aturdidor, Ataque Certero, Ataque Defensivo, Derribo Mejorado, Desarme Mejorado, Sujeción Mejorada.

Kung Fu (10 puntos): Competencia en Lucha sin armas, Artes marciales de Combate, Asustar, Ataque Defensivo, Ataque Poderoso, Bloqueo Mejorado, Crítico Mejorado, Desequilibrar al oponente, Romper Arma, Levantarse de un Salto.

Lucha con Espada (7 puntos): Ataque Certero, Ataque Defensivo, Ataque Poderoso, Bloqueo Mejorado, Desarme Mejorado, Iniciativa Mejorada, Mofarse.

Lucha Libre (7 puntos): Competencia en Lucha sin armas, Artes Marciales de Combate, Agarre Mejorado, Ataque Poderoso, Puñetazo aplastante, Presa Mejorada, Sujeción Mejorada.

PUNTOS DE ACCIÓN

Los Puntos de Acción permiten a los personajes de **NSd20** influir de manera más activa en la historia y tener mayores probabilidades de éxito en sus acciones. Todos los personajes comienzan con 5 Puntos de Acción, aunque pueden gastar puntos de personaje para ganar un punto más por cada punto de personaje que empleen hasta un máximo total de 10.

Los Puntos de Acción sirven:

- Para añadir 1d20 adicional a cualquier tirada que realices.
- Activar Dotes que especifiquen que es necesario gastar un Punto de Acción.
- Con un Punto de Acción puedes estabilizar a tu personaje si está moribundo. ¡Esto te permitirá salvarle la vida, así que tenlo muy en cuenta!
- Para obtener "inspiración" por parte del Director de Juego. Si has llegado a un punto muerto en la historia puedes pedir permiso al Director de Juego para emplear un Punto de Acción para obtener alguna pista fiable basada en lo que sabe tu personaje hasta el momento o lo que puede intuir. Nunca servirá para solucionar la partida por sí misma, pero sí es una buena ayuda.
- Cualquier otro uso específico para tu campaña concreta (por ejemplo, usar un poder sobrenatural).

Una vez que el personaje ha sido creado la única forma de ganar Puntos de Acción es a través de recompensas del Director de Juego por tu interpretación, por obtener éxitos significativos para tu personaje o cualquier otro método que él estime oportuno. Por norma general los Puntos de Acción son escasos, así que utilízalos con moderación.

PLANTILLAS

Aunque 70 puntos te pueden parecer pocos para llevar a cabo el personaje que tienes en mente, en ocasiones un jugador puede no tener el concepto de su personaje muy claro y no sabe bien en qué gastar los puntos. Algunas ambientaciones **NSd20** incluyen "Plantillas", que no son más que packs de Habilidades y Dotes que describen oficios y que facilitan el proceso de compra de puntos. No suponen ningún ahorro respecto a comprar las Habilidades y Dotes uno mismo, pero reducen el tiempo que se tarda en crear un personaje. El jugador puede modificarlos a su antojo si lo desea.

EQUIPO

En cada ambientación los personajes de **NSd20** encontrarán todo tipo de objetos a su disposición. Normalmente el equipo se adquiere dentro del juego, de manera que el acceso a cosas como medios de transporte, armas, etc. estará limitado por la ambientación, la posición económica del personaje, etc. Sin embargo, en ocasiones el personaje tiene un objeto claramente inusual, bien sea porque es difícil de obtener, porque tiene una capacidad sobrenatural o por cualquier otra razón. Para estas circunstancias el Equipo se compra con puntos de personaje de acuerdo con sus efectos. Como guía, proporcionamos tres objetos diferentes:

- **Arma de gran calidad:** esta arma hace un punto más de daño que las armas comunes de su categoría. Coste: 1 punto de personaje.
- **Enciclopedia Online de las Ciencias Ocultas:** este objeto es un programa informático que proporciona un +4 a las pruebas de Habilidad de Saber (Ciencia Arcana) y cualquier otro Saber relacionado con lo arcano como Saber (Fantasmas) o Saber (Magia). Coste: 2 puntos de personaje.
- **Amuleto de Osiris:** este místico y extraño objeto puede ponerse sobre el cadáver de una persona que acabe de fallecer y éste retornará a la vida como por arte de magia. El objeto se destruye después de usarlo. Coste: 10 puntos de personaje.

Adicionalmente, si el jugador quiere comenzar el juego con equipo especial, extraño o que el DJ considera inapropiado para el tipo de personaje que va a interpretar, además de justificarlo deberá pagar 1 punto de personaje por cada 5 puntos de la CD de compra del equipo correspondiente.

ENSÉÑAME LA PASTA

¿Cuánto dinero tiene un personaje? ¿Con qué equipo puede empezar? Esas y otras preguntas rondarán ahora mismo por la cabeza del DJ. Hay dos respuestas para ellas, una rápida y sucia, ideal para DJs experimentados y con jugadores con más énfasis en la narración y otra para DJs con menos experiencia o más aficionados a las reglas.

Para los primeros, la respuesta es, como no, el sentido común. Deja que los personajes comiencen el juego con aquellas posesiones que sea lógico que tengan en su poder, en función de su ocupación, historial y demás. Simplemente eso, sin mayores complicaciones ni reglas detalladas.

Pero si a tus jugadores les gusta abusar de la ausencia de reglas o a ti como Director de Juego te convence más tenerlo todo atado y bien atado, **NSd20** te ofrece unas detalladas reglas de Riqueza, descritas en el capítulo de Equipo, en la página 49. Las reglas de Riqueza en **NSd20** son, por supuesto, opcionales, pero si decides utilizarlas ten presente lo siguiente durante el proceso de creación de personaje:

Un personaje inicial tiene un bonificador de Riqueza +6, lo que equivale a la clase media en las ambientaciones en las que esto tenga sentido. Por cada punto de personaje gastado, puede aumentarse el bonificador de Riqueza en +3; o puede reducirse el bonificador de Riqueza y recibir un punto de personaje extra por cada 3 puntos que se disminuya.

El DJ tiene potestad para limitar los valores iniciales de Riqueza de los personajes en función de los intereses. A modo orientativo, se recomienda no permitir valores por encima de +33 ni por debajo de −3.

EQUIPO

NIVELES DE PROGRESO

Nivel de Progreso (NP) es una indicación del estado tecnológico que existe en una determinada sociedad o civilización, no del momento histórico en el que se encuentra (en un escenario de ciencia ficción o fantasía, puede localizarse en un planeta, universo o realidad distintos a la Tierra). Este estado de desarrollo tecnológico generalmente se extiende por todos los aspectos de una cultura, particularmente a niveles altos (a partir de NP 5) cuando la comunicación a grandes distancias es virtualmente instantánea, aunque sociedades muy jerarquizadas o con diferencias entre clases sociales muy exageradas pueden tener diferentes áreas o urbes con diferentes niveles de progreso.

El Nivel de Progreso puede variar muchísimo de un lugar a otro del mismo mundo o incluso del mismo continente.

Np 0: Edad de Piedra

La tecnología se limita al uso de pieles y cuerdas. Las armas habituales en una civilización de NP 0 incluyen la clava, la daga, la lanza y el arco. La armadura hecha de piel o cuero es posible, como lo son los escudos de mimbre. La comunicación más allá de la tribu o asentamiento local no existe. El viaje se lleva a cabo a pie o mediante sencillas balsas o canoas. También son posibles la alfarería sencilla y el trabajo de la piedra y la madera.

Np 1: Edad de Bronce/Hierro

Se introduce el uso de metales maleables y con ellos las primeras herramientas duraderas. Los avances en la alfarería, la construcción y la agricultura permiten la concentración de las poblaciones en grupos cada vez mayores, con la correspondiente alza en la acumulación y puesta en común del conocimiento. Aparecen las primeras naciones, ciudades-estado e imperios. Las galeras y los pequeños veleros son capaces de realizar travesías relativamente largas, y algunas culturas pueden construir amplias redes de caminos o canales para unir lugares distantes. Las mejoras en la eficiencia agrícola permite el nacimiento de los artesanos, especialistas, soldados profesionales y otras ocupaciones que no tienen que ver directamente con recolectar la comida.

La espada reemplaza a la clava y la daga como arma preferida por la infantería. Los carruajes dominan brevemente la potencia ofensiva antes de que la caballería (apoyada por la introducción del estribo) los deje obsoletos. Aparecen las primeras y verdaderas fuerzas militares o sistemas tácticos. Las armaduras ahora se pueden realizar de placas o escamas unidas, eslabones de metal, o incluso corazas forjadas, y una variedad de armas metálicas de cuerpo a cuerpo dominan el campo de batalla.

Np 2: Edad Media

Continúa el avance en arquitectura, comercio, metalurgia y matemáticas. La extensa difusión de la información se hace posible gracias a técnicas de imprenta más avanzadas. Las comunicaciones por mar dominan en la última parte de esta etapa de desarrollo, y las robustas carracas y galeones abren la puerta al siguiente Nivel de Progreso.

A medida que las poblaciones aumentan y el conocimiento de la agricultura evoluciona, un porcentaje cada vez mayor de la población se traslada a las ciudades y pueblos en crecimiento. Hacia finales de este Nivel de Progreso el sistema feudal, mediante el cual una pequeña clase de nobles gobernó a una gran población de agricultores, comienza a venirse abajo. Se desarrollan artes especializadas, aparecen las universidades y nace la clase media. Emergen las primeras corporaciones en forma de gremios comerciales. La evolución de fuertes sistemas de comercio y finanzas tiende a distribuir la riqueza de una sociedad más equitativamente entre sus miembros, diluyendo el poder de la nobleza.

El armamento experimenta una revolución significativa. Las sofisticadas armaduras de placas y mallas protegen a los combatientes del daño, y elaborar fortificaciones se convierte en una forma de arte. Hacia finales de la Edad Media, la introducción de sencillas armas de pólvora señala el inminente fin de los caballeros, las armaduras pesadas y ejércitos organizados de espadachines.

Np 3: Era de la Razón

La Era de la Razón es una época en la historia de la humanidad donde el desarrollo de ideas y formas de pensamiento tienen prioridad sobre la innovación tecnológica. El método científico mejora la comprensión humana del mundo. La experimentación se convierte en el medio por el cual las propiedades físicas de la naturaleza son examinadas sistemáticamente. El estudio de las diversas disciplinas científicas (química, electromagnetismo, medicina, biología y astronomía) florece. Los instrumentos como microscopios y telescopios permiten a los científicos expandir enormemente el alcance de sus observaciones y descubrimientos. La nueva confianza en la ciencia sacude todos los niveles de la sociedad. La superstición se abandona y la exploración del mundo alcanza su apogeo. La sociedad comienza a experimentar con nuevas formas de organización, como la democracia. Las empresas y alianzas económicas continúan evolucionando. Económicamente, este Nivel de Progreso es una forma de transición de las rústicas fábricas de la Edad Media a la industrialización.

El cañón se convierte en el factor dominante en la guerra naval, mientras que los masivos fuegos de mosquete y los cañones de campo tirados por caballos rigen el campo de batalla. Incluso los fiables arcos desaparecen, reemplazados por las armas de pólvora. Las armas ligeras de cuerpo a cuerpo aún son habituales.

Np 4: Edad Industrial

En el cuarto Nivel de Progreso, el conocimiento teórico de la anterior época madura en extendidas aplicaciones prácticas. La creación de aparejos impulsados por fuerza hidráulica, de vapor o eléctrica crea una explosión del comercio y la industria. Los desarrollos como el telégrafo, el teléfono y la

radio hacen posible la verdadera comunicación global. Los avances en las técnicas de fabricación permiten la construcción de pesados navíos acorazados, el transporte por raíles y la arquitectura de tamaños antes inimaginables. Los pioneros se aventuran bien arriba en la atmósfera y descienden a las profundidades del océano.

La urbanización es completa ya que las gentes se reúnen en pequeños entornos donde pueden intercambiar más fácilmente los bienes y la información. Las empresas se hacen más poderosas, y muchas se establecen por todo el mundo explorado. Los gobiernos se basan en factores políticos y económicos.

Los métodos de guerra cambian rápidamente en este periodo. Las aeronaves y sumergibles amplían la lista de valores militares. Los fiables y precisos rifles, pistolas y ametralladoras se vuelven habituales. Las máquinas de guerra anuncian el primer gran cambio en el arte de la batalla desde el fin de los caballeros.

Np 5: Era de la Información

La Edad Industrial cuenta con la energía química, pero en la Era de la Información la tecnología informática y la electrónica mandan con autoridad. Los sistemas de información vía satélite e Internet conectan el globo digitalmente. Este Nivel de Progreso también experimenta la introducción de la energía y las armas de fisión reduciendo la importancia de los combustibles fósiles. El automóvil sustituye al tren como medio de transporte. Los primeros pasos hacia el viaje espacial incluyen enormes cohetes químicos, sondas y satélites teledirigidos, y misiones tripuladas de corta duración.

La tecnología de la época permite una mayor participación ciudadana en el gobierno. El surgimiento de alianzas internacionales comienza a disolver las fronteras entre naciones. Las empresas reúnen poder y comienzan a amenazar la autoridad gubernamental. La tecnología tiene un mayor efecto en los estilos de vida de los individuos que en la sociedad en general. La mayor parte de las armas en este momento son versiones refinadas del equipamiento de la Edad Industrial. Los rifles, ametralladoras y cañones pesados todavía son utilizados por los soldados del mundo. Los sistemas informatizados de localización de objetivos y las armas dirigidas hacen la guerra mucho más precisa y eficiente. Las armas estratégicas, probadas pero nunca usadas, exhiben el potencial de la especie para exterminarse en minutos.

La humanidad experimentó la Era de la Información como inquietos años llenos de crisis menores. La tensión se va descargando gradualmente con el tiempo, y a medida que la época finaliza se constituyen nuevas superpotencias.

Np 6: Era de la Fusión

El desarrollo de la energía de fusión proporciona una fuente de energía eficiente e inagotable que casi hace desaparecer la necesidad de las fuentes de combustibles químicos. La exploración y colonización espacial avanzada se hace posible. Los ordenadores se hacen aún más accesibles, fiables y potentes, induciendo al desarrollo de sistemas virtuales y acceso generalizado a Internet.

Poco a poco la sociedad experimenta otra revolución a medida que las naciones individuales son reemplazadas por potencias mundiales. Las megacorporaciones se cuentan entre estas nuevas superpotencias a medida que la línea entre los ciudadanos nacionales y los empleados corporativos se va difuminando. Armados con los medios para erradicar a toda la especie, las potencias mundiales mantienen conflictos al nivel de escaramuzas y poder militar, y la integración de las mejoras de la Era de la Información tiene éxito pacíficamente.

Los avances científicos en la ingeniería genética conducen a la evolución artificial y los primeros intentos autorizados de gobiernos y corporaciones por manipular genéticamente seres humanos. Los resultados preliminares son alentadores, acompañados de manifestaciones de mutaciones positivas y negativas en la especie hacia finales de la Era. Los científicos también perfeccionan la tecnología de clonación, y se crean los primeros clones humanos.

En los últimos años de esta etapa, aparecen las primeras aplicaciones inexpertas de la tecnología de inducción gravitatoria, en forma de vehículos militares y civiles que se pueden mover a través del aire sin utilizar la propulsión física o el consumo de combustible.

Los explosivos y las armas de fuego accionadas por energía química siguen siendo las armas escogidas; la tecnología de fusión no puede ser miniaturizada con efectividad para el combate personal. A pesar de todo, la química avanzada y la tecnología de superconducción cambian los materiales y capacidades de muchas armas. Las naves espaciales de verdad se hacen posibles, propulsadas por potentes motores de fusión, pero todavía requieren una reacción en masa para atravesar el espacio.

Esta etapa presencia la tenue colonización de otros planetas y asteroides dentro del mismo sistema estelar.

Np 7: Era de la Gravedad

A medida que comienza este Nivel de Progreso, el descubrimiento de dos tecnologías claves anuncia el ascenso de la humanidad a las estrellas. El reactor de inducción gravitacional reemplaza sistemáticamente a la energía de fusión como una fuente de energía aún más eficiente que puede ser miniaturizada con gran facilidad. Con el uso del reactor de masas, las potencias mundiales exploran, dividen y colonizan la totalidad del sistema estelar local. Para la mayoría, la vida en el planeta de origen queda inalterada.

El segundo avance de la etapa trae quizá la mayor agitación en la historia de la civilización humana. La introducción e integración de la tecnología de la inducción gravitacional induce a la creación del motor de inducción, el cual permite a las naves espaciales salvar la distancia entre estrellas. La reorganización política y económica ocurre a medida que la especie se expande lejos de su hogar.

Las armas de fuego de proyectil están en sus últimos días, ya que las armas de energía pura se vuelven disponibles. La armadura potenciada es accesible para los combatientes de esta etapa. Las armas de cuerpo a cuerpo personales vuelven a resurgir debido en gran parte a un cambio en las tácticas militares (el conflicto armado entre individuos rara vez ocurre a escala de ejército, pero con más frecuencia implica enfrentamientos entre pequeñas unidades donde las armas a distancia no son necesariamente efectivas.

La tecnología informática une a cada sociedad, asentamiento y puesto avanzado de un sistema estelar en una única red de información, creando un incomparable y ventajoso intercambio de conocimiento y datos para los negocios, el entretenimiento y la investigación.

Np 8: Era de la Energía

La continua miniaturización de la tecnología del motor de inducción permite que las centrales de energía del tamaño de canicas utilicen las fuerzas básicas de la creación. Las potentes pantallas de fuerza personales y las armas de energía dominan el campo de batalla, ya que las armas de proyectil desparecen finalmente tras gobernarlo durante mil años. Los sensores, escudos y motores miniaturizados permiten la producción en masa de pequeñas y prácticas naves espaciales de combate. Como contrapartida, las técnicas avanzadas de construcción permiten a los humanos construir enormes y autosuficientes ciudades en el espacio.

Np 9 y Superiores

Generalmente, estos Niveles de Progreso están más allá del alcance o la comprensión, aunque pueden existir mundos aislados o especies sin des-

cubrir que tengan acceso a ellos. En la mayoría de los casos, las tecnologías representativas de una etapa anterior se abandonan en favor de tecnologías más elegantes y poderosas.

El control práctico de la materia a nivel subatómico, la capacidad de viajar a través del tiempo o el poder de "plegar el espacio" para acortar las distancias de viaje pueden ser posibles en esta etapa de desarrollo tecnológico.

Comprar Objetos con NP inferior o superior

Los Niveles de Progreso son relativos, y dependiendo de la economía de una campaña un DJ puede hacer inaccesibles, más baratos o más caros determinados objetos de un NP superior o inferior. Por el bien del equilibrio del juego, los DJs que quieran dejar disponibles a los personajes estos objetos deberían ajustar la CD de compra de los objetos de la manera siguiente:

- –2 a la CD de compra por cada NP inferior que el actual, excepto en el caso de antigüedades valiosas, el acceso a materiales más artesanales u otras complicaciones similares
- +5 a la CD de compra para equipo del siguiente NP más alto (el límite para comprar tecnología puntera es el NP inmediatamente superior.).

Tratar con NPs Diferentes

A lo largo de sus aventuras, es posible que los personajes se encuentren en sociedades, épocas o mundos con un NP diferente del suyo. Una persona está acostumbrada a la tecnología, la cultura y las singularidades de la que proviene, lo cual complica el uso de ciertas tecnologías, el trato social o incluso la capacidad de comunicarse (los idiomas cambian mucho de una época a otra). En los casos en que el DJ lo considere oportuno, las tiradas relacionadas con equipo, materiales, tecnología, o incluso personas, de un NP diferente tendrán un penalizador de –2 por cada nivel de progreso que se aleje del propio.

Esto cuenta tanto para niveles de progreso superiores como inferiores, ya que las costumbres y habilidades del pasado tienden a anquilosarse con el tiempo. Sin embargo, esto no afectará si la sociedad original de los personajes sigue usando las tecnologías, materias o jergas del pasado.

RIQUEZA

Todos los personajes tienen un modificador de riqueza que refleja su capacidad para comprar cosas. Es una combinación abstracta que representa su capacidad para obtener equipo, suministros, servicios, etc., ya sea por gasto de dinero, solicitud de créditos hipotecarios, trueques, vales o cualquiera que sea el medio para obtener recursos en la sociedad a la que pertenezca.

El modificador de riqueza de un personaje es la base para sus tiradas de riqueza, que se realizan cuando se quiere comprar equipos o servicios para el personaje. Su vida diaria ya está contemplada en el modificador, y no debe realizar tiradas para hacer la compra del mes o pagar el alquiler (no se tira para pagar la cuota mensual de la hipoteca, pero si en el momento de comprar la casa)

Modificador de Riqueza

Al crear el personaje, tendrás que comprar los puntos que formen el modificador de riqueza de tu personaje. Si decides usar las ocupaciones, tu elección incluirá un ejemplo del modificador de riqueza medio para esa ocupación.

Durante el desarrollo del juego, el modificador de riqueza del personaje se reducirá cuando el personaje compre objetos caros y aumentará cuando dedique tiempo a su oficio o realice actividades "lucrativas".

Si tu modificador de riqueza se vuelve negativo, estás en bancarrota y endeudado hasta las orejas. No tendrás modo de obtener recursos legalmente hasta que corrijas esa situación. No hay límite a lo alto que pueda ser un modificador de riqueza

Dado que la riqueza es un concepto abstracto, a veces es complicado determinar lo bien que está un personaje financieramente. Para tener una idea general de lo solvente que es un personaje en un momento dado consulta la tabla siguiente.

TABLA EI: RIQUEZA Y ESTADO FINANCIERO

Modificador de riqueza	Estado financiero
<0	Bancarrota. Endeudado
+0	Pobre
+1 a +4	Delicado
+5 a +10	Clase media
+11 a +15	Clase media-alta
+16 a +20	Adinerado
+21 a +30	Rico
+31 o mayor	Muy rico

Comprando Equipo

Las tiradas de riqueza se usan para determinar qué se pueden permitir los personajes y a que equipo tienen acceso de forma razonable. Todos los personajes tienen un modificador de riqueza que refleja su capacidad de compra. Todos los objetos y servicios tienen un CD de compra. Para comprar un objeto hay que hacer una tirada de riqueza contra la CD de compra.

La Tirada de Riqueza

Una tirada de riqueza es una tirada de 1d20 más el modificador de riqueza del personaje.

Si el personaje tiene éxito en su tirada de riqueza, obtiene el objeto. Si el personaje falla en la tirada, no puede permitirse el objeto en ese momento determinado.

Si el modificador de riqueza actual del personaje es igual o mayor que la CD de compra, el personaje tiene éxito automáticamente en la tirada.

Si un personaje compra con éxito un objeto o servicio con un CD de compra mayor que su modificador de riqueza actual, su modificador de riqueza disminuye (ver más adelante).

La Riqueza en Personajes Nuevos

Un personaje nuevo tiene un bonificador de Riqueza estándar de +6, cada +3 por encima o por debajo, cuesta o proporciona un punto de personaje al crearlo.

Comprar y Tiempo

Comprar objetos poco comunes suele llevar un número de horas igual a la CD de compra del objeto o servicio, reflejando el tiempo necesario para localizar los materiales deseados y cerrar el trato. Obtener una licencia o comprar un objeto con un rango de restricción aumenta el tiempo necesario para las compras.

Elegir 10 y elegir 20

Un personaje puede habitualmente elegir 10 o elegir 20 cuando hace una tirada de Riqueza. Elegir 20 requiere 20 veces el tiempo normal.

Además hay un penalizador por gastar más de lo que el personaje es capaz. Cuando quiera que un personaje compre un objeto con un CD de compra

mayor que su modificador de riqueza, su modificador de riqueza decrecerá (Ver más adelante).

¿Volverlo a Intentar?

Un personaje puede volverlo a intentar si falló una tirada de Riqueza, pero no hasta que haya gastado un número de horas adicionales en la compra igual al CD de compra del objeto o servicio.

Ayudar a otro

Un personaje puede intentar ayudar a otro a hacer una compra de un objeto o servicio. Si el intento tiene éxito, el "ayudador" proporciona al "comprador" un bonificador de +2 a su tirada de riqueza. El personaje que presta la ayuda ve reducido su modificador de riqueza en 1.

Perdiendo Riqueza

Cada vez que un personaje compra un objeto o servicio con un CD de compra mayor que su modificador de riqueza, o uno con un CD de 15 o mayor, el modificador de riqueza del personaje se reduce. La cantidad en que se ve reducido depende de lo caro que sea el objeto.

TABLA E2: PERDIDA DE RIQUEZA

CD de compra	Reducción de riqueza
1–10 por encima de Riqueza actual	1 punto
11–15 puntos por encima Riqueza actual	1d6 puntos
16 o más puntos por encima de Riqueza actual.	2d6 puntos
Se resta 1 punto a la riqueza del personaje por cada 15 puntos de CD de compra independientemente de que la Riqueza del PJ sea mayor o no.	

El modificador de riqueza de un personaje solo baja si compra el objeto (si la prueba de riqueza tiene éxito). Si el personaje intenta comprar algo y falla, su modificador de riqueza queda inalterado.

Modificador de Riqueza 0 ó Menos

Si un personaje tiene una riqueza de 0 o menos, no tiene la capacidad económica necesaria para comprar nada que tenga un CD de compra de 10 o mayor, ni puede elegir 10 o 20. Además, siempre le lleva un número de horas igual al CD de compra del objeto o servicio.

Recuperar Riqueza

El modificador de riqueza de un personaje se recupera por si solo con el paso del tiempo siempre y cuando siga dedicándose a su profesión normalmente.

Cada vez que un personaje completa un ciclo profesional (cada vez que sea coherente que su ocupación le produzca ingresos por si misma), realiza una prueba de Oficio (si el personaje no posee rangos en la habilidad Oficio, se realiza la tirada usando solo el modificador de Sabiduría). Si tiene éxito, su modificador de riqueza se aumenta en +1. Por cada 5 puntos por los que el personaje supere la CD, gana un +1 adicional en su modificador de riqueza.

Recompensas de Riqueza

Ir de aventuras puede provocar que un personaje obtenga objetos valiosos, recompensas económicas o similares. En ese caso, el beneficio se traduce en recompensas a la riqueza.

Vendiendo Cosas

Para vender algo, el personaje necesita saber primero su valor de venta. Asumiendo que el objeto no esté dañado y funcione, el valor de venta de un objeto es igual a su CD de compra menos 3.

Vender un objeto puede traducirse en un aumento al modificador de riqueza del personaje. El aumento es igual a la pérdida de riqueza que el personaje sufriría si estuviera comprando un objeto con un CD de compra del mismo valor de venta.

Independientemente del modificador de riqueza actual del personaje, gana +1 punto a su modificador de riqueza por cada 15 puntos de CD de compra. Si un personaje vende un objeto con un CD de compra igual o menor a su mod. de riqueza, y éste sea 14 o menos, el personaje no gana nada.

Un personaje no puede vender objetos con restricciones de forma legal a menos que tenga licencia para poseerlos. Un personaje tampoco puede vender legalmente objetos que hayan sido robados. Vender objetos ilegalmente suele requerir que el personaje tenga contactos con el mercado negro, y reduce el valor de venta en 3 puntos adicionales. La venta lleva el mismo número de horas que la CD de compra del objeto.

REGLAS DE EQUIPO

Este capítulo solo incluye detalles del equipo menos común o que pueda tener más influencia en el desarrollo de los acontecimientos. No necesitas una lista con los CD s de compra o las descripciones detalladas de objetos de uso diario de influencia relativa en la vida aventurera como la leña para un día, tazas, ropa de tal o cual tipo pero de uso diario, walkie talkies normales, etc. En todos estos casos, la CD de compra será, de ser necesario plantearlo, la que el DJ considere coherente según la sociedad en que se encuentre la partida y sus características las que dicte el sentido común.

Objetos a Mano

Para llevar la cuenta de los objetos corrientes e inocuos que tiene la mayoría de la gente entre sus posesiones, y no forzar a cada personaje a comprar específicamente cada uno de estos objetos para emplearlos, utiliza las siguientes reglas:

Con el permiso del DJ, un personaje puede realizar una prueba de riqueza para comprobar si tiene un objeto corriente a mano, siempre que tenga una CD de compra de 10 o menor (el DJ determina la CD de compra de un objeto no mencionado en este capítulo, utilizando como guía los objetos de similar precio). La prueba de riqueza funciona igual que si se estuviera comprando un objeto, salvo que el personaje recibe un penalizador –10 y no puede elegir 10 ni elegir 20. Tampoco se pueden hacer estas pruebas durante la generación del personaje o entre aventuras, solo durante el juego. Si el personaje tiene éxito, su bonificador de riqueza no resulta afectado, incluso si la CD de compra del objeto es mayor que su bonificador de riqueza.

Dependiendo de la situación, el DJ puede determinar que un determinado objeto corriente no está disponible. Para que se obtenga un objeto, hay que estar en un lugar en el que dicho objeto esté disponible normalmente.

Objetos Restringidos

Para tener o manejar algunos objetos se necesitan licencias, o se restringe su uso a organizaciones o individuos cualificados. En estos casos, un personaje debe comprar una licencia o pagar la tasa para tener ese objeto legalmente. Una licencia o tasa es un objeto separado que debe comprarse además del objeto al cual se aplica (y normalmente antes que dicho objeto). Los cuatro niveles de restricción son los siguientes:

Con licencia: el dueño debe obtener una licencia para poder tener o manejar el objeto legalmente. Generalmente, la licencia no es cara, y obtenerla sólo requiere de algunos requisitos legales menores, si es que los hay.

Restringido: solo a las personas u organizaciones especialmente cualificadas se les permite tener el objeto. Sin embargo, los obstáculos reales para la posesión son el tiempo y el dinero; cualquiera con la suficiente paciencia y el efectivo necesario puede llegar a adquirir la licencia necesaria.

Militar: el objeto se vende principalmente a las organizaciones militares y policiales legales. Una clasificación de "militar" es lo mismo que "restringido" (consulta más arriba), salvo que los fabricantes suelen estar bajo la atenta mirada y el control gubernamental, por lo que son muy reacios a venderlos a entes privados.

Ilegal: el objeto, salvo en algunas circunstancias específicas, es ilegal.

TABLA E3: OBJETOS RESTRINGIDOS

Nivel de restricción	CD compra de licencia	CD compra mercado negro1	Tiempo requerido
Licencia	10	+1	1 día
Restringido	15	+2	2 días
Militar	20	+3	3 días
Ilegal	25	+4	4 días

[1] añádelo a la CD de compra del objeto si el personaje intenta comprarlo en el mercado negro sin obtener la licencia. Consulta el mercado negro, más adelante.

Obtener una Licencia

Para adquirir una licencia o pagar las tasas necesarias, realiza una prueba de riqueza contra la CD de compra que se indica en la tabla: objetos restringidos. En caso de éxito, se expide la licencia al personaje en el número de días indicado. Sociedades con diferentes maneras de entender la "burocracia" pueden tener modificadores que multipliquen el tiempo requerido. Para acelerar el proceso, el héroe puede realizar una prueba de una especialización de Saber u Oficio relacionada con el objeto o el sistema burocrático en cuestión (Saber (Derecho), Oficio (Militar)…) contra una CD igual a la CD de compra de la licencia. Con un éxito se adquiere la licencia en 1d6 horas (durante el proceso de creación del personaje, éste solo necesita comprar la licencia o pagar la tasa; el tiempo necesario transcurre antes de que la partida comience).

Como regla general, un personaje debe obtener la licencia apropiada antes de comprar un objeto restringido. Los comerciantes legítimos no venderán objetos restringidos a un personaje que carezca de la licencia necesaria. Sin embargo, un personaje puede ser capaz de acudir al mercado negro (consulta más abajo) para adquirir objetos restringidos sin una licencia.

El Mercado Negro

A veces un personaje quiere obtener un objeto sin liarse en obtener antes una licencia. En el mercado negro se puede encontrar casi cualquier cosa. Se pueden utilizar pruebas de una especialización de saber relacionada (mundología, bajos fondos, mafia…) para localizar un vendedor del mercado negro. La CD depende del lugar en cuestión: 15 en una gran ciudad, y 20, 25 o mayor en ciudades pequeñas y áreas rurales.

Los objetos que se compran en el mercado negro son más caros que los comprados legalmente. Añade el modificador a la CD de compra del mercado negro de la tabla: objetos restringidos a la CD de compra del objeto.

Obtener un objeto en el mercado negro necesita la cantidad de días indicados en la columna de tiempo requerido de la tabla: objetos restringidos. El proceso puede ser acelerado, pero por cada día que recortes incrementa la CD de compra en un +1 adicional.

Solicitudes de Equipo

Cuando un héroe que trabaje para una organización necesite más equipo del que tiene a mano para una tarea, trabajo o aventura que realice para ella, puede intentar una solicitud de equipo. La organización evalúa si el personaje realmente necesita el objeto, lo pronto que puede suministrarlo, y si puede prever razonablemente que el personaje lo devuelva cuando haya terminado con él (y en ocasiones, el estado en el que lo hará).

El resultado se determina por una prueba del Oficio apropiado contra la CD de compra del equipo (si el personaje no tiene rangos en un Oficio adecuado, solo se aplica el modificador de Sabiduría). Añade el bonificador de Carisma del personaje a la prueba. La tabla E4: Modificadores a la solicitud lista los modificadores que pueden afectar a la prueba.

El resultado de la prueba determina si se acepta la petición y cuán rápido se puede proporcionar al héroe el equipo requerido. Con un éxito, el objeto se entrega al héroe. Generalmente, hacen falta 24 horas para obtener un objeto restringido, pero si el objeto es especialmente común, o si el héroe supera la prueba por 5 o más, está disponible en 1d4 horas.

Los objetos solicitados son prestados, no regalados, al héroe. Obviamente, los objetos que se gastan como la munición no tienen que ser devueltos si se usan.

TABLA E4: MODIFICADORES A LA SOLICITUD

Situación	Modificador
El objeto es necesario para la misión	+6
El objeto tiene una aplicación obvia en la misión	+4
El objeto tiene una aplicación indirecta en la misión	+2
El objeto no tiene una aplicación obvia en la misión	–2
El objeto es infrecuente	–2
El objeto necesita licencia	–2
El objeto es de uso restringido	–4
El objeto es de uso militar	–6
El objeto es ilegal	–8
El PJ sabe manejar el objeto	+2
El PJ devolvió el material indemne la pasada misión	+2

Objetos de Gran Calidad

Se pueden fabricar armas, armaduras y cualquier otro tipo de equipo como objetos de gran calidad. La calidad excepcional de esos objetos proporciona al usuario un bonificador en las tiradas de ataque, daño, defensa o cualquier otra estadística que mejore cuando se utilice el objeto.

Un objeto de gran calidad que proporcione un bonificador +1 normalmente puede ser adquirido en el mercado como una versión común del objeto. El coste adicional de tales objetos añade +3 a la CD de compra.

Algunos objetos poco comunes son de gran calidad sin haberse fabricado sobre pedido—la versión corriente del objeto es de tan alta calidad que siempre proporciona un bonificador +1. En estos casos, la CD de compra no se incrementa (el precio de tales objetos ya es superior que el de objetos similares de menor calidad).

Los objetos de gran calidad con un bonificador +2 o +3 no son habituales y no suelen estar a la venta. Si se pudiera encontrar a la venta un objeto de gran calidad +2, su coste añadiría +6 a su CD de compra habitual. Para un objeto de gran calidad +3 habría que añadir +9 a la CD de compra habitual.

El Sistema de Accesorios

Los accesorios son un modo de personalizar armas, armadura y equipo para que se ajusten del modo más apropiado a una campaña o personaje específicos.

TABLA ES: EQUIPO VARIADO

NP	Objeto	Tamaño*	Peso (kg)	CD Compra	Restricción
	Ordenadores y Equipos Electrónicos				
5	Gafas Display	Me	0,5	12	—
5	Tarjeta Hack	D	—	14	Lic. (+1)
5	Teléfono vía satélite	P	1	17	—
6	Lentillas Display	Mi	—	16	—
6	Ordenador Tarjeta	D	—	22	—
8	Enlace neural de red	Mi	—	12	—
8	Puerto de enlace Neural	Mi	—	25	—
	Equipo de Vigilancia				
	Cámara de fibra óptica				
5	Cable de 1 m con monitor	M	1,5	17	—
5	Cable de 2 m con monitor	M	2	18	—
5	Cable de 3 m con monitor	M	2,5	19	—
5	Caja Negra	Me	0,25	4	Ilegal (+4)
5	Cazamoscas	M	2	21	—
5	Detector de intervenciones	Me	0,5	7	—
5	Eliminador de ident. de llamada	Me	0,5	5	—
5	Detector de metales	P	1	11	—
5	Escaner policial		1	11	—
5	Gafas de visión nocturna	P	1,5	17	—
5	Interceptor de móviles	Me	0,25	23	—
	Intervención telefónica				
5	Intervención de línea	Me	0,25	13	Lic. (+1)
5	Intervención de recepción	Me	0,25	3	Res. (+2)
5	Rastreador de línea telefónica	M	2,25	23	—
	Micrófono				
5	De contacto	Me	0,5	12	—
5	Láser	M	1,5	18	—
5	Parabólico	M	2	14	—
5	A distancia	M	0,25	12	—
5	de cañón	M	1,5	14	—
	Micro-transmisor				
5	De calidad media	D	—	11	—
5	Buena calidad	D	—	12	—
5	Calidad asombrosa	D	—	14	—
	Videogafas				
5	Blanco y negro	Me	—	23	—
5	Color	Me	—	24	—
	Equipo General				
–	Ariete portátil	G	15	12	Res. (+2)
–	Bolsa de canicas	Me	0,25	3	—
–	Botiquín	P	1,5	5	—
–	Equipo de asalto	G	60	21	Res. (+2)
–	Equipo de cazador de monstruos	M	18	21	Res. (+2)
–	Equipo de cazavampiros	M	10	16	Res (+2)
–	Equipo de disfraz	M	2,25	12	—
–	Equipo de falsificación	P	1,5	12	—
–	Equipo farmacéutico	M	2,5	17	Res. (+2)
–	Equipo médico estándar	M	2,25	15	—
–	Herramientas de gran calidad	M	0,5	17	—
–	Instrumental quirúrgico	M	2,25	16	Lic. (+1)
–	Instrumento musical común	vario	1,5	9	—
–	de gran calidad	vario	1,5	20	—
–	Juego de ganzúas	Me	0,5	9	Lic. (+1)
–	Raciones de viaje (por día)	–	0,5	2	—
0	Antorcha	P	0,5	1	—
0	Bolsa para componentes mágicos	P	1	9	—
0	Kit de sanador	M	0,5	17	—
0	Simbolo sagrado de madera	P	—	4	—
1	Cuerda de cáñamo (15 m.)	P	4,5	4	—
1	Grilletes	P	1	13	—
1	Grilletes de gran calidad	P	1	17	—
1	Herramientas de artesano	M	2,25	9	—
1	de gran calidad	M	2,25	17	—
1	Saco de dormir	M	2,25	1	—
1	Simbolo sagrado de plata	P	0,5	15	—
1	Tienda de campaña	M	10	12	—
2	Abrojos (25)	P	1	5	—
	Cerradura				
2	Sencilla	P	0,5	14	—
2	Corriente	P	0,5	16	—
2	Buena	P	0,5	19	—
2	Excelente	P	0,5	21	—
2	Cuerda de seda (15 m.)	P	2,25	12	—
2	Garfio de escalada	M	2	4	—
2	Herramientas de ladrón	M	0,5	15	Ilegal
2	de gran calidad	M	1	20	Ilegal
2	Kit de disfraz	M	3,5	17	—
2	Kit de escalada	M	2,25	19	—
2	Laboratorio de alquimista	M	18	25	—
2	Libro de conjuros en blanco	P	1,5	13	—
2	Reloj de agua	M	90	28	—
2	Reloj de arena	P	0,5	15	—
3	Equipo de química	M	7	13	Lic.
3	Equipo de química	M	3	16	—
3	Lupa	D	—	20	—
3	Tenazas	M	2,25	6	—
4	Ariete portátil	M	9	12	—
4	Banda de clavos	E	10	13	—
4	Bengala de emergencia (3)	P	0,5	3	—
4	Cabestrante portátil	G	5	16	—
4	Compresor hidráulico	G	22,5	13	—
4	Cuerda de concertina (6 m.)	P	7	11	
4	Documento de identidad falso	Me	—	Ver texto	Ilegal (+4)
4	Equipo de allanamiento	G	22,5	20	Ilegal (+4)
4	Equipo de búsqueda y rescate	M	3	12	—
4	Equipo de captura	M	26	21	Res. (+2)
4	Equipo de demoliciones	M	2,25	13	Lic. (+1)
	Equipo de evidencias				
4	Básico	M	3	7	—
4	De lujo	M	3,5	15	—
	Esposas				
4	Acero	Me	0,5	7	—
4	Bridas (25)	D	0,25	6	—
4	Generador portátil	G	55	19	—
	Herramientas eléctricas				
4	Básico	G	5,5	14	—
4	De lujo	E	15	21	—

* D: Diminuto, Me: Menudo, P: Pequeño, M: Mediano, G. Grande

TABLA E5: EQUIPO VARIADO (CONT.)

NP	Objeto	Tamaño	Peso (kg)	CD	Compra	Restricción
4	Herramienta multiuso	Me	0,25	9	—	
	Juego de herramientas mecánicas					
4	Básico	G	10	13	—	
4	De lujo	E	20,5	20	—	
5	Cable láser	D	—	5	—	
5	Chip pastor	Mi	—	12	—	
5	Cortador de cristal circular	P	2,25	13	Res. (+2)	
5	Disco de Agarre	Me	0,5	5	—	
5	Duracable	M	1,5	4	—	
5	Equipo de apertura de coches	Me	0,5	6	Lic. (+1)	
5	Equipo de Explorador	M	1	6	—	
5	Nanoboya	Mi	—	8	—	
5	Pantalla en campo de visión	Me	0,5	7	—	
5	Palanca hidráulica	M	18	18	Res. (+2)	
5	Pistola de quitar cerraduras	Me	0,25	12	Res. (+2)	
5	Spray quebrador	G	22,5	18	Res. (+2)	
5	Spray LCD	Me	0,25	8	—	
6	Comunicador universal	M	0,25	6	—	
6	Desmodulador neural	P	0,5	10	Res. (+2)	
6	Equipo de disfraz mórfico	Me	0,5	12	—	
6	Inteliganzúa	P	0,5	13	Lic. (+1)	
6	Mochila cohete	G	10	16	Lic. (+1)	
6	Sello-Flash	Me	0,5	8	—	
6	Soplete de Fusión	M	1,5	10	—	
7	Atadura	P	1	9	—	
7	Deflector portátil	P	0,25	15	Lic. (+1)	
7	Mochila Batería	M	1,5	8	—	
7	Posicionador Galáctico	P	1,5	6	—	
7	Visor penetrante	P	0,5	15	Mil. (+3)	
	Campo de fuerza personal					
8	(RD 5/—)	Me	0,25	18	Mil. (+3)	
8	(RD 10/—)	Me	0,25	22	Mil. (+3)	
8	Comunicador Micro-Aural	Mi	—	6	—	
8	Escudo anti materia	Me	0,25	20	Mil. (+3)	
8	Escudo energético	Me	0,25	16	—	
8	Escudo fotónico	P	1	24	Mil. (+3)	
8	Grabadora de hologramas	D	—	9	—	
8	Grabadora Neural	P	0,5	15	Lic. (+1)	
8	Holodisfraz	P	0,5	15	—	
8	Reproductor de hologramas	P	1	6	—	
8	Polyvox	Me	0,25	10	—	
	Sustancias y objetos especiales					
—	Agua bendita (1 frasco)	P	0,5	15	—	
0	Antorcha siempreardiente	P	0,5	21	—	
0	Piedra de trueno	Mi	0,5	15	—	
1	Ahumadera	Mi	0,25	14	—	
1	Ramita Yesquera	D	—	4	—	
1	Cetro solar	P	0,5	6	—	
2	Ácido (frasco)	D	0,5	12	—	
2	Bolsa de maraña	P	2	17	—	
2	Fuego de alquimista (frasco)	D	0,5	14	—	
2	Antitoxinas (vial)	D	—	17	—	
	Productos químicos y médicos					
6	Antitox, químico	D	—	6	—	
6	Botiquín avanzado	P	1,5	7	—	
6	Botiquín de uso rápido	P	1,5	7	—	
6	Disolvente de escape químico	D	—	5	—	
6	Equipo de cirugía plástica	Me	0,5	11	Lic. (+1)	
6	Estimulante químico	D	—	6	Ilegal (+4)	
6	Mataesporas químico	D	—	6	—	
6	Neutradio químico	D	—	6	—	
7	Prod químico, biocort	D	—	6	—	
8	Producto químico, plasticarne	Me	0,25	6	—	
8	Producto químico, Sincerador	D	—	8	Lic. (+1)	
8	Vara Regeneradora	P	0,5	18	—	
6	Equipo de sensores					
6	Geocomp	P	0,5	18	—	
6	Quimicomp	P	0,5	18	—	
6	Sensor de movimiento	Me	0,25	14	—	
7	Sensor, armacomp	P	0,5	18	—	
7	Sensor, democomp	P	0,5	18	Lic. (+1)	
7	Sensor, electricomp	P	0,5	18	—	
7	Sensor, mecanicomp	P	0,5	18	—	
7	Sensor, medicomp	P	0,5	18	Lic. (+1)	
8	Sensor, robocomp	Pe	0,5	18	—	
	Equipo de Supervivencia					
—	Cuerda (150 pies)	G	5,5	5	—	
—	Raciones (12)	Me	0,5	5	—	
—	Saco de dormir	M	2	9	—	
	Tienda de campaña				—	
—	2 personas	M	2	11	—	
—	4 personas	M	3	12	—	
—	8 personas	G	4,5	13	—	
3	Brújula	D	0,25	5	—	
3	Equipo de escalada	G	4,5	11	—	
4	Chaleco de malla	M	3	8	—	
4	Extintor de fuego	M	1,5	8	—	
4	Flujo de batería	P	2	16	—	
4	Hornillo portátil	Me	0,5	9	—	
4	Linterna estándar	P	1,5	15	—	
4	Máscara de gas	P	2,25	13	—	
5	Generador ambiental portátil	M	2,25	13	—	
5	Lámpara Brillante Portátil	Me	0,25	4	—	
5	Linterna de bolígrafo	P	1	7	—	
	Prismáticos					
5	De telemetría	P	1,5	15	—	
5	Óptico-electrónicos	P	2	16	—	
5	Pulso calmante	D	—	14	—	
5	Purificador	P	1	9	—	
5	Receptor GPS	Me	0,5	15	—	
5	Varillas de luz química (5)	Me	0,5	2	—	
6	Acuaconvertidor	M	2	13	—	
6	Raciones violetas	Mi	—	5	—	
	Equipo deportivo					
2	Skies y bastones	G	4,5	19	—	
5	Monopatín	M	1,5	7	—	
5	Patines en linea	P	2,25	11	—	
5	Tabla de snowboard	G	3,5	16	—	

* D: Diminuto, Me: Menudo, P: Pequeño, M: Mediano, G. Grande

Dado que cada campaña usará seguramente objetos diferentes basados en su ambientación única, el sistema de accesorios permite una libertad total para diseñar modelos específicos de equipo a partir del equipo que se puede encontrar a lo largo de éste capítulo o incluso objetos comunes que, una vez modificados con un accesorio, adquieran nuevas utilidades.

Usar el sistema de accesorios consiste simplemente en ir mezclando y juntando varios elementos a una pieza de equipo hasta que se ajuste a lo que necesitamos.

Primero elige un arma, armadura o pieza de equipamiento para modificar. Elige un accesorio del tipo apropiado (accesorio de armadura para armadura, etc.) Que sea un accesorio universal o un accesorio del mismo (o menor) nivel de progreso. Modifica la CD de compra del objeto base de acuerdo con las instrucciones del accesorio y entonces compra el objeto ampliado de modo normal (ver pág. 68).

Algunos accesorios tienen restricciones adicionales en ellos que se deben considerar antes de aplicarlos.

Vivir de Lujo

Las CD s de compra que se dan son para objetos de calidad media. Es posible comprar objetos similares pero lujosos, generalmente incrementando la CD de compra en 1. Aunque estos objetos son más caros, no ofrecen ningún rasgo adicional ni beneficio en el juego.

EQUIPO GENERAL

Esta sección cubre la extensa variedad de equipo general disponible para los aventureros de todo tipo. Los objetos de uso diario común como tazas, mochilas, ropa, leña, prismáticos normales, teléfonos móviles, etc. no se hayan listados y, en el hipotético caso de que resultara trascendental resolver la compra de un artículo así para disfrutar de la aventura, su CD de compra y características dependen de lo que el DJ considere coherente con la sociedad en que desarrolla la aventura y el sentido común.

Muchos de los objetos en esta sección son activados por batería. Cualquier mecanismo que usa baterías viene con ellas. Como regla general, ignora la vida de la batería—asume que los héroes (y sus antagonistas) son suficientemente listos para recargar o reemplazar sus baterías entre aventuras, y que las baterías duran tanto como se necesite durante las aventuras. Si la vida de la batería es importante en la aventura, lanza 1d20 cada vez que se usa un objeto que funciona con baterías. Con un resultado de 1, las baterías están agotadas y el objeto es inservible. Nuevas baterías tienen una CD de compra de 2 y pueden ser cambiadas como una acción de movimiento.

TABLAS DE EQUIPO

El equipo esta descrito con varias estadísticas en las tablas:

Tamaño: la categoría de tamaño de una pieza de equipo ayuda a determinar lo fácil que ese objeto es de ocultar, y también indica si usar ese objeto requiere una o dos manos. En general, un personaje solo necesita una mano para usar cualquier objeto que es de su categoría de tamaño o menor.

Peso: esta columna da el peso del objeto.

Cd de compra: esta es la CD de compra para una prueba de riqueza para adquirir el artículo a partir de su Nivel de Progreso. Este numero refleja el precio base y no incluye ningún modificador de comprar el articulo en el mercado negro. Estos índices de CD de compra se dan como referencia y ejemplo, ya que cada época, mundo, universo, realidad, ciudad o entorno de juego tiene grandes diferencias en este aspecto.

Restricción: la clasificación de restricción del objeto, si lo hay, y el modificador apropiado a la CD de compra en el mercado negro. Recuerda aplicar este modificador a la CD de compra cuando realices un prueba de riqueza para adquirir el artículo en el mercado negro.

Ordenadores y Equipos Electrónicos

ENLACE NEURAL DE RED INALÁMBRICO

Una extensión natural de la tecnología informática neural. El enlace neural inalámbrico conecta con el puerto de enlace neural y permite el acceso remoto a redes informáticas. Además, el enlace neural inalámbrico puede conectar con un enlace a datos de satélite y mediante él a cualquier red global o galáctica de manera instantánea. Se entiende que puede conectar a una red galáctica que tenga presencia y emisión en el planeta en el que se encuentra el personaje. La "antena wifi" que se ha enchufado el personaje en el cogote no es capaz de emitir o recibir señales por toda la galaxia por si sola. Si el puerto de enlace neural es el modo básico de conectar la mente humana a un ordenador, el enlace neural inalámbrico es el modo de conectar la mente a una red de comunicaciones masiva. Un enlace neural inalámbrico es inútil a menos que el usuario tenga también un puerto de enlace neural.

GAFAS DISPLAY

Un avance lógico de la tecnología de realidad virtual y la pantalla de vídeo, las gafas display proporcionan monitores disponibles en cualquier situación que se pueden conectar a cualquier cosa: desde ordenadores a televisores y otros sistemas de audio y video. Cada par de gafas display parece unas gafas de sol oscurecidas y tiene dos auriculares que se enganchan por detrás de la oreja. Las gafas son semitransparentes y permiten al usuario ver tanto el display como lo que tiene alrededor a la vez.

LENTILLAS DISPLAY

Al igual que las gafas display de la era anterior, las lentillas display son parte de la continuada miniaturización de los ordenadores. Estas lentillas se ajustan perfectamente sobre el ojo y proyectan una imagen semitransparente que parece estar a un metro del usuario y es equivalente en tamaño a un monitor de 52 pulgadas. Esto se puede usar para servir como display del ordenador al que esté conectado y se implementa frecuentemente a las pantallas en campo de visión (hud) (usando el accesorio de objeto de uso múltiple) para proporcionar datos en tiempo real sobre los objetos y la gente en el campo de visión del personaje.

ORDENADOR TARJETA

Como viene ocurriendo desde la invención del ordenador, la miniaturización de la tecnología destaca sobre todo cuando afecta directamente al tamaño del propio ordenador. El ordenador tarjeta funciona como un ordenador normal, pero no es más grande que la mayoría de las tarjetas hack. El ordenador tarjeta se puede conectar a cualquier interfaz de ordenador o display (incluyendo las pantallas impresas) y funciona exactamente igual que un ordenador personal.

PUERTO DE ENLACE NEURAL

El interfaz más avanzado de la era de la energía. El puerto de enlace neural crea una conexión directa entre el cerebro y el sistema informático, eliminando la necesidad de un interfaz físico. En su lugar, el usuario simplemente "piensa" las órdenes para el ordenador. La información del ordenador es enviada directamente al cerebro del usuario, conectando con sus centros de visión para proyectar imágenes y pantallas directamente a su mente, eliminando la necesidad de cualquier aparato de visualización. Por lo demás, el puerto de enlace neural permite acceder al ordenador como si se usara de modo convencional. El puerto de enlace neural se conecta con el ordenador mediante un enchufe conector de red implantado en la base del cráneo.

Una ventaja que le proporciona al personaje es que la información se descarga directamente en el cerebro del usuario, con lo que su mente hace los efectos de disco duro para información básica, otorgandole conocimiento casi instantáneo.

Aunque esto no le permite al usuario obtener puntos de habilidad extra, reduce el tiempo requerido para tiradas de Saber (Informática) e Investigar hasta volverlas acciones gratuitas. Esto solo se aplica cuando el usuario está conectado a un ordenador específico en el que realizar la prueba de Saber (Informática) u otras pruebas en que se use un ordenador.

El puerto de enlace neural se puede conectar, mediante el sistema nervioso central del cuerpo, directamente a un chip pastor (ver equipo de nivel de progreso 5). Cuando quiera que se transmitan datos mediante el chip pastor, como la identidad de una persona, esa información se carga instantáneamente en el cerebro del personaje. Esencialmente, esto significa que cualesquiera dos personajes con chips pastores y enlaces neurales se conocen instantáneamente solo con estrecharse la mano. También se puede conectar un puerto de enlace a los nanocitos en la corriente sanguínea del personaje. Como en el caso de nanocitos que asistan en la conducción y el pilotaje, estos conectarían directamente con el enlace neural y permitirían al personaje darles ordenes solo con pensarlas.

TARJETA HACK

Una maravilla de la tecnología informática, la tarjeta hack o de hackeo es un objeto desechable de un solo uso diseñado para permitir a aquellos que no son expertos informáticos saltarse barreras tecnológicas e informáticas para llevar a cabo tareas con ordenadores. Cada tarjeta hack es una tarjeta en que se guarda información y apenas del tamaño de una tarjeta de crédito con un agujero en su centro y una banda magnética en un lado. Cada tarjeta hack lleva un único programa diseñado para un único propósito; que puede ser abrir puertas, saltarse restricciones de seguridad, colgar un ordenador, o incluso modificar información. Casi cualquier tarea que se pueda llevar a acabo con la habilidad de Saber (Informática) se puede programar en una tarjeta hack. Las tarjetas hack se pueden insertar en lectores de tarjetas magnéticas o introducirse en lectores de discos en ordenadores con la misma facilidad.

Cuando un personaje usa una tarjeta hack para el propósito designado, el modificador de la habilidad de Saber (Informática) del personaje es sustituido por el modificador de la tarjeta (+15). Tras un solo uso, la tarjeta dispara pequeñas fibras de material combustible que provocan que se autodestruya, con lo que no se deja rastro alguno que seguir...

TELÉFONO PORTÁTIL VÍA SATÉLITE

Este objeto se parece mucho a un teléfono móvil voluminoso, y también funciona casi de la misma forma. Sin embargo, ya que comunica directamente vía satélite, puede usarse en cualquier sitio en el mundo, incluso en áreas remotas fluye más allá del alcance del servicio de telefonía móvil. Los teléfonos vía satélite portátiles son muy costosos de usar. Cuando se usa en un lugar no servido por un servicio de móviles normales, cada llamada requiere un control de riqueza (CD 6).

Equipo de Vigilancia

Vigilar sospechosos o rastrear los movimientos de enemigos potenciales es una parte crucial del trabajo de un aventurero moderno.

CAJA NEGRA

Este aparato, fácilmente ocultable en la palma de la mano, emite tonos digitales que permiten que un sistema telefónico haga una conexión a larga distancia gratis. También permite a un usuario "rebotar" una llamada a través de muchos interruptores, haciendo que sea más difícil de rastrear la llamada (la CD de cualquier prueba de Saber (Informática) para rastrear la llamada se incrementa en 5).

CÁMARA DE FIBRA ÓPTICA

Esta cámara diminuta montada al final de un cable flexible permite a una persona fisgonear sin ser visto ni ponerse cerca del peligro (al pasarla bajo una puerta o a través de un conducto de ventilación). Incluye un pequeño visor y se puede conectar a una cámara de video o a un monitor. Es necesaria una prueba de Saber (informática) para usarla adecuadamente.

CAZAMOSCAS

Un cazamoscas es un aparato que se usa con una mano y mide radiofrecuencias en busca de longitudes de onda activas sospechosas. Otorga un +5 a las pruebas de Buscar en busca de microtransmisores.

DETECTOR DE INTERVENCIONES

Enchufado a una línea telefónica entre el teléfono y la salida, ayuda a detectar si la línea está intervenida. Para detectar una intervención, realiza una prueba de Saber (informática) (la CD varía de acuerdo al tipo de intervención telefónica utilizada). Con un éxito, el detector de intervenciones indica si está presente una intervención. Sin embargo, no indica el tipo o localización de la intervención. Además, no se puede usar para detectar un teléfono que no tenga línea contratada, como por ejemplo, el que un operario de la empresa telefónica conectara directamente al cableado.

ELIMINADOR DE IDENTIFICADOR DE LLAMADA

Cuando una línea de teléfono contiene un eliminador de identificador de llamada, los teléfonos que intentan conectarse con esa línea se muestran como "anónimos" o "no disponible" en una unidad de identificador de llamadas. Tal llamada todavía puede ser rastreada normalmente, de todas formas.

DETECTOR DE METALES

Este aparato portátil proporciona un bonificador +10 de equipo en todas las pruebas de Buscar involucradas con objetos metálicos.

ESCANER POLICIAL

Un escaner policial permite a una persona escuchar las frecuencias de transmisores de emergencias, bomberos, médicas, control de animales, etc. Tiene un alcance de 15 km.

GAFAS DE VISIÓN NOCTURNA

Las gafas de visión nocturna usan luz pasiva recogida para mejorar la visión en condiciones cercanas a la oscuridad. Conceden al usuario la capacidad de ver en la oscuridad, también llamada visión en la oscuridad, pero debido al restringido campo de visión y a la ausencia de percepción de profundidad que proporcionan estas gafas, imponen un penalizador –4 en todas las pruebas de atención y buscar realizadas por alguien que las lleve puestas. Las gafas de visión nocturna deben tener al menos una débil luz para operar. Una noche nublada proporciona suficiente luz ambiental, pero una cueva muy oscura o una habitación sellada no. Para situaciones de total oscuridad, las gafas vienen con un iluminador infrarrojo que, cuando se enciende, opera como una linterna cuya luz es visible solo para el que la porta (o cualquiera que lleve gafas de visión nocturna).

INTERCEPTOR DE MÓVILES

Aproximadamente del tamaño de un pequeño maletín, un interceptor de móviles puede detectar y monitorear una conversación de teléfono móvil dentro de un área de 8 km escuchando a escondidas los propios transmisores del servicio de telefonía móvil. Interceptar las llamadas de un teléfono móvil específico requiere una prueba de Saber (Informática) (CD 35); si el usuario conoce el número de teléfono en cuestión, la CD cae a 10. Obviamente, el teléfono debe estar en uso por alguien para interceptar la llamada. Un interceptor de móviles no se puede usar para interceptar conexiones telefónicas normales (línea de tierra).

INTERVENCIÓN TELEFÓNICA

Estos aparatos permiten a un personaje escuchar conversaciones de una determinada línea telefónica.

Intervención de línea: esta intervención puede conectarse a una línea telefónica en cualquier punto entre un teléfono y la caja de enlace más cercana (normalmente en la calle adyacente). Instalarlo requiere una prueba de una habilidad de saber o artesanía relacionada con trabajos mecánicos o reparaciones (CD 15). Transmite todas las conversaciones en la línea en una frecuencia de radio que puede ser recogida por cualquier walki-talki profesional. Detectar una intervención de línea usando un detector de intervenciones requiere una prueba de Saber (Informática) (CD 25).

Intervención de recepción: este objeto puede ser introducido fácilmente en el auricular de un teléfono con una prueba de una habilidad de Saber o Artesanía relacionada con trabajos mecánicos o reparaciones (CD 5). Transmite todas las conversaciones en una frecuencia de radio que puede ser recogida por cualquier walki-talki profesional. Detectar una intervención de recepción usando un detector de intervenciones requiere una prueba de Saber (Informática) (CD 15).

Rastreador de línea telefónica: esencialmente un ordenador altamente especializado, un rastreador de línea enganchado a una línea telefónica puede rastrear llamadas telefónicas realizadas a esa línea, incluso si hay un eliminador de identificador de llamada enganchado en el otro lado. Todo lo que lleva es tiempo. Manejar un rastreador de línea es una acción de asalto completo requiriendo una prueba de Saber (Informática) (CD 10). El éxito gana un dígito del número de teléfono objetivo, empezando con el primer número del código de área.

MICRÓFONO DE CONTACTO

Diseñado originalmente para el desarme de bombas, el micrófono de contacto permite al operador oir a través de paredes, paquetes, puertas, etc. Solo colocando la "ventosa" del micrófono en contacto con una superficie permitirá oir a una profundidad de 15 centímetros.

MICRÓFONO LASER

Intentar escuchar a distancia es facil, a menos que haya obstáculos en el camino. Un micrófono laser ignora este problema midiendo las vibraciones en una superficie de cristal (como una ventana). El usuario puede escuchar a través de esa superficie y a 3 metros de ella. No funciona en otras superficies. Un micrófono laser tiene un alcance de 30 metros.

MICRÓFONO PARABÓLICO

La función especifica de este micrófono es capturar sonidos débiles a distancia. De otro modo, funciona sólo como un micrófono a distancia con un alcance de 15 metros.

MICRÓFONO A DISTANCIA

El micrófono estándar, diseñado para escuchar sonidos a unos metros de distancia. Un micrófono a distancia común puede escuchar sonidos a 3 metros otorgando un bonificador +5 por equipo a las tiradas de Atención destinadas a escuchar.

MICRÓFONO DE CAÑÓN

Un micrófono de cañón captura sonidos a 30 metros de distancia, pero debe ser apuntado exáctamente hacia el objetivo. Tiene un margen de error muy pequeño, apenas un metro de ancho en el campo de recepción, y no captura nada fuera de ese campo. Proporciona un bonificador +5 a las pruebas de Atención dedicadas a escuchar.

MICROTRANSMISOR

Llamados comunmente "moscas", este diminuto micrófono es del tamaño de un céntimo y envía una señal a un transmisor en espera. Las moscas de calidad media tienen un alcance de 30 metros, las de buena calidad alcan-

zan hasta 100 metros y las de calidad excelente pueden enviar su señal a kilómetro y medio. Con un +1 al CD de compra, se pueden instalar en bolígrafos, calculadoras, relojes y otros objetos comunes. Encontrar un microtransmisor requiere una prueba enfrentada de Buscar contra Engañar o Disfrazarse (usada para esconderlo) en la persona que lo instaló. Un microtransmisor de buena calidad otorga un bonificador de +2 por equipo a las pruebas para instalarlo y esconderlo. Uno de calidad excelente otorga un bonificador de +4..

VIDEOGAFAS

Con una cámara diminuta incorporada, estas gafas de sol que por lo demás parecen comunes, registran todo lo que ve el usuario. Existen dos modelos: uno transmite en blanco y negro y el otro en color. Incluye un microtransmisor con un alcance de 115 metros.

Equipo General

Esta categoría cubre una amplia variedad de equipo especializado usado por profesionales en campos relacionados con la aventura. Algunos objetos contienen las herramientas necesarias para usar óptimamente determinadas habilidades. Sin el uso de estos objetos, a menudo referidos como equipos, las pruebas de habilidad realizadas con esas habilidades tienen un penalizador de –4. Las habilidades y los equipos con los que están asociadas se listan más abajo. Mira las descripciones de los equipos para detalles adicionales. Date cuenta de que los equipos deberían ser reabastecidos periódicamente (CD de compra 5 menos de la CD de compra original). Observa que algunas habilidades, por su naturaleza, requieren una pieza de equipo para utilizarla.

ABROJOS

Los abrojos son púas de hierro con cuatro picos diseñados a fin de que una púa esta dispuesta hacia arriba cuando el abrojo descansa en una superficie. Un personaje esparce los abrojos en el suelo para dañar a los oponentes, o al menos para retardarles. Una bolsa de 25 abrojos cubre un área de metro y medio de lado. Cada vez que una criatura se mueva a través de un área que contiene abrojos a cualquier índice mayor a la mitad de velocidad, o cada asalto que una criatura pasa luchando en tal área, los abrojos realizan una tirada de ataque de toque (bonificador de ataque base +0). Un abrojo causa 1 punto de daño en un golpe con éxito, y la herida reduce la velocidad base a la mitad de lo normal (una prueba con éxito de Medicina CD 15, o el descanso de un día elimina este penalizador). Una criatura que carga o corre debe detenerse inmediatamente si pisa en un abrojo.

ANTORCHA

Una antorcha arde durante 1 hora, iluminando claramente un área de 6 metros y más tenuemente un area de 12 metros. Si se usa una antorcha en combate, se usa como un arma improvisada de una mano que produce daño contundente igual al de un guantelete de su tamaño +1 por daño de fuego.

ARIETE PORTÁTIL NP-

Esta barra de madera reforzada con metal otorga un bonificador por circunstancia de +2 al daño del ataque para derribar una puerta y permiten a un segundo usuario colaborar otorgando un +2 adicional.

ARIETE PORTÁTIL NP4

Este moderno ariete es la herramienta perfecta para tirar puertas abajo. No solo otorga un +4 circunstancial al daño de un ataque para tirar abajo una puerta, sino que permite a un segundo usuario colaborar otorgando un +2 adicional en lugar de requerir otra tirada por su parte.

ATADURA

Reemplaza al duracable y el disco de agarre. La atadura es otra aplicación de la tecnología gravítica llevada a un uso práctico. La atadura es un rayo de energía gravítica pura, de hasta 26 metros de largo, disparado desde un tubo de metal. Al final del rayo se genera un ancla de gravedad intensa. Cuando el ancla toca un objeto sólido, lo aprisiona en una presa que solo puede ser rota por una fuerza anti-gravedad de igual fuerza.

Mientras se mantenga sostenido el tubo con el ancla unida a un objeto, el usuario puede retractar el rayo para acercar el objeto hacia si (si el objeto tiene menor masa que el usuario) o tirar de si mismo hacia el objeto (si el objeto es de mayor masa que el usuario, o si el ancla está sujeta a una pared, techo o cualquier otra superficie fija). El ancla se libera pulsando un botón.

BANDA DE CLAVOS

Este mecanismo está designado para ayudar a la policía a terminar las persecuciones de coches. La banda viene enrollada en un carrete de un tamaño cercano al de una maleta pequeña. Se despliega haciéndolo rodar a través de una carretera, donde descansa como un cinturón dividido y plano (el usuario puede hacerlo rodar sobre la carretera sin entrar en el carril del trafico). Hasta que la banda es activada, los clavos no sobresalen, y los coches pueden pasar con seguridad sobre ella. Cuando el usuario la activa (por medio de un mecanismo de control conectado al extremo de la banda por un cordón de 3 metros de largo), los clavos se extienden. Cada vez que una criatura se mueva a través de un cuadro que contenga una banda de clavos activada a cualquier ritmo mayor de la mitad de la velocidad, o cada asalto que una criatura pasa combatiendo en tal área, la banda de clavos realiza una tirada de ataque de toque (bonificador de ataque base +0). La banda causa daño por 2 puntos en un golpe con éxito, y reduce la velocidad a pie a la mitad de lo normal si es suficiente para marcar una herida (una prueba de Medicina con éxito, CD 15, o descanso de un día elimina este penalizador). Los vehículos de ruedas que pasan por encima de la banda son golpeados automáticamente, aunque los vehículos equipados con neumáticos resistentes a pinchazos no son afectados.

BENGALA DE EMERGENCIA

Una bengala de emergencia es un pequeño palo químico que produce una luz roja y brillante. Se encienden golpeando su tapa. Una bengala de emergencia luce durante una hora hasta que se consume y cubre un área de 1,5 metros de brillante luz roja. Alguien que entre en contacto con la llama de la bengala sufre 1d6 puntos de daño. Las bengalas de emergencia se venden en paquetes de tres.

BOLSA DE CANICAS

Cerca de dos docenas de bolitas de metal en una bolsita. Se suelen usar de juguete, pero son útiles para identificar inclinaciones mirando hacia donde rueda una de ellas al ponerla en una superficie, o valen para desequilibrar al enemigo. Una bolsa cubre un área de 1.5 metros cuadrados y una criatura que entre en un area llena de canicas deberá tener éxito en una prueba de equilibrio contra CD 15 cada asalto o caerá de espaldas sobre ellas.

BOTIQUÍN

Disponible en la mayoría de las droguerías y tiendas de suministros de camping, este equipo contiene suficiente abastecimiento (e instrucciones simples para su uso) para tratar una herida antes de transportar a la persona herida a un profesional médico. Un botiquín se puede usar para ayudar a un personaje aturdido, inconsciente o conmocionado realizando una prueba de Medicina (CD 15). Un botiquín se puede usar sólo una vez. Las pruebas de Medicina para curaciones básicas realizadas sin un botiquín tienen un penalizador de –4.

CAMPO DE FUERZA PERSONAL

Se trata del mecanismo de defensa personal más poderoso y fiable de la era de la energía. El campo de fuerza personal, proyecta una burbuja defensiva alrededor de un personaje u objeto de tamaño mediano o menor. El campo

de fuerza personal está disponible en dos variedades, una que proporciona una reducción de daño de 5 y otra que proporciona una reducción de daño de 10. El aparato contiene una célula de potencia que proporciona hasta 2 horas de uso (CD compra 8). Se puede usar una mochila batería para alargar la duración a 78 horas.

CABESTRANTE PORTÁTIL

Este pequeño cabestrante eléctrico portátil con su cable tiene un garfio resistente en la punta. Si se fija adecuadamente (por ejemplo en el frente de un vehículo), tiene fuerza suficiente para sacar un coche del barro o apartar un árbol pequeño del camino (equivalente a Fuerza 30). El cable mide 115 metros y sólo puede ser dañado con armas cortantes o unas tenazas cortacandados.

CABLE LÁSER

El cable láser es un artículo simple que reemplaza a los cables de alarma normales. Se proyecta un único rayo de luz desde el generador hasta que golpea una superficie sólida. Si el rayo se rompe por que, por ejemplo, una persona pasa frente al objetivo, el generador envía inmediatamente una señal desde su puerto de datos. Esto se puede usar para activar una alarma, un explosivo, o incluso para encender las luces de una habitación, dependiendo de para que evento esté programada la señal.

CERRADURA

La CD para forzar una cerradura depende de la calidad de la misma: Sencilla (CD 20), Corriente (CD 25), Buena (CD 30), o Excelente (CD 40).

CHIP PASTOR

El chip pastor es un pequeño microchip implantado bajo la superficie de la muñeca. Contiene la información de identificación del que lo lleva. Algunos ordenadores pueden leer el chip pastor y extraer su información, y todos los chips pastores están preparados para recibir toda la información pertinente de otra persona al darse la mano—lo que una vez fue un modo de saludarse, pero el darse la mano se ha convertido en un medio para identificarse e identificar a la otra persona. Por supuesto, se puede hacer que el chip pastor no envíe información para mantener la privacidad.

Además de información identificativa básica, mucha gente tiene sus datos bancarios y de crédito en su chip pastor de modo que ya no necesiten usar monedas o tarjetas de crédito. A los vendedores les encanta esto porque les permite prevenir los hurtos. Si una persona abandona una tienda llevando algo de su interior, se le cobra instantáneamente. Además, en años posteriores el chip pastor se puede conectar a ordenadores (mediante implantes neurales) de modo que se pueda transferir cualquier información entre dos chips pastores—un gran boom para la comunidad del espionaje, ya que permite transferencias discretas de información.

Algunos gobiernos usan los chips pastores (en ocasiones combinados con nanoboyas) para monitorizar las actividades de sus ciudadanos. Este opresivo y vigilante ojo del gobierno es exactamente lo que temen los que se oponen al chip pastor. Además, emergió un mercado negro de chips tan pronto como los chips se volvieron comunes, transformando el robo de identidad y la falsificación en crímenes siempre presentes en algunas comunidades.

COMPRESOR HIDRÁULICO

Un compresor hidráulico se usa para proporcionar energía a herramientas como una palanca hidráulica, taladradora hidráulica, bombas (de bombeo, no de las que hacen “pum”), y aparatos similares. Sin un compresor, muchos de ellos no funcionarían.

COMUNICADOR MICRO-AURAL (MICROCOM)

El comunicador micro-aural consiste de tres componentes. Un pequeño auricular transmite las comunicaciones entrantes directamente al oído a un volumen demasiado bajo como para que otra persona lo perciba. Un pequeño nodo en el interior del labio permite al usuario comunicarse hablando más bajo que un susurro. Por ultimo, una muñequera funciona como el dispositivo de entrada/salida para conectar otros aparatos al microcom.

El uso de un microcom no provoca una tirada de Atención normal y no se puede oír por medios normales.

CORTADOR DE CRISTAL CIRCULAR

Un aparato especial que permite cortar a través de una lámina de cristal sin romperla. Se adhiere al cristal con una ventosa y tiene un brazo giratorio que corta un círculo de 1 a 30 centímetros de diámetro. Una vez cortado el agujero, se saca el círculo de cristal tirando de la ventosa. Se ha de superar una prueba de Reflejos contra CD 10 para realizar el corte. Si se fracasa en la tirada, el cristal se rompe con gran estruendo.

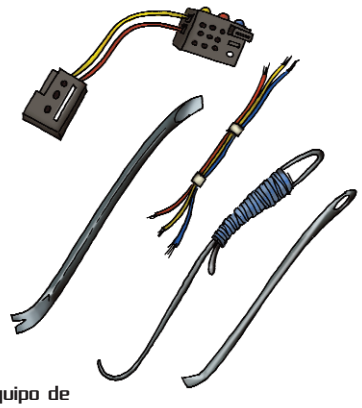
CUERDA DE CÁÑAMO

Esta cuerda se puede romper con una prueba con éxito de Fuerza contra CD 18.

CUERDA DE CONCERTINA

La última generación de alambre de espino. Viene en rollos de 6 metros de largo y se enreda por la superficie o valla a proteger. Por cada sección de medio metro que cruza un personaje, debe realizar una prueba de Reflejos contra CD 15 o sufrirá 1d6 puntos de daño(el éxito reduce el daño a la mitad). La cuerda de concertina solo puede ser dañada por armas cortantes o con herramientas como unas tenazas cortacandados.

Equipo de demoliciones



Equipo de allanamiento

Chip pastor

CUERDA DE SEDA

Esta cuerda se puede romper con una prueba con éxito de Fuerza contra CD 24. Su flexibilidad otorga un bonificador +2 a las pruebas realizadas para su uso.

DEFLECTOR PORTÁTIL

Un objeto defensivo que es en muchos sentidos el predecesor del escudo personal, el deflector portátil genera un campo de energía que altera la gravedad alrededor del usuario. Se suele llevar a modo de cinturón u otro tipo de joya y básicamente curva el recorrido de los proyectiles que se acerquen a gran velocidad, haciendo que el usuario sea más difícil de golpear. El deflector portátil garantiza un bonificador a la defensa deflectante de +4 contra los ataques a distancia. Los ataques cuerpo a cuerpo no se ven afectados por este aparato.

DESMODULADOR NEURAL

El desmodulador neural es un aparato represor usado por muchas agencias de las fuerzas de la ley en lugar de otros físicos como unas esposas. El desmodulador neural consiste en un aparato con seis dientes que al ser colocado en la cabeza, interrumpe la actividad de las ondas cerebrales. Un personaje que lleve un desmodulador neural no puede llevar a cabo ninguna acción en absoluto, aunque se mueve a velocidad normal bajo las órdenes de otro individuo. Cuando se retira el desmodulador neural, el personaje no retiene recuerdo alguno de los eventos que hayan ocurrido mientras estaba inutilizado.

DISCO DE AGARRE

Usado a menudo conjuntamente al duracable, el disco de agarre es un pequeño disco de apenas 15 centímetros de diámetro. Cuando se coloca contra una superficie sólida, el disco de agarre se agarra a la superficie magnéticamente (si la superficie es ferrosa) o mediante hilos de metal casi microscópicos (si no). El disco puede agarrarse entonces a duracable para usar como garfio para trepar, tirar de algo, o cualquier otro propósito. Un botón en lo alto del disco libera el agarre del disco.

DOCUMENTO DE IDENTIDAD FALSO

Comprar un documento oficial de identificación falsificado en una fuente del mercado negro puede producir resultados variados, dependiendo de la habilidad del falsificador. Típicamente, un falsificador tiene de 1 a 4 rangos en la habilidad Artesanía (falsificar), con un modificador +1 de característica. Cuando un personaje compra un documento de identidad falso, el DJ realiza en secreto una prueba de falsificar para el falsificador, la cual sirve como la CD para la prueba enfrentada cuando alguien inspecciona el documento falso. La CD de compra de un documento de identidad falso es 10 + los rangos del falsificador en la habilidad de Artesanía (falsificar).

DURACABLE

Tan duro como el acero y flexible como la goma, y casi tan ligero como una cuerda normal, el duracable reemplaza a la mayoría de los cables y cuerdas como el medio estándar para elevar, tirar y sostener. El duracable está hecho de cableado ligero tejido sobre si mismo cientos de veces en una

trenza que se auto refuerza cuanta más fuerza se le aplica. El duracable es capaz de soportar hasta 10 toneladas métricas de peso.

EQUIPO DE ALLANAMIENTO

Este Equipo está diseñado para individuos sigilosos que intentan colarse en un lugar sin ser vistos y haciendo el menor ruido posible. Incluye una bolsa de deporte con compartimentos (negra), cortador de cristal circular, tenazas cortacandados, Equipo de apertura de coches, micrófono de contacto, linterna-bolígrafo, set de ganzúas, pistola fuerza cerraduras, auricular con micrófono, walki-talkie, y una herramienta multiusos común.

EQUIPO DE APERTURA DE COCHES

Este juego de barras de metal planas y de forma extraña pueden introducirse en la junta de la ventana de la puerta de un coche para quitar el cerrojo. La CD de una prueba de una habilidad relacionada con la mecánica para lograrlo varía con la calidad de la cerradura.

EQUIPO DE ASALTO

A veces es necesario entrar en un área en que alguien no quiere que entres. Este Equipo no es sutil, pero es efectivo, y cuenta con tirar abajo las puertas y hacer agujeros en las paredes. Contiene: una escopeta mossberg con linterna integrada, 10 balas de alto explosivo, 5 cargas aturdidoras, tenazas cortacandados, spray quebrador, ariete portátil, martillo hidráulico (equivalente a una maza de guerra), y motosierra.

EQUIPO DE BÚSQUEDA Y RESCATE

Este paquete para la cintura contiene un botiquín, una brújula, cerillas impermeables, una manta especial ligera, una linterna estándar, 15 metros de cuerda de nylon duradero, dos granadas de humo y una bengala de señales.

EQUIPO DE CAPTURA

Este kit está diseñado para neutralizar y capturar a un objetivo peligroso vivo. Medios de encarcelamiento posteriores quedan a cargo del héroe —jaulas, cajas reforzadas, etc. El equipo de captura incluye los siguientes artículos: escopeta mossberg con 12 cargas aturdidoras, escopeta de aire comprimido, 6 dardos tranquilizantes (el veneno o los tranquilizantes se compran por separado), 2 sets de esposas, 25 bridas, lazada, taser, cinta americana, lanzador de redes, y una red empaquetada adicional.

EQUIPO DE CAZADOR DE MONSTRUOS

La presa más peligrosa que existe. La gran variedad de criaturas con diferentes resistencias y vulnerabilidades obliga a preparar ataques devastadores. Este Equipo incluye el armamento personal más poderoso y variado existente para dañar a la mayor variedad de criaturas de pesadilla posibles. Por ejemplo, un Equipo de cazador de monstruos de NP4 incluye: una escopeta beretta m3p, 10 balas de alto explosivo, 10 balas de fósforo blanco, 2 granadas de fósforo blanco, 2 granadas de fragmentación, gafas de visión nocturna, símbolos sagrados (de varias fes), y 5 viales de agua bendita, todo dentro de una bolsa de tela.

EQUIPO DE CAZAVAMPIROS

Un ejemplo de un Equipo de cazador de monstruos especializado en un tipo de monstruo en concreto. Como no todos los vampiros son vulnerables a las mismas cosas, este ejemplo de NP4 cubre muchas posibilidades. Contiene: 5 estacas de madera, una escopeta mossberg, 5 cartuchos de fósforo blanco, símbolos sagrados de plata (de varias fes diferentes), una ballesta de mano, 5 virotes con punta de madera, un pequeño espejo de metal y un collar de dientes de ajo. Viene guardado en un maletín de viaje de aluminio.

EQUIPO DE DEMOLICIONES

Este equipo contiene todo lo que se necesita para colocar detonadores y armar o desarmar dispositivos explosivos. Los detonadores deben ser comprados separadamente.

EQUIPO DE DISFRAZ

Este equipo contiene todo lo que se necesita para usar la habilidad disfrazarse, incluyendo maquillaje, cepillos, espejos, pelucas, y otros accesorios. Sin embargo, no contiene indumentarias o uniformes.

EQUIPO DE DISFRAZ MÓRFICO

La mayoría de la gente que se ve forzada a trabajos encubiertos por periodos extendidos de tiempo confía en el Equipo de disfraz mórfico. El Equipo incluye un par de lentillas que cambian de color, prótesis de pelo que lo cambian de color, longitud y textura, un inyector de pantallas impresas para tatuajes instantáneos cambiantes y un codificador de voz (vocodificador) que se une a la garganta y altera la voz del usuario. Cada componente se puede alterar con una orden. El Equipo de disfraz mórfico otorga un bonificador de +6 por equipo a las tiradas de Disfrazarse cuando se usa.

EQUIPO DE EVIDENCIAS

Las agencias de cumplimiento de la ley en todo el mundo usan generalmente las mismas herramientas para reunir pruebas. Tener un equipo de evidencias no concede acceso a un laboratorio criminal de las agencias de cumplimiento de la ley; solamente ayuda en reunir y guardar apropiadamente las pruebas para usarlas por tales laboratorios. Sin un equipo de evidencias, un personaje recibe un penalizador –4 para las pruebas realizadas para recoger pruebas.

Básico: un equipo de evidencias básico incluye recipientes esterilizados, etiquetas, guantes, pinzas, algodones y otros objetos para reunir pedazos de evidencias físicas y prevenir que se contaminen.

De lujo: un equipo de lujo incluye todos los materiales de un equipo básico, más suministros para analizar sustancias narcóticas en la escena y para reunir más formas esotéricas de evidencias físicas tales como enyesados y moldes de pisadas o huellas de neumáticos, así como residuos químicos y fluidos orgánicos. También contiene los polvos, spray, cepillos, pegamentos y tarjetas necesarias para recoger huellas dactilares. Concede un bonificador +2 a las pruebas para buscar pruebas bajo circunstancias apropiadas (siempre que el DJ estipule que el equipo pueda servir en la situación actual). Usar un equipo de lujo para analizar una posible sustancia narcótica o de química básica requiere una prueba de Artesanía (Química) (CD 15). En este caso, el bonificador +2 de equipo no se aplica.

EQUIPO DE FALSIFICACIÓN

Este equipo contiene todo lo que se necesita para preparar objetos falsificados. Dependiendo del objeto que se falsifica, un personaje podría necesitar documentos legales u otros objetos no incluidos en el equipo.

EQUIPO DE QUÍMICA

Un laboratorio portátil para usar con la habilidad Artesanía (Química), un equipo de química incluye las herramientas y componentes necesarios para mezclar y analizar ácidos, bases, explosivos, gases tóxicos y otros complejos químicos.

EQUIPO DE SANADOR

Herramientas médicas para curar. Proporcionan un bonificador +2 a las pruebas para curar. Se gasta tras 10 usos.

EQUIPO FARMACÉUTICO

Una farmacia portátil que incluye todo aquello necesario para preparar, preservar, sintetizar, analizar y dispensar drogas medicinales.

EQUIPO MÉDICO ESTÁNDAR

Alrededor del tamaño de una gran caja de aparejos, este es el tipo de equipo transportado comúnmente por los médicos militares y los servicios de emergencia civiles. Contiene una amplia variedad de suministros y equipamiento médico. Un equipo médico se puede usar para

tratar a un personaje aturdido, inconsciente o conmocionado, para proporcionar cuidados a largo plazo, para restaurar el estado de salud, para tratar a un personaje enfermo o envenenado, o para estabilizar a un personaje moribundo. Las pruebas de habilidad realizadas sin un equipo médico tienen un penalizador de –4.

ESCUDO ANTI MATERIA

Diseñado para proteger a los mineros espaciales de los micro meteoritos y la metralla de las explosiones mineras, el escudo anti materia se adaptó muy rápidamente para su uso militar y las fuerzas de la ley.

El escudo anti materia otorga a su usuario una RD 5 contra ataques balísticos, contundentes, penetrantes y cortantes.

ESCUDO ENERGÉTICO

El escudo de energía es un potente mecanismo de defensa que protege al usuario de las energías peligrosas.

Un escudo energético otorga a su usuario una de las siguientes resistencias energéticas, determinado al ser activado por el usuario: resistencia al frío 5, resistencia a la electricidad 5, resistencia al fuego 5, o resistencia sónica/conmoción 5. El usuario puede ajustar el escudo a un tipo de resistencia energética diferente que esté incluida en la lista anterior gastando una acción de movimiento.

ESCUDO FOTÓNICO

El escudo fotónico es una tecnología basada ligeramente en las propiedades de los agujeros negros para curvar la luz. Al usar ondas controladas de gravedad para generar millones de agujeros negros microscópicos alrededor del usuario, el escudo fotónico curva la luz volviéndolo invisible.

Un escudo fotónico puede cubrir a una criatura mediana o pequeña o a un objeto pequeño o enorme. Otorga un bonificador por equipo de +40 a las tiradas para esconderse si el sujeto se queda quieto, o una de +20 si se mueve. Ubicar la localización de un personaje que lleve un escudo fotónico activo, requiere una tirada de Atención contra CD 40 si se encuentra parado o de 20 si se mueve. Además, un personaje que lleve un escudo fotónico activo obtiene ocultación total (50% posibilidad de fallo) contra los ataques, incluso si el atacante sabe donde se encuentra su invisible objetivo exactamente.

ESPOSAS

Las esposas son restricciones diseñadas para trabar juntas las dos extremidades—normalmente las muñecas—de un prisionero. Se adaptan a cualquier humano u otra criatura mediana o pequeña que tenga una estructura corporal apropiada.

Acero: estas fuertes esposas tienen una CD para romper de 30, y para quitarlas sin la llave requieren una prueba para forzar la cerradura contra CD 25 o de CD 35 para zafarse de ellas.

Bridas: Son esposas desechables de un solo uso, muy similares a ligaduras de cable robustas. Tienen una CD para romper de 25. Solo se pueden quitar cortándolas.

GARFIO DE ESCALADA

Lanzar un garfio de escalada requiere una prueba de Acrobacias (para enganchar el garfio) contra CD 10 +2 por cada 3 metros de distancia.

GENERADOR PORTÁTIL

Un generador cilíndrico con ruedas que funciona con combustible y puede producir suficiente electricidad para alimentar una casa durante 8 horas. Necesita diez litros de gasolina para funcionar y es muy ruidoso.

GRABADORA NEURAL

Una gorra flexible que parece una mano garruda, la grabadora neural recoge datos directamente de la mente humana. Se puede transmitir a la grabadora

neural y grabar en su memoria cualquier recuerdo visual o auditivo, así como cualquier pensamiento. Es capaz de acumular hasta dos horas de datos. La grabadora neural requiere una tirada con éxito de Saber (Informática) contra CD 15 para activarla y usarla. Si el objetivo de la grabación neural lo permite, la grabadora neural grabará imágenes y sonidos de su memoria y los guardará como grabaciones bidimensionales o tridimensionales. Un objetivo que lo desee, puede intentar resistirse a la grabación con una tirada con éxito de Voluntad contra CD 17, que evitará que el equipo funcione.

GRABADORA DE HOLOGRAMAS

La grabadora de hologramas es un cilindro no más grande que un bolígrafo con una tapa bulbosa y transparente en un borde. El aparato puede hacer una grabación tridimensional de cualquier cosa con su área de grabación cónica. Una grabadora de hologramas puede guardar hasta una hora de imágenes tridimensionales que se podrán reproducir en un reproductor de hologramas o se pueden transferir a un ordenador como datos de video. La mayoría de las grabadoras de hologramas se pueden conectar a un sistema unicom como dispositivo de entrada de video para realizar comunicaciones holográficas en tiempo real. Los agentes de la ley suelen llevar grabadoras de hologramas, ya que les permite un registro exacto

GRILLETES Y GRILLETES DE GRAN CALIDAD

Los grilletes pueden inmovilizar a una criatura mediana. Una criatura atrapada por unos grilletes puede intentar una prueba de Acrobacias o Juegos de manos para liberarse contra CD 30 (o CD 35 para unos grilletes de gran calidad). Romper los grilletes requiere una prueba de Fuerza contra CD 26 (CD 28 para unos grilletes de gran calidad).

Añade +2 a la CD de compra de los grilletes para añadirles una cerradura sencilla (otro +2 para una corriente, etc).

HERRAMIENTAS DE ARTESANO

Las herramientas necesarias para un trabajo artesanal. Sin ellas se sufrirá un penalizador de –2 para llevar a cabo el trabajo, en el caso de que pueda realizarse.

HERRAMIENTAS DE ARTESANO DE GRAN CALIDAD

Otorgan un +2 a las pruebas de Artesanía para fabricar algo.

HERRAMIENTAS DE GRAN CALIDAD

Las herramientas idóneas para el trabajo. Otorgan un bonificador +2 a las pruebas de la habilidad necesaria. Los bonificadores por usar múltiples objetos de gran calidad para una tarea no se apilan.

HERRAMIENTAS DE LADRÓN

Un kit con las herramientas necesarias para desactivar mecanismos y forzar cerraduras. Sin estas herramientas se deben improvisar unas y se sufre un penalizador de –2 a las pruebas destinadas a desactivar mecanismos y forzar cerraduras.

HERRAMIENTAS DE LADRÓN DE GRAN CALIDAD

Este kit contiene herramientas extra que otorgan un bonificador +2 a las pruebas para desactivar mecanismos o forzar cerraduras.

HERRAMIENTA MULTIUSO

Este dispositivo contiene varios destornilladores diferentes, una o dos hojas de cuchillo, abrelatas, abridor de botellas, lima, regla corta, tijeras, pinzas y corta-alambres. El chisme entero se despliega en un par de alicates manuales. Una herramienta multiuso puede reducir el penalizador al realizar pruebas de reparar o artesanías mecánicas sin las herramientas apropiadas a –2 en lugar del normal –4. La herramienta es útil para determinadas tareas, según el DJ, pero puede no ser útil en todas las situaciones.

HOLODISFRAZ

El holodisfraz es una combinación de un proyector holográfico y un sistema computerizado de imágenes digitales que se lleva en la frente como una diadema. Al activarse, el holodisfraz proyecta una imagen tridimensional sobre el rostro que oculta completamente el aspecto natural del personaje. Esta imagen suele ser una cara diferente, pero puede ser un velo negro o cualquier otra imagen decorativa en su lugar. Con sus usos prácticos o simplemente relacionados con la moda, el holodisfraz lo usan tanto los criminales y espías como la gente de la alta sociedad. Un holodisfraz activo le otorga al usuario un bonificador por equipo de +10 a las tiradas para disfrazarse.

HUD (HEADS-UP DISPLAY) PANTALLA EN CAMPO DE VISIÓN

Una de las innovaciones más valiosas en tecnología de la información es la pantalla en campo de visión personal (hud). Un hud está compuesto por sensores para tomar datos y un sistema de visualización que superpone la información directamente en el campo de visión del usuario. Un hud suele incorporar algún tipo de enlace de comunicaciones o de transmisión de datos que permite a otra persona u ordenador ver lo que el usuario está viendo y transmitir información de vuelta al hud. A lo largo de los años, el display hud se transforma de una lámina transparente que se mantiene frente al ojo con una diadema hasta lentillas que pueden mostrar datos a quien las lleva pasando por enlaces neurales que trastean con la señal que los ojos envían al cerebro para incluir texto y gráficos.

El hud estándar se puede usar para destacar la silueta de una persona u objeto con una orden vocal, otorgando un bonus de +2 a tiradas de Atención cuando se busca un objetivo concreto. Además, una persona con un enlace al hud puede enviar datos e imágenes al usuario a voluntad. Hay paquetes de mejora de software (representados como accesorios) que pueden aumentar las habilidades de un hud.

INSTRUMENTAL QUIRÚRGICO

Cualquier intento de realizar cirugía sin instrumental quirúrgico apropiado sufre un penalizador de –4 a las pruebas de Medicina correspondientes.

INTELIGANZÚA

Aunque no se trata técnicamente de un equipo de ganzúas, las inteliganzúas son un grupo de pequeñas máquinas (aunque no lo bastante pequeñas para poder ser consideradas nanocitos) que pueden forzar cualquier cerradura y abrir casi cualquier puerta. Las inteliganzúas vienen en una pequeña caja que, al ser situada en la cerradura a abrir, mueven los mecanismos y cierres de la cerradura de un modo eficiente y rápido, abriendo la cerradura de un modo que ningún humano podría. Las inteliganzúas tienen un modificador de desmontar mecanismo de +20 (esta habilidad solo se puede usar para abrir cerraduras convencionales). Las inteliganzúas no pueden abrir cerraduras electrónicas o computerizadas, pero si pueden abrir cerraduras magnéticas generando un campo magnético de polaridad opuesta.

JUEGO DE GANZÚAS

Un juego de ganzúas incluye piquetas y barras de tensión para abrir cerraduras manejadas por llaves estándar. Un juego de ganzúas permite a un personaje realizar pruebas de inutilizar mecanismo para abrir cerraduras mecánicas (cerrojos, cerraduras de acceso con clave, etc.) sin penalizador por falta de herramientas.

JUEGO DE HERRAMIENTAS ELÉCTRICAS

Esta colección de herramientas manuales y piezas pequeñas típicamente incluye una variedad de alicates, conductores, dispositivos de corte, cierres, herramientas mecánicas, y plomos y cables.

Básico: este pequeño equipo permite a un personaje realizar pruebas para reparar mecanismos eléctricos o electrónicos sin penalizadores por falta de herramientas.

De lujo: este equipo consiste en varias herramientas especializadas de diagnostico y reparación así como cientos de piezas de repuesto. Concede un

bonificador +2 de equipo en pruebas para reparar mecanismos eléctricos o electrónicos y permite a un personaje realizar pruebas de artesanías relacionadas con la electrónica sin penalizador por falta de herramientas.

JUEGO DE HERRAMIENTAS MECÁNICAS

Esta colección de herramientas manuales y piezas pequeñas típicamente incluye una variedad de alicates, conductores, dispositivos de corte, cierres e incluso herramientas mecánicas.

Básico: este equipo, que cabe en una caja de herramientas portátil, permite a un personaje realizar pruebas para reparar dispositivos mecánicos sin penalizadores por falta de herramientas.

De lujo: este equipo llena el escaparate de gran tamaño de una tienda. Incluye una amplia variedad de herramientas manuales especializadas y una selección de herramientas mecánicas de gran calidad. Concede un bonificador +2 de equipo en pruebas para reparar dispositivos mecánicos y permite a un personaje realizar pruebas de artesanías mecánicas sin penalizador por falta de herramientas.

LABORATORIO DE ALQUIMISTA

Un laboratorio de alquimista es la herramienta perfecta para la fabricación de productos alquímicos, otorgando un bonificador +2 circunstancial a las pruebas de Artesanía (alquimia). No influye en los costes para fabricar productos alquímicos. Se asume que un personaje con la habilidad de Artesanía (alquimia) está capacitado para este trabajo aunque no disponga del laboratorio, pero no disfrutará del bonificador +2 que proporciona.

LIBRO DE CONJUROS (EN BLANCO)

Un libro de conjuro de 100 páginas de pergamino. Cada conjuro ocupa una página por magnitud (mínimo una página para conjuros de magnitud 0).

LUPA

Una lente que hace que las cosas se vean más grandes. También viene bien para encender fuego. Encender un fuego con una lupa requiere una luz al menos tan potente como la luz solar y una acción de asalto completo.

MOCHILA BATERÍA

La mochila batería es esencialmente un generador portátil. Al llevarlo, se pueden sustituir las células de energía de las armas láser o de plasma, garantizando un suministro de munición virtualmente infinito mientras esté conectado al arma. Además, la mochila batería puede proporcionar energía a casi cualquier aparato que requiera energía eléctrica.

MOCHILA COHETE

Una mochila cohete o Jetpack consiste en una mochila con propulsores, que la hacen capaz de volar, y los depósitos de combustible capaces de provocar energía para volar durante 2 horas. Un personaje equipado con un jetpack puede volar a una velocidad de 20 metros (con buena maniobrabilidad). Los depósitos de combustible para recargar tienen un CD de compra de 10.

NANOBOYA

Un aparato invaluable para el rastreo, la búsqueda y el rescate, la nanoboya es un pequeño microchip que se sitúa en el cuerpo del objetivo (o en un objeto). Envía un pulso cada segundo que se puede detectar con sensores afinados para detectar la frecuencia de la boya. La nanoboya proyecta su pulso hasta a unos 800 kilómetros de radio, cada nanoboya con su propio código de identificación. Las nanoboyas se usan a menudo para coordinar escuadrones de combate, rastrear a criminales buscados, e incluso para ayudar a rescatar a niños secuestrados o perdidos. Se puede poner una boya en cualquier personaje u objeto con un simple ataque de toque con éxito.

PALANCA HIDRÁULICA

Esta herramienta de rescate usada por bomberos permite forzar las puertas atrancadas de un coche accidentado. Requiere un compresor hidráulico para funcionar y otorga un bonificador +10 a las pruebas de Fuerza para forzar puertas, celosías...

PISTOLA DE QUITAR CERRADURAS

Este pequeño mecanismo similar a una pistola desactiva automáticamente cerraduras mecánicas de baja y media calidad operadas por llaves estándar (no es necesaria prueba de inutilizar mecanismo).

POLYVOX

El polyvox traduce los lenguajes de diferentes culturas y especies.

POSICIONADOR GALÁCTICO

El posicionador galáctico es el equivalente a los GPS contemporáneos para la era de la gravedad. Equipado con cartas estelares y enlazado con la red de satélites galácticos, el posicionador galáctico (conocido también como GPD) triangula su propia posición basándose en la distancia entre los satélites y su conocimiento de cartografía estelar. Si se lleva el gpd a una región del espacio en la que no puede contactar con la red de satélites o a una que no se incluya en las cartas estelares, deja de funcionar. En caso contrario, se puede usar para indicar en qué planeta o sistema se encuentra.

Un posicionador galáctico con un accesorio de enlace a satélite, puede funcionar como un GPS en mundos en que existan estos sistemas.

RACIONES DE VIAJE

Las raciones de viaje vienen en varias opciones comerciales. Todas ellas proporcionan la energía y nutrición necesarias para la supervivencia. La CD de compra dada es para el paquete de 12 comidas.

REPRODUCTOR DE HOLOGRAMAS

Un reproductor de hologramas es un pequeño disco con muchos proyectores de luz diminutos repartidos alrededor de su borde. Al ser activado, el aparato proyecta una imagen tridimensional en color de entre 1 centímetro de altura y el tamaño de un personaje de tamaño mediano. El reproductor de hologramas se puede conectar a una grabadora de hologramas (capaz de acumular imágenes tridimensionales), o incluso a un unicom para recibir imágenes tridimensionales en las comunicaciones en tiempo real.

SELLO-FLASH

El sello-flash parece un bloque de metal de apenas el tamaño de un ladrillo. Se adhiere al marco de una puerta y, al activarse, unos compuestos químicos dentro del bloque arden lo bastante caliente y rápido para fundir el metal y volverlo líquido. Casi instantáneamente, un segundo compuesto químico congela el metal fundido devolviéndolo al estado sólido. El resultado es que el metal se funde, se hunde en el espacio entre la puerta y su marco, y entonces se solidifica, esencialmente soldándola al marco para que no se pueda abrir. Una puerta sellada con un sello-flash no se puede abrir, y habrá que destruirla o cortarla para atravesarla como si fuera una pared.

SÍMBOLO SAGRADO DE PLATA O MADERA

Un símbolo sagrado para canalizar energía positiva, divina o similar. Cada fe tiene su propios símbolos sagrados.

SÍMBOLOS IMPÍOS

Un símbolo impío enfoca energía negativa y se usa para el mal.

SOPLETE DE FUSIÓN

El soplete de fusión produce una diminuta llama que quema con tal intensidad que crea gotas de plasma temporales a su alrededor. Consiste en un pequeño contenedor de combustible unido al generador de la llama. El soplete

de fusión es capaz de cortar materiales tremendamente resistentes. Debido a la naturaleza de la llama de fusión, un personaje que utilice este soplete debe ser meticuloso en el modo en que corta para maximizar el daño a aquello que esté intentando atravesar. Si se usa como arma improvisada, solo produce 1d10 de daño, ya que se está manejando de un modo más caótico (un corte meticuloso realizado a una persona inmóvil produciría 3d10 de daño).

SPRAY LCD

El aumento en el uso de las pantallas impresas permitió a mucha gente una libertad y portabilidad con los ordenadores que no había existido antes. El spray LCD es la extensión lógica de ésta tecnología; un bote presurizado similar a una lata de pintura en spray capaz de pintar una pantalla LCD en casi cualquier superficie. Cualquier objeto cubierto con pintura de spray LCD gana automáticamente el accesorio de pantalla impresa durante 1 hora. Pasado ese tiempo, el spray empieza a disolverse y deja de funcionar. Cada bote de spray LCD es suficiente para producir un único LCD.

SPRAY QUEBRADOR

Aunque físicamente pareza un lanzallamas, esta herramienta se usa para rociar un liquido especial que vuelve los metales quebradizos. Tiene un alcance de 3 metros y puede cubrir 1.5 metros cuadrados de metal en un asalto. Tras 1d6x10 minutos, el líquido debilita el metal permanentemente. El tanque tiene líquido suficiente para cubrir 15 metros cuadrados con la substancia. El líquido no tiene efecto sobe otras superficies.

TENAZAS

Un cortador de alambre excepcionalmente pesado, una tenaza puede cortar completamente candados o alambradas de cadena. Usar una tenaza requiere una prueba de Fuerza (CD 10).

VISOR PENETRANTE

El visor penetrante permite a una persona ver a través de objetos sólidos. Mediante una combinación de sensores de movimiento, fluctuaciones en la gravedad, penetración de la luz ambiental, rayos x, luz ultravioleta, firmas caloríficas e infrarrojas, ondas sonoras y de sonar y muchos otros tipos de sensores, el visor crea una imagen precisa generada por ordenador de lo que se encuentra al otro lado de una pared, suelo, objeto o criatura a un rango de hasta 30 metros.

El visor puede ver a través de 15 centímetros de metal (excepto en el caso del plomo, que bloquea a sus sensores) y 30 centímetros de otros materiales como cemento, madera o arcilla.

UNICOM (COMUNICADOR UNIVERSAL)

El unicomunicador es una pieza de equipo "todo en uno" que se encarga de las necesidades de comunicación de un único individuo. Cada unicom tiene su propia frecuencia y puede enviar transmisiones tanto a otro unicom directamente como a un grupo de unicoms. También tiene un puerto de datos que se puede conectar a un sistema informático y recibir datos así como audio y comunicaciones visuales. En eras posteriores, el unicom incorpora también una grabadora y un proyector de hologramas (mediante el accesorio objeto de uso múltiple).

Sustancias y Objetos Especiales

ÁCIDO

Se puede lanzar un frasco de ácido como un arma de salpicadura. Dicho ataque consta como un ataque a distancia con un incremento de alcance de 3 metros. Un golpe directo supone 1D6 de daño por ácido. Cualquier criatura a 1,5 metros del lugar golpeado sufre 1D2 de daño por ácido por la salpicadura.

AGUA BENDITA

El agua bendita daña a algunas criaturas malignas o muertas vivientes como si fuera ácido. Normalmente un frasco de agua bendita produce un daño de 2d4 a una criatura vulnerable si la golpea directamente o un solo punto de daño si tan solo le salpica. Además, al ser bendita, tiene efectos especiales en ciertas criaturas. Un frasco de agua bendita puede lanzarse como si se tratara de una granada. Un frasco se rompe al golpear una criatura corpórea, pero para usarla contra una criatura incorpórea será necesario abrir el bote y rociarla de ella. Solo se puede mojar suficiente a una criatura incorpórea si se está adyacente a ella.

AHUMADERA

Un palo de madera tratado químicamente que produce un humo opaco y denso al prender. El humo llena un cubo de 3 metros de lado (que podría ser disipado de haber un viento moderado o fuerte en un asalto). El palo se consume en una hora y el humo se disipa de forma natural.

ANTÍDOTO

Al tomar un antídoto se recibe un +5 a las pruebas contra veneno durante 1 hora.

ANTORCHA SIEMPREARDIENTE

Una antorcha con un conjuro de llama continua lanzado sobre ella. Ilumina claramente 6 metros y de forma más tenue 12 metros.

BOLSA DE MARAÑA

Al lanzar una bolsa de maraña contra una criatura (como un ataque a distancia con un incremento de alcance de 3 metros), la bolsa se descompone y el producto del interior se dispersa, enredando al objetivo y endureciéndose entonces al contacto con el aire. Una criatura enredada sufre un penalizador de –2 a las pruebas de ataque y un –4 a la destreza y debe superar una prueba de Reflejos contra CD 15 o quedará pegada al suelo incapaz de moverse. Inlcuso con una salvación con éxito, la criatura solo se podrá mover a la mitad de su velocidad. Las criaturas grandes o mayores no son afectadas por las bolsas de maraña. Una criatura voladora no queda pegada al suelo, pero debe superar una salvación de Reflejos contra CD 15 o será incapaz de volar (asumiendo que use sus alas para volar) y caerá al suelo. Las bolsas de maraña no funcionan bajo el agua.

Una criatura adherida al suelo (o incapaz de volar) puede liberarse superando una prueba de Fuerza contra CD 17. Una vez liberada, la criatura se puede mover (incluso volar) a la mitad de su velocidad. Un personaje capaz de lanzar conjuros atrapado por una bolsa de maraña debe superar una prueba de Concentración contra CD 15 para lanzar un conjuro. El potingue se vuelve quebradizo y frágil tras 2d4 minutos y se agrieta perdiendo su efecto. El uso de un disolvente universal liberará a una criatura enredada por una bolsa de maraña inmediatamente.

FUEGO DE ALQUIMISTA

Se puede lanzar un frasco de fuego de alquimista como un arma de salpicadura. Se trata como un ataque a distancia con un incremento de alcance de 3 metros.

Un golpe directo produce 1d6 de daño de fuego. Cada criatura a 1.5 metros del lugar del impacto sufre 1d2 de daño por fuego debido a la salpicadura. En el asalto siguiente al impacto se sufre otro 1d6 de daño. Si lo desea, el objetivo puede dedicar una acción de asalto completo a apagarse ante de recibir este daño adicional. Extinguir las llamas supone una prueba de Reflejos contra CD 15. Rodar en el suelo proporciona un +2 a la prueba.

PIEDRA DE TRUENO

Se puede lanzar una de estas piedras como un arma de ataque a distancia con un incremento de alcance de 6 metros. Al golpear una superficie sólida (o ser golpeada con fuerza) provoca un estallido de sonido ensordecedor que se trata como un ataque sónico. Toda criatura dentro de un alcance de

3 metros debe realizar una prueba de Fortaleza contra CD 15 o quedará ensordecida durante 1 hora. Una criatura ensordecida, además de no oír, sufre un penalizador de –4 a la iniciativa y tiene una posibilidad de error del 20% al lanzar conjuros con componentes verbales.

Como no es necesario golpear un objetivo en concreto, se puede simplemente apuntar contra un punto en concreto dentro del alcance, que se trata como si tuviera defensa 5.

RAMITA YESQUERA

La sustancia alquímica en el borde de este pequeño palo de madera arde cuando se golpea contra una superficie sólida. Prender un fuego con una ramita yesquera es mucho más rápido que intentarlo con pedernal y acero (o con una lupa). Prender una superficie tratada para arder con una ramita yesquera es una acción estándar (en lugar de una acción de asalto completo), y prender cualquier otra superficie lleva al menos ese tiempo.

VARA SOLAR

Esta vara de 30 centímetros de largo bañada en oro luce brillantemente cuando es golpeada. Ilumina claramente un area de 100 metros y tenuemente un area de 20 metros. Brilla durante 6 horas, tras las cuales, el oro se quema y queda inutil.

Equipo Químico y Médico

BOTIQUÍN AVANZADO

El botiquín avanzado funciona como un equipo combinado de primeros auxilios, medicina y cirugía. Además otorga al usuario un bonificador por equipo de +2 a las tiradas para curar.

BOTIQUÍN DE USO RÁPIDO

El botiquín de uso rápido o medkit funciona tanto como equipo de primeros auxilios como de sensor médico. Además, ordenadores y sensores especializados preparan exactamente lo que será necesario para restaurar el estado de salud del personaje, tratar la enfermedad, estabilizar a un personaje que se está muriendo o revivir a un personaje confuso, aturdido o inconsciente. Un personaje puede usar la habilidad Medicina junto con el medkit de uso rápido como una acción de movimiento.

El medkit de uso rápido no se puede usar como Equipo de cirugía.

EQUIPO PERSONAL DE CIRUGÍA PLÁSTICA

El Equipo personal de cirugía plástica está de moda entre la elite de la sociedad y su submundo criminal. Consiste en una máscara que encaja adecuadamente en casi cualquier rostro humano y es un objeto de un solo uso que cambia la apariencia de la cara de una persona completamente y permanentemente.

El Equipo personal de cirugía plástica se conecta primero a un ordenador especial que programa el Equipo con el resultado deseado. Entonces se coloca el Equipo sobre el rostro y se activa. El Equipo seda a la persona y procede a alterar su rostro de acuerdo con las especificaciones dadas, pudiendo llegar tan lejos como para alterar el color del pelo y los ojos permanentemente. El uso del Equipo dura una hora, durante la cual el personaje se mantiene inconsciente.

PRODUCTO QUÍMICO, ANTITOX

Un producto químico que se encuentra en muchos kits de primeros auxilios, el antitox es una inyección hipodérmica especial que se puede usar para salvar la vida de cualquier personaje infectado por un veneno. Cada inyección de antitox contiene un analizador especializado unido a unos generadores químicos. Cuando la aguja penetra la piel del objetivo, toma una muestra de la sangre del objetivo y manda los datos al analizador, el cual determina la naturaleza del veneno y genera un antídoto a partir de compuestos químicos que lleva almacenados. Una vez que el antitox libera sus productos químicos especiales, el personaje objetivo queda completamente sanado del veneno y sus efectos en 1d6 asaltos.

PRODUCTO QUÍMICO, BIOCORT

El biocort es un compuesto químico único que mejora la capacidad natural del cuerpo humano para sanar. El biocort sobrecarga el sistema inmune, y puede causar que el personaje sane de heridas graves a una velocidad mucho mayor de la normal. Cualquier personaje que reciba una inyección de biocort sana al doble de la velocidad normal durante 24 horas.

PRODUCTO QUÍMICO, DISOLVENTE DE ESCAPE

El disolvente de escape es un producto químico especial en spray diseñado para atravesar los bloqueos generados por el efecto de pistolas enredadoras o granadas enredadoras. Una única aplicación de disolvente de escape disuelve completamente cualquier compuesto endurecido y libera al personaje como si el compuesto se hubiera disuelto por si mismo del modo normal.

PRODUCTO QUÍMICO, ESTIMULANTE

Una droga que es a la vez beneficiosa y altamente peligrosa, dispara el rendimiento de las funciones como un ampliador de adrenalina temporal. El estímulo se concibió originalmente para usos militares en un intento de volver a los soldados de la era de la fusión más fuertes, rápidos y capaces en el combate. Una única inyección de estimulante garantiza al personaje bonificadores de +4 a Fuerza y +2 a las tiradas de Reflejos e incrementa su movimiento en 3 metros. Estos efectos duran 1 minuto (10 asaltos).

Lamentablemente, los efectos secundarios del estimulante casi sobrepasan sus beneficios. Para empezar, la sustancia química es adictiva y puede alterar las percepciones del personaje de modo que crea que no puede vivir sin otra dosis de la droga. Además, el uso repetido del estimulante tiene efectos debilitantes en los sistemas nervioso e inmunológico del cuerpo.

Cada vez que un personaje usa una dosis de estimulante, tiene un 1% acumulativo de posibilidades de sufrir unos penalizadores de –2 a Destreza y –1 a las salvaciones de Fortaleza que duran 24 horas.

Si el personaje usa la droga de nuevo antes de recuperarse de los penalizadores, estos aumentarán y el tiempo de recuperación se extenderá en otras 24 horas. Por ejemplo, si un personaje usa otra dosis mientras se encuentra bajo el efecto de los penalizadores, se encontrará con un penalizador de –4 a Destreza y –2 a Fortaleza durante un total de 48 horas.

PRODUCTO QUÍMICO, MATAESPORAS

Un producto químico que se puede encontrar en muchos kits de primeros auxilios, el mataesporas es una inyección hipodérmica que se puede usar para neutralizar los efectos de la mayoría de las enfermedades. Cada inyector contiene un analizador especializado unido a unos generadores químicos. Cuando la aguja penetra en la piel del objetivo, toma una muestra de la sangre del mismo y envía los datos al analizador, que determina la naturaleza de la enfermedad y crea un antídoto a partir de los compuestos químicos que tiene almacenados. Una vez que el mataesporas libera su producto formulado específicamente, el objetivo queda curado de la enfermedad y sus efectos en 1d10 horas. Algunas enfermedades diseñadas por ingeniería genética son creadas para evitar los mataesporas y no son afectadas por el uso de esta pieza de equipo.

PRODUCTO QUÍMICO, NEUTRADIO

Un producto químico que se puede encontrar en muchos kits de primeros auxilios, el neutradio es una inyección hipodérmica que se puede usar para neutralizar los efectos del envenenamiento por radiación. Cada inyector de neutradio contiene un analizador especializado unido a unos generadores químicos. Cuando la aguja penetra en la piel del objetivo, toma una muestra de la sangre del mismo y envía los datos al analizador, que determina la naturaleza del envenenamiento por radiación y genera un antídoto a partir de los compuestos químicos que tiene almacenados. Una vez que el neutradio libera su producto formulado específicamente, el objetivo queda curado del envenenamiento y sus efectos en 1d4 horas.

PRODUCTO QUÍMICO, PLASTICARNE

Contenido en un pequeño bote de spray, la plasticarne se funde con la carne humana al contacto y acelera el proceso curativo proporcionando una capa de piel artificial que sella las heridas. El objetivo del spray se cura inmediatamente de una herida abierta. No es necesaria ninguna tirada para utilizar la plasticarne.

PRODUCTO QUÍMICO, SINCERADOR

El sincerador es un producto químico preparado especialmente para apuntar a las áreas del cerebro que se encargan de la creatividad y la capacidad de mentir. Neutraliza temporalmente estas áreas del cerebro haciendo que al personaje le sea imposible mentir mientras esté bajo el efecto de la droga.

Un personaje que recibe una inyección de sincerador puede realizar una tirada de Voluntad contra CD 18 para negar sus efectos. Si se falla la tirada, el personaje siente la compulsión de hablar sinceramente durante los próximos 3d10 minutos. Un sujeto bajo el efecto del sincerador es consciente de estar bajo su influencia y se puede negar a contestar a las preguntas.

VARA REGENERADORA

Una vara regeneradora es un aparato tubular de apenas 40 centímetros de largo. Emite ondas de energía que estimulan el crecimiento celular y la curación. Un personaje puede usar una vara regeneradora como Equipo de primeros auxilios o Equipo médico. Dada la simplicidad del equipo, las tiradas para sanar a un personaje realizadas con una vara regeneradora reciben un bonificador +4 por equipo.

Equipo de Sensores

SENSOR, GEOCOMP

El sensor geocomputadora es un ordenador de mano o un guantelete computerizado diseñado para encontrar minerales individuales. El geocomp puede localizar minerales específicos, proporcionando un bonificador +10 por equipo a las tiradas de buscar cuando se buscan minerales.

SENSOR DE MOVIMIENTO

El sensor de movimiento no solo detecta movimiento, sino que además lo ubica en relación a otros objetos mediante un display. El sensor de movimiento muestra los movimientos relativos a su propia posición, pero puede detectar movimientos a través de paredes y objetos sólidos, indicando la posición de cualquier objeto que se mueva en un radio de 30 metros.

SENSOR, ARMACOMP

El armacomp es un ordenador manual o un guantelete computerizado diseñado para detectar y localizar armas de todo tipo. Otorga un bonificador por equipo de +6 a las tiradas de Buscar cuando se están buscando armas. Además, los datos avanzados de los sensores del armacomp sobre todo tipo de armas lo transforma en un recurso valioso cuando se reparan armas, otorgando un bonificador por equipo de +4 a todas las tiradas realizadas para reparar armas. Esto no incluye los explosivos y otro tipos de aparatos explosivos, que están cubiertos por el sensor democomp.

SENSOR, DEMOCOMP

El democomp es un ordenador manual o un guantelete computerizado diseñado para detectar y localizar explosivos de todo tipo. Otorga un bonificador por equipo de +6 a las tiradas de Buscar cuando se están buscando explosivos. Además, los datos avanzados de los sensores del democomp sobre todo tipo de explosivos lo vuelven un valioso recurso a la hora de plantarlos o desactivarlos, otorgando un bonificador por equipo de +4 a todas las tiradas relacionadas con explosivos.

SENSOR, ELECTRICOMP

El electricomp es un ordenador manual o un guantelete computerizado diseñado para detectar y localizar aparatos electrónicos de todo tipo, inclu-

yendo ordenadores. Otorga un bonificador por equipo de +6 a las tiradas de Buscar cuando se están buscando aparatos electrónicos de un tipo determinado. Además, los datos avanzados de los sensores del electricomp sobre todo tipo de aparatos electrónicos lo vuelven un recurso valioso al reparar ordenadores y otros aparatos electrónicos, otorgando un bonificador por equipo de +4 a todas las tiradas relacionadas con ellos. Además, se puede usar los electricomps para identificar cualquier fallo en sistemas cibernéticos.

SENSOR, MECANICOMP

El mecanicomp es un ordenador manual o un guantelete computerizado diseñado para asistir en la evaluación y reparación de aparatos mecánicos. El mecanicomp puede identificar el estado estructural actual y máximo de un vehículo, nave estelar o mecha. Además, gracias a la biblioteca de planos mecánicos del mecanicomp, todas las reparaciones realizadas usando el mecanicomp como referencia son más eficientes, otorgando un bonificador por equipo de +4 a todas las reparaciones realizadas a vehículos, naves estelares o mechas.

SENSOR, MEDICOMP

El medicomp es un ordenador manual o un guantelete computerizado diseñado para asistir en la evaluación y asistencia médica del cuerpo humano. El medicomp puede identificar el estado de salud de una criatura. Además, gracias a la extensa biblioteca de registros médicos y conocimiento biológico, cualquier tratamiento administrado usando el medicomp como referencia es más eficiente, otorgando un bonificador de +4 por equipo a las tiradas para sanar a personajes.

SENSOR, QUIMICOMP

El sensor quimicomputadora es un ordenador de mano o un guantelete computerizado diseñado para encontrar compuestos químicos individuales. Un quimicomp puede localizar un producto químico, proporcionando un bonificador +10 por equipo a las tiradas de Buscar cuando se buscan compuestos químicos.

SENSOR, ROBOCOMP

El sensor robocomp es un ordenador de mano o un guantelete diseñado para asistir en la evaluación y reparación de robots y formas de vida robótica. El robocomp puede identificar el estado de daño de un robot. Además, gracias a la extensa biblioteca de planos y especificaciones técnicas de robots que contiene, cualquier reparación realizada con ayuda de un robocomp como referencia obtiene un bonificador por equipo de +4 a todas las tiradas para reparar robots.

Equipo de Supervivencia

El equipo de supervivencia ayuda a los personajes a mantenerse vivos en las grandes intemperies.

ACUACONVERTIDOR

También conocido como "agallas mecánicas", el acuaconvertidor es un aparato simple que absorbe agua, separa sus moléculas en átomos de hidrógeno y oxígeno, y entonces entrega el oxígeno a través de un tubo respirador que se pone en la boca. El acuaconvertidor es un modo autoalimentado e ilimitado de respirar bajo el agua.

BRÚJULA

Una brújula cuenta con el campo magnético de la tierra para determinar la dirección del norte magnético. Una brújula concede a su usuario un bonificador +2 de equipo en pruebas de Orientación.

CHALECO DE MALLA

Esta es una vestimenta ligera con una serie de bolsillos para objetos tales como una brújula, cargadores de munición de repuesto, vendajes de presión, y una radio, junto con ojales para sujetar granadas, cuchillos o herramientas. Puede sostener hasta 20 kilos de equipo. Un chaleco de malla proporciona un bonificador +2 de equipo a la Fuerza para el propósito de determinar la capacidad de carga.

EQUIPO DE ESCALADA

Todas las herramientas y equipamiento que los entusiastas de la escalada usan para escalar, incluye cuerdas, poleas, casco y almohadillas, guantes, clavos, cuñas, pitones, un arnés... Lleva 10 minutos sacar el equipo de su contenedor y equiparse para usarlo. Usa este equipo con la habilidad Atletismo para trepar.

EXTINTOR DE FUEGO

Este aparato portátil usa un spray químico para extinguir pequeños fuegos. El típico extintor de fuego ejecuta suficientes productos químicos extintores para apagar un fuego en un área de 3 metros por 3 metros como una acción de movimiento. Contiene suficiente material para dos de esos usos.

GENERADOR AMBIENTAL PORTÁTIL

Una importante pieza de equipo para supervivencia que se puede llevar a casi cualquier expedición, el generador ambiental portátil es un aparato todo-en-uno indispensable para exploradores y amantes del aire libre. Este cilindro de apenas medio metro de alto proyecta una esfera de ambiente estándar a unos 100 metros de radio bajo cualquier condición atmosférica. En áreas con clima frío genera calor. En desiertos áridos genera aire fresco y humedad. Por la noche, el generador actúa como una lámpara brillante y proporciona luz al área. Gracias a una burbuja de energía especial producida por el generador, cualquier cambio atmosférico se queda dentro del radio de 100 metros y no escapa hasta que de desactive el aparato. Esencialmente, el generador ambiental produce una esfera en que un grupo de gente puede estar relativamente cómoda a pesar de lo extremas quesean las condiciones fuera de la influencia del generador.

LÁMPARA BRILLANTE PORTÁTIL

La lámpara brillante portátil es la forma de iluminación más eficiente y beneficiosa conocida por el hombre. Puede funcionar como una linterna que ilumina en una dirección o como una lámpara cuya luz cubre un área. Las lámparas brillantes tienen unas células de energía duraderas y bombillas que no necesitan ser cambiadas nunca y se pueden ajustar para iluminar hasta un radio de 15 metros.

LINTERNA

Las linternas vienen en una amplia variedad de tamaños y niveles de calidad. Las cubiertas aquí son modelos profesionales y fuertes, suficientemente robustas para resistir los rigores de una aventura moderna. Las linternas niegan los penalizadores de oscuridad dentro de sus áreas iluminadas.

De bolígrafo: esta pequeña linterna se puede transportar en un llavero. Proyecta un haz de luz de 3 metros de largo y 1,5 metros de ancho en su final.

Estándar: esta linterna pesada de metal proyecta un haz de 100 metros de largo y 15 de ancho en su final.

MÁSCARA DE GAS

Este aparato cubre la cara y se conecta a un frasco con un filtro químico de aire para proteger los pulmones y ojos de los gases tóxicos. Proporciona protección total de los irritantes de ojos y pulmones. El recipiente del filtro dura 12 horas de uso. Cambiar un filtro es una acción de movimiento. La CD de compra para un recipiente de filtro extra es 6.

PRISMÁTICOS

Los prismáticos son útiles para observar oponentes, caza salvaje y eventos deportivos desde una larga distancia.

Estándar: los prismáticos estándar reducen el penalizador de distancia para las pruebas de Atención a –1 por cada 15 metros (en lugar de –1 por

cada 3 metros). Usar prismáticos para las pruebas de Atención toma 5 veces el tiempo necesario siempre y cuando realices la prueba sin ayuda.

De telemetría: además del beneficio de los prismáticos estándar, los prismáticos de telemetría incluyen una lectura digital que indica la distancia exacta al objeto en el cual están centrados.

Óptico-electrónicos: los prismáticos óptico-electrónicos funcionan igual que los prismáticos estándar con luz normal. En oscuridad, sin embargo, los usuarios mirando a través de ellos ven como si tuviesen la capacidad de visión en la oscuridad concedida por las gafas de visión nocturna.

PULSO CALMANTE

Una pequeña caja que cabe dentro de una mano, el pulso calmante emite sonidos sub-audibles y sutiles vibraciones que pueden calmar a casi cualquier animal. Lleva en su memoria bancos de códigos de los pulsos necesarios para calmar a casi cualquier animal del planeta y se le pueden cargar pulsos nuevos según se vayan descubriendo. Un personaje que use el pulso calmante gana un bonificador de +6 a las tiradas para manejar o tratar animales que estén cargados en la base de datos del mismo.

PURIFICADOR

El purificador es un cilindro pequeño y semitransparente de apenas 30 cm de alto que elimina impurezas del agua y la comida. El purificador tiene un ordenador interno que reconoce las sustancias que pudieran resultar dañinas para los humanos y las separa de la comida y la bebida.

RACIONES VIOLETAS

Las raciones estándar de los militares de la era de la fusión, las raciones violetas son comidas completas en forma de píldora. La píldora se sitúa bajo la lengua y se disuelve, liberando no solo los sabores de varios alimentos, sino también sus nutrientes y vitaminas. Cada ración violeta equivale a una comida en cuanto a nutrición y sacia relativamente.

RECEPTOR GPS

Los receptores de sistema de localización global usan señales de satélites GPS para determinar la localización del receptor dentro de unos 3 metros. Un receptor gps concede al usuario un bonificador +4 de equipo en pruebas de Orientación, pero debido a que el receptor debe ser capaz de recoger las señales satélite, sólo funciona a cielo abierto.

TIENDA DE CAMPAÑA

Una tienda de campaña mantiene a un personaje caliente y seco en tiempo atmosférico severo, proporcionando un bonificador +2 de equipo en salvaciones de Fortaleza contra los efectos de tiempo helado.

SACO DE DORMIR

Este saco de dormir ligero se enrolla compactamente. Puede mantener caliente a un personaje incluso en tiempo atmosférico severo y también se puede doblar como una camilla en una emergencia.

VARILLA DE LUZ QUÍMICA

Esta varilla de plástico desechable, cuando se activa, usa una reacción química para crear luz durante 6 horas. Ilumina un área de solo 1,5 metros de radio. Una vez activada, no puede apagarse o volverse a usar. La CD de compra listada es para un conjunto de 5 varillas.

Equipo Deportivo

Los deportes extremos y el peligro extremo tienden a ir de la mano. Los objetos siguientes son equipo deportivo y de entretenimiento que los personajes podrían usar en sus aventuras.

ESQUÍES Y TABLAS DE SNOWBOARD

En terminos de juego, los esquíes y las tablas de snowboard funcionan igual. Al moverse cuesta abajo sobre nieve o hielo, la velocidad del personaje aumenta hasta en 100 metros extra por asalto en que se muevan (20 si se usan esquís de marcha en terreno más o menos horizontal). Una persona sólo puede moverse a la mitad de su velocidad si va cuesta arriba con unos esquíes. Si el personaje intenta maniobras complicadas, debe realizar una prueba de Acrobacias (CD 15); la CD puede aumentar dependiendo de lo difícil que el DJ considere la maniobra. Una prueba fallida terminará con el personaje besando el suelo y sufriendo daño como si cayera de 3 metros de alto por cada 6 metros de movimiento. Si el personaje esquía sobre nieve fresca, el daño se reduce en 1 dado. Los bastones de esquí se pueden usar como armas improvisadas.

MONOPATÍN

El monopatín se ha convertido en parte de la vida común de las ciudades. Un monopatín aumenta la velocidad del usuario en 3 metros por asalto si se usa en suelo horizontal. Cuesta abajo aumenta en 6 metros por asalto. El personaje solo puede llevar a cabo acciones de ataque o de movimiento mientras vaya en monopatín. Si el personaje intenta maniobras complicadas, debe realizar una prueba de Acrobacias (CD 15); la CD puede aumentar dependiendo de lo diiicil que el DJ considere la maniobra. Una prueba fallida terminará con el personaje besando el suelo y sufriendo daño como si cayera de 3 metros de alto por cada 6 metros de movimiento.

PATINES EN LÍNEA

Los patines en línea permiten al personaje aumentar su velocidad en 6 metros extra por asalto en terreno horizontal o en 10 metros extra en cuesta abajo. El personaje solo puede o atacar o llevar a cabo acciones de movimiento si lleva unos patines en línea (no puede llevar a cabo acciones de asalto completo excepto movimientos dobles). Si el personaje intenta maniobras complicadas, debe realizar una prueba de Acrobacias (CD 10); la CD puede aumentar dependiendo de lo dificil que el DJ considere la maniobra. Una prueba fallida terminará con el personaje besando el suelo y sufriendo daño como si cayera de 3 metros de alto por cada 6 metros de movimiento.

Accesorios para Equipo General

Los siguientes accesorios se pueden aplicar a cualquier equipo de un Nivel de Progreso posterior al listado en la tabla.

TABLA E6: ACCESORIOS PARA EQUIPO

NP	Objeto	CD Compra
1	Objeto de uso múltiple	+1
2	Compacto	+1
2	Miniaturizado	+3
5	Compartimento de almacenamiento	+1
5	Enlace a datos de satélite	+1
5	Pantalla impresa	+4
6	Auto-reparable	+6
6	Software p/ HUD fijación de objetivos	+2
6	Software p/ HUD link con vehículo	+2
6	Software p/ HUD link sensorial	+1
7	Software p/ HUD contador de munición	+1
7	Supresor sonoro	+3
8	Software p/ HUD biosensor	+4

COMPACTO

Al eliminar espacio malgastado y usando componentes más pequeños, algunos ingenieros son capaces de producir equipo más pequeño que sus contrapartidas estándar. Cualquier pieza de equipo compactada es un tamaño más pequeña de lo normal hasta un tamaño mínimo de diminuta.

Restricciones: ninguna.
Modificador CD de compra: +1

MINIATURIZADO

Al eliminar espacio malgastado y usando componentes más pequeños, algunos ingenieros son capaces de producir equipo más pequeño que sus contrapartidas estándar. Cualquier pieza de equipo miniaturizada es dos tamaños más pequeña de lo normal hasta un mínimo de diminuta.

Restricciones: ninguna.
Modificador CD de compra: +3.

OBJETO DE USO MÚLTIPLE

Similar en su función al accesorio de arma alternativa, el objeto de uso múltiple permite al personaje integrar la función de dos objetos diferentes en un único aparato.

Al seleccionar en accesorio objeto de uso múltiple, elige un segundo objeto. Ése objeto está integrado en el objeto base y se puede usar en cualquier momento. Además, debes elegir en el momento de la compra si el objeto alternativo puede o no separarse del primero. Éste accesorio se puede elegir múltiples veces, añadiendo una sola pieza de equipo nuevo cada vez al objeto base.

Restricciones: el personaje debe comprar cada pieza de equipo que vaya a unir de forma independiente antes de aplicar el accesorio.
Modificador CD de compra: +1.

COMPARTIMIENTO DE ALMACENAMIENTO

Como en el accesorio para armaduras, la habilidad de acumular y cargar pequeños objetos en un lugar seguro puede resultar crítica en ocasiones. El compartimiento de almacenamiento proporciona esas ventajas al incorporar un espacio vacío donde se pueden poner otros objetos con acceso relativamente fácil por parte del usuario. Cada compartimiento de almacenamiento permite al usuario cargar dos objetos de tamaño pequeño o menor en un contenedor montado en la armadura. Éste accesorio se puede coger muchas veces proporcionando cada vez un compartimiento nuevo para cargar objetos pequeños.

Restricciones: ninguna.
Modificador CD de compra: +1.

ENLACE A DATOS DE SATÉLITE

En el amanecer de la era de la información, el valor del conocimiento y de unos servicios de inteligencia efectivos se volvió un aspecto crucial de la guerra. La habilidad de conectar con una red de información y comunicaciones global era crítica para el éxito de cualquier ejército, ya que la información viajaba a la velocidad de la luz a través del globo hasta los centros de mando, que se podían encontrar a salvo protegidos tras las líneas de combate. El enlace a datos de satélite permite que cualquier pieza de equipo, desde un ordenador a un hud, se conecte a una red de satélites global (o galáctica si viene al caso) para comunicarse con sistemas informáticos en áreas remotas.

Restricciones: este accesorio sólo se puede usar con equipo que contenga sistemas computerizados de comunicación.
Modificador CD de compra: +1.

PANTALLA IMPRESA

Uno de los avances más revolucionarios durante la era de la información y más allá es la pantalla impresa. Éste aparato permite usar casi cualquier superficie como una pantalla de ordenador, ya que imprime el sistema de píxeles común a todos los aparatos de visualización en otra superficie.

Cualquier pieza de equipo con una pantalla impresa se puede usar como pantalla de cualquier equipo informático o de comunicaciones. Las armas y armaduras pueden hacer uso de la pantalla impresa al coste normal, pero no ganan ningún bonus especial aparte de la capacidad de mostrar datos.

Restricciones: ninguna.
Modificador CD de compra: +4.

AUTO-REPARABLE

El accesorio "auto reparable" implementa nanotecnología de primera generación capaz de reparar problemas menores en cualquier pieza de equipo. Cuando la pieza sufre daño, el accesorio envía inmediatamente las órdenes necesarias a un grupo de nanocitos que se desplazan hasta el problema y empiezan las reparaciones. La pieza de equipo recupera un estado de su umbral de daño por asalto.

Restricciones: ninguna.
Modificador CD de compra: +6.

SOFTWARE PARA HUD, FIJACIÓN DE OBJETIVOS

Una pieza de software para el hud. El software de fijación de objetivos se conecta directamente al teleobjetivo de un arma a distancia. Esto permite al personaje ver exactamente lo que muestra el teleobjetivo sin necesidad de mirar al arma. El personaje puede disparar por una esquina sin necesidad de asomarse poniéndose en peligro. El software además otorga un bonificador por equipo de +1 a los ataques a distancia con el arma a la que está conectado.

Restricciones: solo para hud, requiere un arma con el accesorio teleobjetivo.
Modificador CD de compra: +2.

SOFTWARE PARA HUD, LINK CON VEHÍCULO

Una pieza de software para el hud. El link con vehículo permite que se muestre en el hud cualquier información del sistema informático de abordo. Esto otorga un bonificador de +1 por equipo a todas las pruebas de conducir realizadas con el vehículo al que está conectado.

Restricciones: solo para hud, requiere un vehículo con un ordenador de abordo...
Modificador CD de compra: +2.

SOFTWARE PARA HUD, LINK SENSORIAL

Una pieza de software para el hud. El link sensorial permite al usuario conectar cualquier ordenador con sensores al hud. Como resultado, cualquier equipo sensor se puede usar con una acción gratuita y con las manos libres, siempre que el personaje lleve sobre su cuerpo el equipo sensor.

Restricciones: solo para hud.
Modificador CD de compra: +1.

SOFTWARE PARA HUD, CONTADOR DE MUNICIÓN

Una pieza de software para el hud. El contador de munición es capaz de llevar la cuenta de exactamente cuantos disparos ha realizado un arma en concreto, además, cuando un personaje empieza a estar escaso de munición, unos parpadeos luminosos le avisan en el hud de que debe recargar pronto.

Restricciones: solo para hud, requiere un arma con un ordenador integrado.
Modificador CD de compra: +1.

SUPRESOR SONORO

El supresor sonoro silencia casi cualquier sonido. Genera un campo de energía sónica que cancela el sonido producido dentro del campo, reduciendo todo el sonido a un leve silbido de energía sónica. El supresor sonoro añade +10 a la CD de las tiradas de Atención realizadas para escuchar los sonidos originados dentro del campo.

Restricciones: ninguna.
Modificador CD de compra: +3.

SOFTWARE PARA HUD, BIOSENSOR

Una pieza de software para el hud. El software biosensor permite al usuario del hud identificar debilidades potenciales en los enemigos. Al llevarlo, el software biosensor integra elementos del sensor medicomp (aunque no se requiere uno) y puede identificar exactamente el estado de daño en que se encuentra un objetivo. Iniciar el escaneo requiere una acción de asalto

TABLA E7: ARTÍCULOS DE ESTILO DE VIDA

Concepto	CD de compra
Vivienda	
Vivienda modesta pequeña	28
Vivienda modesta grande	30
Casa pequeña	30
Casa mediana	32
Casa grande	34
Mansión	36
Entretenimiento	
Espectáculo de pago popular	3
Espectáculo de pago elitista	7
Comidas	
Comida rápida	2
Restaurante normal	4
Restaurante selecto	7
Restaurante de lujo	9
Transporte de línea de larga distancia	
Nacional, ordinario	14
Nacional, primera clase	17
Internacional, ordinario	18
Internacional, primera clase	22
Alquiler de vehículo común	
Económico	6
Medio	8
De lujo	10
Alojamiento	
Motel barato	7
Hotel común	9
Hotel de lujo	11

completo, ya que se debe mantener al objetivo apuntado dentro del área del sensor durante todo el escaneo.

Restricciones: solo para hud (pantalla en campo de visión).
Modificador CD de compra: +4.

Estilo de Vida

Los artículos de estilo de vida incluyen costes de viaje, entretenimiento y comidas más allá de lo normal, y alojamiento, para aquellos personajes interesados en comprar una casa en lugar de alquilarla. Los artículos de estilo de vida se muestran en la Tabla E7: Artículos de estilo de vida.

ALOJAMIENTO

Se mencionan varios tipos de casas en la tabla: estilo de vida. La CD de compra cubre el anticipo, no el coste total de la casa (un personaje que compra una casa no tiene que preocuparse acerca de los pagos de la hipoteca; simplemente reemplazan el alquiler del héroe, el cual ya se explica en el sistema de riqueza).

La casa y el apartamento pequeños son domicilios de uno o dos dormitorios, probablemente con aparcamiento en el borde de la acera. El apartamento grande y la casa media son domicilios de tres dormitorios con garaje o parking cubierto para uno o dos coches. La casa grande es un domicilio de cuatro dormitorios con un garaje de dos plazas, mientras que la mansión es un domicilio de cinco o seis dormitorios con un estudio extra, a lo largo de habitaciones espaciosas, y un garaje de tres plazas. Todas estas casas son de construcción típica; puestos de lujo o diseños pioneros están disponibles con un incremento de +2 a la CD de compra.

La localización afecta dramáticamente al valor de una casa. La CD de compra dada asume una localización suburbano típico. Una localización indeseable, como un mal barrio o una localidad rural remota, reduce la CD de compra en 2. Una localización particularmente buena en un barrio selecto o en el centro de la ciudad incrementan la CD de compra en 2.

ENTRETENIMIENTO

Las CD de compra se dan para varias opciones de entretenimiento. Representan la compra de una sola entrada. Un par de entradas se pueden comprar juntas; hacerlo así incrementa la CD de compra en 2.

COMIDAS

Se proporcionan los costes de varias comidas típicas. El coste de adquirir la cuenta de comensales adicionales añade +2 por persona a la CD de compra.

TRANSPORTE

Los pasajes de transporte de línea son para un solo pasajero de ida y vuelta. Están disponibles pasajes solo de ida, pero solo reduce la CD de compra en 2. El alquiler de vehículo y las tarifas de alojamiento son por día.

SERVICIOS

Cuando un héroe gasta dinero en servicios, utiliza las siguientes reglas para hallar la CD de compra. En la mayoría de los casos, el coste será el de las tareas realizadas para el héroe, en lugar del de las tiradas de dado necesarias.

Estas reglas representan la compra de servicios en lugar de la compra de material tangible.

Determinar el coste: Todo servicio tiene un precio mínimo aproximado. La persona que proporciona el servicio solicitará siempre en primer lugar el precio más alto que piense que sus servicios valen, expresándolo en forma de un CD de compra. El precio mínimo es igual al total de su modificador de habilidad multiplicado por 1.5 redondeado hacia abajo. Si son necesarias dos o más habilidades, se multiplica la media de ambas habilidades por 1,5 para alcanzar la CD de compra. Si no hay una habilidad en particular que sea apropiada, se usará la habilidad de Oficio del personaje.

Un héroe puede intentar negociar un precio menor con una prueba enfrentada de las habilidades sociales del héroe y el proveedor del servicio apropiadas para la situación. Por cada punto de diferencia en la prueba enfrentada, la CD de compra cambiará en un punto a favor del personaje vencedor. Es posible elegir 10 o 20 en esta prueba (y también puede hacerlo tu oponente), pero no es posible volverlo a intentar. Regatear el precio de este modo nunca resultará en un precio inferior al precio mínimo, ya que éste número representa el coste de la tarea y le supondría perder dinero.

En caso de ser necesarios materiales costosos por un CD de compra superior al precio mínimo, el precio mínimo posible se considerará la CD de compra del material. En el caso de capacidades con otros sistemas de medición, como el lanzamiento de conjuros, se usará la magnitud de conjuro o el número apropiado para el cálculo del precio mínimo, siempre teniendo en cuenta el coste de los materiales necesarios.

Los servicios incluyen reparaciones, grúas, trabajos burocráticos, abogados, agentes de seguridad, cuidados médicos, lanzamiento de conjuros, etc.

FIANZAS

Los personajes encarcelados por crímenes pueden pedir la libertad bajo fianza. La fianza es una garantía monetaria que el sospechoso mostrará para su juicio. El importe de la fianza es fijado por un juez o magistrado, a veces inmediatamente después del arresto (para crímenes menores) y otras veces días después (para crímenes serios). Si se concede la fianza, un personaje puede disponer de ella o de un préstamo que la cubra. Las

CD s de compra representan los honorarios asociados con préstamo; la fianza en sí misma se devuelve a la agencia de fianzas cuando el personaje va a juicio. Si el personaje no se presenta, la agencia pierde la fianza prestada, y puede enviar cazadores de recompensas u otros secuaces detrás suyo. Los costes de la fianza varían dramáticamente, dependiendo de la seriedad del crimen, de la historia criminal del sospechoso, su rol en la sociedad, su vida familiar, y otros factores que el juez crea que indican que el personaje escapará o no (o cometerá otros crímenes) antes del juicio. Un ciudadano honrado con un buen trabajo y una buena familia que nunca antes ha sido acusado de un crimen recibe fianza mínima; un criminal profesional con nada que perder recibe fianza máxima o no se puede conceder fianza en modo alguno. Las CD s de compra mostradas asumen que el sospechoso es visto con buenos ojos por el tribunal. Si no, incrementa la CD de compra hasta en 5. Cualquiera que sea la CD de compra base, una prueba de Diplomacia con éxito (CD 15) por el sospechoso reduce la CD de compra en 2.

Delito contra la propiedad: el crimen involucró solo la destrucción de la propiedad; nadie fue atacado o seriamente herido como parte del crimen (CD 13).

Agresión: el crimen involucró solo un ataque con intención de capturar, matar o herir gravemente a la víctima (CD 16).

Asesinato: alguien murió como resultado del crimen (CD 22).

ARMAS

Las armas cubiertas aquí están agrupadas en tres categorías basadas en su utilidad general: armas a distancia, explosivos y armas de deflagración, y armas cuerpo a cuerpo.

Armas Improvisadas

Cualquier objeto portátil se puede usar como un arma en un aprieto. En la mayoría de los casos, un objeto puede ser empuñado como un arma de cuerpo a cuerpo o como un arma a distancia.

Un personaje recibe un penalizador –4 en su tirada de ataque cuando esgrime o arroja un arma improvisada. Un arma improvisada no se considera sencilla, arcaica ni exótica, por lo que las dotes de competencia con armas no pueden compensar el penalizador –4.

TABLA E8: DAÑO DE ARMAS IMPROVISADAS

Tam. objeto	Ejemplos	Daño
Diminuto	Cenicero, caja de CD, pisapapeles de cristal	1
Menudo	Piedra del tamaño de un puño, destornillador, pelota de béisbol, linterna, llave mecánica	1d2
Pequeño	Botella, taladro, extintor, tiesto de flores, casco, tapacubos de metal, jarrón	1d3
Mediano	Taburete de un bar, ladrillo, maletín, bola de bolos, tapadera de cubo de basura, palo de hockey, pistola de grapas	1d4
Grande	Cubo de basura vacío, guitarra, pantalla de ordenador, silla de oficina, llanta de hierro	1d6
Enorme	Escalera de 3 metros, buzón, barril de petróleo, banco de parque, caballete de aserrar	1d8
Gigantesco	Escritorio, armario, sofá grande, maquina de bebidas	2d6
Colosal	Vehículo de desguace, semáforo, poste de teléfono	2d8

Un personaje puede esgrimir o arrojar efectivamente un objeto de su categoría de tamaño o menor usando una mano. Un personaje puede esgrimir o arrojar efectivamente un objeto una categoría de tamaño mayor que él usando dos manos. Un arma arrojadiza improvisada tiene un incremento de distancia de 3 metros. Aumenta el incremento de distancia para criaturas de tamaño Grande o mayor como sigue: Grande 4,5 metros, Enorme 9 metros, Gigantesco 18 metros, Colosal 35 metros.

Daño: las armas improvisadas causan daño basado en su tamaño, aunque el DJ puede ajustar el daño de un objeto que es especialmente ligero o pesado para su tamaño. El modificador de Fuerza del que la esgrime sólo se aplica al daño de armas improvisadas Menudas o más grandes; no apliques el modificador de Fuerza del que la esgrime al daño de objetos Diminutos. La tabla E8: Daño de Armas Improvisadas por Tamaño ofrece el daño para armas improvisadas de tamaños variados. Las armas improvisadas amenazan un golpe crítico con una tirada de 20 natural. Las armas improvisadas de tamaño Minúsculo no hacen daño.

A diferencia de las armas reales, las armas improvisadas no están diseñadas para absorber daño. Tienden a hacerse pedazos, doblarse, arrugarse o caerse a trozos después de unos pocos golpes. Un arma improvisada tiene un 50% de posibilidades de romperse cada vez que causa daño o, en el caso de objetos arrojadizos, cuando golpea una superficie (como una pared) o un objeto más grande que él mismo.

Armas a Distancia

Las armas a distancia caen en tres grupos generales: armas cortas, armas largas y otras armas a distancia como ballestas. Las armas cortas y las armas largas son armas de fuego personales. Un arma de fuego personal es cualquier arma de fuego diseñada para ser transportada y utilizada por una sola persona.

TABLA DE ARMAS A DISTANCIA

Las armas a distancia están descritas por varias estadísticas, como se muestra en la Tabla E9: Armas a Distancia.

Daño: el daño que causa el arma en un golpe con éxito.

Crítico: el rango de amenaza para un golpe crítico. Si la amenaza se confirma, un arma causa doble daño en un golpe crítico (lanza el daño dos veces, como si golpeara al objetivo dos veces).

Tipo de Daño: el daño de las armas a distancia se clasifica de acuerdo al tipo: balística (todas las armas de fuego), energía (de un tipo especifico), perforante (algunas armas a distancia simples) o cortante (un látigo). Algunas criaturas o personajes pueden ser resistentes o inmunes a algunas formas de daño.

Incremento de Distancia: cualquier ataque a menos de esta distancia no se penaliza por la distancia. Sin embargo, cada incremento de distancia entero causa un penalizador –2 acumulativo a la tirada de ataque. Las armas a distancia tienen un alcance máximo de 10 incrementos de distancia, excepto para las armas arrojadizas, que tienen un alcance máximo de 5 incrementos de distancia.

Cadencia de Fuego: algunas armas a distancia tienen una cadencia de fuego de 1, lo cual significa simplemente que se pueden emplear una vez por asalto y después deben ser recargadas o reemplazadas. Las armas de fuego, que funcionan por muchas formas diferentes de mecanismos internos, tienen diversas cadencias de fuego. Las tres cadencias de fuego posibles para armas cortas, armas largas y armas pesadas son un tiro, semiautomática y automática.

Un Tiro: un arma con la cadencia de fuego de un solo tiro requiere que el usuario maneje manualmente la acción (el mecanismo que alimenta y carga las armas) entre cada disparo. Las escopetas de aire comprimido y los rifles cargados por cerrojo son ejemplos de armas de fuego con cadencias de fuego de un solo tiro. Un arma con la cadencia de fuego de un solo tiro solo puede disparar un tiro por ataque, incluso si el usuario tiene una dote u otras habilidades que normalmente permiten más de un disparo por ataque.

Semiautomática (S): la mayoría de las armas de fuego tienen la cadencia de fuego semiautomática. Estas armas de fuego se alimentan y cargan ellas mis-

TABLA E9: ARMAS A DISTANCIA

NP	Arma	Daño	Crítico	Tipo de Daño	Incr. de distancia	CdF	Cargador	Tamaño	Peso	CD Compra	Restricción
	Armas Sencillas (Requieren la dote: Competencia con armas Sencillas)										
0	Cerbatana*	1	20	Penetrante	2,5 m	1	1 interno	P	1 kg	4	—
1	Látigo	1d2	20	Cortante	5 m	1	—	P	1 kg	4	—
1	Jabalina	1d6	20	Perforante	10 m	1	—	M	1 kg	4	—
2	Ballesta	1d10	19-20	Perforante	15 m	1	1 interno	M	3 kg	9	—
4	Aerosol	*	—	Especial*	1,5 m	1	1 interno	Me	0,25 kg	5	—
4	Cañón de agua*	*	—	*	2,5 m	*	20 interno	E	22 kg	19	Lic. (+1)
4	Pistola de aire comprimido*	1d2	20	Penetrante	10 m	1	1 interno	P	1 kg	7	—
4	Escopeta de aire comprimido*	1d2	20	Penetrante	15 m	1	1 interno	G	2,5 kg	8	—
4	Lanza-arpones*	2d6	20	Penetrante	2,5 m	1	1 interno	G	2,25 kg	10	—
4	Pistola de bengalas*	1d8	20	Fuego	10 m	1	1 interno	P	1 kg	11	—
4	Pistola de pintura	—	20*	*	10 m	S	40 interno	P	0,9 kg	8	
4	Táser*	1d4	—	Eléctrico	1,5 m	1	1 interno	P	1 kg	7	—
4	Tirachinas	1d3	20	Balístico	15 m	1	—	D	0,5 kg	4	—
	Armas Tradicionales (Requieren la dote: Competencia con armas tradicionales)										
0	Red*	*	—	*	3 m*	1	—	Me	4,5 kg	6	—
0	Honda	1d4	20	Balístico	15 m	1	—	P		3	—
1	Arco Compuesto*	1d8	20	Perforante	15 m	1	—	G	1,5 kg	10	—
1	Boleadoras*	*	—	*	3 m	1	—	P	1 kg	3	—
1	Shuriken	1	20	Perforante	3 m	1	—	Me	0,25 kg	3	—
2	Ballesta de mano	1d4	19–20	Penetrante	10 m	1	1 interno	D	1,5 kg	11	—
2	Ballesta, lanza-garfios*	1d3	*	Penetrante	15 m	1	1 interno	Me	5 kg	12	—
	Armas Cortas (requieren la dote Competencia con Armas de Fuego Personales)										
3	Pistola de avancarga	2d4	20	Balístico	4 m	S	1 Int.	M	2 kg	16	—
4	Beretta 92F (9 mm)	2d6	20	Balístico	15 m	S	15 caja	P	1,5 kg	16	Lic. (+1)
4	Beretta 93R (9 mm)	2d6	20	Balístico	15 m	S, A	20 caja	M	1,5 kg	18	Res. (+2)
4	Colt Lighting	2d6	20	Balístico	10 m	S	6 tambor	M	1,5 kg	5	Lic. (+1)
4	Colt M1911 (.45 automática)	2d6	20	Balístico	10 m	S	7 caja	P	1,5 kg	15	Lic. (+1)
4	Colt Double Eagle (10 mm)	2d6	20	Balístico	10 m	S	9 caja	P	1,5 kg	16	Lic. (+1)
4	Colt Pythonl (.357 revolver)	2d6	20	Balístico	15 m	S	6 tambor	M	1,5 kg	5	Lic. (+1)
4	Derringer (.45)	2d6	20	Balístico	2,5 m	1	2 interno	Me	0,5 kg	14	Lic. (+1)
4	Desert Eagle (.50AE)	2d8	20	Balístico	15 m	S	9 caja	M	2, kg	18	Lic. (+1)
4	Glock 171 (9 mm)	2d6	20	Balístico	10 m	S	17 caja	P	1, kg	18	Lic. (+1)
4	Glock 40 (10 mm)	2d6	20	Balístico	15 m	S	15 caja	P	1,5 kg	18	Lic. (+1)
4	MAC Ingram M10 (.45)	2d6	20	Balístico	15 m	S, A	30 caja	M	3, kg	15	Res. (+2)
4	Pathfinder (.22 revólver)	2d4	20	Balístico	5 m	S	6 tambor	Me	0,5 kg	14	Lic. (+1)
4	Ruger Service-Six (.38S revólver)	2d6	20	Balístico	10 m	S	6 tambor	P	1, kg	14	Lic. (+1)
4	S&W M30 Defender (.44 mágnum)	2d8	20	Balístico	10 m	S	6 tambor	M	1,5 kg	15	Lic. (+1)
4	SITES M9 (9 mm automática)	2d6	20	Balístico	10 m	S	8 caja	Me	1, kg	15	Lic. (+1)
4	Skorpion (.32 pistola automática)	2d4	20	Balístico	15 m	S, A	20 caja	M	2, kg	17	Res. (+2)
4	TEC-10 (10 mm automática)	2d6	20	Balístico	15 m	S o A	38 caja	M	2, kg	14	Res. (+2)
4	Walther PPK (.32 automática)	2d4	20	Balístico	10 m	S	7 caja	P	0,5 kg	15	Lic. (+1)
5	Falcon .45	2d6	20	Balístico	15 m	S, A	20 caja	M	1, kg	18	Lic. (+1)
5	Wyvern Arms K-12 (.50 revólver)	2d8	20	Balístico	30	S	5 cilindro	Mediano	1,5 kg	17	Lic. (+1)
5	Wyvern Arms K-19 (.38)	2d8	20	Balístico	40	S / A	11 caja	Mediano	2 kg	19	Res. (+2)
5	Wyvern Arms K-21 (.45)	3d4	20	Balístico	50	S / A	28 caja	Mediano	2 kg	20	Res. (+2)
6	Lanzador de mini-cohetes	Varios*	20	Varía*	115 m	1	1 interno	M	2,25 kg	23	Mil. (+3)
6	Lanzador de mini-granadas	Varios*	20	Varía*	20 m	1	1 interno	M	2, kg	20	Mil. (+3)

* Ver descripción del arma para más información.

TABLA E9: ARMAS A DISTANCIA (CONT.)

NP	Arma	Daño	Crítico	Tipo de Daño	Incr. de distancia	CdF	Cargador	Tamaño	Peso	CD Compra	Restricción
6	Pistola láser	2d8	20	Fuego	15 m	S	50 caja	M	1,5 kg	17	Lic. (+1)
7	Pistola de plasma	2d10	20	Fuego	15 m	S	50 caja	M	1,5 kg	17	Lic. (+2)
	Armas Largas (requieren la dote Competencia con Armas de Fuego Personales)										
3	Arcabuz (avancarga)*	2d6	20	Balístico	10m	S	1 interno	E	4,5 kg	16	—
3	Carabima (avancarga)	2d6	20	Balístico	10m	S	1 interno	G	3 kg	20	—
3	Mosquete (avancarga)	2d8	20	Balístico	15m	S	1 interno	G	3,5 kg	25	—
4	AKM/AK-47 (7.62 mm)	2d8	20	Balístico	20 m	S, A	30 caja	G	5, kg	15	Res. (+2)
4	Barrett Light Fifty (.50)	2d12	20	Balístico	15 m	S	11 caja	E	15, kg	22	Lic. (+1)
4	Beretta M3P (calibre 12)	2d8	20	Balístico	10 m	S	5 caja	G	4, kg	16	Lic. (+1)
4	Browning BPS (calibre 10)	2d10	20	Balístico	10 m	S	5 interno	G	5, kg	16	Lic. (+1)
4	Escopeta recortada (calibre 12)	2d8	20	Balístico	2,5 m	S	2 interno	M	2, kg	15	Lic. (+1)
4	HK G3 (7.62 mm rifle de asalto)	2d10	20	Balístico	25 m	S, A	20 caja	G	5, kg	19	Res. (+2)
4	HK MP51 (9 mm subfusil)	2d6	20	Balístico	15 m	S, A	30 caja	G	3, kg	20	Res. (+2)
4	HK MP5K (9 mm subfusil)	2d6	20	Balístico	15 m	S, A	15 caja	M	2,5 kg	19	Res. (+2)
4	HK PSG11 (7.62)	2d10	20	Balístico	25 m	S	5 caja	G	7, kg	22	Lic. (+1)
4	M16A2 (5.56 mm rifle de asalto)	2d8	20	Balístico	25 m	S, A	30 caja	G	3,5 kg	16	Res. (+2)
4	M4 Carbine (5.56 mm rifle de asalto)	2d8	20	Balístico	20 m	S, A	30 caja	G	3, kg	16	Res. (+2)
4	Mossberg (escopeta calibre 12)	2d8	20	Balístico	10 m	S	6 interno	G	3, kg	15	Lic. (+1)
4	Remington 700 (7.62 rifle de caza)	2d10	20	Balístico	25 m	1	5 interno	G	3,5 kg	17	Lic. (+1)
4	Steyr AUG (5.56 mm rifle de asalto)	2d8	20	Balístico	25 m	S, A	30 caja	G	4, kg	19	Res. (+2)
4	Uzi (9 mm subfusil)	2d6	20	Balístico	15 m	S, A	20 caja	G	3,5 kg	18	Res. (+2)
4	Winchester 94 (.444 rifle de caza)	2d10	20	Balístico	25 m	S	6 interno	G	3, kg	15	Lic. (+1)
5	Ametralladora “twin thunder”	2d10	20	Balístico	30 m	A	Cinta	E	20, kg	22	Mil. (+3)
5	Rifle de asalto acoi	2d8	20	Balístico	20 m	S	30 caja	G	8, kg	26	Mil. (+3)
5	Rifle de francotirador miltac	2d10	20	Balístico	15 m	S	15 caja	G	6,5 kg	21	Res. (+2)
6	Rifle láser	3d8	20	Fuego	25 m	S, a	50 caja	G	3,5 kg	19	Res. (+2)
6	Rifle láser de francotirador	3d8	20	Fuego	15 m	S	50 caja	G	6, kg	21	Res. (+2)
7	Lazo gravítico	Especial	—	—	10 m	S	—	G	3, kg	17	Lic. (+1)
7	Rifle conmocionador	2d10 + *	20	Aturdidor	5 m	S	—	G	2,5 kg	22	Lic. (+1)
7	Rifle de plasma (Armas de Plasma)	3d10	20	Fuego	25 m	S, a	50 caja	G	3,5 kg	19	Res. (+2)
8	Desintegrador	3d8	20	Especial*	10 m	S	10 caja	G	3, kg	23	Mil. (+3)
8	Rayo sónico	2d6 + *	20	Sónico	15 m	S	50 caja	M	1,5 kg	18	Lic. (+1)
8	Rifle criónico	3d6	20	Frío	5 m	S	10 caja	G	3,5 kg	21	Lic. (+1)
8	Rifle de pulsos	3d10	20	Fuego	25 m	S, a	50 caja	G	5, kg	21	Res. (+2)
	Armas Exóticas y especiales (cada una requiere una dote de Competencia especifica destacada entre paréntesis)										
3	Ballesta de repetición	1d8	19–20	Penetrante	25 m	1	5 interno	Me	7 kg	13	—
4	Lanzador de redes	*	—	—	2,5 m	1	1 interno	G	9 kg	15	Lic. (+1)
4	M-60 (ametralladora mediana)	2d8	20	Balístico	30 m	A	Unido	E	10 kg	21	Mil. (+3)
4	M2HB (ametralladora pesada)	2d12	20	Balístico	12,5 m	A	Unido	E	35 kg	22	Mil. (+3)
4	M72A3 LAW (lanzacohetes)	10d6*	—	—	115 m	1	1 interno	G	2,5 kg	15	Mil. (+3)
5	M111 (lanzagranadas)	Diverso*	—	—	20 m	S, A	6 caja	G	4 kg	14	Mil. (+3)
7	Ametralladora gravítica)	3d12	20	Balístico	30 m	S	20 caja	G	8 kg	24	Mil. (+3)
8	Cañón de relámpagos	3d6	20	Electricidad	15 m	S, A	30 caja	E	14 kg	24	Mil. (+3)
	Otras (No necesitan dote)										
4	Súper-pistola de agua	*	*	*	2,5 m	1	5 interno	Me	1 kg	4	—
4	Lanzallamas	3d6	—	Fuego	—	1	10 interno	G	22 kg	17	Mil. (+3)
5	Spray de espuma adhesiva	*	*	*	4.5	1	10 interno	G	20 kg	17	Mil. (+3)
6	Pistola enredadora	Especial	—	—	5 m	S, A	20 caja	G	3,5 kg	16	Lic. (+1)

* Ver descripción del arma para más información.

mas con cada disparo. Un arma semiautomática dispara un tiro por ataque (efectivamente actuando como un arma de un solo disparo), pero algunas dotes permiten a los personajes armados con armas semiautomáticas disparar tiros en rápidas sucesiones, consiguiendo más de un disparo por ataque.

Automática (A): las armas automáticas disparan una ráfaga de tiros con un solo apretón del gatillo. Solo las armas con la cadencia de fuego automática pueden colocarse en fuego automático o usarse con dotes que toman ventaja del fuego automático.

Cargador: la capacidad y el tipo de cargador del arma se dan en esta columna. La cantidad de munición que lleva un arma, y por lo tanto cuantos tiros puede disparar antes de necesitar ser recargada, se determina por la capacidad de su cargador. Cómo es recargada el arma de fuego depende del tipo de cargador. El número en esta entrada es la capacidad del cargador en disparos; la palabra que le sigue indica el tipo de cargador: caja, tambor, o interno. Un cuarto tipo, unido, tiene capacidad ilimitada; por esta razón la entrada tampoco tiene un número. Las armas con arrojar en esta columna no tienen cargadores; generalmente son armas arrojadizas, o armas (como los arcos) que se cargan como parte del proceso del disparo.

Caja: un cargador de caja es cualquier tipo de cargador que se puede quitar y recargar separadamente del arma.

Tambor: un revólver contiene su munición en un tambor, el cual es parte del arma y sirve también como la recámara de disparo para cada asalto. A diferencia de los cargadores de caja, los tambores no se pueden quitar, y deben ser recargados manualmente. Sin embargo, muchos revólveres se pueden usar con un cargador rápido. Usar un cargador rápido es muy parecido a insertar un cargador de caja en un arma. Sin un cargador rápido, un arma de fuego con un cargador de tambor debe ser cargado manualmente.

Interno: algunas armas guardan su munición en un espacio interno, el cual debe ser cargado manualmente. Este es el caso de la mayoría de las escopetas, así como algunos rifles.

Unido: algunas ametralladoras usan munición unida. Las balas están encadenadas juntas con pequeños ganchos metálicos, formando un cinturón. Típicamente, un cinturón contiene 50 balas; se puede unir cualquier número de cinturones juntos. En unidades militares, como los artilleros, un auxiliar une nuevos cinturones de munición, manteniendo el suministro del arma.

Tamaño: las categorías de tamaño de las armas y otros objetos se definen de forma distinta de las categorías de tamaño de las criaturas. La relación entre el tamaño de un arma y el de su portador define si se puede usar a una mano, si requiere dos manos y si es un arma ligera. Un arma Mediana o más pequeña se puede usar a una o dos manos. Un arma Grande requiere dos manos. Un arma Enorme requiere dos manos y un bípode u otro soporte. Un arma Pequeña o menor se considera un arma ligera. Se puede usar a una mano y, como arma ligera, es más fácil de usar con la mano torpe de un personaje: reduce la penalización por combatir con dos armas de la mano torpe en dos puntos cuando uses un arma ligera (ver pág 107).

Peso: esta columna ofrece el peso del arma cuando está totalmente cargada.

CD de Compra: esta es la CD de compra de una prueba de Riqueza para adquirir el arma. Este número refleja el precio base y no incluye ningún modificador por comprar el arma en el mercado negro.

Restricción: la clasificación de restricción para el arma, si la hay, y el apropiado modificador de la CD de compra del mercado negro. Recuerda aplicar este modificador a la CD de compra cuando realices una prueba de Riqueza para adquirir el arma en el mercado negro.

RECARGAR ARMAS A DISTANCIA

Recargar un arma a distancia con un cargador ya rellenado o un cargador rápido es una acción de movimiento. Rellenar un cargador de caja o un cargador rápido, o recargar un revólver sin un cargador rápido o cualquier arma con un cargador interno, es una acción de asalto completo. Cargar un cinturón de munición unida es una acción de asalto completo. Unir dos cinturones juntos es una acción de movimiento.

ARMAS DE AVANCARGA

La munición de las armas de fuego tempranas se introducía por la boca del cañón y consistía en pólvora, munición de plomo y taco de papel (que servía de tapón para mantener comprimidos los dos anteriores dentro del cañón). Los tipos de percusión usados para prender la pólvora varían dependiendo de la época o sociedad entre una mecha que se ha de mantener encendida, una rueda similar a la de un mechero o un percutor de pedernal que produce una chispa. En todos los casos, la ignición se produce en el cañón del arma, en lugar de en el interior de la bala como en las armas de fuego contemporáneas. Recargar un arma de avancarga conlleva una acción de asalto completo.

Debido a la falta de precisión y el retroceso de las armas de avancarga, se sufre un penalizador –1 al ataque cuando se dispara una.

ARMAS LÁSER

Existen armas láser de muchas formas y tamaños, desde pistolas a rifles y otras armas largas. Se pueden usar muchos tipos de tecnología diferentes para crear armas de rayos, resultando en muchas formas de láseres diferentes; los rayos cortos entrecortados son tan comunes como rayos más largos y sólidos, mientras que otros producen bolas esféricas de energía o disparan anillos láser. La coloración y el ruido producidos por el láser pueden variar, pero el efecto es el mismo.

Las armas láser no usan munición, sino baterías de energía.

ARMAS DE PLASMA

El plasma es el resultado de que el gas se cargue eléctricamente tras perder electrones. Las armas de plasma condensan este gas cargado eléctricamente en una fuerza destructiva que puede atravesar objetos sólidos y causar daño severo. Al igual que con las armas láser, hay muchas variedades de armas de plasma. La mayoría de las armas de plasma generan su munición destructiva súper calentando gases que guardan en células de potencia especiales. Esos gases son luego comprimidos en una ráfaga de plasma enfocada.

Las armas de plasma no usan cartuchos, sino células de potencia.

Armas Sencillas

AEROSOL

Un producto químico irritante que puede cegar temporalmente a un objetivo, el aerosol viene en un contenedor de un solo disparo. Para usarlo, realiza un ataque a distancia contra el blanco. El blanco debe realizar una tirada de salvación de Fortaleza (CD 15) o ser cegado durante 1d4 asaltos.

ARMAS DE AIRE COMPRIMIDO

Estas armas de poca potencia se usan para disparar dardos o perdigones, típicamente para introducir un compuesto químico. Son muy silenciosas al dispararse. Las pistolas de aire comprimido requieren un cartucho de CO2 para operar, que le permite disparar 10 veces antes de necesitar su cambio por uno nuevo (CD compra 3).

BALLESTA

Una ballesta requiere dos manos para usarse. Tirando de una palanca se tensa la cuerda. Cargar una ballesta es una acción de movimiento.

CAÑÓN DE AGUA

Usado para el control de multitudes y dispersar motines, un cañón de agua es esencialmente una manguera de bombero montada en una tanqueta. Un cañón de agua puede disparar ininterrumpidamente durante 2 minutos antes de que haya que rellenarlo.

Una persona golpeada por el chorro de un cañón de agua recibe 1d10 puntos de daño aturdidor (no afecta a los umbrales de daño, sino que el objetivo

debe realizar una prueba de Fortaleza contra CD 15 + resultado de la tirada de daño o quedará aturdido durante 1d6 asaltos o inconsciente si falla por más de 10) una salvación con éxito aún resultará en ser tumbado por la fuerza del golpe a menos que se supere la CD por más de 10 (o se saque un 20 natural). Un cañón de agua montado en un vehículo no se puede retirar. Usa las mismas estadísticas si se atacara a alguien con una manguera de bombero.

CERBATANA

Una cerbatana es un tubo largo a través del cual se disparan agujas soplando. Una aguja puede llevar veneno.

LANZA-ARPONES

Un lanza-arpones usa un juego de poderosas bandas elásticas para disparar un arpón contra el objetivo. La mayoría de lanza-arpones están atados a un cordón delgado pero resistente (CD 20 para romper). Este cordón está atado a un carrete que permite al usuario recuperar la vara enrollando.

Si produce daño a su oponente, el arpón quedará trabado en la víctima si esta falla una prueba de Reflejos (contra CD 10 + daño del ataque). La criatura se moverá sólo a la mitad de la velocidad y no puede cargar o correr mientras tenga un arpón alojado en su cuerpo. Si se supera con éxito una prueba enfrentada de Fuerza para ello, se puede evitar que la criatura se mueva más allá del alcance del cordón (que mide 9 metros de largo). Si la criatura arponeada intentara lanzar un conjuro o realizar otra acción que requiera concentración, deberá tener éxito en una prueba de Concentración contra CD 15 o fracasará en el intento.

La criatura arponeada puede sacarse el arpón de la herida como una acción de asalto completo, pero al hacerlo sufre 2d6 puntos de daño contra sí mismo. Recargar el lanza-arpones es una acción de asalto completo.

LÁTIGO

Los látigos causan poco daño. Aunque un personaje no puede "disparar" el arma, trata el látigo como un arma a distancia con un alcance máximo de 5 metros y sin penalizadores de distancia.

Debido a que un látigo puede enrollarse alrededor de la pierna del enemigo u otra extremidad, un personaje puede realizar un ataque de derribo con él teniendo éxito en un ataque de toque a distancia. Si el objetivo intentara aprovechar el estar enganchado al látigo para intentar derribar al atacante tirando de él, el atacante solo tiene que soltar el látigo para evitar caer.

Cuando usa un látigo, un personaje obtiene un bonificador +2 en su tirada de ataque enfrentada cuando intenta desarmar a un oponente (incluyendo la tirada para evitar ser desarmado si el personaje falla al desarmar al oponente).

JABALINA

Esta lanza ligera y flexible construida para arrojarse se puede usar en cuerpo a cuerpo, pero ya que no está diseñada para ello, los personajes que la usan de esta manera siempre se consideran no competentes y reciben un penalizador –4 en sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo.

PISTOLA DE BENGALAS

Aunque se suele usar como un aparato de aviso, una pistola de bengalas se puede usar también como un arma. Si se dispara al aire, libera una bengala brillante de color que se puede ver a millas de distancia, dependiendo del terreno de los alrededores. La bengala disparada prenderá inmediatamente cualquier superficie susceptible de arder contra la que impacte.

PISTOLA DE PINTURA

Una pistola de pintura ofrece un medio al ciudadano corriente de experimentar cómo es encontrarse en situaciones bélicas, pero sin riesgo de sufrir verdadero daño. Una pistola de pintura no produce daño, pero un golpe con éxito salpicará al objetivo de pintura brillante y degradable. Recibir un balazo de pintura pica y si el objetivo no es consciente de la situación, podría llegar a pensar que le han disparado con una bala de verdad. Un golpe crítico con una bala de pintura produce 1d6 puntos de daño, pero se trata de daño aturdidor (no afecta a los umbrales de daño, sino que el objetivo debe realizar una prueba de Fortaleza contra CD 15 + resultado de la tirada de daño o quedará aturdido durante 1d6 asaltos o inconsciente si falla por más de 10).

TÁSER

Un táser usa resortes o aire comprimido para disparar un par de dardos a un blanco. Con el impacto, los dardos liberan una potente corriente eléctrica. En un golpe con éxito, los dardos causan 1d4 puntos de daño por electricidad y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Fortaleza (CD 15) o será paralizado durante 1d6 asaltos. Recargar un taser es una acción de asalto completo.

TIRACHINAS

Menos poderoso que una honda normal, un tirachinas son un par de bandas elásticas unidas a un mango en forma de V. El dado marcado en la lista es para disparar balines de plomo (como los de la honda), pero también se pueden lanzar otros objetos pequeños como petardos, bolas de pintura, piedras y objetos similares.

Armas Tradicionales

ARCO COMPUESTO

La caza con arco permanece como un popular deporte en América del Norte. Se aplica el modificador de Fuerza de un personaje a las tiradas de daño realizadas cuando se usa este arma.

BALLESTA DE MANO

Este arma exótica es común entre espías y otros que prefieren el sigilo a la potencia. Los asesinos también usan este arma para lanzar virotes envenenados contra sus víctimas. Este tipo de ballesta se puede tensar manualmente como una acción de movimiento. Durante ese tiempo constarás como desprevenido.

BALLESTA, LANZA-GARFIOS

Este aparato permite a los héroes escalar paredes inescalables, escapar de tejado a tejado, etc. Una ballesta lanza garfios es una ballesta pesada modificada para disparar una cabeza de metal especial unida a un resistente cordón de 30 metros.

Un disparo con éxito contra un objetivo apropiado, indica que la cabeza se ha agarrado a algo, anclando la cuerda lo bastante para que un personaje pueda usarla para una tirada de escalar contra CD 15. Un fracaso en la tirada supondrá, bien que la cabeza no se agarre, que se agarre, pero no lo bastante firmemente, o que simplemente no había algo a lo que agarrarse para empezar. En el primer caso, solo hay que recoger la cuerda y volver a intentarlo. En el segundo, una tirada de inteligencia contra CD 10 realizada antes de que nadie intente trepar revelará la inestabilidad de la cuerda. El usuario no puede liberar el garfio desde abajo, pero puede disparar otro garfio. En caso de que alguien decida trepar, el garfio se soltará y cuerda y personaje caerán una vez escalados 2d3 metros y habrá que determinar el daño de la caída de forma normal. En el tercer caso, los intentos siguientes fracasarán de la misma manera.

Un personaje puede anclar fácilmente la cabeza del gancho en una oquedad o usar pitones para asegurarla a piedra no muy dura, lo que permitirá descender sin necesidad de disparar el arma.

BOLEADORAS

Unas Boleadoras consisten en una o más bolas de madera conectadas por tiras flexibles. Las boleadoras son un arma a distancia que puede ser usada para enredar a un oponente pequeño o mayor. Primero se realiza un ataque a distancia contra el objetivo. El objetivo debe estar al menos a 3 metros de distancia; no se pueden usar las boleadoras contra enemigos

adyacentes. Si el ataque tiene éxito, el objetivo queda enredado. Un objetivo se puede liberar de las boleadoras gastando una acción de ataque. Las boleadoras tienen 5 puntos de golpe y se pueden romper con una tirada con éxito de Fuerza de CD 20 como una acción de asalto completo.

Si enredas a una criatura con las boleadoras puedes intentar hacer que caiga en tu siguiente ataque. Un intento fallido de tirar al suelo a una criatura enredada con las boleadoras, no le otorgará la posibilidad de tirarte a ti.

HONDA

La honda, usada sobre todo por personas primitivas, lanza pequeñas balas capaces de matar. No es tan fácil de usar como una ballesta o tan poderosa como un arco, pero es muy fácil de improvisar a partir de materiales comunes.

Puedes lanzar piedras ordinarias con una honda, pero las piedras no son tan densas o aerodinámicas como una bala, por lo que solo producirás 1d3 puntos de daño y sufrirás un penalizador de –1 a las pruebas de ataque.

RED

Una red de combate tiene pequeñas espinas en el tejido y una cuerda de arrastre para controlar a los oponentes enredados.

Al lanzar una red, se realiza un ataque a distancia contra el objetivo. El alcance mínimo para lanzar una red es de 10 metros, y no se sufren penalizadores por lanzarlo hasta su alcance máximo. Si el ataque tiene éxito, el objetivo queda enredado. Una criatura enredada sufre un –2 a sus tiradas de Ataque y un –4 a su modificador de Destreza.

La criatura enredada sólo se puede mover a la mitad de su velocidad, y no puede cargar o correr. Si controla la cuerda de arrastre con una prueba enfrentada de Fuerza contra la criatura enredada, ésta sólo se podrá mover dentro de los límites del alcance de la cuerda. Si la criatura enredada intentara lanzar un conjuro, deberá superar una prueba de Concentración contra CD 15 o el conjuro fracasará.

La criatura enredada puede zafarse con una prueba de Acrobacias contra CD 20 que requiere una acción de asalto completo. La red se puede reventar como una prueba de Fuerza de asalto completo contra CD 25.

Una red sólo es efectiva contra criaturas de tu tamaño o a un nivel de tamaño del tuyo. Por ejemplo, un personaje pequeño con una red puede enredar a personajes pequeños, medianos y menudos.

Una red debe estar plegada correctamente para poder ser lanzada. La primera vez que lanzas una red en combate, realizas un ataque normal a distancia. Una vez que la red ya no está plegada correctamente, los ataques con ella sufren un penalizador de –4. Supone 2 turnos de un personaje competente el volver a plegar la red correctamente, y el doble de tiempo a un personaje que no sea competente.

SHURIKEN

Un shuriken es un proyectil arrojadizo con forma de estrella con cuatro a ocho puntas afiladas. Un personaje puede preparar un shuriken para ser lanzado como una acción gratuita.

Armas Cortas

Un arma corta es un arma de fuego personal que puede ser usada a una mano sin penalizador. Esto incluye todas las pistolas y algunos subfusiles y escopetas. Todas las armas cortas requieren la dote Competencia con Armas de Fuego Personales. Usar un arma corta sin esta dote impone un penalizador –4 en las tiradas de ataque.

Las armas cortas se pueden dividir en tres grupos más pequeños: de carga automática, revólveres y pistolas automáticas.

Las de carga automática (a veces llamadas "automáticas") presentan cargadores de caja desmontables, y algunos modelos contienen realmente mucha munición. Funcionan usando la energía de un tiro disparado para lanzar hacia atrás una corredera, expulsar la cubierta del cartucho del tiro, y llevarse el siguiente cartucho a la recámara. Son más complejos que los revólveres, pero sin embargo se han vuelto cada vez más populares en la edad moderna.

Los revólveres son armas de fuego relativamente simples que almacenan varios cartuchos (normalmente seis) en un tambor giratorio. Cuando se tira del gatillo, el tambor gira para introducir la siguiente bala en línea con el cañón.

Las pistolas automáticas son armas automáticas suficientemente pequeñas para ser disparadas con una mano. Algunas son pistolas de carga automática modificadas para disparar una ráfaga de balas en un solo accionamiento del gatillo, mientras otras son subfusiles modificados, recortados en tamaño y peso para permitir el uso a una mano.

Las armas a distancia que usan cargadores de caja vienen con un cargador entero.

BERETTA 92F
La pistola de servicio estándar del ejército de EE.UU. y muchas agencias de la ley americanas.

BERETTA 93R
Este cercano pariente de la Beretta 92F se parece a una de carga automática grande pero puede disparar en automático. Luce una empuñadura con pliegues delante de la guarda del gatillo, una culata de hombro extensible de acero que se adjunta a la culata de la pistola, y un cargador extendido. Este arma presenta una opción de ráfaga de tres balas. Cuando se usa con la dote Ráfaga corta, dispara solo tres balas en lugar de cinco y se puede usar con solo tres balas en el arma. Esta opción no concede la capacidad de realizar ataques de ráfaga corta sin la dote Ráfaga Corta; si un personaje usa la opción sin la dote, realiza un ataque normal, y las dos balas extra se desaprovechan.

COLT DOUBLE EAGLE
Basada en el mecanismo de la M1911, esta pistola es una versión civil actualizada que dispara una munición de 10mm.

COLT LIGHTING
Un revolver clásico, su nombre ha sido heredado por otros modelos más avanzados tecnológicamente de Colt. Sin embargo el arma original es ideal para una ambientación del lejano oeste.

COLT M1911
Esta pistola automática del .45 fue usada por el ejercito de los Estados Unidos durante décadas hasta que fue recientemente reemplazada por la Beretta 92F. Fabricada por separado en tres localizaciones de los Estados Unidos, la M1911 se puede encontrar en todo el mundo y todavía esta en uso en otras varias fuerzas militares.

COLT PYTHON
La Python tiene una reputación bien merecida por la precisión. Debido a su gran calidad de fabricación, la Colt Python siempre se considera un arma de gran calidad. Como tal, concede un bonificador +1 en las tiradas de ataque.

DERRINGER
Esta pistola está abierta en la culata como una escopeta de dos cañones. Este arma de dos disparos tiene un cañón encima del otro y tiene apenas doce centímetros de largo, haciéndola fácil de ocultar.

DESERT EAGLE
Fabricada por Industrias Militares Israelíes, la Desert Eagle es una automática de calibre pesado con un voluminoso armazón. La Desert Eagle también viene en los modelos .357 Magnum y .44 Magnum.

FALCON .45
La respuesta de los defensores de la ley a la siempre creciente potencia de fuego que hay en manos de los criminales y miembros de bandas, la pistola Falcon no solo posee una fuerza incrementada sino que además integra la habilidad de disparar en modo automático. Por si fuera poco, la pistola Falcon es de peso ligero y fácil de llevar.

GLOCK 17
La Glock es típica de las pistolas autocargadoras de 9mm llevadas por muchos agentes de policía y personal militar. Debido a su alta calidad de fabricación, la Glock 17 siempre se considera un arma de gran calidad. Como tal, concede un bonificador +1 a las tiradas de ataque.

GLOCK 40
Esta versión más grande de la pistola Glock tiene la cámara modificada para las balas algo más poderosas de 10mm. Debido a una gran calidad de manufactura, la Glock 40 se considera siempre un arma de gran calidad. Por eso, garantiza un bonificador +1 a las tiradas de ataque. Muchos pistoleros de los suburbios que llevan dos pistolas suelen confiar en un par de Glock 40.

LANZADOR DE MINI-GRANADAS / LANZADOR DE MINI-COHETES
Aunque los lanzadores de cohetes y granadas eran fáciles de encontrar en la era de la información, estos mini-lanzadores son diferentes en tanto a que su tamaño se ha reducido al de una pistola grande. Además, la munición que utilizan, también es más pequeña para ajustarse al tamaño del arma, sin perder potencia en relación con sus versiones de tamaño normal.

MAC INGRAM M10
Fuera de producción, se hicieron cerca de 10.000 de estos pequeños subfusiles y se suministraron a las fuerzas de policía de los Estados Unidos, el Ejército de los EE.UU., Cuba y Perú. Una pequeña presión en el gatillo produce disparos de una bala, mientras que una presión

Mossberg

Remington 700

Escopeta recortada

Steyr AUG

M16A2

M4 Carbine

superior hace disparo automático. La M10 acepta un silenciador sin modificación.

PATHFINDER

La Pathfinder es un arma de gran calidad usada como un arma oculta de reserva por agentes de policía y personal de defensa. La Pathfinder es un revólver típico de bajo calibre con cañón corto (7,5 centímetros).

PISTOLA DE AVANCARGA

Las pistolas tempranas necesitaban recargar su munición manualmente después de cada disparo. Este método de recarga era muy lento y, generalmente, los combatientes desenfundaban sus sables o espadas después de disparar, ya que las circunstancias no permitían recargar nuevamente la pistola.

Debido a la falta de precisión, el retroceso y el escándalo de las armas de avancarga al disparar, se sufre un penalizador –1 al ataque cuando de dispara una.

RUGER SERVICE-SIX

Este revolver, diseñado específicamente para el uso de la policía, dispara la munición .38 Especial. Fue muy popular con las fuerzas de policía de los EE.UU. anterior al incremento en el uso de automáticas en las décadas recientes, y todavía está en servicio con muchas fuerzas policiales hoy en día.

S&W M30

El revolver Smith & Wesson Modelo 30 .44 Magnum dispara uno de los cartuchos de pistola más poderosos en el mundo. La M30 se conoce por su sonido ensordecedor, el brillante fogonazo, y su potente retroceso.

SITES M9 RESOLVER

El compacto revolver SITES es muy estrecho, haciéndolo fácil de ocultar.

SKORPION

La CZ61 Skorpion es una pistola automática checa vista cada vez más en el Oeste desde la caída de la Unión Soviética. Originalmente proyectada para la tripulación de vehículos militares que no tienen espacio para un arma larga poco manejable, fue ampliamente distribuida en los países comunistas y en África Central, y ahora puede encontrarse en cualquier lugar en el mundo.

TEC-10

La Intratec TEC-10 es una barata pistola automática popular en criminales debido a que puede ser modificada (prueba de Artesanía (mecánica u otra coherente) CD 15) para disparar en automático. La pistola solo funciona en disparo semiautomático o, si es modificada, solo en automático. Una vez modificada para disparar en automático, la TEC-9 no puede volverse a semiautomática.

WALTHER PPK

La PPK es una pequeña, sencilla y fiable automática con un diseño que data de los años 1930. Permanece en servicio entre la policía, el ejercito y agencias del gobierno europeas.

WYVERN

Las pistolas de *Armas Wyvern* son un ejemplo del tipo de productos ofrecidos por las nuevas corporaciones armamentísticas en una ambinetación *cyberpunk*. Tecnológicamente superiores pero con la falta de apoyo del comprador que tenían las versiones realizadas por las antiguas compañías, muchas de estas nuevas empresas desaparecen después de unos pocos años debido a las tibias ventas. Aquellas que sobreviven es debido a que unas pocas leyendas urbanas han usado sus armas o por contratos masivos con una corporación.

Armas Largas

Las armas largas son armas de fuego personales que requieren dos manos para ser disparadas sin penalizador. Este grupo incluye rifles de caza y de francotirador, rifles de asalto, escopetas y la mayoría de los subfusiles. El arma larga básica es el rifle, un grupo que incluye tanto rifles de caza como de francotirador. La mayoría de los rifles son automáticos, y funcionan internamente de una manera muy similar a las pistolas automáticas. Algunos modelos se manejan manualmente, sin embargo, teniendo que operar el usuario un cerrojo o una palanca entre cada disparo. Los rifles de asalto son rifles designados para usos militares y presentan disparo automático así como semiautomático.

Las escopetas son armas de gran tamaño que principalmente disparan cartuchos llenos de pequeños proyectiles. Tienden a ser potentes, pero solo a corto alcance. Reduce el daño de la escopeta en 1 punto por cada incremento de distancia del ataque.

Los subfusiles son armas largas relativamente compactas que generalmente disparan munición de pistola. Pueden disparar en automático.

Todas las armas largas están cubiertas por la dote Competencia con Armas de Fuego Personales.

Las armas largas no son apropiadas para el combate contra objetivos cercanos. Un personaje tiene un penalizador –4 en la tirada de ataque cuando dispara a un blanco adyacente.

ARCABUZ

El arcabuz es una antigua arma larga de fuego de avancarga, antecesor del fusil. Su uso estuvo extendido en la infantería europea de los siglos XV al XVII. A pesar de su longitud, el disparo era de corto alcance, pero letal, en esa distancia podía perforar armaduras. Era fácil de manejar y desplazó rápidamente el uso de la ballesta. Si se comparan sus prestaciones en combate con los arcos y ballestas, era imprecisa y de menor alcance, pero más poderosa e intimidadora. Aunque el uso del arcabuz estaba difundido antes de la invención del mosquete (su evolución), fue contemporáneo y rival en uso de esa segunda arma, la cual le desplazó lentamente.

El arcabuz estaba formado por un tubo de hierro montado sobre un madero de aproximadamente 1 m de longitud. El tubo tenía en su parte posterior un orificio por el que se aplicaba en el momento del disparo una mecha encendida, montada en un resorte accionado por una palanca o gatillo.

Debido a la falta de precisión, el retroceso y el escándalo de las armas de avancarga al disparar, se sufre un penalizador –1 al ataque cuando de dispara una.

AKM/AK-47

Este rifle de asalto de la antigua Unión Soviética es una de las más populares armas de fuego en el mundo, siendo común su uso en gran numero de guerras civiles e insurrecciones—en todos los bandos de tales conflictos.

AMETRALLADORA "TWIN THUNDER"

El twin thunder es una ametralladora de retroceso reducido del calibre .50 capaz de dispensar unas 260 balas por minuto. La ametralladora está diseñada para ser usada en combate por dos soldados, un artillero y un ayudante que asista recargando el cinturón de munición en el arma. Lo que hace que el twin thunder sea único frente a otros modelos de ametralladoras modernas es que su retroceso reducido permite una mayor exactitud en el disparo a largas distancias, con una variación menor en la puntería del usuario.

BARRETT LIGHT FIFTY

La pesada pero robusta Light Fifty es un arma increíblemente potente para su tamaño. Aunque es un rifle de francotirador, dispara balas de ametralladora de un calibre de .50, una munición mucho más poderosa que cualquier otra munición de rifle.

BERETTA M3P

Diseñada para la policía y la labor de seguridad, la M3P puede disparar tanto disparos únicos como en semiautomático. La M3P viene equipada con una culata tubular de acero que se despliega sobre la parte superior del arma para formar una agarradera de transporte, y su munición se provee de un cargador de caja, un rasgo raro en una escopeta.

BROWNING BPS

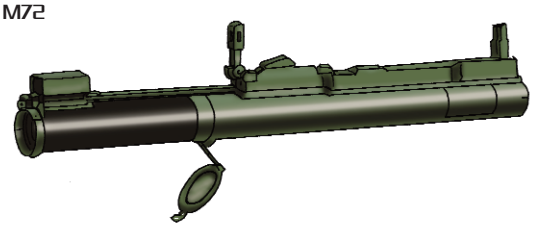
Ésta pesada arma larga dispara la mayor munición de escopeta disponible, el cartucho de calibre 10.

CARABINA

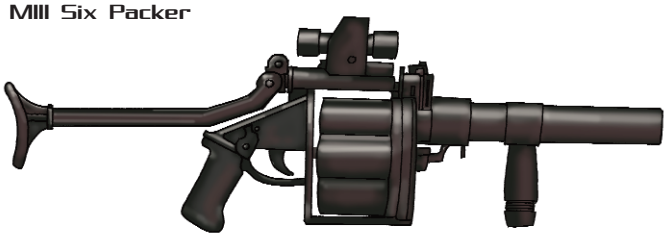
La carabina es un arma de avancarga. En el siglo XIX, las carabinas eran las armas empleadas por las tropas de caballería. Sus dimensiones cortas y peso relativamente bajo hizo que las carabinas fueran más

M2 HB

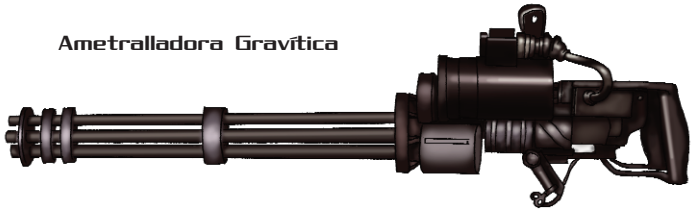
M72



MIII Six Packer



Ametralladora Gravítica



fáciles de usar durante situaciones de combate a distancias cortas, como la guerra urbana o en junglas, o que se pueda utilizar desde vehículos. Las desventajas principales de las carabinas, en comparación con los fusiles, son su falta de puntería a largas distancias y su alcance efectivo corto.

Debido a la falta de precisión, el retroceso y el escándalo de las armas de avancarga al disparar, se sufre un penalizador –1 al ataque cuando de dispara una.

DESINTEGRADOR

Similar a un rifle láser, un desintegrador dispara una micro-singularidad que aniquila la estructura molecular de aquello a lo que impacta. Cualquier criatura viva que vea su estado de salud reducido hasta Muerto debido al daño de un arma desintegradora, es desintegrada por completo. Cualquier objeto o criatura no viva (como un robot) destruido por un arma desintegradora también es desintegrado.

Los desintegradores no usan munición, sino células de potencia capaces cada una de proporcionar 10 disparos (CD de compra 8).

ESCOPETA RECORTADA

Esta es una escopeta del calibre 12 y de doble cañón con la culata y los cañones acortados. Todo lo que queda aparte de la culata es la empuñadura de una pistola, y los cañones son casi de 30 centímetros de largo. Las escopetas recortadas son generalmente ilegales; la mayoría son hechas en casa cortando el cañón de una escopeta estándar.

HK G3

La G3 dispara el potente cartucho de 7.62 mm, una munición usada en muchas ametralladoras ligeras pero increíblemente rara en rifles de asalto. Hubo una época en que más de sesenta ejércitos en el mundo usaban este rifle.

HK MP5I

La familia de armas Heckler & Koch MP5 es de las más reconocibles del mundo. Existen muchos diseños diferentes; el descrito aquí es el modelo más básico.

Debido a su alta calidad de fabricación, la MP5 siempre se considera un arma de gran calidad. Como tal, concede un bonificador +1 a las tiradas de ataque.

Este arma presenta una opción de ráfaga de tres balas. Cuando se usa con la dote Ráfaga corta, dispara solo tres balas en lugar de cinco y se puede usar con solo tres balas en el arma. Esta opción no concede la capacidad de realizar ataques de ráfaga corta sin la dote Ráfaga Corta; si un personaje usa la opción sin la dote, realiza un ataque normal, y las dos balas extra se desperdician.

HK MP5K

Una versión radicalmente acortada de la MP5, este arma está optimizada para ser ocultable. Los pasos llevados a cabo para reducir el tamaño y el peso del arma niegan los beneficios de la extraordinaria calidad del arma progenitora, y como resultado la MP5K no es un arma de gran calidad.

Aunque viene con un cargador de 15 balas, la MP5K también puede aceptar el mismo cargador de 30 balas como la MP5 (el uso del cargador más grande incrementa el tamaño del arma a Grande, sin embargo).

Este arma presenta una opción de ráfaga de tres balas. Cuando se usa con la dote Ráfaga Corta, dispara solo tres balas en lugar de cinco y se puede usar con solo tres balas en el arma. Esta opción no concede la capacidad de realizar ataques de ráfaga corta sin la dote Ráfaga Corta; si un personaje usa la opción sin la dote, realiza un ataque normal, y las dos balas extra se desperdician.

HK MP5II

Este rifle de francotirador de alta precisión, basado en el diseño de la HK G3, tiene un gatillo y una culata totalmente ajustables para usuarios individuales. La PSG1 viene con una mira telescópica estándar.

Debido a su alta calidad de fabricación, la PSG1 siempre se considera un arma de gran calidad. Como tal, concede un bonificador +1 a las tiradas de ataque.

LAZO GRAVÍTICO

El lazo gravítico simula un rifle láser, pero con dos puntas de metal en lugar del cañón. Al dispararse, las puntas generan una banda de energía luminiscente blanca que salta del extremo de las puntas hacia el objetivo. Al golpearlo, el rayo de energía se curva alrededor del objetivo creando un anillo de gravedad que lo rodea.

Una criatura golpeada por el lazo gravítico debe tener éxito en una tirada de Reflejos (CD 13) para evitar su efecto. Si se falla la prueba de salvación, el objetivo queda enredado y no puede moverse durante 12d6 turnos hasta que se disipe la gravedad. Una criatura enredada puede zafarse del lazo

gravítico con una tirada de Acrobacias con éxito contra CD 40 o se puede soltar con una prueba de Fuerza contra CD 30.

M16A2

Típica de los rifles de asalto utilizados por los militares en todo el mundo, la Colt M16A2 es el actual rifle en servicio del ejército de los EE.UU., y es común en otros ejércitos y en el mundo civil.

Este arma presenta una opción de ráfaga de tres balas. Cuando se usa con la dote Ráfaga corta, dispara solo tres balas en lugar de cinco y se puede usar con solo tres balas en el arma. Esta opción no concede la capacidad de realizar ataques de ráfaga corta sin la dote Ráfaga Corta; si un personaje usa la opción sin la dote, realiza un ataque normal, y las dos balas extra se desperdician.

M4 CARBINE

Esta es una versión corta de la Colt M16A2, acortada aproximadamente un tercio mediante una culata plegable (como un telescopio) y un cañón más corto.

MOSQUETE

Surge como evolución del arcabuz y su cañón mide hasta metro y medio. Al aparecer a finales del siglo XVI, era grande y pesado y se necesitaba una horquilla para apoyarlo si se quería apuntar de manera correcta. Debido a esto (y al menor precio), el arcabuz siguió usándose también durante el siglo XVII. Más tarde fue evolucionando a modelos más ligeros, que se impusieron definitivamente con el siglo XVIII. A partir de mediados del siglo XVII, deja de usarse la mecha y se emplea un sistema de disparo en teoría muy similar, pero en la práctica mucho más moderno (para la época), puesto que incorporaba una llave de chispa asistida por un pedernal, permitiendo una mayor velocidad y eliminando la engorrosa mecha del arcabuz que había que mantener encendida.

Debido a la falta de precisión, el retroceso y el escándalo de las armas de avancarga al disparar, se sufre un penalizador –1 al ataque cuando de dispara una.

MOSSBERG

El Mossberg Modelo 500 ATP6C es una escopeta de recarga por chimaza designada para labores militares y de la policía.

RAYO SÓNICO

El rayo sónico dispara un pulso de sonido destructivo hacia el objetivo, produciendo 2d6 puntos de daño sónico. Además, cualquier criatura dañada por el pulso sónico debe superar una tirada de Fortaleza contra CD 15 o quedará ensordecida y nauseada durante 1d4 asaltos.

Los rayos sónicos no usan munición, sino células de potencia.

REMINGTON 700

Un rifle con acción de cerrojo con reputación de ser muy precisa, la Remington 700 ha sido popular entre cazadores y francotiradores desde su introducción en los años 40.

RIFLE DE ASALTO ACOI

Una de las armas más avanzadas tecnológicamente que llegan a producirse durante la era de la información, el rifle de asalto ACOI (arma de combate objetivo individual) es un arma de combinación.

El cuerpo del arma contiene un rifle de asalto compacto de 5.56 mm así como un lanzagranadas de 20 mm (el arma usa el accesorio de arma alternativa para añadir el mini lanzagranadas). El lanzagranadas incluye múltiples modos de detonación, incluyendo modo de detonación-en-impacto (en que la granada explota al golpear) y el modo de detonación-aérea (en que la granada explota en el aire tras cruzar una distancia predefinida).

El rifle incluye un teleobjetivo de combate con ordenadores de asignación de blanco integrados diseñados para enlazar con el sistema de combate infantería. Éste sistema, conocido como sabcof (sistema de asignación de blanco y control de fuego), funciona como un teleobjetivo de visión nocturna integrado con teleobjetivo láser. (Con el accesorio teleobjetivo láser). Además, el arma tiene un enlace informático integrado que conecta directamente con la armadura de infantería y transmite imágenes y datos al sistema interno de la armadura. Incluso por si misma (sin una armadura de infantería) el ACOI es una de las armas más peligrosas y efectivas del mercado.

Éste arma tiene una configuración de ráfaga en dos tandas. Cuando se usa la dote Ráfaga corta con éste arma, el penalizador a la tirada de ataque se reduce a –2 en vez de a –4. Además, el arma dispara solo dos balas en vez de cinco y se puede usar si solo quedan dos balas en el arma. De todos modos el arma solo hace +1 dado de daño en vez de +2 dados de daño. Éste arma no proporciona la habilidad de hacer ataques de ráfaga sin la dote Ráfaga corta; si usas la configuración sin la dote haces un ataque normal y las dos balas extra no tienen la cadencia de fuego automática. Esta arma no se puede usar para hacer ataques con auto fuego.

RIFLE CONMOCIONADOR

Un Rifle conmocionador dispara un pulso de gravedad artificial que golpea al objetivo con fuerza suficiente para lanzarlo por los aires (en dirección opuesta al rifle). El pulso de gravedad descargado es casi totalmente transparente, pero dobla la luz a su alrededor, creando un efecto de ondas en su recorrido. El pulso produce 2d10 puntos de daño aturdidor si golpea con éxito. Además, el objetivo es lanzado hacia atrás 1,5 metros por cada 5 puntos de daño producidos por el arma. Si el objetivo lanzado golpea contra una pared u otra superficie sólida, recibirá daño como si hubiera caído desde una altura igual al número de metros que ha sido lanzado.

RIFLE CRIÓNICO

El perfeccionamiento de la tecnología criogénica alcanza finalmente un diseño portátil en la era de la energía. Un rifle criónico obtiene la potencia de un cartucho de mutagen comprimido, que se transmite al objetivo mediante un rayo de energía. El rayo criónico produce 3d6 puntos de daño por frío. Un personaje que vea su estado de salud reducido a muerto por un ataque de este arma se estabiliza instantáneamente (en otras palabras, no se muere) y queda estable en estado de moribundo (irónico ¿no?).

Los rifles criónicos no usan munición, sino células de potencia capaces cada una de proporcionar 10 disparos (CD de compra 8).

RIFLE DE FRANCOTIRADOR MILITAR TÁCTICO (MILTAC)

Con el éxito del rifle de asalto ACOI, se desarrolló un rifle de francotirador equivalente. El rifle en sí dispara una bala estándar de 7.62mm y apunta mediante un teleobjetivo láser que puede contactar con el ordenador de una armadura de combate infantería. Adicionalmente, el rifle de francotirador MILTAC tiene un supresor de destello y un supresor de sonido para lograr un máximo sigilo

RIFLE DE PULSOS

El rifle de pulsos es un rifle láser de asalto totalmente automático capaz de disparar rápidas descargas de ráfagas láser. El rifle de pulsos es el arma estándar que se entrega a la mayoría de los soldados de asalto pesados en la era de la energía. Los rifles de pulsos no usan munición, sino células de potencia capaces cada una de proporcionar 10 disparos (CD de compra 8).

STEYR AUG

Un arma rara y de aspecto exótico, la bullpup AUG es el rifle estándar de los ejércitos australiano y austriaco. Sus componentes completamente ambidiestros la hacen igualmente conveniente para usuarios diestros y zurdos, y presenta una mira telescópica incorporada.

Este arma presenta una opción de ráfaga de tres balas. Cuando se usa con la dote Ráfaga corta, dispara solo tres balas en lugar de cinco y se puede

usar con solo tres balas en el arma. Esta opción no concede la capacidad de realizar ataques de ráfaga corta sin la dote Ráfaga Corta; si un personaje usa la opción sin la dote, realiza un ataque normal, y las dos balas extra se desperdician.

UZI

Diseñada en los años 50 para el ejército israelí, la Uzi se ha convertido en el subfusil más popular del mundo. Presenta una culata plegable, haciéndola extremadamente compacta.

WINCHESTER 94

El Winchester Modelo 94 Big Bore es uno de los rifle de carga por palanca más típicos entre los rifles de caza de gran calibre encontrados en todo el mundo.

Armas Exóticas y Especiales

Estas armas tienen características especiales que provocan la necesidad de entrenamiento específico para ser usadas correctamente. Cada una de ellas necesita una dote de competencia específica (aunque es posible crear grupos dentro de ellas y una competencia afín para aquellas que se usen de la misma forma, por ejemplo, Competencia con Ametralladoras Pesadas, Competencia con Lanzacohetes, Competencia con lanzagranadas...).

AMETRALLADORA GRAVÍTICA

La ametralladora gravítica usa pulsos gravíticos (en lugar de imanes) para propulsar sus proyectiles a grandes velocidades. Las astillas de metal son aceleradas a lo largo del cañón, abandonándolo a unas velocidades extremadamente altas.

BALLESTA DE REPETICIÓN

La ballesta de repetición contiene cinco virotes. Al cargarlos, se puede disparar repetidas veces sin recargar. Recargar un nuevo cartucho de virotes es una acción de asalto completo durante la que estarás desprevenido.

CAÑÓN DE RELÁMPAGOS

El cañón de relámpagos es un arma voluminosa y de difícil manejo. Suele estar montada en un trípode y dispara un chispeante rayo de electricidad capaz de barrer grandes áreas rápidamente. Los personajes que están manejando un cañón de relámpagos obtienen automáticamente los beneficios de la dote Ráfaga larga.

El cañón de relámpagos no usa munición, sino células de potencia especiales que proporcionan 30 disparos cada una (CD de compra 8).

LANZADOR DE REDES

Ésta es una voluminosa escopeta de aire comprimido con una boca cónica que dispara una red con pesos. La policía y los responsables del control de animales usan lanzadores de redes, al igual que los cazadores deportivos y los investigadores de campo que esperan capturar a una siniestra criatura viva.

Los lanzadores de redes tienen un alcance mucho mayor que una red normal lanzada a mano. Supone 10 minutos volver a preparar una red para ser disparada o 1 minuto si es una red pre-empaquetada (CD 6, 1 kg por paquete).

M-60 (AMETRALLADORA PESADA)

Introducida en la época de la Guerra de Vietnam, esta ametralladora mediana todavía se usa entre los militares de los EE.UU. y otros ejércitos.

M2HB (AMETRALLADORA PESADA)

Esta ametralladora pesada del calibre .50 ha estado en servicio desde la Segunda Guerra Mundial, y permanece como arma militar montada en vehículo muy común en el mundo.

M72A3 LAW (LANZACOHETES)

La LAW (del ingles "*light antitank weapon*", arma ligera antitanques) es un lanzacohetes desechable de un solo tiro. Viene como un corto tubo de aluminio y fibra de vidrio plegable (como un telescopio). Antes de usar el arma, el tirador primero debe armar y extender el tubo, lo cual es una acción de movimiento.

Cuando el LAW golpea en el blanco, estalla como una granada u otro explosivo, causando sus 10d6 puntos de daño a todas las criaturas dentro de un radio de 3 metros (salvación de Reflejos CD 18 para mitad de daño). Debido a sus rasgos explosivos de carga modelada y diseñada para penetrar la armadura de vehículos militares, el LAW ignora hasta 10 puntos de RD si golpea a un vehículo, construcción u objeto. Sin embargo, esto sólo se aplica al blanco golpeado, no a otros objetos dentro del radio de la explosión.

La M72 tiene una distancia mínima de 9 metros. Si se dispara contra un blanco más cercano de 9 metros, no se arma y no explotará.

MIII SIX-PACKERS (LANZAGRANADAS)

Esta sencilla arma es un lanzagranadas de seis disparos. Dispara granadas de 40mm (consulta a continuación la sección de Granadas y Explosivos). Estas granadas parecen balas enormes de una pulgada y media de ancho; no pueden usarse como granadas de mano, y la M111 no puede disparar granadas de mano. El aspecto más mortífero de la M111 es su capacidad de fuego automático y el hecho que, por razones que sólo pueden deberse a la exageración, tiene la capacidad de hacer una ráfaga corta de tres granadas. Cuando se dispara en modo automático, un objetivo sólo puede verse afectado por el radio de una granada. En modo de ráfaga, el objetivo sufre los efectos simultáneos de dos de las tres granadas; la tercera se pierde, al considerarse parte del efecto total.

Atacar con una M111 es idéntico a arrojar un explosivo: realizas un ataque a distancia contra un área específica de 1,5 metros de lado (en lugar de apuntar a una persona o criatura). Las diferencias entre usar una M111 y arrojar un explosivo yace en el alcance del arma (cuya distancia excede a la que se puede arrojar una granada de mano) y de hecho la M111 requiere una competencia con armas para manejarse sin penalizadores.

Otras Armas a Distancia

Armas a distancia que no encajan dentro de las categorías anteriores, cuyo uso es tan intuitivo que no requiere dote alguna para ser usadas sin penalizadores

LANZALLAMAS

Un lanzallamas consiste una mochila presurizada que contiene combustible, conectado a un tubo con un mechero. Dispara una línea de llamas de 1,5 metros de ancho y 9 metros de largo que causa 3d6 puntos de daño por fuego a todas las criaturas y objetos en su camino. No es necesaria ninguna tirada de ataque, y por eso no se necesita ninguna dote para manejar el arma con efectividad. Cualquier criatura atrapada en la línea de llamas puede realizar una salvación de Reflejos (CD 15) para recibir la mitad de daño. Las criaturas con cobertura obtienen un bonificador en su salvación de Reflejos.

De sufrir la mochila un ataque con un daño de 5 o más, en un ataque con éxito contra una CD igual a la Defensa del portador + 5, explotará, causando 6d6 puntos de daño de fuego al portador (no se permite salvación) y 3d6 puntos de daño de deflagración a las criaturas y objetos en un área de 3 metros de diámetro (salvación de Reflejos, CD 15, para mitad de daño).

Cualquier criatura u objeto inflamable que reciba daño de un lanzallamas, se prende, recibiendo 1d6 puntos de daño por fuego cada asalto subsiguiente hasta que las llamas se extingan. Un fuego que cubre a una sola criatura u objeto puede apagarse o sofocarse como acción de asalto completo. Descargar un extintor de fuego es una acción de movimiento e instantáneamente sofoca las llamas en un área de 3 por 3 metros.

Un lanzallamas puede disparar 10 veces antes de que el suministro de combustible se agote. Recargar o reemplazar una mochila de combustible tiene una CD de compra de 13.

PISTOLA ENREDADORA

Un arma no letal única que ha sido recibida con entusiasmo por los cuerpos de defensa de la ley de todo el mundo, la pistola enredadora dispara bolas condensadas de un compuesto increíblemente pegajoso que puede dejar inmóvil a un objetivo en un instante. La pistola enredadora dispara cápsulas llenas del compuesto en estado inerte que al romperse, se expanden en una sustancia pegajosa que cubre grandes porciones del objetivo. Desafortunadamente para el objetivo, esa porquería pegajosa se convierte en un problema mayor al solidificarse el compuesto. Una cápsula pequeña no mayor que la uña de un dedo, se expande en segundos en una bola pegajosa y entonces se solidifica en forma de capa quitinosa inmovilizante.

Cada vez que un personaje es golpeado por una pistola enredadora, sufre un penalizador acumulativo a la Destreza de –2. Este penalizador sigue en efecto hasta que el compuesto se disuelva.

Si el personaje es golpeado por suficientes bolas como para que el penalizador sea igual o mayor que su Destreza, quedará inmovilizado y no podrá realizar ninguna acción hasta que el compuesto se disuelva. Los penalizadores a la Destreza de las pistolas enredadoras se apilan con los de las granadas enredadoras.

El compuesto solidificado se disuelve de forma natural después de ocho horas, o se puede usar un disolvente químico o en spray para retirarlo.

SPRAY DE ESPUMA ADHESIVA

Este arma voluminosa e inusual parece similar a un lanzallamas, con un tanque de fuel y una boquilla de spray, sin embargo, en lugar de disparar fuel en llamas, lanza un chorro de potingue líquido que bloquea el movimiento y puede crear barreras improvisadas.

El alcance del Spray de espuma adhesiva es de 4,5 metros y llena un espacio de 1,5 metros por asalto. Una criatura golpeada por esta porquería pegajosa sufre un penalizador de –2 a sus ataques y un –4 a su modificador de Destreza. El personaje, ahora enredado, debe superar una salvación de Reflejos con éxito contra CD 15 o quedará adherido al suelo e incapaz de moverse. Una criatura que simplemente entre en el área de acción de la espuma también debe realizar la tirada de salvación, pero no sufre el penalizador a los ataques o la destreza. Incluso con una salvación con éxito, solo podrán moverse a la mitad de su velocidad. Las criaturas enormes o mayores no son afectadas por la espuma adhesiva.

Un personaje adherido al suelo se puede liberar con una prueba con éxito de Fuerza contra CD 20 o produciendo 15 puntos de daño a la superficie con un arma cortante. Un personaje que intente atacar la espuma no necesita una tirada de ataque para realizarlo y la golpea automáticamente. Solo debe tirar el daño para ver cuanto potingue se ha sacado de encima

Un personaje que intente lanzar un conjuro u otra acción que exija concentración, deberá superar una prueba de Concentración contra CD 15 para poder intentarlo. La espuma adhesiva se vuelve sólida, pero frágil y quebradiza pasados 10 minutos.

SÚPER-PISTOLA DE AGUA

Una Súper-pistola de agua es una pistola de juguete capaz de lanzar un delgado chorro de agua. El depósito acumula bastante agua para 5 disparos antes de que haya que rellenarlo y tiene un alcance de 3 metros. No es necesaria una tirada de ataque para acertar y no es necesaria una dote para usarla con éxito. Cualquier criatura en el recorrido del chorro debe superar una salvación de Reflejos contra CD 15 para sufrir sólo la mitad del daño (si es aplicable, o sólo mojarse a medias). Las criaturas con cobertura aplican el bonificador a la salvación de Reflejos.

TABLA E10: MUNICIÓN

NP	Munición (cantidad)	Tipo de daño	Cd compra	Restricción
–	"específica"	[1]	6	—
1	Flecha (12)	Penetrante	8	—
1	Virote de ballesta (12)	Penetrante	7	—
3	Pólvora, plomo y taco (10)	Balístico	8	—
4	Calibre .444 mm (20)	Balístico	6	Lic. (+1)
4	Calibre .22 (50)	Balístico	4	Lic. (+1)
4	Calibre .32 (50)	Balístico	5	Lic. (+1)
4	Calibre .38 Especial (50)	Balístico	5	Lic. (+1)
4	Calibre .357 (50)	Balístico	5	Lic. (+1)
4	Calibre .44 (50)	Balístico	5	Lic. (+1)
4	Calibre .45 (50)	Balístico	5	Lic. (+1)
4	Calibre .50 (20)	Balístico	6	Lic. (+1)
4	Calibre .50AE (50)	Balístico	6	Lic. (+1)
4	Calibre 5.56 mm (20)	Balístico	4	Lic. (+1)
4	Calibre 7.62 mm (20)	Balístico	4	Lic. (+1)
4	Calibre 7.62 mmR (20)	Balístico	4	Lic. (+1)
4	Calibre 9 mm (50)	Balístico	5	Lic. (+1)
4	Calibre 10 mm (50)	Balístico	5	Lic. (+1)
4	Cartucho de escopeta	Balístico	5	Lic. (+1)
5	Alto explosivo	[1]	5	Mil. (+3)
5	Balas de goma	Aturdidor	1	Res. (+2)
5	Cargas Aturdidoras	Aturdidor	2	Res. (+2)
5	Flechette	Balístico	4	Mil. (+3)
5	Fósforo Blanco (WP)	[1]	5	Mil. (+3)
5	Frangible	Balístico	2	Res. (+2)
5	Perforante	Balístico	3	Res. (+2)
5	Subsónica	Sónico	4	Mil. (+3)
5	Tranquilizante	Especial[1]	7*	Res. (+2)
5	Trazadoras	Balístico	1	Mil. (+3)
6	Bio-agente (20)	Balístico	14	Mil. (+3)
6	Batería de energía (50)	Especial[2]	8	—
7	Astillas de ametralladora (20)	Balístico	10	—
7	Buscadora (20)	Balístico	15	Res. (+2)
7	Deflectante (20)	Balístico	12	Lic. (+1)
7	Encapsulada en plasma (20)	Balístico/fuego	13	Res. (+2)
8	En fase (20)	Balístico	16	Res. (+2)

* Éste es su CD de compra, no un modificador.

[1] Ver descripción

[2] Una batería de energía puede alimentar cualquier arma a distancia que produzca daño energético (cómo una pistola láser). Una batería de energía no cambia el tipo de daño del arma.

El agua común no hace daño, pero sustancias especiales, (como el agua bendita) pueden ser usadas con diferentes efectos. Un ataque de asalto completo contra un objetivo producirá el mismo daño que si se le empapara de un vial de la sustancia. Una acción de ataque común no moja lo bastante para producir daño.

La súper pistola de agua tiene una bomba que se debe bombear para disparar, por lo que necesita ser usada a dos manos. No puede ser cargada con ácido porque disolvería el plástico del que está hecha en segundos. El tanque se debe llenar por completo de la sustancia para ser efectivo: si se mezclara con agua se negaría el efecto.

Munición

La munición para armas a distancia se cubre en la Tabla E10: Munición.

5.56MM, 7.62MM, 7.62MMR, .444, .50

Estos calibres de munición generalmente se usan en rifles, rifles de asalto o ametralladoras, y se comercializan en cajas de 20 balas cada una. La 7.62 mmR se usa en la AKM y otros tipos de armas ex-soviéticas, y no es compatible con el cartucho de 7.62 mm más largo. El calibre .50 es un enorme cartucho normalmente disparado desde ametralladoras pesadas, pero también se adapta a unos pocos modelos de rifles de francotirador potentes.

9MM, 10MM, .22, .32, .38 S, .357, .44, .45, .50AE

Estos calibres se usan generalmente en pistolas o subfusiles, y se venden en cajas de 50 balas cada una. La bala de pistola .50AE no es compatible con el cartucho de rifle de calibre .50 mucho más largo (ver más arriba).

ALTO EXPLOSIVO

Esta munición se usa sobre todo en lanzagranadas y a veces en escopetas, pero se puede encontrar para otras armas. Es muy cara y difícil de conseguir. La munición de alto explosivo produce 1 dado de daño extra para el tipo de arma apropiado.

BALAS DE GOMA

Existen balas de goma para todo tipo de armas de mano y armas largas. Las balas de goma hacen daño aturdidor (No afecta a los umbrales de daño, sino que el objetivo debe realizar una prueba de Fortaleza contra CD 15 + resultado de la tirada de daño o quedará aturdido durante 1d6 asaltos, inconsciente si falla por más de 10).

BIO AGENTE (MUNICIÓN)

Lamentablemente para sus víctimas, la guerra biológica sigue siendo una parte común del combate en la era de la fusión. La munición de bio agentes es la extensión lógica de las tácticas militares previas relativas a la guerra biológica.

La munición de bio agentes contiene una cantidad minúscula de armas biológicas en una cámara aislada en el interior de cada proyectil. El uso de munición de bio agentes causa un penalizador a la tirada de daño de –1, pero cualquier criatura viva que reciba daño de éste tipo de munición, recibe una inyección de bio agentes venenosos igual al efecto del gas cianógeno.

CARGAS ATURDIDORAS

Los antidisturbios usan este tipo de munición para el control de multitudes. Existen cargas solo para escopeta y lanzagranadas. Produce el mismo daño que la munición normal, pero en daño aturdidor que no afecta a los umbrales de daño, sino que el objetivo debe realizar una prueba de Fortaleza contra CD 15 + resultado de la tirada de daño o quedará aturdido durante 1d6 asaltos, inconsciente si falla por más de 10.

CARTUCHOS DE ESCOPETA

Los cartuchos de escopeta, también conocidos como perdigones, se comercializan en cajas de 10.

ESPECÍFICA

La munición "específica" representa versiones de munición común adaptadas para ser útiles contra criaturas con una vulnerabilidad específica que no podrían ser dañadas suficientemente de otro modo, por ejemplo, balas de plata para hombres-lobo, balas que inyectan extracto de ajo para según que tipo de vampiros, un, dos, tres, responda otra vez. La munición específica le producirá a la criatura en cuestión el daño normal de esa arma para una criatura normal, e ignora la reducción de daño que esa criatura tenga para daños comunes. Estas municiones nunca se producen en masa y se deben fabricar a mano, lo cual está reflejado en su alto coste. Como se ha de fabricar específicamente y a mano, no existe licencia. Es necesaria una prueba con éxito de una artesanía mecánica coherente parra fabricar una bala específica.

FLECHA

Las flechas vienen en carcajs de 12 y se usan con el arco compuesto y otros tipos de armas de arquería. Estas armas de proyectil consisten en una delgada asta y una cabeza afilada.

FLECHETTE

Las balas Flechette disparan un puñado de dardos de tungsteno afilados como cuchillas. Un arma con esta munición mejora su rango de crítico en uno, pero sufre un –1 a las tiradas de ataque.

FÓSFORO BLANCO (FB)

La munición de fósforo blanco puede producir terribles quemaduras en un objetivo. Estas balas saltan en llamas si se encuentran con cualquier cosa entre el tirador y el objetivo. Cualquier objetivo dañado por balas de fósforo blanco sufre 1d6 de daño por fuego adicional y corre riesgo de prenderse en llamas.

FRANGIBLE

Esta munición se descompone al impactar al objetivo en lugar de atravesarlo y darle a otra cosa. Aumenta el daño producido a objetivos sin armadura en +1 pero el bonificador se niega si el objetivo lleva armadura de cualquier tipo o si tiene una armadura natural de +2 o más.

MUNICIÓN BUSCADORA

Cada ráfaga de munición buscadora contiene un ordenador microscópico y generadores antigravedad. Al ser disparadas, detectan inmediatamente la distancia al objetivo y, si éste se mueve, los generadores antigravedad redirigen la bala a una nueva trayectoria en la que intercepte al objetivo en su nueva localización. La munición de búsqueda otorga un modificador de +1 a los ataques a distancia.

MUNICIÓN, DEFLECTANTE

La munición deflectante crea un campo deflectante que la hace rebotar en las paredes. Si se usa correctamente, se puede hacer rebotar la munición deflectante alrededor de cualquier barrera, alrededor de esquinas, por debajo de vehículos y de modos similares para conseguir alcanzar al objetivo.

Cualquier personaje que use munición deflectante obtiene inmediatamente el beneficio de la dote Bala saltarina.

MUNICIÓN, ENCAPSULADA EN PLASMA

Este tipo de munición, consistente en una bala antiblindaje envuelta en plasma súper-caliente, reduce la RD de las armaduras en 2, hasta un mínimo de 1. Una mitad de su daño es daño por fuego y la otra es daño balístico.

MUNICIÓN EN FASE

La munición en fase contiene ordenadores microscópicos y teleportadores. Cuando una bala en fase encuentra un obstáculo entre ella y el objetivo, se teleporta al otro lado del obstáculo y continua su recorrido. En términos de juego, la munición en fase ignora la cobertura.

PERFORANTE

Esta munición reduce el efecto de las armaduras. Al ser disparada contra un oponente que lleve una armadura de cualquier tipo, reduce la RD de la armadura en 2, hasta un mínimo de 0. No tiene beneficio contra oponentes que no lleven armadura.

PÓLVORA, PLOMO Y TACO

Las armas de fuego de avancarga se cargaban introduciendo la pólvora, la bala y un tapón de papel a través del cañón y luego se prensaban. Ésta munición incluye suficiente pólvora, balas y tacos para 10 cargas.

SUBSÓNICA

Los asesinos y francotiradores gustan de usar munición subsónica; es muy difícil de encontrar fuera de esos círculos. Su uso primario es reducir el ruido

de un disparo, haciendo que sea más difícil localizar al tirador una vez el arma ha sido disparada. La munición subsónica reduce el daño en –2 puntos, pero el CD de la tirada de Atención para oír el disparo se aumenta en +10. La munición subsónica reduce el alcance en 6 metros. Existe para armas de mano y armas largas, excepto escopetas.

TRANQUILIZANTE

Esta munición es un dardo grande con un depósito para aplicar tranquilizantes (o veneno) a un objetivo. Solo existe para escopetas y pistolas de aire comprimido.

TRAZADORA

Estas balas bañadas en fósforo ayudan al usuario de un arma automática a dirigir su ráfaga hacia el objetivo, pero hace que él mismo sea más fácil de localizar. La munición trazadora proporciona un bonificador +1 a las tiradas de ataque realizadas con un arma en autofuego. Los oponentes obtienen un modificador de +5 a tiradas de Atención con el objetivo de localizar al tirador.

VIROTE DE BALLESTA

Un asta o proyectil diseñada para ser disparada desde una ballesta, los virotes vienen en carcajs de 12.

Explosivos y Armas de Deflagración

Estas armas explotan o revientan, causando daño a criaturas u objetos dentro de un área.

Los explosivos se pueden arrojar o encender en un sitio, dependiendo del tipo de dispositivo explosivo. La dinamita y las granadas de mano son ejemplos de estas armas. Todos los explosivos deben ser detonados. Algunos, como las granadas, incluyen detonadores incorporados (tirar de la anilla de una granada es una acción gratuita). Otros requieren temporizadores u otros mecanismos para encenderlos. Los detonadores se cubren en Accesorios de Armas.

Un arma de deflagración es un proyectil que estalla con el impacto, expulsando su contenido sobre un área y dañando a toda criatura u objeto dentro del área. Generalmente, las criaturas directamente golpeadas por armas de deflagración reciben el mayor daño, mientras que aquellos cercanos reciben menos daño. Las armas de deflagración normalmente deben ser arrojadas para tener efecto.

Los explosivos y las armas de deflagración no requieren ninguna dote para usarlas con competencia a menos que se disparen o se propulsen desde varios tipos de lanzaderas u otros mecanismos, en tal caso es necesaria la apropiada dote de Competencia con Armas para el uso del arma lanzadora para evitar el penalizador –4 de no competencia.

ARMAS DE DEFLAGRACIÓN

Muchas armas de deflagración, como los cócteles Molotov, son esencialmente dispositivos caseros (explosivos improvisados). La CD de compra dada en la Tabla: Explosivos y Armas de deflagración refleja el coste típico de los componentes necesarios.

EXPLOSIVOS

Muchos explosivos requieren detonadores, los cuales están descritos en Accesorios de Armas.

GRANADAS, MISILES Y MINAS

La mayoría de los explosivos se presentan en forma de granadas. Éstas granadas suponen la base de estas armas, pero también pueden existir misiles o minas equivalentes.

Para crear un misil a partir de una granada presentada aquí, simplemente toma las estadísticas base de la granada y úsalas como estadísticas para la munición del lanzamisiles. Asegúrate de ajustar el incremento de alcance, ya que los misiles viajan mucho más lejos que una granada lanzada.

Las minas se tratan casi en el modo opuesto; se elimina su incremento de alcance. Una mina debe ser desplegada para ser efectiva.

A pesar de sus diferencias en forma, los misiles, las minas y las granadas tienen el mismo efecto primario independientemente del método usado para "suministrar" la explosión.

TABLA DE EXPLOSIVOS Y ARMAS DE DEFLAGRACIÓN

Los explosivos y las armas de deflagración se describen por varias estadísticas, como se muestra en la tabla de Explosivos y Armas de deflagración.

Daño/Daño por Impacto Directo: el daño primario causado por el arma. Para explosivos, la columna de Daño muestra el daño causado a todas las criaturas dentro del radio de estallido del explosivo. Para armas de deflagración, la columna de Daño por Impacto Directo se usa para un blanco directamente golpeado por el arma.

Radio de Explosión/Daño de deflagración: para explosivos, el radio de explosión es el área afectada por el explosivo. Todas las criaturas u objetos dentro del radio de explosión reciben daño del explosivo. Para armas de deflagración, todas las criaturas a 1,5 metros del punto de impacto del arma (un área de 3 metros de diámetro centrada en el lugar del impacto) reciben daño de deflagración igual a la cantidad mostrada en esta columna.

Tipo de Daño: el daño de explosivos y armas de deflagración se clasifica de acuerdo al tipo. Algunas criaturas o personajes pueden ser resistentes o inmunes a algunas formas de daño.

Crítico: el rango de amenaza para un golpe crítico. Si la amenaza se confirma, un arma causa doble daño en un impacto crítico (lanza el daño dos veces, como si golpearas al blanco dos veces).

CD de Reflejos: cualquier criatura alcanzada dentro del radio de explosión de un explosivo puede realizar una salvación de Reflejos contra la CD dada en esta columna para mitad de daño.

Incremento de Distancia: si el arma se puede arrojar, su incremento de distancia se muestra en esta columna. Los explosivos sin incremento de distancia deben ser colocados en el lugar antes de ser detonados.

Tamaño: las categorías de tamaño para armas y otros objetos se definen de forma distinta a las categorías de tamaño de las criaturas. La relación entre el tamaño de un arma y el de su portador define si puede usarse a una mano, si requiere dos manos, y si es un arma ligera.

Un arma Mediana o más pequeña se puede usar a una o a dos manos.

Un arma Pequeña o menor se considera un arma ligera. Se puede usar a una mano y, como arma ligera, es más fácil de usar con la mano torpe de un personaje: reduce la penalización por combatir con dos armas de la mano torpe en dos puntos cuando uses un arma ligera (ver pág 107).

Peso: esta columna da el peso del arma.

CD de Compra: esta es la CD de compra de una prueba de Riqueza para adquirir el arma. Este numero refleja el precio base y no incluye ningún modificador por comprar el arma en el mercado negro.

Restricción: el índice de restricción para el arma, si lo hay, y el modificador apropiado a la CD de compra en el mercado negro. Recuerda aplicar este modificador a la CD de compra cuando realizas una prueba de Riqueza para adquirir el arma en el mercado negro.

ÁCIDO, DÉBIL

Un personaje puede arrojar un frasco de ácido como un arma similar a una granada. Un frasco está hecho de cerámica, metal o vidrio (dependiendo de la sustancia que tiene que contener), con un apretado tapón, y contiene cerca de medio litro de líquido. Esta entrada representa cualquier sustancia cáustica débil. El ácido se puede comprar en muchos lugares, incluyendo ferreterías.

TABLA EII: EXPLOSIVOS Y ARMAS DE DEFLAGRACIÓN

NP	Arma	Daño	Crítico	Tipo de Daño	Radio de Explosión	CD Ref.	Incr. Dist.	Tamaño	Peso	CD Compra	Restricción
3	Ácido, débil	1d6	20	Ácido	daño 1**	—	3 m	Me	0,5 kg.	6	—
3	Cóctel Molotov[1]	1d6	20	Fuego	daño 1**	—	3 m	P	0,5 kg.	6	—
3	Dinamita	2d6	—	Contund.	1,5 m	15	3 m	Me	0,5 kg.	12	Lic. (+1)
3	Mecha	2d6	—	Fuego	Ver texto	12	—	M	1 kg.	8	Res. (+2)
4	C4/Semtex	4d6	—	Contund.	3 m	18	—	P	0,5 kg.	12	Mil. (+3)
4	Granada de fósforo blanco	2d6	—	Fuego	6 m	12	3 m	P	1 kg.	15	Mil. (+3)
4	Granada de fragmentación 40 mm	3d6	—	Cortante	3 m	15	—	Me	0,5 kg.	16	Mil. (+3)
4	Granada de fragmentación	4d6	—	Cortante	6 m	15	3 m	Me	0,5 kg.	15	Mil. (+3)
4	Granada de gas lacrimógeno	Ver texto	—	—	Ver texto	—	3 m	P	1 kg.	12	Res. (+2)
4	Granada de humo	—	—	—	Ver texto	—	3 m	P	1 kg.	10	—
4	Granada térmica	6d6	—	Fuego	1,5 m	12	3 m	P	1 kg.	17	Mil. (+3)
5	Granada de metralla	5d6	—	Cortante	6, m	15	3 m	Me	0,5 kg.	18	Mil. (+3)
5	Granada de pulso sónico	3d6 +*	—	Sónico	4,5 m	12	3 m	Me	0,5 kg.	15	Res. (+2)
6	Granada enredadora	Especial*	—	—	1,5 m	12	3 m	P	0,5 kg.	14	Lic. (+1)
6	Granada conmocionadora	4d6 no letal	—	Aturdidor	4,5 m	15	3 m	Me	0,5 kg.	15	Mil. (+3)
6	Granada llamarada	3d6	—	Fuego	3 m	15	3 m	P	1 kg.	18	Res. (+2)
6	Granada PEM	Especial*	—	Eléctrico	6 m	15	3 m	P	1 kg.	16	Mil. (+3)
7	Granada aturdidora	Especial*	—	—	3 m	18	3 m	Me	0,5 kg.	17	Mil. (+3)
7	Granada disolvente	2d6	—	Ácido	1,5 m	15	3 m	P	1 kg.	14	Res. (+2)
7	Granada gravítica	6d6	—	Contundente	3 m	15	3 m	Me	0,5 kg.	20	Mil. (+3)
8	Granada criónica	8d6	—	Cold	3 m	15	3 m	P	1 kg.	19	Res. (+2)
8	Granada psiónica	Especial*	—	—	3 m	18	3 m	Me	0,5 kg.	22	Res. (+2)
8	Granada de singularidad	15d6	—	Energía[3]	1,5 m	15	3 m	P	1 kg.	26	Mil. (+3)

* Ver la descripción del arma para obtener detalles.

** Armas de deflagración: en vez de radio de explosión, tienen daño de deflagración, que afecta a las criaturas que sean salpicadas.

[1] Este arma no se puede comprar como un objeto; la CD de compra dada es para los componentes del arma.

[2] El rango de amenaza sólo se aplica a impactos directos; el daño de deflagración no amenaza un golpe crítico.

[3] Este arma produce daño de un tipo de energía no específico que no está sujeto a las resistencias a la energía.

C4/SEMTEX

Así llamados explosivos "plásticos", se parecen a bloques de cera. Rígidos y transparentes cuando estan fríos, estos explosivos se calientan cuando se amasan, y entonces se puede obligar a tomar varias formas. La información en la tabla representa un bloque de medio kilo. Se pueden enlazar juntos por cable varios bloques adicionales, incrementando el daño y el radio de explosión; cada bloque adicional incrementa el daño en +2d6 y el radio de explosión en 0.5m, y requiere una prueba de Artesanía (demoliciones u otra coherente) (CD 15) para unirlos.

Aunque las estadísticas de daño en la tabla representan un bloque de medio kilo, el C4 se vende en paquetes de 4 bloques. La CD de compra dada representa un paquete de 4 bloques.

C4/Semtex requiere un detonador para encenderlo. Se considera que es un explosivo moderado para el propósito de usar una prueba de Artesanía (química, demoliciones u otra coherente) para fabricarlo.

CÓCTEL MOLOTOV

Un cóctel Molotov es un frasco que contiene un líquido inflamable, tapado con un jirón de tela, un trapo o algo similar. Un cóctel Molotov se hace fácilmente de forma manual (prueba de Artesanía [química, demoliciones u otra coherente] CD 10 o prueba de Inteligencia CD 15). Para usarlo, primero el harapo debe encenderse, requiriendo una acción de movimiento (y un encendedor u otra fuente de llamas). El cóctel detona en 2 asaltos o con el impacto contra un objeto sólido, el que sea primero. Un blanco que reciba un impacto directo sufre 1d6 puntos de daño por fuego adicional en el siguiente asalto y corre peligro de prenderse fuego.

DINAMITA

Quizás uno de los explosivos más comunes y simples, la dinamita es muy estable en condiciones normales. Un cartucho de dinamita requiere una mecha o un detonador para prenderse. Se pueden encender cartuchos adicionales al mismo tiempo si están dentro del radio de explosión del primer cartucho, incrementando el daño y el radio de estallido de la explosión. Cada cartucho adicional incrementa el daño en +1d6 (máximo 10d6) y el radio de estallido en 1.5 metros (máximo 6 metros).

Es posible enlazar varios cartuchos de dinamita juntos por cable para un efecto explosivo aún mayor. Hacerlo requiere una prueba de Artesanía (demoliciones u otra coherente) (CD 10 + 1 por cartucho). Si el personaje tiene éxito en la prueba, el daño o el radio de estallido de la explosión se incrementan en un 50% (a elección del personaje).

La dinamita se vende en cajas de 12 cartuchos. Se considera que es un explosivo sencillo para el propósito de usar una prueba de Artesanía (química, demoliciones u otra coherente) para fabricarla.

Para prender dinamita usando una mecha, primero hay que encenderla, requiriendo una acción de movimiento (y un encendedor u otra fuente de llamas). La cantidad de tiempo hasta que la dinamita explota depende de la longitud de la mecha—una mecha se puede cortar suficientemente corta para que la dinamita detone en el mismo asalto (permitiendo que sea usada de modo muy parecido a una granada), o suficientemente larga para que tarde varios minutos en detonar. Cortar la mecha a la longitud apropiada requiere una acción de movimiento.

GRANADA ATURDIDORA

Una granada aturdidora no produce daño, pero cualquier criatura que falle una tirada de Reflejos contra CD 18 debe superar inmediatamente una tirada de Fortaleza contra CD 15 o quedará aturdida durante 1d4 asaltos. Una criatura que tenga éxito en la tirada de Reflejos no deberá realizar la prueba de Fortaleza y no será afectada por la granada. Una granada aturdidora no tiene efecto en robots y otras criaturas inmunes a los efectos aturdidores.

GRANADA CONMOCIONADORA

Los agentes de la ley en la era de la fusión usan granadas conmocionadoras para noquear a objetivos amenazantes. Las criaturas vivas que se encuentren dentro del radio de acción de 3 metros de la granada, reciben 4d6 puntos de daño aturdidor que no afecta a los umbrales de daño, sino que el objetivo debe realizar una prueba de Fortaleza contra CD 15 + resultado de la tirada de daño o quedará aturdido durante 1d6 asaltos o inconsciente si falla por más de 10. Las granadas conmocionadoras no afectan a los robots ni a otras criaturas no vivas.

GRANADA CRIÓNICA

Cuando explota una granada criónica, produce 8d6 puntos de daño por frío a todas las criaturas en un radio explosivo de 3 metros. Una tirada de Reflejos con éxito (CD 15) reduce el daño a la mitad. Si la explosión criónica produce daño suficiente para reducir al objetivo a estado de muerto por un ataque de este arma se estabiliza instantáneamente (en otras palabras, no se muere) y queda estable en estado de moribundo.

GRANADA DISOLVENTE

Esta granada libera una nube de gas que disuelve la materia orgánica, produciendo 2d6 puntos de daño por ácido cada asalto a todas las criaturas vivas y al material orgánico en una explosión de 1,5 m de radio. La nube se encuentra suspendida en un pozo de gravedad y persiste hasta que éste se colapsa pasado un minuto. El pozo de gravedad evita que incluso los vientos más fuertes disipen la nube ácida.

GRANADA ENREDADORA

La granada enredadora opera según el mismo principio que la pistola enredadora, pero afecta a un área en lugar de a un personaje específico. Cada vez que un personaje es golpeado por una granada enredadora sufre un penalizador acumulativo a la Destreza de –2. El penalizador sigue siendo efectivo hasta que se disuelva el compuesto.

Si el personaje es golpeado por suficientes granadas enredadoras como para que el penalizador sea mayor o igual a su destreza, queda inmovilizado y no puede llevar a cabo ninguna acción hasta que el compuesto se disuelva. Los penalizadores a destreza de una granada enredadora se acumulan con los de las pistolas enredadoras.

El compuesto endurecido se disuelve de modo natural a lo largo de 8 horas, o se puede disolver con un disolvente químico o algún otro tipo de disolvente en spray.

GRANADA DE FÓSFORO BLANCO

Las granadas de fósforo blanco usan una carga explosiva para distribuir fósforo ardiente a través del radio de explosión. Cualquier blanco que reciba daño por una granada de fósforo blanco recibe 1d6 puntos de daño de fuego adicional en el siguiente asalto y se arriesga a prenderse en llamas. Además, una granada de fósforo blanco crea una nube de humo. Trata una granada de fósforo blanco como una granada de humo, excepto que cubre un área de 1,5 metros alrededor del punto de explosión.

La CD de compra dada es para una caja de 6 granadas.

GRANADA DE FRAGMENTACIÓN DE 40 MM

Este pequeño dispositivo explosivo debe ser disparado desde un lanzagranadas de 40 mm, como la M79. Rocía metralla en todas las direcciones cuando explota. La granada de fragmentación de 40 mm tiene un alcance mínimo de 12 metros. Si se dispara contra un blanco más cercano que 12 metros, no se arma y no explotará. La CD de compra dada es para una caja de 6 granadas.

GRANADA DE FRAGMENTACIÓN

La granada común, este es un pequeño dispositivo explosivo que esparce metralla en todas las direcciones cuando explota. La CD de compra dada es para una caja de 6 granadas.

GRANADA DE GAS LACRIMÓGENO

Las fuerzas militares y de la policía usan estas armas para dispersar muchedumbres y ahuyentar a los secuestradores. En el asalto en el que es lanzada, una granada de gas lacrimógeno llena un radio de 1,5 metros con una nube de agente irritante que causa que los ojos se llenen de lágrimas. En el siguiente asalto, llena un radio de 3 metros, aunque un viento moderado (20+ km/h) dispersa el humo en 4 asaltos y un viento fuerte (30+ km/h) lo dispersa en 1 asalto.

Un personaje atrapado en una nube de gas lacrimógeno debe realizar una salvación de Fortaleza (CD 15) o será nauseado. Este efecto dura tanto como el personaje este en la nube y durante 1d6 asaltos después de dejar la nube. Aquellos que tengan éxito en sus salvaciones pero permanezcan en la nube deben continuar salvando cada asalto. Una máscara de gas hace al objetivo inmune a los efectos. Un trapo húmedo mantenido sobre los ojos, nariz y boca proporciona un bonificador +2 en su salvación de Fortaleza.

GRANADA GRAVÍTICA

Cuando esta granada detona, libera unas fuerzas gravíticas increíbles. Todas las criaturas en un radio de 3 metros son aplastadas contra el punto del impacto por 6d6 puntos de daño contundente. Una tirada de Reflejos (CD 15) con éxito reduce el daño a la mitad.

GRANADA DE HUMO

La policía y el ejército utilizan estas armas para crear ocultación temporal. En el asalto en el que es lanzada, una granada de humo llena un área de 1,5 metros de humo. En el siguiente asalto, llena un área de 3 metros, y en el tercer asalto llena un área de 4.5 metros. El humo oscurece toda visión, incluyendo la habilidad visión en la oscuridad concedida por las gafas de visión nocturna. Cualquier criatura dentro del área tiene ocultación total (los ataques sufren un 50% de posibilidad de fallo, y el atacante no puede usar la vista para localizar al objetivo). Se dispersa después de 10 asaltos, aunque un viento moderado (20 + kmh) dispersa el humo en 4 asaltos y un viento fuerte (30+ kmh) lo dispersa en 1 asalto. Las granadas de humo están disponibles en varios colores, incluyendo blanco, rojo, amarillo, verde y púrpura. Como tal, se pueden usar como dispositivos de señales. La CD de compra dada es para una caja de 6 granadas.

GRANADA DE METRALLA

Similar en concepto a una granada de fragmentación estándar, la granada de metralla expulsa peligrosas lascas de metal hacia fuera a grandes velocidades cuando explota. Al contrario que una granada de fragmentación, la granada de metralla incorpora lascas aerodinámicas y tubos direccionales para asegurarse de que cada lasca es propulsada a una velocidad letal y en una dirección concreta. El resultado es un campo calculado de lascas volantes que es más efectivo que el esparcimiento aleatorio de trozos de una granada de fragmentación

GRANADA PEM

Una granada PEM libera un pulso electromagnético que inutiliza instantáneamente cualquier aparato electrónico (incluyendo ordenadores) en un radio de acción de 6 metros. Los aparatos afectados siguen sin funcionar hasta que sean reparados.

Las granadas pem no producen daño a criaturas vivas. De todos modos, una criatura con complementos cibernéticos recibe 1d6 puntos de daño eléctrico por cada complemento cibernético (hasta un máximo de 5d6) y debe su-

TABLA EI2: ARMAS CUERPO A CUERPO

NP	Arma	Daño	Crítico	Tipo de Daño	Incr. de distancia	Tamaño	Peso	CD de Compra	Restricción
	Armas Sencillas (requieren la dote Competencia con Armas Sencillas)								
0	Porra	1d6	20	Contundente	3 m	M	1,5 kg	4	—
0	Jabalina	1d8	20/x3	Penetrante	6 m	G	2,25 kg	5	—
0	Vara*‡	1d6/1d6	20	Contundente	—	G	2 kg	3	—
1	Bastón metálico	1d6	19-20	Contundente	—	M	1 kg	8	—
1	Cachiporra	1d61	20	Contundente	—	P	1,5 kg	2	—
1	Cuchillo de carnicero	1d6	19-20	Cortante	—	P	1 kg	5	—
1	Cuchillo	1d4	19-20	Perforante	3 m	Me	0,5 kg	7	—
1	Hoz	1d6	20	Cortante	—	P	1,5 kg	3	—
1	Lanza pesada	1d8	20/x3	Penetrante	—	M	4,5 kg	7	—
1	Lanza ligera	1d6	20/x3	Penetrante	—	P	2,25 kg	6	—
1	Maza pesada	1d8	20	Contundente	—	M	3,5 kg	5	—
1	Maza ligera	1d6	20	Contundente	—	P	3 kg	4	—
1	Naginata†	1d10	20/x3	Cortante	—	G	7 kg	13	—
1	Piqueta	1d4	20/x4	Penetrante	—	P	2 kg	6	—
1	Pico	1d6	20/x4	Penetrante	—	M	3 kg	7	—
1	Tonfa*	1d4	20	Contundente	—	M	1 kg	6	—
3	Culatazo de pistola	1d4	20	Contundente	—	P	—	—	—
3	Culatazo de rifle	1d6	20	Contundente	—	G	—	—	—
3	Nudillos metálicos	1	20	Contundente	—	Me	0,5 kg	5	—
4	Pistola aturdidora*	1d3	20	Electricidad	—	Me	0,5 kg	5	—
6	Espada de alta frecuencia	2d6	19–20	Cortante	—	G	1 kg	15	—
6	Tonfa aturdidora	1d6 + *	20	Contundente /aturdidor	—	M	0,5 kg	16	—
7	Maza conmocionadora	2d8	20	Contundente/aturdidor	—	M	1,5 kg	17	—
8	Espada de energía	2d8	19–20	Fuego	—	M	0,5 kg	17	—
	Armas Tradicionales (requieren la dote Competencia con Armas Tradicionales)								
0	Hacha de mano	1d6	20	Cortante	3 m	P	2 kg	4	—
0	Lanza	1d8	20	Perforante	—	G	4 kg	6	—
1	Azote*	1d8	20	Cortante	—	M	1 kg	6	—
1	Machete	1d6	19-20	Cortante	—	P	1 kg	5	—
1	Gran hacha	1d12	20/x3	Cortante	—	G	10 kg	12	—
1	Gran Garrote	1d10	20	Contundente	—	G	4,5 kg	6	—
1	Hacha de Batalla	1d8	20/x3	Cortante	—	M	3 kg	11	—
2	Alabarda*†	1d10	20/x3	Penetrante, cortante	—	G	7 kg	10	—
2	Bisarma*†	2d4	20/x3	Cortante	—	G	7 kg	9	—
2	Cimitarra	1d6	18–20	Cortante	—	M	2 kg	12	—
2	Cimitarra a dos manos	2d4	18–20	Cortante	—	G	7 kg	12	—
2	Cutlass*	1d6	19–20	Penetrante, cortante	—	P	1,5 kg	11	—

* Ver la descripción del arma para reglas especiales.

† Arma de alcance. ‡ Arma doble.

perar una tirada de Fortaleza contra CD 15 o quedará aturdido durante 1d4 asaltos. Si la criatura mejorada cibernéticamente obtiene un 1 natural en su tirada de fortaleza, cada uno de sus implantes cibernéticos también reciben 1d6 de daño.

Una granada pem produce 5d6 de daño eléctrico a un mecha o robot.

GRANADA PSIÓNICA

Una granada psiónica libera una ráfaga expansiva psiónica que afecta solo a las criaturas con habilidades o poderes psiónicos. Cualquier criatura similar que falle una tirada de Reflejos (contra CD 18) no puede usar sus habilidades o poderes psiónicos durante 1d4 asaltos. Además, debe tener éxito en una prueba de Voluntad (CD 15) o perder 1d6 puntos de daño de Inteligencia, Sabiduría y Carisma temporalmente.

GRANADA DE PULSO SÓNICO

Una granada de pulso sónico hace 3d6 puntos de daño sónico a cualquier criatura viva en el radio de la explosión, que es igual al daño aturdidor (no afecta a los umbrales de daño, sino que el objetivo debe realizar una prueba de Fortaleza contra CD 15 + resultado de la tirada de daño o quedará aturdido durante 1d6 asaltos, inconsciente si falla por más de 10). Salvo que además, si no se supera la salvación por más de 5, el personaje queda ensordecido durante 1d4 asaltos.

GRANADA DE SINGULARIDAD

Una granada de singularidad genera un campo gravítico tan poderoso que dobla el espacio a su alrededor y crea un agujero negro en miniatura. El

TABLA EI2: ARMAS CUERPO A CUERPO (CONT.)

NP	Arma	Daño	Crítico	Tipo de Daño	Incr. de distancia	Tamaño	Peso	CD de Compra	Restricción
2	Espada corta	1d6	19–20	Penetrante	—	P	1,5 kg	10	—
2	Espada larga	1d8	19-20	Cortante	—	M	2 kg	11	—
2	Espadón	2d6	19–20	Cortante	—	G	7 kg	13	—
2	Estoque	1d6	18-20	Perforante	—	M	1,5 kg	10	—
2	Estrella de la Mañana	1d8	20	Contundente, penetrante	—	M	4 kg	5	—
2	Guadaña	2d4	20/x4	Penetrante, cortante	—	G	5,5 kg	7	—
2	Guantelete	*	*	Contundente	—	*	1 kg	5	—
2	Guantelete con pinchos	1d4	20	Penetrante	—	D	1 kg	6	—
2	Guja†	1d10	20/x3	Cortante	—	G	7 kg	9	—
2	Katar	1d4	20/x3	Penetrante	—	D	1 kg	5	—
2	Lanza de caballería†	2d4	20/x3	Penetrante	—	G	7 kg	9	—
2	Mayal, pesado*	1d10	19-20	Contundente	—	G	10 kg	8	—
2	Mayal, ligero*	1d8	20	Contundente	—	M	2,25 kg	7	—
2	Maza de guerra	1d8	20/x3	Contundente	—	M	4 kg	9	—
2	Sable*	1d8	19-20	Cortante, penetrante	—	M	2 kg	11	—
2	Tridente	1d8	20	Penetrante	3 m	M	2,25 kg	7	—
2	Wakizashi	1d6	19-20	Cortante	—	P	1,5 kg	11	—
3	Bayoneta (fijada)*	1d4/1d6	20	Perforante	—	G	0,5 kg	7	—
3	Navaja de afeitar	1d4	19-20	Cortante	—	Me	0,25 kg	4	—
3	Espada bastón*	1d6	18-20	Perforante	—	M	1,5 kg	9	—
	Armas de Cuerpo a Cuerpo Exóticas (cada una requiere una dote de Competencia con Armas de Cuerpo a Cuerpo especifica)								
1	Bastón de tres partes*	1d10/1d10	20	Contundente	—	G	1,5 kg	4	—
1	Cadena*	1d6/1d6	20	Contundente	—	G	2,25 kg	5	—
1	Nunchaku	1d6	20	Contundente	—	P	1 kg	3	—
2	Espada bastarda*	1d10	19-20	Cortante	—	M	4,5 kg	15	—
2	Espada de doble hoja*‡	1d8/1d8	19-20	Cortante	—	G	7 kg	16	—
2	Gran Mayal*‡	1d8/1d8	20	Contundente	—	G	9 kg	15	—
2	Hacha doble*‡	1d8/1d8	20/x3	Cortante	—	G	11,5 kg	15	—
2	Kama	1d6	20	Cortante	—	P	1 kg	5	—
2	Katana	2d6	19-20	Cortante	—	G	3 kg	12	—
2	Khopesh*	1d8	19-20	Cortante	—	M	5,5 kg	11	—
2	Kukri	1d4	18-20	Cortante	—	P	0,5 kg	5	—
2	Nekode*	1d4	20	Penetrante	—	D	1 kg	8	—
2	Ninja-to*	1d6	19–20	Cortante	—	P	1,5 kg	10	—
2	Shikomi-zue	1d8	20/x3	Penetrante	—	G	2,25 kg	12	—
4	Lazada	1d4*	20	Contundente	—	G	4 kg	11	—
4	Motosierra	3d6	20	Cortante	—	G	4,5 kg	9	—

* Ver la descripción del arma para reglas especiales.

† Arma de alcance. ‡ Arma doble.

agujero negro devora instantáneamente toda la luz y material antes de colapsarse y desvanecerse. Cualquier criatura en el radio de 1,5 metros de la explosión sufre 15d6 puntos de daño.

Una tirada de salvación de Reflejos con éxito (CD 15) reduce el daño a la mitad. Si el daño es suficiente para reducir a una criatura a estado de muerto, el agujero la devora por completo sin dejar rastro de ella.

GRANADA TÉRMICA

La granada térmica, técnicamente, no explota. En cambio, crea un intenso calor que pretende quemar o fundir de lado a lado un objeto sobre el cual se coloca la granada. Las fuerzas militares usan granadas térmicas para destruir rápidamente piezas de equipo clave.

La CD de compra dada es para una caja de 6 granadas.

GRANADA LLAMARADA

Una granada llamarada contiene en su interior un potente componente químico que prende inmediatamente al entrar en contacto con el oxígeno del aire.

Al detonar una granada de llamarada se produce un *geiser* de llamas que se expanden en un radio de 3 metros. Todas las criaturas y objetos dentro de la llamarada se ven expuestas y reciben 3d6 de daño por fuego. Las llamas también prenden la ropa y otros objetos inflamables que puedan llevar los blancos.

MECHA

La mecha es un explosivo en forma de cuerda. Técnicamente, la mecha no explota, pero se quema tan rápido (3000 metros por segundo) que casi

cuenta como una explosión. Normalmente usado para enlazar juntas múltiples cargas explosivas para una detonación simultanea (permitiendo un solo detonador para encenderlos todos), la mecha también puede ser enrollada alrededor de un árbol o poste u otro objeto para cortarlo limpiamente por la mitad. La información en la tabla representa 15 metros de largo. La longitud de la mecha se puede extender para atravesar hasta 10 veces 1,5 metros. Cuando este es el caso, causa el daño indicado a todas las criaturas en cada 1,5 metros por los que pase. También se puede duplicar; por cada 1,5 metros adicionales de mecha dentro de un área de 1,5 metros, incrementa el daño en +1d6 hasta un incremento máximo de +4d6.

La mecha requiere un detonador para encenderla. Se considera que es un explosivo sencillo para el propósito de usar una prueba de Artesanía (química, demoliciones u otra coherente) para fabricarla.

Armas Cuerpo a Cuerpo

Las armas de cuerpo a cuerpo se usan en combate cerrado, y están generalmente entre los tipos más sencillos de armas. La dote que proporciona competencia con estas armas varia de arma en arma; algunas se consideran armas sencillas (cubiertas por la dote Competencia con Armas Sencillas); otras son armas tradicionales (Competencia con Armas Tradicionales) y por último están las armas exóticas (que requieren una Competencia con Armas de Cuerpo a Cuerpo específica cada una).

Siempre se añade el modificador de Fuerza de un personaje a la tirada de daño de un arma de cuerpo a cuerpo.

TABLA DE ARMAS CUERPO A CUERPO

Las armas cuerpo a cuerpo se describen por varias estadísticas, como se muestra en la Tabla: Armas Cuerpo a Cuerpo.

Daño: el daño que causa el arma en un golpe con éxito.

Crítico: el rango de amenaza para un golpe crítico. Si la amenaza se confirma, un arma causa doble daño en un golpe crítico (lanza el daño dos veces, como si golpeases al blanco dos veces).

Tipo de Daño: el daño de armas cuerpo a cuerpo se clasifica de acuerdo al tipo: contundente (armas con una superficie de golpeo sin filo), energía (de un tipo especifico), perforante (armas con una punta afilada), cortante (armas con una hoja cortante), aturdidor (que no afecta al umbral de daño pero puede dejar inconsciente al objetivo). Algunas criaturas o personajes pueden ser resistentes o inmunes a algunas formas de daño.

Incremento de Distancia: las armas cuerpo a cuerpo diseñadas para ser arrojadas se pueden usar para realizar ataques a distancia. Como tales, tienen un incremento de distancia igual que las armas a distancia lo tienen, pero el alcance máximo para un arma arrojadiza es cinco incrementos de distancia en lugar de diez. Cualquier ataque a menos del incremento de distancia dado no se penaliza por la distancia. Sin embargo, cada incremento de distancia completo causa un penalizador –2 acumulativo en la tirada de ataque.

Tamaño: las categorías de tamaño de las armas y otros objetos se definen de forma distinta de las categorías de tamaño de las criaturas. La relación entre el tamaño de un arma y el de su portador define si se puede usar a una mano, si requiere dos manos y si es un arma ligera. Un arma Mediana o más pequeña se puede usar a una o dos manos. Un arma Grande requiere dos manos. Un arma Pequeña o menor se considera un arma ligera. Se puede usar a una mano y, como arma ligera, es más fácil de usar con la mano torpe de un personaje: reduce la penalización por combatir con dos armas de la mano torpe en dos puntos cuando uses un arma ligera (ver pág 107).

Peso: esta columna da el peso del arma.

CD de Compra: esta es la CD de compra de una prueba de Riqueza para adquirir el arma.

Restricción: ninguna de las siguientes armas cuerpo a cuerpo tiene restricciones en su compra.

Armas Cuerpo a Cuerpo Sencillas

Generalmente baratas y ligeras en peso, no obstante las armas sencillas logran hacer el trabajo.

BASTÓN METÁLICO
Este arma puede doblarse para reducir su tamaño e incrementar su ocultabilidad. Un bastón doblado es Pequeño y no se puede usar como arma. Extender o doblar el bastón es una acción gratuita.

CACHIPORRA
Este arma, esencialmente una versión más pequeña de una porra, causa daño no letal en lugar de daño normal.

CULATAZO DE PISTOLA
Usar una pistola como arma de cuerpo a cuerpo puede causar mayor daño que atacar desarmado. No se da ningún peso o CD de compra para este arma, ya que ambos varían dependiendo de la pistola usada.

CULATAZO DE RIFLE
El culatazo de un rifle se puede usar como una porra improvisada.

CUCHILLO
Esta categoría de armas incluye cuchillos de caza, cuchillos mariposa, navajas de resorte, y bayonetas (cuando no están instaladas en rifles).

CUCHILLO DE CARNICERO
Los cuchillos pesados de cocina se pueden tomar para usarlos como armas en casas y restaurantes. Estas armas son esencialmente similares a las espadas mariposa gemelas usadas en algunos estilos de kung fu.

ESPADA DE ALTA FRECUENCIA
La espada de alta frecuencia es una de las pocas armas de cuerpo a cuerpo inventadas en la era de la fusión. Está hecha de una aleación de metal duradero muchas veces más resistente que el acero. Dentro de la propia hoja hay unas máquinas microscópicas, controladas por un botón de la hoja, que provocan que la hoja vibre a velocidades increíblemente altas. Aunque la persona que sostiene el arma está escudada de las vibraciones por la blanda empuñadura, cualquier personaje que sea golpeado por la espada de alta frecuencia, descubrirá que su capacidad de cortar ha sido incrementada por sus mejoras tecnológicas.

ESPADA DE ENERGÍA
La espada de energía es el arma cuerpo a cuerpo más potente de la era de la energía. Una pequeña asa de metal genera un haz sólido de plasma contenido en un campo de fuerza gravítico, lo que en la práctica genera una hoja sólida de energía pura capaz de cortar casi cualquier cosa (excepto, entre otras cosas, la hoja de otra espada de energía).

HOZ
Como una hoz de granjero, pero reforzada para la batalla.

JABALINA
Una lanza pequeña que se puede lanzar.

LANZA, PESADA Y LIGERA
Una lanza hace daño doble si se usa desde una montura o vehículo (como una motocicleta). Una lanza pesada tiene alcance. Se puede atacar con ella a oponentes a 3 metros, pero no a oponentes adyacentes. Las lanzas pequeñas suelen usarse por criaturas de tamaño pequeño.

MAZA CONMOCIONADORA
Modelada a partir de una maza medieval, este arma tiene un generador de gravedad en miniatura integrado en su cabeza de aleación, que aumenta la masa en el instante del impacto. La maza produce 2d8 puntos de daño en cada golpe con éxito; la mitad del daño es daño contundente y la otra mitad aturdidor.

NAGINATA
Una vara japonesa de calidad excepcional. Una Naginata tiene alcance. Se puede atacar con ella a oponentes a 3 metros, pero no a oponentes adyacentes

NUDILLOS METÁLICOS
También llamados puño americano. Estas piezas de metal moldeado se ajustan sobre la parte externa de los dedos del personaje y aumentan el daño que produce con sus puñetazos. Por lo demás, un golpe con nudillos metálicos se considera un ataque sin armas. Cuando son usados por un personaje con la dote Pelea, los nudillos metálicos incrementan el daño base causado por un impacto sin armas en +1. El coste y peso dados son para un solo objeto.

PICO
Una herramienta pesada a dos manos usada normalmente para minería y para cavar. La versión aquí descrita está reforzada para usos más marciales.

PIQUETA
Una piqueta está diseñada para concentrar mucha fuerza en un punto de penetración pequeño. Un instrumento de una mano que incluye las piquetas para romper piedras y aquellas diseñadas para el combate.

PISTOLA ATURDIDORA
Aunque el nombre sugiere un arma a distancia, una pistola aturdidora requiere contacto físico para afectar a su blanco (el taser es un arma a distancia con un efecto similar). En un golpe con éxito, la pistola aturdidora causa 1d3 puntos de daño de electricidad, y el blanco debe realizar una tirada de salvación de Fortaleza (CD 15) o ser paralizado durante 1d6 asaltos.

PORRA
Casi todo se puede usar como una porra. Esta entrada representa las cachiporras de madera llevadas a veces por las fuerzas policiales.

TONFA
Este es el arma de cuerpo a cuerpo llevada por la mayoría de los policías, usada para doblegar y arrestar criminales. Un personaje puede causar daño no letal con una tonfa.

TONFA ATURDIDORA
La tonfa aturdidora es una vara larga similar a las que llevan los oficiales de policía contemporáneos, pero en uno de los lados hay una carcasa de metal que emite un pulso de energía aturdidora cuando golpea a un objetivo. Cualquier criatura golpeada por una tonfa aturdidora recibe 1d6 puntos de daño contundente y debe tener éxito en una tirada de Fortaleza (CD 15 + daño recibido) o quedará aturdida durante 1d4 turnos.

VARA
Se puede atacar con ambos lados de una vara, lo que permite sacar ventaja de las aberturas en las defensas del oponente. Una vara es un arma doble que permite usarla como si lucharas con dos armas, pero al hacerlo, sufres los penalizadores asociados a la lucha con dos armas como si blandieras un arma de una mano y otra ligera. Una criatura capaz de ello que blandiera un arma doble en una sola mano no puede usarla como arma doble mientras la sostenga así.

Armas Cuerpo a Cuerpo Tradicionales
La mayoría de estas armas causan daño por medio de una hoja o una punta afilada. Su uso es más complejo que el de las armas simples y requiere entrenamiento aparte.

ALABARDA
Las alabardas son muy raras fuera de funciones ceremoniales o museos, aunque algunas criaturas gustan de usarlas. Normalmente se ataca con el garfio trasero de la alabarda, pero la lanza de su punta puede ser muy útil contra oponentes que cargan. Gracias al garfio de su parte de atrás, se puede usar para intentar desequilibrar y tirar al suelo a un enemigo, Si tu

mismo fueras desequilibrado por fracasar en el intento, solo tendrías que soltar el arma para evitar caer.

AZOTE
Se trata de un látigo con múltiples colas. Se suele bañar en venenos que se filtren por las heridas de los latigazos. Con uno de estos látigos se obtiene un bonificador +2 a las tiradas enfrentadas para desarmar a un enemigo (incluida la tirada para evitar ser desarmado si fallase en el intento) También se puede usar para desequilibrar al oponente, y si fracasas en el intento, solo debes soltar el arma para evitar caer al suelo.

BAYONETA (FIJADA)
Las estadísticas dadas describen una bayoneta fijada al final de un arma larga con una montura apropiada. Con la bayoneta fijada, el arma larga se vuelve un arma doble—similar a una porra en un extremo y similar a una lanza en el otro. Un personaje puede luchar con ella como si luchara con dos armas, pero si el personaje lo hace, incurre en todos los penalizadores al ataque normales asociados con luchar con dos armas, como si usara un arma de una mano y un arma ligera.

BISARMA
Un Bisarma tiene alcance. Puedes golpear a oponentes a 3 metros de tu personaje, pero no lo puedes usar contra un enemigo adyacente. Debido a su hoja curva, se puede usar para intentar desequilibrar y tirar al suelo a un enemigo, Si tu mismo fueras desequilibrado por fracasar en el intento, solo tendrías que soltar el arma para evitar caer.

CIMITARRA
Una espada curva. Esto hace que su hoja esté especialmente afilada

CIMITARRA A DOS MANOS
Una cimitarra grande.

CUTLASS
Se trata de un cuchillo corto, pesado y ligeramente curvo usado para pinchar y cortar. Su pesado mango con guarda otorga al usuario un bonificador +2 por equipo a cualquier prueba para evitar ser desarmado.

ESPADA BASTÓN
Esta es una espada ligera y oculta que esconde su hoja en el asta de un bastón para andar o un paraguas. Debido a esta construcción especial, una espada bastón siempre se considera oculta; solo se advierte con una prueba de Atención (CD 18) (el bastón de andar o el paraguas no están ocultos, solo la hoja dentro).

ESPADA CORTA
Una espada popular entre los héroes por ser fácil de ocultar.

ESPADA LARGA
Esta clásica y recta hoja es el arma de la caballería y el valor.

ESPADÓN
Esta espada enorme, al estilo del claymore escocés, puede hacer mucho daño en las manos adecuadas.

ESTOQUE
El estoque es una espada ligera con una hoja fina.

ESTRELLA DE LA MAÑANA
Este arma simple combina el impacto de un garrote con la fuerza penetrante de una estaca.

GRAN GARROTE
Se trata de una versión a dos manos de un garrote normal.

GRAN HACHA
Esta enorme hacha pesada es una favorita de las criaturas grandes o cualquier otra que intente producir gran daño.

GUADAÑA
La guadaña puede ser un arma poderosa en las manos adecuadas. Su diseño enfoca una fuerza tremenda en la punta afilada a la vez que permite cortes devastadores con su hoja.

GUANTELETE
Este guante de metal protege las manos del personaje y le permite hacer daño como si estuviera armado. El coste y peso se corresponden con un guantelete mediano y las armaduras tradicionales suelen llevar guanteletes.

GUANTELETE CON PINCHOS
Un enemigo no puede desarmar a un personaje armado con un guantelete con pinchos. El coste y peso dados son para un solo guantelete. Un ataque realizado con un guantelete con pinchos se considera igual a un ataque armado.

GUJA
Una Guja tiene alcance. Puedes golpear a oponentes a 3 metros de tu personaje, pero no lo puedes usar contra un enemigo adyacente.

HACHA DE MANO
Esta hacha ligera es una herramienta de corte que causa daño cortante cuando se emplea como arma.

HACHA DE BATALLA
El Hacha de batalla tiene una gran cabeza de metal y es popular entre cultistas y otros grupos que gustan de heridas grandes y sangrientas.

KATAR
Un Katar es una daga que coloca todo el impulso del puño tras la hoja, otorgándole fatales cualidades.

LANZA
Este primitivo aparato es un arma de alcance. Un personaje puede golpear a los oponentes a 3 metros de distancia con ella, pero no puede usarla contra un enemigo adyacente.

LANZA DE CABALLERÍA
Esta vara de aspecto curioso tiene alcance. Se puede atacar con ella a oponentes a 3 metros, pero no a oponentes adyacentes. Las lanzas pequeñas suelen usarse por criaturas de tamaño pequeño. Su daño se dobla cuando se utiliza lomos de una montura apropiada.

Un lanza de caballería otorga un bonificador +2 a los ataques enfrentados para desarmar a un oponente (incluyendo la tirada para evitar ser desarmado uno mismo si se fracasó en el intento).

MACHETE
Esta herramienta de hoja larga se parece mucho a una ligera espada corta.

MAYAL, LIGERO Y PESADO
Con un mayal, obtienes un bonificador +2 en las tiradas enfrentadas al intentar desarmar a un enemigo (incluyendo la prueba enfrentada para evitar ser desarmado si se fracasa al intentar desarmar al enemigo).También se puede usar este arma para intentar desequilibrar y tirar al suelo a un oponente. Si tu mismo fueras desequilibrado por fracasar en el intento, solo tendrías que soltar el mayal para evitar caer.

MAZA DE GUERRA
Se trata de una maza de uso a una mano con una cabeza grande y pesada. Incluye mazas de trabajo grandes y las que se pueden encontrar en obras.

NAVAJA DE AFEITAR

Favorecido por la "mecánica" del crimen organizado de la vieja escuela, este objeto todavía puede encontrarse en algunas barberías y en maquinillas de afeitar.

SABLE

Un sable es una espada larga y pesada especializada para el combate sobre montura. Se obtiene un bonificador +1 a las tiradas de ataque si se usa un sable sobre una montura (como un caballo o una motocicleta).

TRIDENTE

Un arma penetrante con tres pinchos que se puede lanzar como una jabalina, pero tiene menos alcance porque es menos aerodinámica. Los buzos y criaturas subacuáticas gustan de usar tridentes.

WAKIZASHI

El Wakizashi es una espada corta de máxima calidad que otorga un bonificador +1 a las tiradas de ataque. Este modificador no se apila a otros debidos a la calidad del arma.

El Wakizashi de un samurai es la pareja inseparable de su Katana, y, como su Katana, parte importante de su honor. Se usa de forma destacada en el ritual suicida llamado seppuku.

Armas Cuerpo a Cuerpo Exóticas

La mayoría de las armas exóticas son o atípicas en forma o variaciones mejoradas de otras armas cuerpo a cuerpo. Debido a que cada arma exótica es única en como se manipula y utiliza, se requiere una dote de Competencia con Armas Cuerpo a Cuerpo específica para cada una a fin de evitar el penalizador –4 de no competencia.

BASTÓN DE TRES PARTES

Originalmente un aparejo de granja para trillar el grano, este arma esta compuesta de tres partes de madera de igual longitud, unidas en los extremos por cadena, cuero o cuerda. El bastón de tres partes requiere dos manos para usarse.

El bastón de tres partes es un arma doble. Un personaje puede luchar con el como si luchara con dos armas, pero si lo hace, el personaje incurre en todos los penalizadores al ataque normales asociados con el combate con dos armas, como si usase un arma de una mano y un arma ligera.

CADENA

También llamada la manriki-gusari, esta es una sencilla cadena con extremos pesados. Se puede hacer girar rápidamente, golpeando con duros golpes de los plomos. Un extremo también se puede mecer para enredar un oponente.

La cadena se puede usar o como un arma doble o como un arma de alcance. Un personaje puede luchar con ella como si luchara con dos armas, incurriendo en todos los penalizadores al ataque normales como si usara un arma de una mano y un arma ligera. En este caso, el personaje solo podría golpear a un oponente adyacente.

Si un personaje usa la cadena como un arma de alcance, puede golpear a oponentes hasta a 3 metros de distancia. Además, al contrario que otras armas con alcance, el personaje la puede usar contra un enemigo adyacente. En este caso, el personaje solo puede usar un extremo de la cadena efectivamente; no puede usarla como un arma doble.

Ya que la cadena puede enrollarse alrededor de la pierna u otro miembro de un enemigo, un personaje puede realizar un ataque de derribo con ella teniendo éxito en un ataque cuerpo a cuerpo. Si el personaje es derribado durante su propio intento de derribo, el personaje puede dejar caer la cadena para evitar ser derribado.

Cuando usa una cadena, el personaje obtiene un bonificador +2 de equipo en su tirada de ataque enfrentada cuando intenta desarmar a un oponente (incluyendo la tirada para evitar ser desarmado si el personaje falla al desarmar al oponente).

ESPADA BASTARDA

Una espada bastarda es demasiado grande para usar con una mano sin entrenamiento especial, lo que la convierte en un arma exótica o especializada. Un personaje mediano puede usar una espada bastarda a dos manos como si fuera un arma tradicional, y una criatura grande la puede usar a una mano del mismo modo.

TABLA EI3: ACCESORIOS PARA ARMAS

NP	Objeto	CD Compra
—	Composición tecno-orgánica	2
1	Desmontable	2
1	Trampeado	6
2	Arma alternativa	4
2	Compacto	2
3	Desenfundador inmediato	2
	Funda de pistola	
3	De cadera	5
3	Oculta	5
4	Cargador	4
4	Cargador rápido	3
	Detonador	
4	Cubierta detonadora	4
4	De radio control	10
4	De temporizador	7
4	De cable	6
4	Equipo integrado	1
4	Iluminador	7
4	Miniaturizado	5
4	Mira láser	15
4	Mira telescópica Estándar	11
4	Módulo de autofuego	2
4	Módulo de autor recarga	3
4	Munición variable	4
4	Recámara expandida	2
	Silenciador	
4	Pistola	12
4	Rifle	14
4	Sistema de reconocimiento de voz	1
5	Carga Variable	6
5	Interferidor de sensores	2
5	Firma genética	2
5	Mira telescópica Óptico-electrónica	18
5	Módulo aturdidor	
	Fort CD 12	2
	Fort CD 15	4
	Fort CD 18	6
5	Teleobjetivo láser	1
6	Videobjetivo	3
7	Supresor de sonido	3
8	Munición teleportadora	6

ESPADA DE DOBLE HOJA

Una espada doble es un arma doble. Puedes luchar con ella como si lucharas con dos armas, pero al hacerlo, sufres los penalizadores asociados a la lucha con dos armas como si blandieras un arma de una mano y otra ligera. Una criatura capaz de ello que blandiera un arma doble en una sola mano no puede usarla como arma doble mientras la sostenga así.

GRAN MAYAL

Un gran mayal es un arma doble. Puedes luchar con el como si lucharas con dos armas, pero al hacerlo, sufres los penalizadores asociados a la lucha con dos armas como si blandieras un arma de una mano y otra ligera. Una criatura capaz de ello que blandiera un arma doble en una sola mano no puede usarla como arma doble mientras la sostenga así.

Con un gran mayal, se obtiene un bonificador +2 a las tiradas de ataque al intentar desarmar a un enemigo (incluyendo la prueba enfrentada para evitar ser desarmado si se fracasa al intentar desarmar al enemigo).

También se puede usar este arma para intentar desequilibrar y tirar al suelo a un oponente. Si tu mismo fueras desequilibrado por fracasar en el intento, solo tendrías que soltar el mayal para evitar caer.

HACHA DOBLE

Un hacha doble cuenta como un arma doble. Puedes luchar con ella como si lucharas con dos armas, pero al hacerlo, sufres los penalizadores asociados a la lucha con dos armas como si blandieras un arma de una mano y otra ligera. Una criatura capaz de ello que blandiera un arma doble en una sola mano no puede usarla como arma doble mientras la sostenga así.

KAMA

Un Kama es un asta de madera con una hoja de hoz extendida en un ángulo recto hacia fuera desde el asta. La Kama es un arma tradicional en varios estilos de karate.

KATANA

La Katana es la tradicional espada samurai japonesa. Cuando se usa con una dote de Competencia con Armas Cuerpo a Cuerpo específica (Katana), se puede usar con una mano. Para el que la empuña sin esta dote, la Katana debe usarse con dos manos, y se aplica el penalizador –4 de no competencia.

KHOPESH

Una espada bizarra popular entre los cultistas de los dioses egipcios. El Khopesh parece una espada larga común cuya hoja se convirtiera en una guadaña a 30 cm del mango. Es pesada y peligrosa de usar sin entrenamiento. Se puede usar el Khopesh para desequilibrar a oponentes gracias a su forma de garfio.

KUKRI

Esta pesada daga curva tiene su filo cortante en el lado interno de la curva.

LAZADA

Una lazada es un palo con un cordón corredizo en su punta y permite capturar a oponentes con un mínimo de daño. Un usuario que "golpea" a su objetivo con una lazada puede iniciar una presa inmediatamente como una acción gratuita. Además de las opciones habituales para un personaje que apresa a otro, el usuario de una lazada puede tirar al suelo a su víctima y tiene éxito automáticamente.

La lazada tiene alcance y no se puede usar contra oponentes adyacentes. Una lazada solo se puede usar contra oponentes del mismo tamaño o una categoría de tamaño de diferencia del usuario.

NEKODE

Un Nekode es una cinta o guante con pinchos en su palma. Es una buena arma y una buena herramienta de escalada del gusto de los ninjas. Un oponente no puede desarmar a tu personaje de un Nekode. Un ataque con un Nekode se considera un ataque armado. Usar dos Nekodes al trepar otorga un bonificador +1 por equipo a las pruebas de Atletismo con ese objetivo. El bonificador no se apilaría al +2 otorgado por un equipo de escalada. El bagh nakh ("garras de tigre") es parecido a un Nekode, pero se usa de modo más parecido a un puño americano. Tiene las mismas estadísticas, pero no vale para trepar.

NINJA-TO

Una espada corta y recta similar a un Wakizashi. Es el arma tradicional ninja. Fiel a los métodos del ninja, la vaina de un ninjato es multiusos. Se abre por ambos lados y permite usarla de cerbatana para lanzar polvos o venenos como si fuera un aspersor. Además es duro y resistente, lo que permite usarlo como peldaño de una escala de cuerda o como arma (con las estadísticas de un garrote).

SHIKOMI-ZUE

Este arma ninja parece una rama de bambú o una vara de madera, pero un giro rápido o al pulsar un botón, hará salir una punta de lanza de un extremo. Sin la hoja, un shikomizue produce el mismo daño que una vara (1d6, x2 crítico), y se puede usar como un arma doble. Con la hoja extendida tiene las estadísticas de la tabla de armas cuerpo a cuerpo.

NUNCHAKU

Un popular arma de artes marciales, el Nunchaku esta hecho de dos palos de madera conectados por un corto tramo de cuerda o cadena.

MOTOSIERRA

Las unidades militares y de la policía usan sierras potentes para cortar vallas y abrir puertas rápidamente. A veces son obligadas a servir como armas, a menudo por gente que ve demasiadas películas, a pesar de su mala maniobrabilidad.

Accesorios para Armas

Los siguientes accesorios son universales y se pueden aplicar a armas de a partir del Nivel de Progreso listado en la tabla, siempre que se respeten las restricciones específicas de cada uno.

ARMA ALTERNATIVA

Algunas armas pueden servir varios propósitos al integrar dos tipos de arma en una. Esto cubre cualquier cosa desde tener una bayoneta instalada en un rifle hasta permitir a un arma elegir entre dos tipos de energía en un momento dado. Al tratar con armas de fuego y otras armas a distancia, sólo se suelen mezclar tipos similares; por ejemplo, armas de energía con armas de energía y armas balísticas con armas balísticas. Ésta no es una limitación escrita en piedra, sino más bien una sugerencia basada en la logística de diseñar armas de esos tipos. Al elegir el accesorio alternativo, elige una segunda arma. Esa arma se integra en el arma base y se puede usar en cualquier momento. Además, debes elegir si el arma alternativa está separada físicamente o no del arma base a la hora de la compra. Éste accesorio se puede elegir múltiples veces, cada vez añadiendo un arma única adicional al modelo base.

Restricciones: el personaje debe también comprar el arma a integrar a parte del arma primaria antes de hacer la modificación complementaria.
Modificador CD de compra: +4.

CARGADOR

Para armas que usen cargadores, un personaje puede comprar adicionales. Cargar estos cargadores extra con anterioridad y guardarlos en un lugar a mano hace más fácil recargar un arma en combate.

CARGADOR RÁPIDO

Un cargador rápido contiene un número de balas en un anillo, en una posición que refleja la cámara en un cilindro de revólver. Usando un cargador

rápido gana tiempo en recargar un revólver, ya que un personaje puede insertar todas las balas a la vez.

CARGA VARIABLE

De modo similar al módulo aturdidor, la carga variable se aprovecha de la energía de un arma para modificar el daño causado por sus disparos. Éste accesorio le permite al usuario "subir la potencia" de sus disparos enfocando más energía en un único disparo. Un arma con carga variable puede aumentar la potencia de su daño usando una acción de ataque, aumentando el daño de su siguiente disparo en +1dado. Por ejemplo, un arma que normalmente hace 2d6 puntos de daño haría 3d6 puntos de daño después de que se subiera la potencia durante un turno. A un arma se le puede subir la potencia hasta tres turnos. Si se le sube durante más turnos se vuelve inestable; en el cuarto turno se debe disparar el arma o explota haciéndole al usuario daño de sobrecarga (el normal +4 dados). Cuando esto ocurre, el arma queda completamente destruida.

Restricciones: sólo armas a distancia de energía.
Modificador CD de compra: +6.

COMPACTO

Al eliminar espacio malgastado y usar componentes más pequeños, algunos ingenieros son capaces de producir armas mucho más pequeñas que sus versiones estándar. Cualquier arma compacta consta de un tamaño una vez menor al normal, hasta un tamaño mínimo de diminuto.

Éste accesorio solo se puede añadir a armas a distancia, ya que la mayoría de las armas de cuerpo a cuerpo dependen de su tamaño para producir daño.

Restricciones: solo armas a distancia.
Modificador CD de compra: +2.

COMPOSICIÓN TECNO-ORGÁNICA

Aunque la tecnología en la tierra está basada en la electrónica y la mecánica, algunas culturas alienígenas o de otras realidades pueden haber desarrollado tecnologías basadas en organismos trabajando en armonía para un propósito concreto. Además, civilizaciones más avanzadas podrían hacer uso de ciertas formas de tecnología biológica integradas en sus aparatos mecánicos para formar híbridos tecno-orgánicos capaces de realizar ciertas tareas con mayor eficiencia.

Un arma con composición tecno-orgánica está compuesta de tejido vivo o de un híbrido de material biológico/mecánico. Al contrario que las armas normales, el arma con éste accesorio se recupera del daño como si fuera un ser vivo. Además, las armas con éste accesorio son susceptibles a enfermedades y venenos diseñados específicamente para afectar a material tecno-orgánico.

Restricciones: ninguna.
Modificador CD de compra: +2.

DESENFUNDADOR INMEDIATO

Algunas armas están diseñadas para estar ocultas a la vista y aparecer rápidamente en la mano cuando se las necesita. Un desenfundador inmediato se asegura de que armas pequeñas se queden escondidas bajo capas de ropa o armadura para saltar a la acción en un momento. Quien lleva un arma con éste accesorio gana automáticamente los beneficios de la dote Desenvainado rápido pero sólo para ésta arma, incluso si el arma no queda a la vista del personaje cuando está guardada.

Restricciones: armas de tamaño pequeño o menor.
Modificador CD de compra: +2

DESMONTABLE

En aquellas situaciones que necesitan sigilo y engaño, es muy valioso tener la posibilidad de dividir un artículo en piezas y transportarlo en su estado desmontado. Un arma desmontable se puede montar y desmontar en un momento. Desmontar un arma a sus partes supone una acción de asalto completo, mientras que montarla requiere otra acción de asalto completo. Obviamente, hay que montar completamente un arma para poderla usar. En su estado desmontado no es fácil identificar un arma; es necesaria una tirada de Saber (tecnología, armamento u otra coherente) contra CD 17 para identificar un arma desmontada como lo que realmente es.

Restricciones: ninguna.
Modificador CD de compra: +2.

DETONADOR

Un detonador activa un explosivo, causando que explote. El dispositivo consiste en una cubierta que explota activada eléctricamente y algún tipo de dispositivo que envía la carga eléctrica para encender la cubierta detonadora. Conectar un detonador a un explosivo requiere una prueba de Artesanía (demoliciones u otra coherente) contra CD 15. Un fallo significa que el explosivo no logra explotar como estaba planeado. Un fallo por 10 o más significa que el explosivo explota durante la manipulación para instalar el detonador.

Cubierta Detonadora: este es un detonador sin un controlador incorporado. Se puede poner un cable en cualquier dispositivo eléctrico, como un interruptor de la luz o el contacto de encendido de un coche, con una prueba de Artesanía (demoliciones u otra coherente) contra CD 10. Cuando se activa el dispositivo eléctrico, el detonador explota.

Radio Control: este dispositivo consiste en dos partes: el detonador en sí y el mecanismo de activación. El mecanismo de activación es un objeto eléctrico aproximadamente del tamaño de una baraja de cartas, con una antena, un seguro y un interruptor de activación. Cuando el interruptor se acciona, el mecanismo de activación envía una señal al detonador por radio, encendiéndolo. Tienen una distancia de 150 metros.

Temporizador: este es un temporizador electrónico conectado al detonador. Como un reloj despertador, se puede fijar para explotar en un momento determinado.

De Cable: esta es la forma más simple de detonador. La cubierta detonadora conecta con un cable al mecanismo de activación, normalmente un pequeño mecanismo de empuñadura de pistola que el usuario aprieta. El detonador viene con 30 metros de cable, pero se pueden empalmar mayores longitudes con una prueba de Artesanía (demoliciones u otra coherente) contra CD 10.

EQUIPO INTEGRADO

Una pieza de equipo general (no otra arma) se integra en el arma y se puede activar por el usuario en cualquier momento. Éste accesorio se suele usar para darle a armas a distancia linternas o lanzadores de bengalas, pero no está limitado a esas aplicaciones. Algunas armas usan el equipo integrado para incorporar pequeños ordenadores o módulos de sensores reduciendo la cantidad de equipo que debe cargar el personaje.

Al elegir el accesorio de equipamiento integrado, elige una pieza de equipo. Esa pieza es integrada en el arma y se puede usar en cualquier momento. Además, debes decidir en el momento de la compra si la pieza de equipo puede o no ser separada físicamente. Se puede elegir este accesorio múltiples veces, añadiendo cada vez una única pieza de equipo al modelo base del arma.

Restricciones: el personaje debe además comprar la pieza de equipo para integrar en el arma antes de hacer la modificación.
Modificador CD de compra: +1.

FIRMA GENÉTICA

Algunas agencias de seguridad, militares, etc., se aseguran de estar al tanto de todas las acciones de sus operativos colocando marcadores de identidad en cada unidad de munición. Éste marcador puede venir en

forma de un número de serie grabado en la carcasa del cartucho o puede ser algo más sutil, como un producto químico que impregne la munición cuando sale del arma. Independientemente de su forma, cada ronda de munición que abandone el arma lleva una firma genética única que la identifica como proveniente específicamente de esa arma en concreto y ninguna otra, identificando instantáneamente al atacante en cualquier análisis forense.

Restricciones: sólo armas balísticas a distancia.
Modificador CD de compra: +2.

FUNDA DE PISTOLA

Las fundas están generalmente disponibles para todas las armas de fuego medianas o más pequeñas.

De Cadera: esta funda contiene el arma en una localización de fácil acceso y visibilidad.

Oculta: una funda oculta esta diseñada para ayudar a mantener el arma fuera de la vista. En la mayoría de los casos, es una funda de hombro (el arma se acomoda bajo la axila del portador, probablemente debajo de una chaqueta). Armas pequeñas o menudas se pueden transportar en fundas de cinturón (a menudo situadas dentro del cinturón del que la porta contra su espalda). Armas menudas también se pueden transportar en fundas de tobillo o bota.

ILUMINADOR

Un iluminador es una pequeña linterna que se monta en el arma de fuego, liberando una de las manos del usuario. Funciona como una linterna estándar.

INTERFERIDOR DE SENSORES

De simples detectores de metales a avanzados escáneres de rayos x, hay un modo de detectar cualquier arma.

Al avanzar la tecnología, también lo hace la exactitud de los aparatos sensores de armas. La capacidad de confundir éstos sensores puede ser impagable, especialmente cuando haya que pasar un arma a través de un sistema de seguridad. Cualquier arma con un interferidor de sensores obtiene un modificador de +4 a cualquier tirada echa para ocultar el arma de sensores u otros aparatos detectores.

Restricciones: ninguna.
Modificador CD de compra: +2.

MINIATURIZADO

Al eliminar espacio malgastado y usar componentes microscópicos, algunos ingenieros pueden producir armas mucho más pequeñas de lo normal. Cualquier arma miniaturizada es dos categorías de tamaño más pequeño de lo normal, hasta un tamaño mínimo de diminuto.

Un arma a la que se miniaturiza ya no puede usar munición estándar, sólo munición que también haya sido miniaturizada. Éste accesorio solo se puede añadir a armas a distancia, ya que la mayoría de las armas de cuerpo a cuerpo dependen de su tamaño para producir daño

Restricciones: sólo armas a distancia.
Modificador CD de compra: +5.

MIRA LÁSER

Este pequeño láser se monta en el arma de fuego, y proyecta un diminuto punto rojo en el blanco del arma. Una mira láser concede un bonificador +1 de equipo en todas las tiradas de ataque realizadas contra blancos no más allá de 9 metros. Sin embargo, una mira láser no se puede usar en exteriores durante el día.

MIRA TELESCÓPICA

Una mira telescópica es un dispositivo para avistar que hace más fácil golpear blancos a gran distancia. Sin embargo, aunque una mira aumenta la imagen del blanco, tiene un campo visual mucho más limitado, haciéndola difícil de usar.

Estándar: una mira estándar aumenta el incremento de distancia para un arma a distancia en la mitad (multiplica por 1,5). Sin embargo, para usar una mira telescópica un personaje debe pasar una acción de ataque apuntando a su blanco. Si el personaje cambia de blanco o, por cualquier motivo, lo pierde de vista debe reapuntar al blanco para ganar el beneficio de la mira.

Óptico-Electrónica: una mira óptico-electrónica funciona igual que una estándar con luz normal. En oscuridad, sin embargo, el usuario ve a través de ella como si tuviera la capacidad de visión en la oscuridad concedida por las gafas de visión nocturna.

MÓDULO ATURDIDOR

Una ventaja de las armas de energía sobre sus contrapartidas balísticas y físicas es su capacidad de alterar la potencia de sus ataques sobre la marcha. Con un módulo aturdidor se puede ajustar el arma para producir daño que incapacite al objetivo sin herirlo. El módulo aturdidor es un modo de fuego alternativo; cambiar a o desde "aturdir" es una acción gratuita (al igual que cambiar la cadencia de fuego). Cuando un personaje dispara un arma ajustada a aturdir y golpea con éxito, el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Fortaleza (con la CD 15 + resultado de la tirada de daño) o quedará aturdido durante 1d6 asaltos, inconsciente si falla por más de 10.

Restricciones: sólo armas de energía
Modificador CD de compra: +2 (Fortaleza CD 12); +4 (Fortaleza CD 15); +6 (Fortaleza CD 18).

MÓDULO DE AUTO FUEGO

Algunas armas de fuego y de energía son capaces de disparar solo en modo de disparo simple o en modo de disparo semiautomático. El modulo de auto fuego permite a éstas armas disparar en modo de auto fuego.

Restricciones: sólo para armas a distancia sin auto fuego.
Modificador CD de compra: +2.

MÓDULO DE AUTO RECARGA

Muchas armas confían en cajas de munición o baterías para funcionar. El accesorio de auto recarga facilita una recarga rápida. Esto puede ser en la forma de un alternador de baterías integrado, o en sistemas automáticos que colocan la munición desde la cintura del usuario. Independientemente del lugar en el cuerpo del dueño en que se encuentre o de la forma que tenga el auto recargador, un arma con un módulo de auto recarga siempre es recargado automáticamente como una acción gratuita tan pronto como se gaste el cargador anterior. Éste módulo no se puede transferir de un arma a otra incluso entre armas de tipos similares, ya que cada modulo está ajustado para el arma específica para la que se diseñó.

Restricciones: sólo armas que usen cargadores de munición o baterías.
Modificador CD de compra: +3.

MUNICIÓN TELEPORTADORA

Una desventaja del uso de armas a distancia siempre ha sido que la munición sea limitada. A menos que quien maneje el arma esté dispuesto a llevar consigo una voluminosa mochila batería o cintas de munición, recargar siempre es un problema. El accesorio de munición teleportadora permite al personaje recargar sin que en realidad tenga que recargar; cuando el arma detecta que se ha quedado sin munición, el cartucho de munición es teleportado fuera del arma y se teleporta uno nuevo en su lugar instantáneamente. Aunque el personaje no tenga que recargar, deberá tener suficientes cartuchos o células de potencia almacenados que teleportar al arma o el accesorio no funcionará.

Restricciones: sólo armas a distancia.

Modificador CD de compra: +6.

MUNICIÓN VARIABLE

Las armas de fuego suelen tomar su munición de una única fuente y lo hacen así hasta que son recargadas con munición nueva. La munición variable cambia esto permitiendo al usuario cargar tipos adicionales de munición. Esto esencialmente dobla la capacidad de munición del arma y le permite al usuario cambiar entre dos tipos de munición diferentes como una acción gratuita.

Éste accesorio se puede seleccionar múltiples veces, cada una añadiendo la capacidad de usar un único tipo de munición nuevo.

Restricciones: sólo armas balísticas a distancia.
Modificador CD de compra: +4.

RECÁMARA EXPANDIDA

Algunos ingenieros reconocen que pararse a recargar un arma en combate es peligroso y una maniobra que puede poner la vida en peligro. Con el objetivo de reducir el tiempo que lleva asegurarse de que el arma esté llena, éstos ingenieros han aumentado la capacidad de munición del arma para alargar el tiempo entre recargas. Cualquier arma con una recámara expandida dobla su capacidad normal de munición. Éste accesorio solo se puede coger una vez por arma.

Restricciones: sólo armas a distancia.
Modificador CD de compra: +2.

SILENCIADOR

Un silenciador se adapta al extremo del arma de fuego, capturando los gases que viajan a velocidad supersónica que propulsan una bala cuando se dispara. Esto elimina el ruido del disparo de la bala, reduciendo dramáticamente el sonido que hace el arma cuando se usa. Para pistolas, el único sonido es la acción mecánica del arma (prueba de Atención realizada para escuchar, CD 15, para notarlo). Para armas grandes, la velocidad supersónica de la bala misma todavía hace ruido. Sin embargo, es difícil decir de donde viene el sonido, requiriendo una prueba de Atención realizada para escuchar (CD 15) para localizar la fuente del disparo. Modificar un arma para aceptar un silenciador requiere una prueba de Artesanía (mecánica u otra coherente) contra CD 15. Una vez que un arma ha sido modificada de esta manera, se puede adjuntar o quitar un silenciador como una acción de movimiento. Los silenciadores no se pueden usar en revólveres o escopetas. Un silenciador comprado para un arma se puede usar para cualquier otra arma que dispare el mismo calibre de munición.

SISTEMA DE RECONOCIMIENTO DE VOZ

Una contramedida que se suele instalar en armas es el sistema de reconocimiento de voz. El sistema provoca que el usuario tenga que decir una palabra de mando concreta para desbloquear el arma antes de poderla usar. Algunas armas utilizan el sistema de reconocimiento de voz en conjunción con trampas para requerir una orden vocal que reinicie el arma a su estado previo. Cualquier arma con un sistema de reconocimiento de voz no disparará ni se activará a menos que su dueño (o un grupo definido) dé la orden para activar el arma.

Restricciones: ninguna.
Modificador CD de compra: +1.

SUPRESOR DE SONIDO

Con una tecnología similar a la que produce el uniforme silencioso, el supresor de sonido es el accesorio que cubre la función de los silenciadores contemporáneos en la era de la gravedad. Dado que las armas de energía no pueden hacer uso de los silenciadores tradicionales de las armas balísticas, el supresor de sonido cubre esta función para casi todas las armas de la era de la gravedad.

El supresor de sonido genera un campo de energía sónica que cancela el sonido producido dentro del campo, reduciendo el ruido del disparo del arma a un mero silbido de energía sónica. El supresor sónico añade un +10 a la CD de las pruebas de Atención realizadas para oír el disparo del arma.

Restricciones: sólo armas a distancia.
Modificador CD de compra: +3.

TELEOBJETIVO LÁSER

Uno de los complementos más valiosos para un arma es un teleobjetivo, permitiendo al usuario apuntar a objetivos mucho más lejos de lo normal. Lo que hace al teleobjetivo láser tan valioso es que sirve para dos cosas. Primero, un arma con éste accesorio incrementa su alcance por la mitad (se multiplica por 1,5). Además el teleobjetivo lanza un láser invisible capaz de determinar la distancia exacta hasta el objetivo, y entonces enviar la información a través de un enlace informático. Si esa información se envía a otro arma con teleobjetivo láser, el segundo atacante gana un bonus de +1 por equipo a su primer ataque contra el objetivo. Esto permite a múltiples personajes con teleobjetivos láser triangular la posición exacta de un objetivo proporcionando mayor exactitud en los ataques.

Restricciones: sólo armas a distancia.
Modificador CD de compra: +1.

TRAMPEADO

Aquellos personajes que tengan un punto de vista más paranoico de la vida pueden considerar trampear sus armas para proteger sus propiedades. Cualquier arma trampeada está diseñada para funcionar correctamente solo para el dueño o dueños de la misma o para un grupo determinado de personajes. Si un personaje no autorizado coge o intenta usar el arma, se activa una trampa inmediatamente. Tras activarse la trampa, solo un usuario autorizado puede resetear el arma a su estado normal. Al seleccionar el accesorio trampeado, el personaje debe designar una persona o grupo concretos que pueden usar el arma sin activar la trampa. Además, el personaje debe elegir una única trampa de la lista que sigue:

Espino: el arma proyecta rápidamente pinchos u hojas afiladas desde su mango, haciendo 1d6 puntos de daño al usuario por cada turno que se sostenga el arma.

Shock eléctrico: unas cápsulas de energía en el mango del arma sueltan una descarga que produce 1d6 puntos de daño eléctrico al usuario.

Ráfaga aturdidora: se descarga una ráfaga aturdidora desde un emisor especial montado dentro del arma. Ver el accesorio Módulo aturdidor para más información sobre sus efectos.

Disparar arma integrada: se activa un arma integrada que apunta al usuario no autorizado. Ésta trampa requiere que el arma tenga el accesorio de Arma alternativa (ver más arriba) y se suele usar para activar un dispositivo explosivo.

Restricciones: ninguna.
Modificador CD de compra: +6.

VIDEOBJETIVO

El videobjetivo es una modificación especial de las armas a distancia que proporciona un modo más sencillo de inspeccionar lugares remotos del campo de batalla desde la comodidad de un refugio seguro. El videobjetivo es una pantalla de 3x3 pulgadas unida a la parte de atrás de un teleobjetivo estándar. Permite al usuario del arma sentarse y examinar los detalles en la imagen sin tener que apretar los ojos contra la mirilla del teleobjetivo. Además, se puede pausar o fotografiar las imágenes que aparecen en la pantalla, así como hacer zoom y utilizar software de mejora de la imagen, permitiendo análisis y disecciones del campo de batalla sobre la marcha. Algunos videobjetivos son capaces

TABLA E14: ARMADURAS

NP	Armadura	Tipo	RD	Des Máx.	Penal. Armad.	Fallo Conj.	Veloc. (9 metros)	Peso	CD Compra	Restricción
	Armadura Ligera									
0	Chaqueta de cuero	Improvisada	1	+8	—	5%	9	2 kg	10	—
1	Acolchada	Improvisada	1	+8	–3	5%	9	4,5 kg	9	—
1	Armadura de cuero	Tradicional	2	+6	—	10%	9	7 kg	12	—
2	Cuero tachonado	Tradicional	3	+5	–1	15%	9	10 kg	13	—
4	Camisa secreta ligera	Ocultable	2	+7	—	5%	9	1 kg	13	Lic. (+1)
4	Chaleco de bolsa plegable	Ocultable	2	+6	–1	1%	9	1 kg	13	Lic. (+1)
4	Chaleco secreto	Ocultable	3	+5	–2	1%	9	1,5 kg	14	Lic. (+1)
4	Traje anti radiación	Táctica	–	+5	–4	40%	9	4,5 kg	15	Res. (+2)
4	Traje ignífugo	Táctica	–	+5	–4	40%	9	4,5 kg	13	—
5	Traje de vuelo y casco	Táctica	2	+6	—	60%	9 / 6	1 kg	10	Lic. (+1)
6	Armadura de combate ligera	Táctica	3	+5	–2	30%	9 / 6	3 kg	12	Lic. (+1)
6	Armadura de explorador	Táctica	2	+6	–1	40%	9 / 6	2 kg	11	Lic. (+1)
6	Equipo de supervivencia	Ocultable	1	+7	—	35%	9 / 6	1,5 kg	16	—
	Armadura Intermedia									
0	Pieles	Improvisada	3	+4	–3	20%	6	11 kg	10	—
1	Armadura de láminas	Tradicional	5	+3	–4	30%	6	16 kg	20	—
1	Coraza	Tradicional	5	+3	–4	25%	6	13,5 kg	18	—
1	Cota de escamas	Tradicional	4	+3	–4	25%	6	13,5 kg	16	—
2	Camisa de cota de mallas	Tradicional	5	+2	–5	15%	6	18 kg	18	—
4	Chaleco ligero	Táctica	5	+3	–4	20%	6	4 kg	16	Lic. (+1)
4	Chaleco ocultable	Ocultable	4	+4	–3	5%	6	2 kg	15	Lic. (+1)
4	Chaleco táctico	Táctica	6	+2	–5	25%	6	4,5 kg	17	Lic. (+1)
7	Armadura de combate media	Táctica	4	+4	–2	30%	6 / 4,5	4 kg	14	Lic. (+1)
7	Uniforme silencioso	Ocultable	1	+8	—	25%	9 / 6	0,5 kg	18	—
	Armadura Pesada									
1	Armadura Laminada	Tradicional	6	0	–7	40%	6	20 kg	18	—
1	Cota de bandas	Tradicional	6	+1	–6	35%	6	16 kg	19	—
2	Armadura de placas	Tradicional	8	+1	–6	35%	6	22 kg	23	—
2	Armadura de placas y mallas	Tradicional	7	0	–7	35%	6	22 kg	21	—
2	O-yoroi	Tradicional	7	+2	–5	40%	6	20 kg	28	—
4	Chaleco de respuesta especial	Táctica	7	+1	–6	20%	6	2,25 kg	18	Lic. (+1)
4	Unidad de acceso forzado	Táctica	9	0	–8	40%	6	9 kg	19	Lic. (+1)
5	Armadura de infantería	Táctica	6	+3	–3	40%	6 / 4,5	4,5 kg	20	Lic. (+1)
5	Traje espacial	Táctica	7	0	–10	60%	4,5 / 3	22,65 kg	26	Lic. (+1)
8	Armadura de combate unisoldado	Táctica	10	+1	–6	60%	6 / 4,5	14 kg	19	Lic. (+1)
	Armadura potenciada									
7	Armadura de combate espacial	Táctica	9	+1	–7	60%	4,5 / 3	18 kg	17	Lic. (+1)
8	Armadura estimulante	Táctica	7	+4	–3	30%	6 / 4,5	10 kg	18	Lic. (+1)
	Escudos									
–	Escudo improvisado	Escudo	1	—	–2	5%	—	Diverso	—	—
1	Escudo grande	Escudo	2	—	–2	15%	—	7 kg	7	—
1	Escudo pequeño	Escudo	1	—	–1	5%	—	3 kg	5	—
1	Rodela	Escudo	1	—	–1	5%	—	2,25 kg	9	—
4	Escudo antidisturbios	Escudo	3	—	–1	30%	—	3 kg	10	Res. (+2)

de recibir imágenes emitidas desde lugares remotos, permitiendo que se use la pantalla para comunicación por video (conectando un auricular con micrófono opcional) o transmitir mapas y órdenes de movimiento con ayudas visuales.

Restricciones: sólo armas a distancia.
Modificador CD de compra: +3.

ARMADURA

La armadura corporal viene en una variedad de formas y tamaños, proporcionando diversos grados de cobertura y diversa pesadez de materiales. Cuatro dotes cubren la competencia en el uso de armadura: Competencia con Armaduras (ligera), Competencia con Armaduras (intermedia), Competencia con Armaduras (pesada) y Competencia con Armaduras (Potenciada)

TABLA DE ARMADURA

La armadura está descrita por varias estadísticas, como se muestra en la Tabla E14: Armaduras.

Tipo: la armadura viene en cinco tipos: tradicional, improvisada, ocultable y táctica.

La armadura tradicional es una armadura de fabricación tradicional, como la cota de mallas medieval y la armadura de placas.

La armadura improvisada incluye objetos que proporcionan protección incluso aunque no fueran diseñadas para tal propósito, como las chaquetas de cuero de ciclista y las corazas de Rugby.

La armadura ocultable es una armadura corporal moderna diseñada para ajustarse por debajo de la ropa normal. Se puede portar durante extensos periodos de tiempo sin fatigar al portador.

La armadura táctica es una armadura corporal moderna que se ajusta sobre la ropa y no puede ser fácilmente ocultada. Su peso y volumen la hacen poco práctica para llevarla todo el tiempo, y generalmente solo se viste cuando es probable una peligrosa confrontación específica. Debido a que se viste sobre la ropa en situaciones tácticas, la armadura táctica a menudo tiene bolsillos, clips, y puntos de adherencia de velcro para transportar armas, granadas, munición, linternas, botiquín de primeros auxilios y otros objetos.

Reducción de daño: la cantidad de daño que absorbe la armadura. Este número se resta de las tiradas de daño de un atacante para calcular el daño sufrido.

Bonificador de Destreza Máximo: este número es el bonificador de Destreza máximo que este tipo de armadura permite. Una armadura más pesada limita la movilidad, reduciendo la capacidad de un personaje para evitar los ataques. Si el personaje no es competente con la armadura indicada (no posee la dote correspondiente) reduce en –2 este máximo.

Penalizador de Armadura: cuanto más pesada o voluminosa la armadura, más afecta a determinadas habilidades. Este penalizador se aplica a las pruebas que dependan de coordinación, equilibrio, agilidad… Si el personaje no es competente con el tipo de armadura indicado (no posee la dote correspondiente) dobla la penalización.

Fallo de Conjuro: si en la ambientación hay magia y es incompatible con el uso de armaduras, esta columna indica la probabilidad de que un conjuro lanzado vistiendo la armadura falle.

Velocidad (9 metros): las armaduras intermedias y pesadas reducen la velocidad de un personaje. El número en esta columna es la velocidad del personaje mientras lleva la armadura, asumiendo que su velocidad base es 9 metros (la velocidad normal para la mayoría de los seres humanos). Si aparecen dos valores, el segundo corresponde a personajes que no son competentes con el tipo de armadura correspondiente.

Peso: esta columna da el peso de la armadura.

CD de Compra: esta es la CD de compra de una prueba de Riqueza para adquirir la armadura. Este numero refleja el precio base y no incluye ningún modificador por comprar la armadura en el mercado negro.

Restricción: la clasificación de restricción para la armadura, si la hay, y el apropiado modificador de la CD de compra del mercado negro. Recuerda aplicar este modificador a la CD de compra cuando realices una prueba de Riqueza para adquirir la armadura en el mercado negro.

Armadura Ligera

Para el personaje que no quiere retrasarse por más molestos tipos de armadura, una prenda de cuero o algún tipo de armadura ocultable es justo la clave.

ACOLCHADA

La armadura acolchada lleva capas de tela y forro. Las armaduras usadas para entrenar a perros de ataque y la ropa de frío extremo entran en esta categoría.

ARMADURA DE COMBATE LIGERA

La armadura de combate ligera proporciona menos protección que los tipos posteriores más pesados, pero permite mayor movilidad. La mayoría de las armaduras ligeras de combate consisten en un chaleco protector, hombreras y protecciones para la parte superior de los brazos, protecciones para los muslos y el abdomen y rodilleras. Algunas armaduras ligeras también incluyen cascos y visores, aunque no todas incluyen esas capas de armadura.

ARMADURA DE CUERO

Esta tradicional armadura consiste en un peto hecho de cuero grueso y lacado, junto con flexibles recubrimientos de cuero para otras partes del cuerpo.

ARMADURA DE EXPLORADOR

La armadura de explorador es similar en muchos aspectos a la armadura de combate ligera, pero con algunas excepciones destacables. La armadura de explorador está pintada con patrones de camuflaje: bosque, desierto, inverno (principalmente blanco), urbano (patrones grises) o negro. Cuando se utiliza en un entorno apropiado, la armadura proporciona un bonificador de +2 a las tiradas para esconderse.

Además, la armadura de explorador no tiene las rodilleras ni las protecciones de las piernas con lo que se mejora la movilidad pero se pierde en protección en la parte inferior del cuerpo. La armadura de explorador suele incorporar accesorios de supervivencia apropiados para el entorno para el que esté preparada.

CAMISA SECRETA LIGERA

Diseñada para un trabajo profundamente secreto en el cual es crítico que el portador apareciese armado o con armadura, esta prenda consiste en una camiseta con una banda de material protector ligero cosido alrededor del torso inferior.

CHALECO DE BOLSA PLEGABLE

Esta prenda, que consiste en un delantal de torso de ligero material protector sostenido por un lazo alrededor del cuello, se puede guardar en un inocuo paquete que cabe en el bolsillo trasero del pantalón. Desplegar el delantal es una acción de movimiento. Esta prenda no proporciona bonificador de equipo (y no tiene penalizador de armadura ni bonificador máximo de Destreza) cuando esta plegado.

CHAQUETA DE CUERO

Esta armadura está representada por una pesada chaqueta de cuero de ciclista. Varias otras armaduras improvisadas, como unas almohadillas de fútbol y almohadillas de un receptor de béisbol, ofrecen protección y estadísticas de juego similares.

CHALECO SECRETO

Cubriendo una gran área del torso, este chaleco proporciona mejor protección que la camisa secreta ligera, pero también es más fácil de notar. Es la opción de protección más usada cuando la armadura debe permanecer sin ser vista pero el portador no cuenta con enfrentarse a mucho escrutinio, concediéndole un modificador +2 en las pruebas de Atención para advertir la armadura a quien le observe.

CUERO TACHONADO

Una armadura hecha de cuero resistente pero flexible (cuero no endurecido al contrario que en la armadura de cuero común) reforzada con tachuelas de metal. Hay ropa de motociclismo que lleva tachuelas hasta el punto de poderse considerar cuero tachonado.

EQUIPO DE SUPERVIVENCIA

El equipo de supervivencia es la evolución de la vestimenta de supervivencia para entornos salvajes popularizada en la era de la información. Gracias a la miniaturización continuada de la tecnología junto con los avances en ingeniería química, el equipo de supervivencia permite a su usuario salir adelante durante días o incluso semanas sin una fuente de agua o raciones. La premisa básica del equipo de supervivencia se basa en que para sobrevivir en entornos hostiles, el cuerpo humano debe conservar y reciclar los recursos. Como resultado, el equipo de supervivencia, que se parece mucho a un traje de neopreno para submarinistas de hoy en día con almohadillas negras pegadas, puede controlar lo que entra y sale del cuerpo de un modo eficiente.

El agua se acumula en pequeñas bolsas repartidas por todo el traje y se puede drenar a través de un pequeño tubo que sale del collar; el traje recicla el sudor y la orina (que son purificados químicamente) y rellena las bolsas según sea necesario.

El exterior del equipo de supervivencia lleva un número de parches negros parcialmente reflectantes, que absorben energía solar y calor y los acumulan en pequeñas baterías térmicas repartidas por el traje. Si la temperatura empieza a caer, las baterías térmicas pueden liberar y mantener una temperatura agradable para el cuerpo humano durante más de 8 horas sin necesidad de recargar. Si las baterías se gastaran, el traje también tiene bolsas químicas de un solo uso que calientan durante otras 8 horas más. Un pequeño sistema de alimentación intravenoso proporciona nutrición al acabarse las raciones y la comida durante no más de 6 días. Pequeños ventiladores y salidas de temperatura permiten al traje enfriar el cuerpo en temperaturas de extremo calor sin perder humedad corporal.

TRAJE ANTI RADIACIÓN

Aunque técnicamente no es armadura, este voluminoso mono protege al usuario de peligros radioactivos, biológicos y químicos. Una vez puesto y sellado completamente, otorga un bonificador de +10 a las pruebas de Fortaleza contra radiación, enfermedad, productos químicos o venenos (aéreos o de contacto).

Un traje anti radiación incluye una fuente interna de aire que dura una hora. Lleva 5 minutos ponérselo con ayuda de alguien y 10 sin ella. Si un traje antirradiación sufre una rotura de cualquier tipo, se niegan todas sus protecciones. Una vez que el exterior del traje ha sido expuesto a algún peligro del que protege, hay que limpiarlo, descontaminarlo o neutralizar la radiación de su exterior antes de quitárselo, lo cual lleva 1 hora y requiere productos químicos especiales (CD compra 15) y mangueras de agua a presión.

TRAJE IGNÍFUGO

Este mono voluminoso y plateado proporciona una resistencia al fuego de 10, pero no protege de otros tipos de daño. Sus usuarios más habituales son los cuerpos de bomberos.

TRAJE DE VUELO Y CASCO

La combinación de traje de vuelo con casco que llevan los pilotos de combate dobla la armadura corporal usada por los guerreros de a pie. El traje de vuelo contiene bolsas tejidas de kevlar en el pecho, espalda, brazos, piernas y abdomen en las que se insertan planchas de armadura. El casco protege la cabeza.

El traje de vuelo blindado sigue existiendo en niveles de progreso posteriores. La mayoría de los pilotos de eras posteriores llevan trajes de vuelo blindados con casco esencialmente idénticos a los de np5, aunque con el diseño apropiado a su sociedad, época y cuerpo militar.

Armadura Intermedia

La mayoría de las armaduras intermedias (excepto para la tradicional camisa de cota de mallas) no es terriblemente pesada, pero no obstante proporciona una cantidad significante de protección, a expensas de algo de velocidad.

ARMADURA DE COMBATE MEDIA

Diseñada para conflictos bélicos violentos y situaciones peligrosas, la armadura de combate media cubre al usuario casi de la cabeza a los pies en placas de armadura. La armadura de combate media incluye un casco que encaja cómodamente en la cabeza y no interfiere en el campo de visión.

ARMADURA DE LÁMINAS

Similar a una armadura de escamas, la armadura de láminas consiste en pequeñas láminas de metal cosidas juntas o a un forro de cuero o tela.

CAMISA DE COTA DE MALLAS

Esta armadura de la época medieval es una larga camisa hecha de anillos metálicos entrelazados, con una capa de almohadilla por debajo. Es pesada, haciéndola incómoda de portar durante largos periodos de tiempo.

CHALECO DE BOLSA PLEGABLE

La armadura corporal estándar de las unidades tácticas de la policía, esta vestimenta proporciona protección total del torso en los resistentes materiales protectores flexibles disponibles.

CHALECO LIGERO

Un ligero chaleco táctico, diseñado para ampliar el uso por policía y fuerzas antidisturbios en alerta de un ataque potencial. Esta armadura sacrifica un grado de protección por un poquito de comodidad, al menos comparada con otras armaduras corporales tácticas.

CORAZA

Cubre el tronco. Trae un escudo y espinilleras. Un traje ligero de tela o cuero bajo el metal protege los miembros sin restringir el movimiento en demasía.

CHALECO OCULTABLE

Un equipo estándar en muchas fuerzas de policía, esta prenda proporciona protección máxima en un atuendo que se puede llevar durante todo el día bajo ropa normal. Mientras puede pasar desapercibido en un vistazo rápido, normalmente es visible para cualquiera que la mire de cerca, concediendo un bonificador +4 en pruebas de Avistar para advertir la armadura.

COTA DE ESCAMAS

Una cota y pantalón (y quizás un faldón) de cuero cubierto de piezas de metal superpuestas como las escamas de un pez. Incluye Guanteletes.

PIELES

Una armadura preparada con múltiples capas de cuero y pieles de animales. Es rígida y es difícil moverse dentro de ella.

UNIFORME SILENCIOSO

El uniforme silencioso usa tecnología sónica de última generación para aumentar el sigilo del usuario. Tiene el aspecto de un mono ajustado con almohadillas en hombros, codos y rodillas. El uniforme lleva integrados

generadores de campos amortiguadores sónicos, que reducen al mínimo el ruido producido por el movimiento. Un personaje que lleve un uniforme silencioso obtiene un bonificador +10 por equipo a las tiradas para moverse silenciosamente.

Armadura Pesada

Para la mejor protección que el dinero puede comprar, ve con armadura pesada, pero ten cuidado del penalizador de armadura.

ARMADURA DE COMBATE PESADO "UNISOLDADO"

El paso definitivo en la creación de un ejército de un solo hombre. La armadura de combate pesado "unisoldado" es un paquete "todo en uno" que transforma al usuario en un oponente formidable en el combate. El usuario está cubierto de pies a cabeza. El casco incluye un Hud integrado y un visor que cambia para reducir los efectos de luces deslumbrantes repentinas, haciendo que las granadas cegadoras sean inútiles contra el usuario. Además, la armadura suele tener espacios integrados para incorporar sistemas computerizados, aunque no todas las armaduras hacen uso de esa opción.

ARMADURA DE INFANTERÍA

El sistema de combate de infantería es un gran paso en el esfuerzo por aumentar la efectividad de los soldados lograda durante la era de la información. Los beneficios principales de la armadura de infantería se encuentran en sus sistemas de comunicaciones y equipamiento sensor; cada armadura de infantería tiene un ordenador integrado capaz de enviar y recibir transmisiones de imagen y texto (mediante un display montado en la armadura), incluyendo las imágenes capturadas por los teleobjetivos de un rifle de asalto ACOI o un rifle de francotirador MILTAC. Además el display puede enlazarse con los teleobjetivos de las armas para proporcionar representaciones en tiempo real de lo que se ve por el teleobjetivo, permitiendo al usuario disparar contra quien se acerque de modo sencillo. Además del equipo de comunicaciones y datos, la armadura sirve de armadura de batalla completa para soldados de a pie con placas antibalas y equipamiento protector de kevlar. Esta armadura permite la transmisión instantánea de coordenadas e información para asignaciones de blanco, permitiendo a equipos de soldados de infantería comunicarse y coordinarse de modo fácil y eficiente.

ARMADURA LAMINADA

Esta armadura está hecha de delgadas tiras de metal unidas a un forro de cuero que se lleva sobre ropa acolchada. Cota de malla flexible protege las juntas. Incluye Guanteletes.

ARMADURA DE PLACAS

Esta armadura de la época medieval consiste en placas de metal que cubren todo el cuerpo. Es pesada e incomoda comparada con la mayoría de las armaduras modernas, pero proporciona una gran cantidad de protección.

ARMADURA DE PLACAS Y MALLAS

Una combinación de cota de malla con planchas de metal (coraza, espinilleras, coderas, guanteletes, rodilleras, etc.) que cubren zonas vitales. Las planchas se sostienen, y su peso se distribuye, mediante correas y hebillas, pero es una armadura que inmoviliza menos que una armadura metálica completa.

CHALECO DE RESPUESTA ESPECIAL

Construida de modo similar al chaleco táctico, pero incorporando protección de ingles y cuello así como también una placa de cerámica sobre el pecho, esta armadura proporciona protección adicional en batallas contra oponentes con armamento pesado.

COTA DE BANDAS

Esta armadura está hecha de bandas de metal superpuestas cosidas a una cota de cuero o malla. Las bandas cubren áreas vulnerables, mientras que la cota o el cuero cubren las junturas y facilitan el movimiento. Cintas y hebillas reparten el peso equilibradamente. Un juego de armadura de este tipo incluye Guanteletes.

TABLA EIS: ACCESORIOS PARA ARMADURAS

NP	Objeto	CD Compra
—	Composición tecno orgánica	4
1	Compartimiento de almacenamiento	1
2	Arma integrada	*
2	Equipamiento integrado	2
4	Apéndice prensil	6
4	Composición ultraligera	4
4	Hermetismo ambiental	4
6	Auto-reparante	6
7	Superficie camaleónica	10
8	Aleación de metal mórfico	6
8	Ancla gravítica	4
8	Impulsores gravi-neg	4

TRAJE ESPACIAL

El traje espacial estándar usado por la NASA y otros programas espaciales es un traje ambiental estanco capaz de proteger la vida de su usuario en temperaturas extremas y ante la ausencia de aire respirable. El traje es grande y aparatoso, compuesto por una gruesa protección corporal y un casco con máscara transparente. Todas sus partes son capaces de reflectar micro-meteoros y otros pequeños proyectiles nativos del espacio. Dentro del traje, unos tanques de aire internos y filtros ambientales mantienen la temperatura y la presión. Además, un sistema de comunicaciones no solo permite las transmisiones por radio a la nave, sino que además sensores internos monitorizan las funciones biológicas que pueden ser supervisadas por el centro de control de la misión. El traje espacial proporciona una mala armadura de combate, pero permite moverse en el espacio.

O-YOROI

Un traje de armadura completa formada por pequeñas placas de metal atadas juntas con lazos de cuero coloreados y lacrada para sellarla de la humedad. La armadura completa tiene un corsé (*do-maru*, que cubre el estómago, pecho, hombros y espalda), Grandes hombreras cuadradas (*sode*), un mandil de placas grandes que cubren muslos y rodillas (*haidate*), un casco grande con una máscara pintada como una cara (*kabuto*), y espinilleras hechas de varillas de metal (*sune-ate*). Llevar *o-Yoroi* es una muestra de honor de *bushi* en la casta de samuráis de Japón, y se mira mal a cualquier otro que lleve tal prenda.

UNIDAD DE ACCESO FORZADO

Una de las protecciones más poderosas disponibles está construida dentro de este traje, el cual consiste en una chaqueta pesada de torso con placas de cerámica sobre el pecho y la espalda, guardas de cuello e ingles, protección del brazo, y un casco. Pesada e incomoda, esta armadura generalmente solo se viste por oficiales tácticos que entran de cabeza en asaltos peligrosos.

Armadura Potenciada

Las armaduras potenciadas deben sus características a energías y tecnologías avanzadas además de al material que las compone

ARMADURA DE COMBATE ESPACIAL

La armadura de combate espacial es la primera armadura potenciada en alcanzar un uso común. Consiste en una armadura pesada de cuerpo entero con un sello ambiental y un sistema de comunicaciones integrado. Adicionalmente, la armadura de combate espacial dispone de unos jet-packs diseñados para funcionar en el espacio, permitiendo al usuario manejarse en situaciones de cero-g. La armadura de combate espacial puede ser difícil y poco manejable, pero transforma a los soldados individuales en un peligro adicional en el combate nave a nave.

ARMADURA ESTIMULANTE

La armadura estimulante es una armadura potenciada que aumenta las capacidades físicas del personaje. Un personaje que lleve una armadura estimulante es más fuerte, rápido y ágil que nunca antes. Los mecanismos especiales aumentan la fuerza física otorgando un bonificador +4 a la puntuación de Fuerza del personaje. Los sensores detectan además los ataques y aumentan la reacción a ellos otorgando un bonificador +2 a las tiradas de Reflejos.

Adicionalmente, la armadura estimulante puede mejorar la tracción y aumentar la habilidad de moverse rápidamente, incrementando la velocidad original del personaje en 3 metros. La armadura estimulante es ligera y se ajusta al cuerpo, y proporciona menos protección que las armaduras de combate más pesadas.

Escudo

Un escudo se ata al antebrazo y se agarra con la mano.

Escudo pequeño: Un escudo Pequeño pesa menos y permite cargar otros objetos en la mano (pero no deja usar amas con ella).

Escudo Grande: Un escudo Grande es demasiado pesado para usar esa mano para cualquier otra cosa.

Madera o acero: Los escudos de madera y de acero otorgan la misma protección, aunque responden de manera diferente a otros ataques especiales (como el fuego o la electricidad).

Improvisado: Esto incluye materiales "recogidos sobre la marcha" como la tapa de un cubo de basura o una señal de Stop. Son grandes, difíciles de manejar y se desmontan a la mínima.

Antidisturbios: Un escudo antidisturbios es grande y está hecho de plástico transparente lo que le permite otorgar una gran protección sin limitar la visibilidad.

Rodela: Este pequeño escudo de metal se ata al antebrazo. Se puede usar una pistola, arma larga o arma de cuerpo a cuerpo sin penalizador. También permite el uso de un arma en la mano zurda, pero a cambio de un penalizador de –1 al ataque debido al peso extra que soporta tu brazo. Este penalizador se apila a los sufridos por usar armas con ambas manos. En cualquier caso, mientras se usa el arma del brazo que lleva la rodela, se pierde su protección durante el resto del asalto.

Accesorios de Armadura

Los accesorios siguientes son universales y se pueden aplicar a armaduras a partir del Nivel de Progreso listado en la tabla, siempre y cuando se respeten las restricciones especificadas.

ALEACIÓN DE METAL MÓRFICO

Una combinación de nano tecnología e ingeniería de armaduras, la aleación de metal mórfico es un material especial que se usa en la construcción de armaduras para aumentar la capacidad del usuario para moverse libremente. Cuando se activa, el metal mórfico se dobla y adapta a los contornos del cuerpo del usuario, proporcionando un ajuste cómodo y un aumento en la movilidad. Una armadura con el accesorio de la aleación de metal mórfico reduce el penalizador de armadura en 1 e incrementa la RD también en 1.

Restricciones: ninguna.
Modificador CD de compra: +6.

ANCLA GRAVÍTICA

Una vez que el combate espacial es casi tan común como el combate en tierra, los fabricantes de armaduras buscan modos de hacer sus armaduras más útiles tanto en el espacio como en la atmósfera. Uno de los avances en esa dirección es el ancla gravítica, que genera un campo de gravedad artificial alrededor del usuario de la armadura. En situaciones de baja o ninguna gravedad, se puede activar para otorgar al usuario los beneficios de una gravedad normal en cualquier situación. Los personajes con este accesorio no se ven afectados por condiciones de cero g o baja gravedad.

Restricciones: ninguna.
Modificador CD de compra: +4.

APÉNDICE PRENSIL

Útil para científicos, exploradores y otros que puedan tener la necesidad de una mano extra, el apéndice prensil es a la vez práctico y caro. Esencialmente, este accesorio consiste en un largo cilindro cubierto con una garra prensil adherido al lado o la espalda de la armadura. Este apéndice prensil le proporciona al usuario de la armadura una mano adicional con la que sostener y manipular objetos. Este accesorio no se puede usar para realizar ataques cuerpo a cuerpo normales o disparar armas a distancia, pero puede efectuar ataques de presa (con un bonificador de Fuerza de +2 y usando el modificador de ataque base del usuario). El apéndice se controla mediante un par de guantes que lleva el usuario; dando órdenes mediante gestos específicos, el usuario puede ordenar al accesorio que recoja, suelte o manipule objetos una vez por asalto como acción gratuita.

Restricciones: ninguna.
Modificador CD de compra: +6.

ARMA INTEGRADA

Algunas armaduras están diseñadas con propósitos de combate específicos en mente, por lo que se fabrican con ciertas armas y equipo estándar montado en su estructura. Los ejemplos van desde un par de cuchillas que salen de la muñeca a cañones de plasma apoyados en el hombro. Además, muchas armaduras tienen enlazadas sus armas con huds transformando al usuario en una maquina de guerra andante. Al seleccionar el accesorio "arma integrada", debes eligir un solo arma. El arma elegida está integrada en la estructura de la armadura y se puede usar en cualquier momento. Además, debes elegir en el momento de la compra si el arma puede o no separarse de la armadura. Éste accesorio se puede elegir múltiples veces, añadiendo un nuevo arma a la estructura de la armadura cada vez que se esoge el accesorio.

Restricciones: el personaje debe comprar el arma que será integrada de forma independiente de la compra de la armadura antes de aplicar la modificación.
Modificador CD de compra: ver la descripción.

AUTO-REPARANTE

Los accesorios auto-reparantes incluyen nanotecnología de primera generación para reparar daños menores en la armadura. Cuando sea que se dañe la armadura, el accesorio auto-reparante ordena inmediatamente a un grupo de nanocitos que se muevan al punto problemático y comiencen a realizar las reparaciones necesarias rápidamente. Gracias a esto, el objeto recupera un estado de su umbral de daño por asalto.

Restricciones: ninguna.
Modificador CD de compra: +6.

COMPARTIMIENTO DE ALMACENAMIENTO

Una simple, pero a menudo subestimada, modificación que puede ser muy beneficiosa en casi cualquier situación es la capacidad de acumular y cargar pequeños objetos en un lugar seguro. El compartimiento de almacenamiento proporciona esas ventajas al incorporar un espacio vacío donde se pueden poner otros objetos por el usuario con relativa facilidad. Cada compartimiento de almacenamiento permite al usuario cargar dos objetos de tamaño pequeño o menor en un contenedor montado en la armadura. Éste accesorio se puede coger muchas veces proporcionando cada vez un compartimiento nuevo para cargar objetos pequeños.

Restricciones: ninguna.
Modificador CD de compra: +1.

COMPOSICIÓN TECNO-ORGÁNICA

Aunque la tecnología en la tierra está basada en la electrónica y la mecánica, algunas culturas alienígenas pueden haber desarrollado tecnologías basadas en organismos trabajando en armonía para un propósito concreto. Además,

INVENTAR

Los personajes con las habilidades necesarias de Artesanía y Saber, y la dote de Inventor (ver pág. 32) pueden crear inventos: dispositivos temporales de un NP superior al de la campaña.

Primero, el inventor debe **diseñar** el invento. Consiste en una prueba de Saber (tecnología). La CD es 10, pero se incrementa en +5 por cada NP del invento superior al NP de la campaña. Se requieren tantas horas de trabajo como la CD de esta prueba, aunque puedes dividir a la mitad el tiempo de diseño recibiendo un –5 en la prueba de Saber.

Si la prueba tiene éxito, tienes un diseño para el invento. Si la prueba falla, el diseño tiene defectos y debes empezar desde el principio. Si la prueba falla por 10 o más, el personaje no es consciente del defecto del diseño; el diseño parece correcto, pero el invento no funcionará (o al menos no funcionará adecuadamente) cuando sea usado. Por esta razón, el DJ debería realizar la prueba de diseño en secreto y sólo informar al jugador de si su personaje parece haber tenido éxito o no.

Una vez que el diseño está terminado, el personaje puede **construir** el invento. Multiplica la CD por 4: ese es el número de horas necesario para construir el invento. Pasado ese tiempo realiza una prueba de Artesanía apropiada para el invento (generalmente química, electrónica o mecánica). La CD es la misma de antes.

Un éxito significa que el invento está terminado y es funcional. Un fallo implica que el invento no funciona. Un fallo por 10 o más puede resultar en un contratiempo, a discreción del DJ.

Una vez que el invento ha sido terminado, funciona perfectamente durante un encuentro, tras el cual se estropea o se queda sin energía. Si el personaje desea utilizar de nuevo el invento debe gastar un Punto de Acción para conseguir otro uso del invento durante un encuentro. Cada uso en un nuevo encuentro cuesta un Punto de Acción adicional, pero no requiere ninguna prueba de habilidad más.

civilizaciones más avanzadas podrían hacer uso de ciertas formas de tecnología biológica integradas en sus aparatos mecánicos para formar híbridos tecno-orgánicos capaces de realizar ciertas tareas con mayor eficiencia.

Una armadura con composición tecno-orgánica está compuesta de tejido vivo o de un híbrido de material biológico/mecánico. Al contrario que las armaduras normales, la armadura con éste accesorio se recupera del daño como si fuera un ser vivo. Además, las armaduras con éste accesorio son susceptibles a enfermedades y venenos diseñados específicamente para afectar a material tecno-orgánico.

Restricciones: ninguna.
Modificador CD de compra: +4.

COMPOSICIÓN ULTRALIGERA

El desarrollo de nuevas aleaciones experimentales permite a la tecnología de armaduras avanzar continuamente hasta puntos en que armaduras que antes eran bastas y enormes se vuelven tan fáciles de llevar como versiones más ligeras.

Cualquier armadura con composición ultraligera pesa mucho menos que piezas de armadura similares y es más fácil de llevar y de poner. La armadura reduce su modificador negativo por armadura en 1 (si lo había), la limitación de velocidad por armadura permite moverse a 1.5 metros más que otras armaduras similares sin el accesorio (hasta un máximo igual a la velocidad propia del personaje). Así por ejemplo, una armadura con un penalizador de –2 y una limitación de velocidad de 6 metros ahora tendría un penalizador de –1 y una limitación de velocidad máxima de 7,5 metros.

Restricciones: ninguna.
Modificador CD de compra: +4.

EQUIPAMIENTO INTEGRADO

Una pieza de equipo particular (no un arma) se integra en la armadura y puede ser usada por el personaje que lleva la armadura en cualquier momento. Éste accesorio se suele usar para añadir capacidades a la armadura como linternas o duracable, aunque no está limitado a esas aplicaciones. De hecho, algunas armaduras están diseñadas para convertir a su usuario en un ejército independiente de una sola persona, agrupando una docena o más de piezas de equipo integrado.

Al seleccionar el accesorio Equipamiento integrado, elige una pieza de equipo. Ésa pieza es integrada en la armadura y puede ser usada en cualquier momento. Además debes elegir en el momento de comprarla si la pieza de equipo puede o no ser separada físicamente de la armadura. Éste accesorio puede ser seleccionado múltiples veces, añadiendo cada vez una pieza única de equipo al modelo base de la armadura.

Restricciones: el personaje debe comprar también la pieza de equipo independientemente de la compra de la armadura antes de hacer la modificación.
Modificador CD de compra: +2.

HERMETISMO AMBIENTAL

Como muchas armaduras están diseñadas con un entorno ambiental concreto en mente, con éste accesorio se le proporciona a su usuario protección contra condiciones adversas. El hermetismo ambiental transforma cualquier armadura en un entorno artificial estable y sellado. Esto le proporciona al usuario la cantidad necesaria de aire respirable y presión atmosférica para asegurar su comodidad y supervivencia por hasta ocho horas, asegurándose de que la armadura puede funcionar en extremos como las profundidades del océano o el vacío del espacio, así como en cualquier entorno intermedio. Sólo se puede instalar esta modificación en los tipos de armadura que puedan incluir un casco sellado, cobertura estanca para el cuerpo completo y tanques de aire de emergencia para generar una atmósfera interna.

Restricciones: sólo armaduras medias, pesadas o potenciadas.
Modificador CD de compra: +4.

IMPULSORES GRAVI-NEG

Similar en diseño al ancla gravítica, pero con el propósito opuesto, los impulsores gravi-neg se pueden instalar en una armadura para dar al usuario los beneficios de las condiciones de baja gravedad. Los impulsores gravi-neg crean un campo de baja gravedad alrededor del usuario y anulan los efectos de la gravedad, permitiendo al usuario saltar alturas increíbles. Cualquier armadura con este accesorio obtiene un bonificador de +10 a todas las pruebas de Atletismo para saltar en situaciones en que la gravedad sea un factor. Este accesorio no funciona en entornos de cero-g.

Restricciones: ninguna.
Modificador CD de compra: +4.

SUPERFICIE CAMALEÓNICA

Los materiales camaleónicos son el resultado final del matrimonio entre tecnología sensora y nano tecnología. Similares en muchos aspectos a la pintura LCD de la era de la información, el accesorio para armadura de superficie camaleónica permite que cualquier armadura reconstruya su imagen para fundirse mejor con el entorno. Esto sucede gracias a unos micro sensores en la superficie de la armadura que capturan imágenes del entorno y las proyectan en el lado opuesto de la armadura. En la práctica, lo que hace este accesorio es colorear al usuario de modo que sea idéntico a lo que tiene detrás. Esto permite que la armadura se funda virtualmente con cualquier entorno.

Este accesorio le proporciona al usuario de la armadura un bonificador a las tiradas de esconderse. En caso de armadura ligera, el bonificador es de +4; para media, +6, para pesada, potenciada y armaduras selladas al ambiente +10.

Restricciones: ninguna.
Modificador CD de compra: +6.

COMBATE

La acción tiene una parte destacada en los juegos de rol y en las historias incluidas en este libro especialmente, por lo que conviene proporcionar unas reglas más detalladas para las situaciones de combate.

SECUENCIA

El combate en **NSd20** es cíclico. Todo el mundo actúa por turno en un ciclo regular denominado asalto. Generalmente, el combate se desarrolla del modo siguiente:

1. Cada combatiente comienza la batalla desprevenido. Una vez que un combatiente actúa por primera vez, deja de estar desprevenido.
2. El DJ determina qué personajes son conscientes de la presencia de sus oponentes al comienzo del combate. Si no todos los combatientes son conscientes de sus oponentes, tiene lugar un asalto de sorpresa antes de que comience el asalto normal. Los combatientes conscientes de sus oponentes pueden actuar en el asalto de sorpresa, de modo que tiran iniciativa. En orden de iniciativa (de mayor a menor), los combatientes que empezaron el combate conscientes de sus oponentes realizan cada uno una acción estándar o de movimiento –no ambas– durante el asalto de sorpresa. Los combatientes que no sean conscientes de sus oponentes no reciben una acción en el asalto de sorpresa. Si ninguno o bien todos los combatientes comienzan la batalla siendo conscientes de sus oponentes, no existe asalto de sorpresa.
3. Cualquier combatiente que quede por hacerlo tira iniciativa. Todos los combatientes se encuentran ahora preparados para empezar su primer asalto normal.
4. Los combatientes actúan en orden de iniciativa, obteniendo cada uno su asignación normal de acciones.
5. Cuando todos han tenido un turno de acción, el combatiente con el total de iniciativa más alto vuelve a actuar, y los pasos 4 y 5 se repiten hasta que el combate termina.

ESTADÍSTICAS

Diversas puntuaciones de los personajes son especialmente útiles durante el combate. En esta sección mencionaremos cuáles son, cómo se calculan y cuándo se utilizan.

Ataque

La Bonificación de Ataque se emplea siempre que un personaje trata de impactar a otro mediante un ataque directo, sea con armas cuerpo a cuerpo o con armas a distancia. Se calcula así:

Bonificación de Ataque + modificador de tamaño + modificadores varios – penalización por alcance

La Bonificación de Ataque es una puntuación del personaje que se adquiere durante el proceso de creación de personaje. Incluye el modificador de Destreza del personaje.

El modificador por tamaño sirve para simular que cuánto más grande sea el personaje, más difícil le resultará impactar a oponentes más pequeños y cuanto más pequeño sea, más fácil será acertar a oponentes más grandes. Como el mismo modificador se aplica también a la Defensa, se ve neutralizado cuando dos oponentes del mismo tamaño se atacan.

TABLA CI: TAMAÑO

Tamaño	Modificador
Colosal	–8
Gigantesco	–4
Enorme	–2
Grande	–1
Mediano	0
Pequeño	+1
Menudo	+2
Diminuto	+4
Minúsculo	+8

Los modificadores varios pueden venir impuestos de diversas situaciones: la postura, etc. Consulta la tabla C2 en la página 109. Si el personaje no es competente con el arma que esté utilizando para atacar (no posee la dote correspondiente) tendrá una penalización.

En los ataques a distancia, la penalización por alcance viene determinada por el arma utilizada y lógicamente la distancia entre el atacante y el objetivo.

En general, cualquier modificador o penalizador dependiente de las circunstancias alterará la tirada en +2 ó –2 si es un "inconveniente", en +4 ó –4 si es un "estorbo" y en +6 ó –6 si es un "obstáculo" (uno puede tratar de ignorar un inconveniente, pero deberá apartar un estorbo y tendrá que rodear un obstáculo). En última instancia, es el Director de Juego quien decide el penalizador o bonificador pertinente, que puede ser un número intermedio o mayor.

IMPACTOS Y FALLOS AUTOMÁTICOS

Un resultado de 1 en el dado es siempre un fallo. Un resultado de 20 natural en el dado es siempre un impacto certero, sin importar la defensa del blanco (además de una amenaza de crítico como veremos más adelante).

GOLPES CRÍTICOS

Algunos golpes especialmente certeros pueden ser mucho más letales afectando a órganos importantes u otros puntos débiles del blanco. Cuando un atacante obtiene un resultado natural de 20 en el dado de la tirada de ataque produce una amenaza de crítico, es decir un golpe especialmente afortunado que puede ser un golpe crítico. Para comprobarlo, se realiza una segunda tirada de ataque: si el resultado de esta tirada iguala o supera la Defensa del blanco, el impacto ha sido crítico. En caso contrario se considera un impacto normal, pero se ignora cualquier armadura que lleve el blanco.

Un golpe crítico además de ignorar la armadura produce doble daño: dobla el número de dados y bonificaciones del daño antes de resolverlo. Algunas armas y ataques producen el triple de daño en lugar del doble con un golpe

crítico. Un golpe crítico contra un secuaz (pág. 109) no permite ningún tiro de salvación; el secuaz resulta automáticamente noqueado o muerto.

Defensa

La defensa del personaje determina como de difícil es impactarle. Se calcula de la siguiente manera:

10 + bonificación de Reflejos + Modificador de tamaño + Modificadores varios

La bonificación de Reflejos representa tu capacidad de reaccionar rápido y evitar los ataques. Incluye el modificador de Destreza del personaje. Si un personaje se encuentra desprevenido cuando es atacado, no apliques esta bonificación al calcular su Defensa. Esto significa que para la mayoría de personajes desprevenidos su Defensa es 10 + Modificador de tamaño.

El modificador por tamaño representa que cuanto mayor seas, más fácil es impactarte y viceversa. Se calcula con la misma tabla que para el ataque.

Algunas circunstancias pueden hacer que apliquen modificadores varios a tu Defensa, como la cobertura, esquiva, etc. Consulta la tabla C3 en la página 109 para más información.

Algunos estados del personaje afectan a la Defensa, normalmente negando la bonificación de esquiva: en este contexto, la bonificación de esquiva es la bonificación de Reflejos más cualquier modificador proveniente de dotes u otras circunstancias que proporcione un modificador de esquiva adicional.

Daño

Cuando logras golpear con un ataque, puede que inflijas daño. Cada ataque tiene un dado de daño que representa que dados deben lanzarse para determinar la cantidad de daño sufrida y cualquier modificador que se aplique al resultado. Para los ataques cuerpo a cuerpo sin armas, por ejemplo, el dado de daño es 1d3–1 más tu modificador de Fuerza. Dotes como Artes Marciales de Combate o Pelea pueden cambiar tu dado de daño en ataques cuerpo a cuerpo. Para ataques cuerpo a cuerpo con armas, el dado de daño será igual al daño correspondiente del arma más tu modificador de Fuerza. Para ataques a distancia, el dado de daño viene normalmente determinado por el arma que estés utilizando. En todo caso, el daño mínimo de un ataque es 1, por lo que cualquier resultado en la tirada de daño inferior a 1 se considerará 1.

Pruebas de salvación

Cuando estás sometido a un efecto potencialmente dañino, recibes una prueba o tiro de salvación para evitarlo o reducirlo. Como una tirada de ataque o prueba, un tiro de salvación es una tirada de 1d20 más una bonificación basada en una puntuación de característica y otros modificadores. Tu prueba de salvación es:

d20 + Bonificación de salvación + modificadores varios

La Clase de Dificultad para una salvación se basa en el propio ataque. Generalmente, la CD para una salvación es 10 + la bonificación o rango del efecto, excepto para salvaciones concretas donde se indique lo contrario.

Los tres tipos diferentes de pruebas de salvación son:

- **Fortaleza:** Tu capacidad para resistir ataques contra tu vitalidad y salud como pueden ser el veneno y las enfermedades. Aplica tu modificador de Constitución a tus tiros de salvación de Fortaleza.
- **Reflejos:** Tu capacidad de evitar el daño mediante el tiempo de reacción y la agilidad, incluyendo evitar explosiones y choques. Aplica tu modificador de Destreza a tus tiros de salvación de Destreza.
- **Voluntad:** Tu resistencia a la influencia y dominación mentales, así como al estrés o al miedo. Aplica tu modificador de Sabiduría a tus tiros de salvación de Voluntad.

Iniciativa

El orden en que actúan los personajes en un asalto se determina al comienzo del combate con una prueba de Iniciativa. El resultado obtenido en esta prueba es el valor de iniciativa del personaje para el resto del combate. En cada asalto, comienza a actuar el personaje con el resultado de iniciativa más alto, siguiéndole los demás en orden descendente. En caso de empate, actúa primero el personaje con la Destreza mayor.

Para realizar la prueba de Iniciativa, cada jugador lanza 1d20 y le añade su puntuación de Reflejos. Los personajes con puntuaciones de Reflejos mayores son más rápidos, reaccionan con mayor rapidez y están más prestos para la acción que los que tienen puntuaciones de Reflejos menores... normalmente.

Prueba de iniciativa = d20 + Bonificación de Reflejos + modificadores varios

DESPREVENIDO

Al comienzo de un combate, antes de que hayas tenido oportunidad de actuar (específicamente, antes de tu primer turno en el orden de iniciativa), estás desprevenido. No puedes utilizar tu bonificación de Reflejos o de esquiva estando desprevenido. La dote Esquiva Asombrosa te permite conservar estas bonificaciones mientras estás desprevenido.

ACCIONES

Durante el combate los personajes podrán actuar de diversas maneras. En esta sección explicaremos que pueden hacer los personajes y que reglas se aplican en cada caso.

Asaltos

Durante el combate el tiempo se divide en asaltos, turnos equivalentes a 6 segundos de tiempo en el mundo de juego. En cada asalto todos los personajes pueden actuar.

Tipos de acciones

Hay cuatro tipos de acciones: gratuitas, de movimiento, estándar y de asalto completo. En cada asalto un personaje puede realizar una acción estándar y una de movimiento (sin importar el orden), dos acciones de movimiento o una acción de asalto completo. Además puede hacer las acciones gratuitas que quiera siempre que el DJ lo considere posible.

Acción estándar. se trata de una acción de ataque, el uso de una capacidad sobrehumana o el uso de una habilidad.

Acción de movimiento: cualquier acción que implique moverse, coger un objeto, levantarse del suelo, etc.

Acción completa: se trata de una acción que requiere todo el asalto para ser resuelta por su complejidad u otras circunstancias.

Si en un asalto no realizas ninguna acción que implique moverse realmente de donde estabas puedes moverte un paso (hasta un metro y medio) como acción gratuita.

Acciones gratuitas: dejar caer un objeto, decir una frase y otras cosas similares son acciones gratuitas.

Descripción de las acciones

APUNTAR — ACCIÓN COMPLETA

Al emplear una acción completa para apuntar y preparar un ataque, recibes una bonificación para golpear cuando lo lleves a cabo. Si estás haciendo un ataque cuerpo a cuerpo o sin armas, o un ataque a distancia a alcance cuerpo a cuerpo, recibes un +5 de bonificación a tu tirada de ataque. Si estás realizando un ataque a distancia desde una distancia superior, recibes un +2 de bonificación a tu tirada de ataque. Si apuntas para alcanzar un objeto inmóvil, con un ataque cuerpo a cuerpo golpeas automáticamente y con un ataque a distancia ganas una bonificación de +4.

Sin embargo, mientras estés apuntando pierdes tu bonificación de esquiva, y si eres golpeado o distraído de algún modo antes de tu ataque, tienes que hacer una prueba de Concentración CD 15 para mantener la puntería sobre tu blanco. Esto tiende a convertir el apuntar en ataques cuerpo a cuerpo —o en ataques a distancia teniendo a un enemigo adyacente— en algo considerablemente poco aconsejable.

Una vez hayas utilizado tu acción para apuntar, tu próxima acción debe ser realizar el ataque. Llevar a cabo otra acción estándar o de movimiento arruina tu acción de apuntar y pierdes la bonificación que ésta concede.

ARROLLAR
ACCIÓN ESTÁNDAR

Puedes intentar un arrollamiento como una acción de movimiento seguida de una acción estándar, o como parte de una carga. Con un arrollamiento puedes pasar sobre tu oponente (y moverte a través del área que ocupa) en tu movimiento. Sólo puedes llevar a cabo un intento de arrollamiento por acción.

Primero, debes moverte al menos 3 metros en línea recta hacia tu objetivo. El objetivo decide si evitarte o bloquearte. Si te evita, continúas tu movimiento, dado que siempre puedes moverte a través de un área ocupada por alguien que te deja pasar. Si te bloquea, realiza un ataque de derribo contra él (ver Derribar, más abajo).

Si fallas y como respuesta eres tú el derribado, quedas tumbado. Si fallas pero no eres derribado, quedarás detenido justo delante de tu oponente. Si ese espacio está ocupado, también quedas tumbado.

ASUSTAR
ACCIÓN ESTÁNDAR

Con la dote Asustar (pág. 34) puedes realizar una prueba de Intimidar para fintar a un oponente como una acción estándar (pág. 108). Aceptando una penalización de –5 en la prueba, puedes intentar asustar con una acción de movimiento.

ATACAR
ACCIÓN ESTÁNDAR

Con una acción estándar, puedes realizar un ataque contra cualquier oponente dentro del alcance de dicho ataque.

ATACAR CON DOS ARMAS
ACCIÓN COMPLETA

Un personaje armado con dos armas del mismo tipo (a distancia o cuerpo a cuerpo) que puedan ser manejadas a una mano y con las que sea competente puede utilizar ambas para atacar el mismo turno. El personaje recibe un –6 al ataque con la mano hábil y un –10 al de la mano torpe. Un personaje con la dote Ambidiestro se considera que tiene dos manos hábiles. La dote Combate con dos armas (ver pág. 38) reduce estas penalizaciones y permite mezclar tipos de armas distintos.

Igualmente, puede emplearse un arma para atacar y la otra para bloquear (ver a continuación), asumiendo las penalizaciones correspondientes en la mano hábil y la mala según lo explicado anteriormente.

BLOQUEAR
ACCIÓN ESTÁNDAR

En vez de atacar, puedes decidir defenderte de manera activa contra los ataques cuerpo a cuerpo dirigidos contra ti durante el asalto. Para bloquear un ataque, realiza una tirada de ataque contra la tirada de ataque de tu oponente. Si la tuya es superior, bloqueas o desvías el ataque. Cada ataque adicional que bloquees tras el primero en un asalto aplica una penalización acumulativa de –2 a tu tirada.

CARGAR
ACCIÓN COMPLETA

Cargar te permite moverte hasta el doble de tu velocidad y atacar en una sola acción completa. Debes moverte al menos 3 m y hasta una distancia máxima igual al doble de tu velocidad. Debes detener tu movimiento tan pronto como te encuentres dentro del alcance suficiente como para atacar a tu objetivo (no puedes sobrepasar a tu objetivo y atacarle desde otra dirección).

Durante el asalto de sorpresa puedes usar la acción de carga, pero entonces sólo puedes moverte hasta tu velocidad como máximo (en vez de

hasta el doble de tu velocidad). Esto también ocurre en otros casos en los que estás limitado a una única acción por asalto.

Tras tu movimiento, puedes hacer un único ataque cuerpo a cuerpo. Recibes un bono +2 en la tirada de ataque y una penalización de –2 a tu Defensa durante 1 asalto (hasta el comienzo de tu acción en el asalto siguiente).

DEFENSA TOTAL — ACCIÓN ESTÁNDAR

En vez de atacar, puedes utilizar tu acción estándar para evitar los ataques contra ti durante el asalto. No tienes oportunidad de atacar o realizar cualquier otra acción estándar, pero recibes un +4 a tu bonificación de esquiva durante el asalto.

DERRIBAR — ACCIÓN ESTÁNDAR

Puedes intentar derribar a un oponente como un ataque cuerpo a cuerpo. Realiza una tirada de ataque. Si tienes éxito, realiza una prueba de Fuerza o Destreza enfrentada a una prueba de Fuerza, Destreza o Acrobacias (la que sea mayor) del defensor. Un combatiente recibe un +4 de bonificación por cada categoría de tamaño superior a Mediano, o un –4 por cada categoría de tamaño inferior. El defensor recibe un +4 de bonificación por estabilidad a la prueba si tiene más de dos piernas o si tiene, por la razón que sea, una estabilidad superior a la de un humanoide normal. Si vences en la prueba enfrentada, derribas al defensor. Si pierdes, el defensor puede reaccionar inmediatamente intentando un derribo contra ti sin necesidad de una tirada de ataque.

DESARMAR — ACCIÓN ESTÁNDAR

Como una acción estándar, puedes intentar quitar un objeto de la mano de un oponente, como por ejemplo un arma o un objeto. Realiza una tirada de ataque contra el defensor. Si intentas un desarme mediante un ataque a distancia, recibes un –4 a la tirada de ataque. Si tu ataque tiene éxito, realiza una tirada enfrentada entre el daño de tu ataque y la Fuerza del defensor. Si ganas, el defensor queda desarmado. Si intentaste la acción de desarme mediante un ataque sin arma, entonces tú tienes el arma ahora. En otro caso, el defensor la deja caer. Si realizas un intento de desarme con un arma cuerpo a cuerpo y pierdes, el defensor puede iniciar inmediatamente un intento de desarme contra ti como una reacción y sin necesidad de una tirada de ataque.

DESMORALIZAR — ACCIÓN ESTÁNDAR

Puedes usar Intimidar en combate para desmoralizar a un oponente, quebrantando momentáneamente su confianza. Realiza una prueba de Intimidar como una acción estándar. Si tiene éxito, tu objetivo queda estremecido (–2 a todas las tiradas de ataque, tiros de salvación y pruebas) durante un asalto.

FINTAR — ACCIÓN ESTÁNDAR

Durante el combate cuerpo a cuerpo, puedes realizar una prueba de Engañar para fintar como una acción estándar. Aceptando una penalización de –5 en tu prueba, puedes intentar fintar como una acción de movimiento. Si tienes éxito en la tirada ese oponente se considerará desprevenido contra tu siguiente ataque.

LEVANTARSE — ACCIÓN DE MOVIMIENTO

Levantarse desde una posición tumbada requiere una acción de movimiento. Si estás enfrascado en combate cuerpo a cuerpo, sufrirás una penalización de –2 a tu Ataque y Defensa durante el turno en que te levantes. Si tienes la dote Levantarse de un salto no sufrirás esta penalización y podrás levantarte como una acción gratuita.

MANIPULAR UN OBJETO — ACCIÓN DE MOVIMIENTO

En la mayoría de los casos, moverse o manipular un objeto es una acción de movimiento. Esto incluye desenfundar o guardar un arma, coger o volver a guardar un objeto en posesión de un personaje, recoger un objeto, mover un objeto pesado y abrir una puerta.

MOVERSE — ACCIÓN DE MOVIMIENTO

La acción de movimiento más simple es moverte tu velocidad. Muchas formas "no estándar" de moverse son también cubiertas por esta categoría, incluyendo trepar y nadar (hasta un cuarto de tu velocidad), arrastrarse (hasta 1,5 m) y entrar o salir de un vehículo.

MOVERSE A FONDO — ACCIÓN COMPLETA

Puedes moverte a fondo como una acción de asalto completo. Cuando lo haces, te mueves una distancia de hasta cuatro veces tu velocidad en una línea recta aproximada.

Pierdes tu bonificación de esquiva mientras te mueves a fondo, ya que no puedes evitar los ataques con facilidad. Puedes moverte a fondo durante un número de asaltos igual a tu puntuación de Constitución. Transcurrido ese tiempo, debes tener éxito en una prueba de Constitución (CD 10) para seguir moviéndote a fondo. Debes repetir la prueba cada asalto, y la CD aumenta en +1 por cada prueba anterior realizada. Cuando fallas una prueba quedas fatigado y debes reducir tu movimiento a uno normal debido a la fatiga.

PRESTAR AYUDA — ACCIÓN ESTÁNDAR

Si estás en posición para atacar a un oponente, puedes intentar ayudar a un aliado en medio de un combate cuerpo a cuerpo con ese oponente como una acción estándar. Realiza una tirada de ataque contra Defensa 10. Si tienes éxito, no dañas al oponente, sino que tu aliado recibe o bien un +2 en una tirada de ataque contra ese oponente o un +2 a la Defensa contra él (a tu elección) en el siguiente turno de tu aliado. Las bonificaciones múltiples por ayuda se apilan

REALIZAR UNA PRESA — ACCIÓN ESTÁNDAR

Las presas implican forcejeos y lucha cuerpo a cuerpo. Es complicado, pero puede resultar útil inmovilizar a un enemigo en vez de simplemente dejarle inconsciente de una paliza. Cuando estés involucrado en una presa deberás hacer pruebas enfrentadas de presa contra un oponente para conseguir diferentes efectos. Una prueba de presa es parecida a una tirada de ataque cuerpo a cuerpo. Tu bonificación de ataque en una prueba de presa es:

Bonificación de Ataque (sin el modificador de Destreza) + modificador de Fuerza + modificador de tamaño

Tu modificador de tamaño para una prueba de presa es +4 por cada categoría de tamaño que tengas por encima de Mediano, o –4 por cada categoría de tamaño que tengas por debajo. Como todos los modificadores de tamaño, éstos se cancelan mutuamente para oponentes pertenecientes a la misma categoría de tamaño.

Para iniciar una presa, primero necesitas agarrar a tu oponente. Realiza una tirada de ataque cuerpo a cuerpo normal para agarrar a tu objetivo. Si no logras golpearle, fallas en iniciar la presa. Una vez que consigues golpearle, has agarrado a tu oponente: realiza una prueba enfrentada de presa. Si pierdes, se considera que el objetivo no resulta afectado por tu presa. Si vences, puedes aplicar uno de los siguientes efectos:

- **Daño:** Realizas daño como con un golpe sin armas.
- **Sujeción:** Mantienes inmóvil a tu oponente durante un asalto. No puedes utilizar un arma sobre el personaje sujeto ni intentar dañar o sujetar a otro oponente mientras sujetas al primero a menos que tengas la dote Presa Mejorada. Cuando un oponente te mantiene sujeto, estás inmóvil (pero no indefenso) durante un asalto. Tienes un –4 a la Defensa y pierdes tu bonificación de esquiva contra los ataques mientras estés sujeto.
- **Rotura de una Presa:** Puedes romper una presa que un oponente tenga sobre un aliado tuyo.
- **Escape:** Puedes escapar de la presa o de una sujeción. Si estás envuelto en una presa y escapas, dejas de estar afectado por la presa y puedes llevar a cabo cualquier movimiento del que dispongas normalmente como una acción de movimiento. Si estás sujeto y escapas, aún estás envuelto en la presa, pero ya no estás sujeto. Si hay más de un oponente envuelto en una presa contigo o sujetándote, tu prueba de presa tiene que vencer a todas sus pruebas para poder escaparte. Puedes realizar también una prueba de Acrobacias (enfrentada a las pruebas de presa de tus oponentes) para escaparte.

TABLA C2: MODIFICADORES AL ATAQUE

El Atacante está…	Cuerpo a cuerpo	A distancia
Afectado	–2	–2
Deslumbrado	–1	–1
En terreno elevado	+1	+0
Enmarañado	–2	–2
Estremecido	–2	–2
Tumbado	–4	+0

TABLA C3: MODIFICADORES A LA DEFENSA

El Defensor está…	Cuerpo a cuerpo	A distancia
Arrodillado o sentado	–2	+2
Aturdido*	–2	–2
Cegado*	–2	–2
Desprevenido*	+0	+0
Enmarañado*	–2	–2
Envuelto en una presa*	+0	+0
Esquivando	+4	+4
Indefenso*	–9	–4
Oculto	Especial	Especial
Sorprendido*	–2	–2
Sujeto*	–4	–4
Tras cobertura parcial	+4	+4
Tumbado	–4	+4

* El defensor pierde su bonificación de Esquiva a la Defensa: No apliques la bonificación de Reflejos en este caso.

Mientras estás envuelto en una presa, tu capacidad para atacar a los demás y defenderte se ve limitada. Pierdes tu bonificación de esquiva a la Defensa contra los oponentes que no estén envueltos en la presa. Puedes no obstante seguir utilizándolo contra los que sí lo estén.

RETRASARSE — ACCIÓN GRATUITA

Al decidir retrasarte, actúas en un momento posterior en el orden de iniciativa a aquél en el que te corresponde según tu tirada de iniciativa. Cuando te retrasas, reduces voluntariamente tu iniciativa durante el resto del combate. Cuando tu nuevo (y más bajo) total de iniciativa llega posteriormente en el asalto, puedes actuar con normalidad. Puedes especificar este nuevo total de iniciativa o simplemente esperar un tiempo y actuar cuando te parezca conveniente durante el asalto, fijando entonces tu nueva iniciativa en ese punto.

Retrasarse es útil si necesitas ver qué es lo que tus amigos o enemigos van a hacer antes de decidir qué vas a hacer tú mismo. El precio que pagas es la pérdida de iniciativa. Nunca recuperas el tiempo que gastaste en esperar a ver qué iba a pasar.

SOLTAR UN OBJETO — ACCIÓN GRATUITA

Dejar caer un objeto sostenido es una acción gratuita (aunque dejar caer o lanzar un objeto con la intención de golpear algo con precisión es una acción estándar).

TIRARSE AL SUELO — ACCIÓN GRATUITA

Dejarse caer a una posición tumbada es una acción gratuita, aunque levantarse requiere una acción de movimiento (a menos que poseas la dote Levantarse de un Salto).

Modificadores del combate

En lugar de realizar simplemente un ataque normal, hay algunas variaciones que un personaje puede considerar al atacar:

Lucha a la defensiva: a veces es mejor preocuparse por la propia seguridad. Un personaje luchando a la defensiva recibe un +2 a su Defensa a cambio de un –4 a su ataque.

Flanquear: Cuando dos o más personajes rodean a un oponente se dice que están flanqueándolo. Flanquear proporciona un +2 a los ataques cuerpo a cuerpo contra el personaje flanqueado.

Ataque de ráfaga: las armas de fuego automáticas permiten habitualmente disparar ráfagas en lugar de un solo tiro. Puedes disparar una ráfaga de diez balas como una acción completa (o estándar si tienes la dote Fuego automático), cubriendo una zona de 3 por 3 metros. Haz la tirada de ataque contra una Defensa de 10 y todos los blancos potenciales que se encuentren dentro del área tendrán que hacer una prueba de Reflejos con CD 15, sufriendo el daño del arma si la fallan. Necesitarás diez balas en el cargador para disparar una ráfaga.

Si lo que quieres es afectar a un solo blanco con un ataque de fuego automático necesitarás tener la dote Ráfaga corta.

Cobertura: Ponerse a cubierto tras una pared, un coche o similar proporciona un modificador de +4 a la Defensa por cobertura parcial. Si un personaje se haya completamente fuera del alcance visual de otro, se considera en cobertura total y no puede ser atacado por éste.

Defensor indefenso: un defensor atado, inconsciente o inmovilizado de algún modo se encuentra indefenso: pierde su bonificación de esquiva a la Defensa y recibe una penalización adicional de –9 frente a ataques de oponentes adyacentes y –5 contra ataques a distancia.

Secuaces: los secuaces o matones son personajes secundarios más fáciles de derrotar en combate por su carácter secundario en la historia. Hay tres reglas que se aplican a los secuaces:

- Los secuaces no pueden obtener golpes críticos con otros personajes.
- Un personaje puede elegir 10 al atacar a un secuaz en lugar de hacer la tirada de ataque
- Un secuaz sólo tiene un umbral de daño: KO, con una puntuación igual a su bonificación de Fortaleza. Cuando el daño que recibe un secuaz iguala o supera este umbral, queda moribundo o inconsciente, a elección del atacante.

DAÑO

Los disparos, explosiones, cuchilladas y demás acciones de combate tienen finalmente acciones desagradables. Todo impacto certero provoca daño en el blanco que se determina mediante la aplicación del correspondiente dado de daño del ataque: el lanzamiento por parte del atacante de los dados de daño correspondientes. El resultado de esta tirada determina el efecto del ataque sobre el blanco.

Umbrales de daño

Un personaje tiene tres umbrales de daño que dividen los cuatro estados posibles de herida y determinan que efecto le produce al personaje una determinada cantidad de daño. De este modo, el daño correspondiente a un ataque debe comparrse con las puntuaciones de umbral de daño para ver en que estado deja el ataque al personaje objetivo.

El primer umbral de daño es igual a la bonificación de Fortaleza del personaje, incluido el modificador de Constitución, y es el umbral de **malherido**: cualquier resultado inferior a este umbral deja al personaje herido, mientras que si el daño es igual o superior a este umbral, pero inferior al siguiente, el personaje queda malherido y además aturdido.

El segundo umbral de daño es igual a la bonificación de Fortaleza del personaje (bono de Con incluido) más 5 y es el umbral de **incapacitado**: cualquier resultado igual o superior a este umbral pero inferior al siguiente deja al personaje incapacitado además de aturdido.

El último umbral de daño es igual a la bonificación de Fortaleza del personaje (incluido el modificador de Con) más 10 y es el umbral de **moribundo**. Si el daño que recibe el personaje es igual o superior a esta puntuación el personaje queda moribundo y además inconsciente.

Cada vez que el daño genera un resultado "herido" anota una marca en el espacio correspondiente de la hoja de personaje. Cada resultado herido reduce en uno los umbrales de daño del personaje, por lo que con cada herida el personaje está más débil y es más fácil que el daño que reciba resulte fatal. En la práctica, sencillamente añade el número de resultados "herido" que tenga tu personaje al daño sufrido antes de compararlo con los umbrales de daño para determinar su resultado.

TABLA C4: UMBRALES DE DAÑO

El daño es...	Efecto
Inferior a Fortaleza	Herido
Inferior a Fortaleza+5	Aturdido + Malherido
Inferior a Fortaleza+10	Aturdido + Incapacitado
Superior a Fortaleza+10	Inconsciente + Moribundo

Si un umbral de daño es 0 o menor (normalmente por una Fortaleza o un modificador de tamaño negativos) la criatura no puede sufrir ningún daño inferior a ese: cualquier cantidad de daño le dejará al menos en ese estado, careciendo por tanto de los umbrales de daño anteriores.

Reducción de daño

Las armaduras o la piel dura de algunos personajes o criaturas les protegen otorgándoles una puntuación de **Reducción de daño** (RD). Sencillamente, sustrae la RD de cuaqluier daño que sufra el personaje antes de comparar ese daño con sus umbrales. Si la Reducción de Daño baja a cero o menos el daño recibido, entonces el personaje no sufre ningún efecto del ataque correspondiente. Recuerda que las amenazas de crítico y los críticos ignoran toda protección debida a la armadura.

Registro de daño

Cuando un personaje sufra daño, debe indicarse en el apartado correspondiente de su hoja de personaje con una marca de comprobación. Un personaje puede tener cualquier número de resultados de herido: simplemente añade una nueva marca por cada vez que el personaje reciba esa condición. Sin embargo, solo puede tener un estado de malherido, incapacitado o moribundo. Si el personaje recibe de nuevo un estado ya marcado (excepto, recordemos, herido) marca entonces la siguiente casilla libre. Por ejemplo, si un personaje incapacitado resulta nuevamente incapacitado, marca la casilla Moribundo.

La casilla Muerto no puede ser tachada directamente como resultado de una tirada de daño (aunque el DJ puede, a su discreción, asignar directamente este estado a circunstancias especiales, como caídas desde cientos de metros, inmersiones en ácido, etc.). Cuando un personaje resulta malherido, incapacitado o moribundo y la única casilla libre es la casilla Muerto, entonces muere.

TABLA C5: REGISTRO DE DAÑO

Herido	Malherido	Incapacitado	Moribundo	Muerto
	❑	❑	❑	❑
	For	For+5	For+10	

Estados de daño

Herido: Herido significa que el personaje ha sufrido alguna herida de poca importancia. Cada estado de herido impone una penalización –1 a los umbrales de daño frente a ataques adicionales.

Malherido: Un personaje malherido ha sufrido una herida de gravedad y se encuentra dolorido. El personaje recibe una penalización de –2 a todos sus pruebas de habilidad y Ataque. Adicionalmente, un personaje malherido resulta **aturdido** durante un asalto inmediatamente después de ser malherido: no puede actuar durante un turno y su bonificación de Reflejos y otros modificadores por esquiva no se aplican a su Defensa, recibiendo un –2 adicional a la Defensa.

Incapacitado: Un personaje incapacitado se encuentra consciente y es capaz de actuar, pero está gravemente herido. Si un personaje incapacitado realiza cualquier acción agotadora, el estado del personaje pasa a ser moribundo en el siguiente asalto. Las acciones agotadoras incluyen moverse a fondo, atacar o usar cualquier capacidad que requiera esfuerzo mental o físico. Adicionalmente el personaje resulta aturdido un asalto.

Moribundo: Un personaje moribundo se encuentra a las puertas de la muerte. Un personaje moribundo debe realizar un tiro de salvación inmediato de Fortaleza y uno adicional cada hora (CD 10 + 1 por cada salvación previa realizada). Si una salvación falla, el personaje muere. Si la salvación tiene éxito, el personaje permanece moribundo durante una hora más. Si la salvación tiene éxito por 10 o más, o la tirada es un 20 natural, el estado del personaje se estabiliza: borra el estado de moribundo. El personaje se encuentra ahora inconsciente e incapacitado (y puede recuperarse con normalidad de ambos estados).

Otro personaje puede estabilizar a uno moribundo con un uso exitoso de la habilidad Medicina (CD 15). La prueba de la habilidad de Medicina para estabilizar a un personaje moribundo puede realizarse no–entrenado (como una prueba de Sabiduría a CD 15).

Muerto: descanse en paz. Tu personaje ha fallecido y, salvo que el Director de Juego tenga en mente otra cosa, deberías ir pensando en crearte uno nuevo.

Daño no letal

Algunas armas, como los tasers, tienen la consideración de "no letales" ya que, supuestamente, provocan solo la incapacitación del blanco sin provocarle daños serios. Además, en las películas, un golpe preciso con el puño o un objeto contundente puede dejar KO a un contrincante que se despertará tan solo con un dolor de cabeza.

En **NSd20** esto se considera daño no letal. Algunas armas o los propios personajes utilizando objetos contundentes (y quizás con el gasto de un punto de acción) hacen este tipo de daño.

Este daño no debe compararse con los umbrales de herida del personaje, ya que no puede herir ni causa daño "real". En su lugar, cuando un personaje reciba daño no letal deberá superar una prueba de salvación de Fortaleza para no quedar aturdido o inconsciente. La CD de esta prueba es 15 + la cantidad de daño no letal. Si el personaje tiene éxito, no sufre ninguna consecuencia del daño. Si falla por menos de 10 puntos, quedará aturdido un número de asaltos igual a la cantidad por la que haya fallado la prueba. Si falla por 10 o más, quedará inconsciente.

Fatiga

Además del daño, un personaje puede resultar fatigado por diversos efectos. La fatiga tiene fundamentalmente dos estados: fatigado y exhausto.

Un personaje **fatigado** sufre –2 a su Fuerza y Destreza. Si vuelve a fatigarse queda exhausto.

Un personaje **exhausto** sufre –6 a su Fuerza y Destreza y ve reducido a la mitad su movimiento. Si vuelve a fatigarse, el personaje cae inconsciente.

Cada hora de descanso, un personaje exhausto puede hacer un prueba de Fortaleza CD 10. Si tiene éxito reduce su estado a fatigado. Igualmente, un personaje fatigado puedo hacer una prueba CD 10 cada hora para restablecerse totalmente.

Recuperación

Con descanso, los personajes pueden realizar pruebas de Fortaleza (CD 15) para recuperarse de sus estados de daño. La frecuencia de las pruebas se basa en la gravedad del estado. Un personaje debe haberse recu-

perado de cualquier estado de mayor gravedad antes de tratar de recuperarse de un estado de gravedad menor.

HERIDO

Una vez por hora de descanso, un personaje puede hacer una prueba de Fortaleza (CD 15). Si tiene éxito, borra un estado herido de su registro. Si la prueba falla, el personaje puede hacer otra una hora después, con una bonificación +1 por cada prueba fallada. Todos los personajes se recuperan de al menos un estado herido cada 10 horas.

MALHERIDO

Una vez por día de descanso, un personaje malherido puede hacer una prueba de Fortaleza (CD 15). Si tiene éxito, borra la marca del estado malherido de su registro. Si la prueba falla, el personaje puede hacer otra un día después, con una bonificación +1 por cada prueba fallada.

INCAPACITADO

Al igual que en el caso anterior, una vez por día de descanso, un personaje incapacitado puede hacer una prueba de Fortaleza (CD 15). Si tiene éxito, borra la marca del estado incapacitado de su registro. Si la prueba falla, el personaje puede hacer otra un día después, con una bonificación +1 por cada prueba fallada.

MORIBUNDO

Un personaje deja de estar moribundo tan pronto como logre tener éxito en la prueba para estabilizarse, pero pasa entonces a estar Inconsciente. Entonces, una vez por minuto, el personaje inconsciente puede hacer una prueba de Fortaleza (CD 15). Si tiene éxito, recupera la consciencia. Si la prueba falla, el personaje puede hacer otra una minuto después, con una bonificación +1 por cada prueba fallada. Los personajes moribundos deben estabilizarse primero antes de poder recuperarse de la inconsciencia.

Daño a Objetos

Los objetos sin vida son afectados por el daño de un modo algo diferente que los personajes. Cada objeto tiene una puntuación de Dureza y una RD que representan lo bien que resiste el daño. La Dureza de un objeto funciona como la bonificación de salvación de Fortaleza de un personaje a la hora de determinar sus umbrales de daño, mientras que la RD funciona de la manera normal restándose de cualquier daño que reciba el objeto antes de compararlo con sus umbrales.

TABLA C6: DUREZA DE MATERIALES

Material	Dureza	RD
Papel	0	0
Tierra	0	0
Cristal	1	0
Hielo	1	0
Cuerda	1	0
Madera	3	0
Piedra	5	2
Hierro	8	5
Acero	10	5
Titanio	15	7
Super aleaciones	20+	10+

UMBRALES DE DAÑO PARA LOS OBJETOS

- Si el daño que recibe un objeto es inferior a su Dureza, resulta **dañado** y sufre la penalización normal de –1 por cada estado dañado para resistir daños posteriores.
- Si el daño que recibe es igual o superior a su Dureza, pero inferior a su Dureza+5, el objeto resulta **deteriorado** sufriendo un –2 a sus valores de juego.

- Si el daño que recibe un objeto es igual o superior a su Dureza+5, pero inferior a su Dureza+10, el objeto resulta **inutilizado**. El equipo inutilizado no continúa funcionando, mientras que las barreras inutilizadas tienen agujeros abiertos en su estructura; otros objetos inutilizados pueden encontrarse doblados, deformados o dañados de otro modo.
- Si el daño que recibe un objeto es igual o superior a su Dureza+10, entonces resulta **destruido**. Los objetos dañados e inutilizados pueden ser reparados, pero depende del DJ si un objeto destruido puede repararse o no; si se puede, la dificultad de la prueba de Artesanía es la misma que la de crear un objeto completamente nuevo.

Para simplificar, el DJ puede dejar que los objetos solo tengan dos estados: inutilizado y operativo. Cualquier daño igual o superior a la Dureza del objeto lo deja inutilizado y cualquier daño inferior se ignora.

Algunos tipos de daño pueden afectar de manera diferente a los objetos. Por ejemplo, el frío afecta menos a los objetos que a las criaturas: divide entre cuatro el daño por frío cuando lo sufre un objeto. En menor medida, sucede lo mismo con el fuego: divide a la mitad el daño por fuego que sufre un objeto.

OBJETOS GRUESOS

Las puntuaciones de Dureza dadas en la tabla **Dureza de materiales** son para aproximadamente unos 2,5 cm de grosor del material. Aumenta en +1 la Dureza del objeto cada vez que dobles su grosor. Así, una plancha de Acero de 10 centímetros tendría una Dureza de 12 (10 por los dos 2,5 centímetros iniciales y +2 por haber doblado ese grosor dos veces).

ROMPER OBJETOS

Si quieres atacar un objeto que tienes en la mano o que nadie está protegiendo contra tu ataque, como en los casos de echar abajo una puerta, doblar una barra de metal, romper unas ataduras o derribar un muro con un poder de Impacto, puedes aplicar tu fuerza de una manera más efectiva. Esto requiere una acción de asalto completo. En vez de tirar, asume has obtenido el máximo en la tirada de daño.

Sumario de Estados

Esta sección describe los distintos estados que pueden afectar a los personajes. Si un personaje se ve afectado por varios estados a la vez, aplica todos sus efectos juntos. Si los efectos entran en conflicto, aplica sólo el más severo de ellos.

Afectado: Un personaje afectado tiene un –2 de penalización a sus tiradas de ataque y pruebas de habilidad y característica.

Asustado: Un personaje asustado intenta huir de lo que le causa el miedo tan rápido como puede. Si es incapaz de huir, el personaje queda estremecido.

Aterrorizado: Un personaje aterrorizado huye lo más deprisa que puede o se encoge acobardado (y queda atontado) si no es capaz de huir, defendiéndose con normalidad pero sin poder atacar. Además, un personaje aterrorizado adquiere un trastorno mental relacionado con la naturaleza de lo que ha provocado este estado.

Atontado: Un personaje atontado no puede emprender ninguna acción, pero conserva su bonificación de esquiva a la Defensa.

Aturdido: El personaje pierde cualquier bonificación de esquiva a la Defensa, recibe un modificador –2 adicional a su Defensa y no puede emprender ninguna otra acción que no sean reacciones.

Características Dañadas: El personaje ha perdido temporalmente 1 o más puntos de característica. Los puntos de característica perdidos se recuperan al ritmo de 1 por día, o tal y como establezca el efecto que provocó la pérdida (normalmente 1 por asalto).

Cegado: El personaje no puede ver nada, y por lo tanto todo lo que le rodea posee ocultación total frente a él. Tiene un 50% de probabilidad de fallo en combate, pierde su bonificación de esquiva y sufre un modificador –2 adicional a su Defensa. Se mueve a la mitad de su velocidad normal y sufre un –4 de penalización en la mayoría de las pruebas de

habilidad basadas en la Fuerza y la Destreza. No puede hacer pruebas visuales de Atención ni realizar ninguna otra actividad que requiera de la vista (como leer).

Debilitado: El personaje tiene una o más puntuaciones de característica disminuidas a 0. Un personaje con Fuerza 0 cae al suelo y se encuentra indefenso. Un personaje con Destreza 0 se encuentra paralizado. Un personaje con Constitución 0 queda moribundo. Un personaje con Inteligencia, Sabiduría o Carisma 0 cae inconsciente.

Despavorido: Un personaje despavorido huye lo más deprisa que puede o se encoge acobardado (y queda atontado) si no es capaz de huir. Un personaje despavorido se defiende con normalidad pero no puede atacar.

Desprevenido: Un personaje que no ha actuado todavía durante un combate se encuentra desprevenido, sin haber reaccionado aún a la situación. Un personaje desprevenido pierde su bonificación de esquiva a la Defensa.

Enmarañado: Un personaje enmarañado sufre un –2 de penalización a las tiradas de ataque, una penalización de –2 a su Defensa y una penalización efectiva de –4 a su Destreza. Si las ataduras se encuentran fijadas a un objeto inmóvil, el personaje enmarañado no puede moverse. De lo contrario, puede moverse a la mitad de su velocidad normal, pero no puede moverse a fondo o cargar. Un personaje ya enmarañado que es enmarañado de nuevo queda indefenso.

Ensordecido: Un personaje ensordecido no puede oír y sufre una penalización de –4 a sus pruebas de iniciativa. No puede hacer pruebas auditivas de Atención.

Envuelto en una Presa: Un personaje involucrado en un forcejeo físico u otra forma de combate personal mano a mano con uno u o más atacantes se considera envuelto en una presa. Un personaje envuelto en una presa no puede moverse o realizar ninguna acción más compleja que realizar un ataque con sus manos desnudas, con un arma pequeña o con un poder, o intentar escaparse de la presa. Adicionalmente, los personajes envueltos en una presa pierden cualquier bonificación de esquiva ante oponentes que no se encuentren en su misma situación.

Estable: Un personaje estable deja de estar moribundo, pero aún se encuentra inconsciente e incapacitado, y debe recuperarse de estos estados del modo usual.

Estremecido: Un personaje estremecido recibe un –2 de penalización en sus tiradas de ataque, tiros de salvación y pruebas de habilidad y característica.

Exhausto: Un personaje exhausto está al borde del colapso. Sufre un –6 a la Fuerza y Destreza y su movimiento se reduce a la mitad. Si un personaje exhausto se fatiga de nuevo queda inconsciente.

Fascinado: "Hechizado" por un efecto. Un personaje fascinado permanece de pie o sentado, sin hacer ninguna otra cosa que no sea prestar atención al efecto que le ha fascinado, durante tanto tiempo como dure el efecto. El personaje recibe un –4 de penalización en las pruebas realizadas como reacciones, como las pruebas de Atención. Cualquier amenaza potencial permite al personaje fascinado un nuevo tiro de salvación o prueba de resistencia para vencer la fascinación. Cualquier amenaza clara, como alguien desenfundando un arma, utilizando un poder ofensivo o apuntando con un ataque al personaje fascinado, rompe automáticamente la fascinación. Un aliado puede liberar del efecto al personaje fascinado con una acción de Prestar Ayuda.

Fatigado: El personaje no puede moverse a fondo ni cargar y recibe un –2 a su Fuerza y Destreza. Si un personaje ya fatigado se fatiga de nuevo queda exhausto.

Frenado: Un personaje frenado sólo puede emprender una acción estándar o de movimiento cada asalto (no ambas). El personaje recibe un –1 de penalización a las tiradas de ataque, la Defensa y las salvaciones de Reflejos. Un personaje frenado se mueve a la mitad de su velocidad normal.

Herido: El personaje ha sufrido algún daño de poca importancia. Cada estado herido impone una penalización de –1 en sus puntuaciones de umbrales de daño.

Incapacitado: Un personaje incapacitado se encuentra consciente y capaz de actuar, aunque está gravemente herido. Sólo puede emprender una acción estándar o de movimiento cada asalto, y si realiza cualquier acción agotadora su estado pasa a ser moribundo tras completar la acción. Las acciones agotadoras incluyen moverse a fondo, atacar o usar cualquier capacidad que requiera un esfuerzo físico o concentración mental.

Inconsciente: noqueado e indefenso.

Incorpóreo: No tener cuerpo físico. Los personajes incorpóreos son inmunes a los ataques de fuentes corpóreas. Pueden ser dañados sólo por otros seres incorpóreos. Los efectos mentales y sensoriales funcionan normalmente sobre seres incorpóreos.

Indefenso: Los personajes dormidos, atados, paralizados o inconscientes se encuentran indefensos. Los enemigos pueden hacer ataques con ventaja sobre personajes indefensos o incluso darles un golpe de gracia. Un ataque cuerpo a cuerpo contra un personaje indefenso recibe un +4 a la tirada de ataque (equivalente a atacar a un objetivo tumbado). Un personaje indefenso pierde cualquier bonificación de esquiva y recibe una penalización de –9 a su Defensa contra ataques de oponentes adyacentes y una penalización de –5 a la Defensa contra los ataques a distancia.

Invisible: Virtualmente indetectable. Los personajes invisibles ganan una bonificación de +2 para golpear a los defensores que no sean conscientes de su presencia, y estos defensores pierden además su bonificación de esquiva a la Defensa. Los ataques contra personajes invisibles tienen una probabilidad de fallo del 50%.

Malherido: Un personaje malherido ha sufrido una herida de gravedad y se encuentra dolorido. El personaje recibe una penalización de –2 a todos sus chequeos.

Moribundo: Un personaje moribundo está inconsciente y cercano a la muerte. el personaje debe realizar una salvación de Fortaleza inmediata (CD 10). Si la salvación falla, el personaje muere. Los personajes moribundos realizan a partir de entonces esta salvación cada hora subsiguiente, con un +1 acumulativo a la CD por cada hora que continúen en estado moribundo. Si la salvación tiene éxito por 10 o más o la tirada es un 20 natural, el personaje se estabiliza de manera automática y queda inconsciente e incapacitado (y debe recuperarse de ambos estados del modo usual). Otro personaje puede estabilizar a un personaje moribundo con una prueba con éxito de Medicina (CD 15).

Muerto: El personaje está muerto. Un cuerpo muerto normalmente se pudre, pero los efectos que permiten a un personaje volver a la vida restauran el cuerpo a un estado de salud plena o bien al estado inmediatamente anterior a su muerte. En cualquier caso, los personajes que han regresado de entre los muertos no tienen que preocuparse de cosas como el rigor mortis, la descomposición y otras similarmente desagradables.

Nauseado: Los personajes nauseados únicamente pueden emprender una acción de movimiento por asalto, lo que significa que no pueden atacar (o realizar otra acción estándar) ni moverse a fondo (o realizar otra acción de asalto completo).

Normal: El personaje no está herido ni afectado por otros estados, actuando con normalidad.

Paralizado: Un personaje paralizado permanece rígido e indefenso, incapaz de moverse o actuar físicamente. Posee unas puntuaciones efectivas de 0 en Fuerza y Destreza, pero puede emprender acciones puramente mentales (lo que incluye utilizar poderes que no requieren una acción física o tirada de ataque). La Defensa de un personaje paralizado es 5, la misma que la de un objeto inanimado.

Sujeto: Retenido inmóvil (pero no indefenso) en una presa. Los personajes sujetos pierden su bonificación de esquiva y sufren una penalización adicional de –4 a su Defensa.

Tumbado: El personaje se encuentra tirado en el suelo. Sufre una penalización de –4 a sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo. Los oponentes reciben una bonificación de +4 a sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra él, pero sufren en cambio una penalización de –4 en los ataques a distancia en su contra. Levantarse desde el suelo es una acción de movimiento.

PARACIENCIA

En el lejano o próximo futuro se ambientan innumerables historias interesantes para el jugador de rol. El futuro trae, por lo general, innovaciones de caracter científico o paracientífico que requieren sus propias reglas especiales. Sobre ellas trata este capítulo.

ROBÓTICA Y CIBERNÉTICA

El desarrollo de órganos y miembros artificiales y su integración con el ser humano es un clásico de las historias de estética ciberpunk. La inteligencia artifial encarnada en robots es otro clásico de la ciencia ficción y esta sección describe reglas completas pero sencillas para ambas cosas.

Ciborgs

Los ciborgs son humanos que deciden aprovechar la tecnología del momento para efectuar algunas mejoras en su cuerpo. Un personaje humano que desee ser ciborg deberá comprar la dote Beneficio (ciborg). Esto le permitirá comprar dotes Hardware y Software como si fuera un robot, además de las dotes normales.

Robots

Los robots son personas creadas tecnológicamente y dotadas de un cuerpo con el que interactuar con su entorno. Algunos robots tienen formas realmente pintorescas (con patas de araña, brazos tentaculares e incluso sin cabeza), mientras que otros tienen apariencia humana, siendo denominados replicantes.

Si deseas jugar con un robot créalo como un personaje corriente, pero puedes gastar todos los puntos que quieras en Dotes Hardware y Dotes Software. En cambio, no puedes comprar dotes de Habilidad. Si no gastas puntos en ninguna Dote Hardware que modifique su aspecto, el robot tendrá forma humanoide pero cualquier persona verá a simple vista que es una máquina (tendrá una carcasa metalizada, sus circuitos serán visibles, etc.). Si quieres que tu personaje sea un replicante debes comprar la dote correspondiente.

Además, ten en cuenta que los robots no son seres vivos y por tanto no tienen Constitución ni bonificación de Fortaleza. En su lugar tendrás que comprarle una bonificación de Dureza (al coste de un 1 punto de personaje por cada +1), para determinar su aguante al daño. Recibes un +5 a dicha bonificación de manera gratuita.

Por otro lado, los robots no simulan bien las emociones humanas y les cuesta entender determinados aspectos de las relaciones interpersonales. Un personaje Robot recibe un –5 a su puntuación de Carisma.

Los robots son inmunes a las enfermedades y los venenos y no necesitan comer, respirar, beber ni dormir. Son inmunes a todos los efectos mágicos o psiónicos que no afecten a objetos (que, en el fondo, es lo que son).

Los robots no pueden recuperar daño por su cuenta pero pueden ser reparados utilizando la habilidad Artesanía (robótica) o similar. Una prueba con éxito de una Artesanía apropiada para la reparación (CD 30) recupera un nivel de daño del robot y requiere una hora de trabajo.

Dependiendo de la ambientación, los robots pueden ser meras propiedades, ciudadanos de segunda o miembros de pleno derecho de la sociedad.

Evolución de la Cibernética

Como toda forma de tecnología, los avances en la cibernética pueden rastrearse por Nivel de Progreso (ver página 46).

NIVEL DE PROGRESO 5

La cibernética todavía se encuentra en su etapa de formación. La mayoría de las prótesis no están impulsadas electrónicamente, pero algunas asociaciones médicas han aprobado determinados reguladores electrónicos para las condiciones que amenazan la vida. El corazón artificial es el ejemplo más conocido. Otros ejemplos comunes incluyen marcapasos, riñones artificiales y controladores de páncreas (para diabéticos de alto riesgo). Casi todos los accesorios cibernéticos de NP 5 son simplemente diseñados para mantener a sus receptores con vida y razonablemente saludables.

La cibernética optativa comienza en esta etapa con el desarrollo de métodos para conectar microchips informáticos al sistema nervioso humano. Los “chips de ciborg” se convierten en la fundación de todos los componentes cibernéticos del futuro.

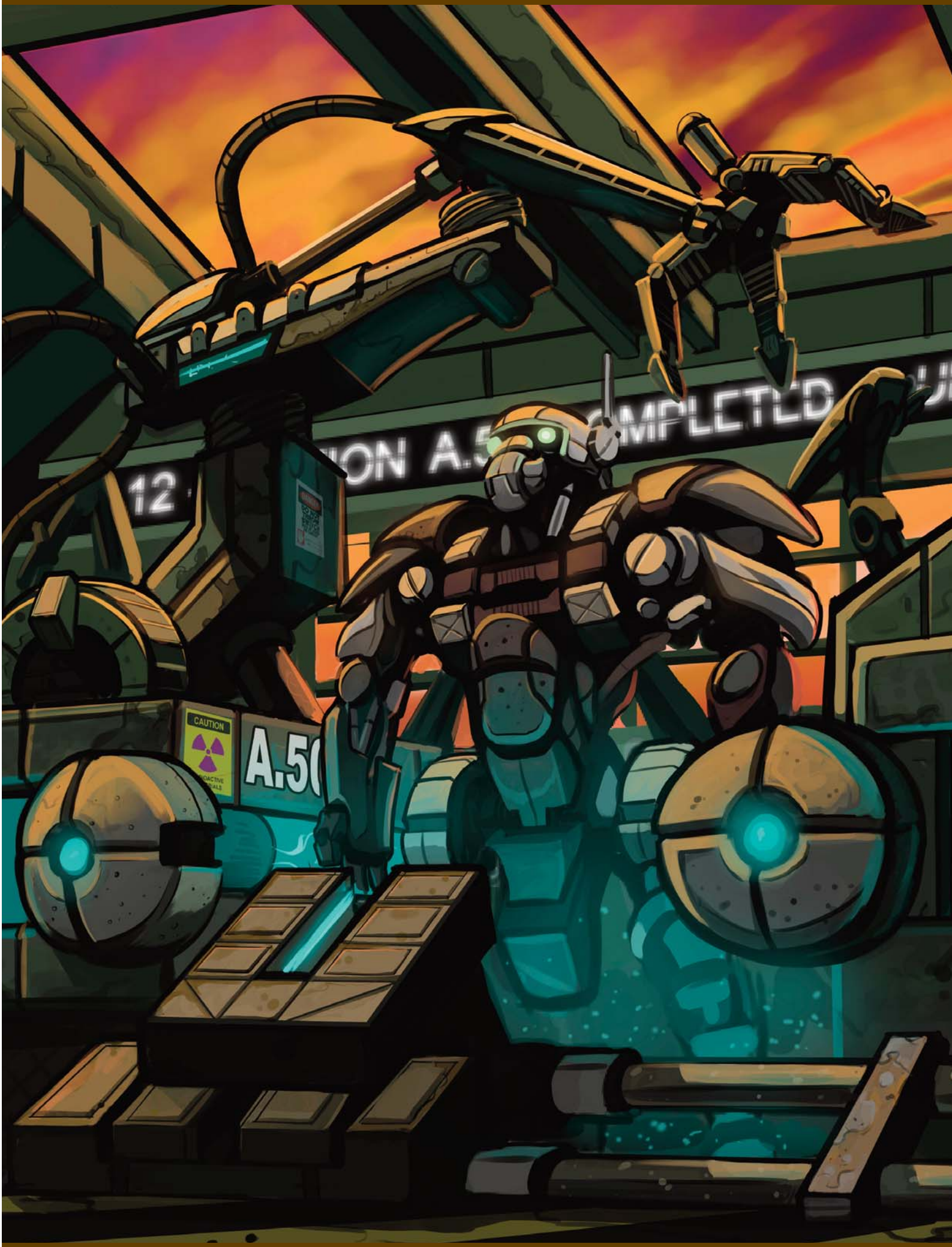
NIVEL DE PROGRESO 6

Esta era ve el primer uso de la cibernética potenciada independientemente, incluyendo servoextremidades y teléfonos móviles subcutáneos. Esto comienza en su mayoría en aplicaciones militares, pero pronto están disponibles al público. Las mascotas familiares de todo el mundo se implantan con chips de identidad subcutáneos (así como miembros importantes del gobierno y sus familias) después de que se comprueba que la tecnología es inofensiva y efectiva en reclusos de prisión.

Como la cibernética todavía es nueva y puede tener efectos secundarios negativos, su adopción no es universal. La mayoría de la gente todavía prefiere el equipamiento mundano, que normalmente es más barato e inofensivo y menos problemático de reparar, reemplazar o actualizar. La cibernética se convierte en la elección preferida solo cuando el equipo mundano es poco práctico y no está disponible (o cuando el receptor se obsesiona con el autoperfeccionamiento).

Los proyectos médicos eventualmente vienen a ofrecer al menos prótesis básicas para compensar las lesiones incapacitantes, como la pérdida total o parcial de extremidades, aunque tales proyectos no cubren la cirugía cibernética optativa. Su preocupación es sobre todo la salud, no la mejora “estética”. Para los que desean más que solo repuestos, aparece un nuevo tipo de clínicas ofreciendo mejoras cibernéticas.

En este Nivel de progreso se aprueban las primeras leyes de regulación cibernética, en gran parte provocado por unos pocos incidentes protagonizados por ciborgs y hechos públicos de manera sensacionalista. Estas leyes dan origen a numerosas clínicas cibernéticas del mercado negro que instalan la cibernética sin realizar las pruebas preliminares necesarias.


12
CAUTION
A.5(

Nuevas Especialidades

En las ambientaciones de ciencia ficción o futuristas pueden estar disponibles nuevas especialidades de habilidad.

Artesanía (Cibernética): conocimiento, cuidado y conservación de los implantes, incluyendo la reparación de daños sufridos en implantes propios o en los de otra persona. Un conocimiento elevado en Cibernética (10 rangos o más) permite la instalación de sus componentes.

Artesanía (Electrónica): representa la técnica necesaria para utilizar, construir y reparar circuitos, aparatos y sistemas eléctricos y electrónicos. La CD será más alta cuanto más difícil sea el trabajo y según cual sea el aparato puede requerir la compra de componentes especiales y largos días de trabajo.

Artesanía (Hardware): representa la habilidad para utilizar, construir o reparar unidades de proceso de datos, ordenadores y unidades periféricas.

Saber (Astronavegación): incluye la técnica y el conocimiento necesarios para establecer una ruta de un punto del Espacio a otro, y para seguirla correctamente. Si el personaje la posee a 10 rangos o más permite un sentido natural de la orientación sin necesidad de instrumental. Rangos muy altos (15 o más) implican orientación espacio temporal intuitiva en gravedades exóticas y tiempos y dimensiones diferentes.

Saber (Comunicaciones): conocimiento y manejo de las redes y sistemas de telecomunicaciones, incluyendo radio, telefonía, y cable. Conocimiento de sistemas y técnicas de escucha y espionaje. Debes tirar por Comunicaciones para instalar un sistema de vigilancia, para filtrar posibles interferencias o sencillamente para conseguir el suficiente ancho de banda para transmitir.

Saber (Encriptar): con esta habilidad se puede cifrar la información, a fin de ocultar datos sensibles a los posibles espías. También permite descifrar información cifrada o encriptada. Cuando cifras una información apunta el resultado de la tirada, pues será la CD que deberá superar la persona que intente descifrar tu mensaje.

Saber (Mecánica cuántica): es una especialidad de la Física, y exige el conocimiento previo de Saber (Física) a 5 rangos. Estudia la materia y sus propiedades al nivel de partículas subatómicas, donde las leyes clásicas de la Física ya no se cumplen. Permite la utilización de las propiedades cuánticas de la materia, principalmente la posibilidad de que una partícula pueda estar en varios sitios a la vez, para los nuevos y velocísimos ordenadores cuánticos y para la tecnología Cronotemporal.

Saber (Red): habilidad superior a la media normal para navegar y para localizar datos (no necesariamente públicos) en la Red. Cuanto más específica, restringida o difícil de encontrar sea la información, mayor será la CD.

Saber (Psiónica): Esta habilidad refleja el conocimiento científico sobre el funcionamiento de los poderes psíquicos, su origen, evolución, desarrollo, tipología y supresión.

NIVEL DE PROGRESO 7

Por esta era, la cibernética se ha convertido en una ciencia en su mayor parte inofensiva. Los defectos en los diseños iniciales han sido corregidos. La cibernética se vuelve más un símbolo de estatus, y los transplantes de piel luminosa se han convertido en el accesorio de moda preferido. En algunas sociedades, los niños recién nacidos son implantados con chips de identidad como una medida anti-secuestro. Las aplicaciones militares incluyen ojos de repuesto con localizadores de objetivos y visualizadores GPS.

Las regulaciones de los seguros se aflojan considerablemente hacia los repuestos cibernéticos en el Nivel de Progreso 7. Las mejoras son perfectamente aceptables, aunque solo como parte de una prótesis más que una cirugía cibernética opcional. No obstante, la mayoría de los ciborgs son miembros de organizaciones militares o policiales (o mercenarios).

NIVEL DE PROGRESO 8

Los ciborgs son una presencia habitual. En algunas sociedades, los seguros médicos fruncen el ceño ante los repuestos no cibernéticos, ya que las partes corporales mecánicas son menos costosas que las de carne. La tecnología cibernética ha mejorado tanto que, de hecho, algunos ciborgs son virtualmente indistinguibles de los seres vivos (excepto que nunca se hace patente la edad).

Evolución de la Robótica

NIVEL DE PROGRESO 5

Aunque ya existían burdos autómatas antes de esta era, el NP 5 es ampliamente aceptado como el amanecer de la robótica, debido al desarrollo del brazo manipulador programable en 1954. El campo avanzó rápidamente, mano a mano con la tecnología informática, hasta que una forma básica de inteligencia artificial permitió la creación de robots con la capacidad de resolver problemas básicos por su cuenta. Tales robots aún están generalmente limitados a aplicaciones militares y científicas, pero simples robots programables están disponibles como "juguetes" de alta tecnología. Los robots humanoides existen, aunque sólo por su apariencia general; los robots con la forma de animales también son comunes.

NIVEL DE PROGRESO 6

La versatilidad de los robots continúa avanzando a través de este Nivel de Progreso. Los robots pueden hacer elecciones entre múltiples opciones, y componentes específicos como piernas y manos se vuelven más comunes. Los servicios de emergencia suelen utilizar robots especializados para manejar situaciones peligrosas, y muchas familias poseen aplicaciones "inteligentes" que cocinan, limpian, patrullan e incluso hacen de niñeras. En algunas culturas, los robots son más comunes que las mascotas. Los robots auténticamente bípedos finalmente se vuelven factibles para su uso generalizado, allanando el camino para los primeros androides – robots que parecen y se comportan más o menos como humanos (o animales), pero que aún son fácilmente distinguibles de los reales.

NIVEL DE PROGRESO 7

Los robots se han hecho tan comunes en esta era que aparecen en casi cada aspecto de la vida diaria. Robots enseñan a los colegiales, mantienen equipo peligroso y luchan en las guerras. Llega la tecnología miniatura electroflex – músculos artificiales – allanando el camino para los primeros androides que parecen vivos. Sin embargo, los robots replicantes son de uso limitado; hacen surgir tantas cuestiones legales que la mayoría de los fabricantes prefieren dedicarse a los más fácilmente identificables androides no-réplica. Sin embargo las ramificaciones legales no se extienden a las biorréplicas animales y las "mascotas sintéticas" son tan comunes como populares.

NIVEL DE PROGRESO 8

Los avances en metalurgia permiten a los diseñadores robóticos crear robots de "estado líquido": máquinas que pueden alterar su forma física a

casi cualquier forma deseada. Las aplicaciones de tales robots están mayormente confinadas a la exploración espacial, pero las comunidades militares y de inteligencia muestran un gran interés.

Dotes Hardware

Las Dotes Hardware son alteraciones del cuerpo del personaje a través de la tecnología. Los robots que no compren estas Dotes tienen un aspecto humanoide, aunque el personaje seguirá pareciendo un robot. Para parecer humano debe comprarse la Dote Replicante. Los humanos pueden tener este tipo de Dotes si compran la Dote Beneficio (ciborg). Cada dote Hardware cuesta un punto de personaje.

ARMAMENTO (I, II, III)

Tu cuerpo incorpora algún arma retráctil. El coste depende del tipo de arma incorporada y no puede despojarse el arma del personaje a no ser que se le arranque la parte del cuerpo que la contiene. La Dote puede comprarse varias veces.

I) Arma sencilla.

II) Arma marcial.

III) Arma exótica.

En el caso de las armas que precisen munición, como una pistola, deberá recargarse el arma normalmente.

BRAZO ADICIONAL (I, II, III, IV)

Tienes un brazo adicional por cada punto que gastes en esta Dote. Recibiendo un +2 a tus pruebas de Trepar y de presa por cada brazo. A efectos de combate los brazos adicionales se consideran manos torpes, por lo que sigues teniendo una única mano principal.

CHASIS (I, II, III, IV)

Tienes una forma distinta a la humanoide. Según los puntos empleados en la Dote tendrá una estructura y modificaciones diferentes:

I (Plataforma): tienes un aspecto vehicular con ruedas u orugas. Tu velocidad es la normal (9 metros por asalto) y recibes un +4 a tus tiradas de Trepar.

II (Bot): tienes una forma cilíndrica con ruedas, orugas o pequeños impulsores. Tu velocidad es tres metros superior a la normal (12 metros por asalto) y recibes un +4 a tus tiradas de Trepar.

III (Insectoide): tu forma es similar a la de un insecto. Tu velocidad es seis metros superior a la normal (16 por asalto), recibes un +4 a tus tiradas de Trepar y tu salto se calcula con 3 + Modificador de Fuerza metros en lugar de la forma habitual.

IV (Ovoide): tu cuerpo tiene una forma ovoidal con impulsores o ruedas. O bien puedes volar a la misma velocidad que te mueves (impulsores) o moverte al doble de la velocidad habitual (18 metros por asalto) y recibir +6 a tus tiradas de Trepar.

MANIPULACIÓN (I, II, III)

En lugar de manos tienes otro elemento para efectuar la manipulación de objetos.

I (Pinzas): tus apéndices son pinzas que te conceden un +1 al daño y a las pruebas de presa.

II (Tentáculos): tus apéndices son tentáculos, recibiendo un +2 a las pruebas de presa. Además, puedes "colgarte" de tu tentáculo indefinidamente envolviéndolo alrededor de un objeto grande, liberando tus otras extremidades. Puedes golpear con él haciendo el mismo daño que un puñetazo.

III (Herramientas): tus manos son dispositivos cambiantes para realizar diversas tareas. Recibes un +4 para las pruebas de cualquier Artesanía que requiera manipulación manual, además de un +2 a tus tiradas de Abrir cerraduras.

REPLICANTE
SÓLO ROBOTS

El personaje parece un humano (masculino o femenino, a su elección) y sólo es distinguible de uno si se le hacen análisis o se ve alguna de sus "tripas". Sin embargo, el personaje no puede comprar las siguientes Dotes Hardware: Brazo adicional, Chasis, Manipulación, Tamaño.

REVESTIMIENTO (VARIABLE)

El personaje obtiene Resistencia al Daño 1 para resistir el daño de armas cuerpo a cuerpo o a distancia. Puede comprarse múltiples veces esta Dote para incrementar la RD en un punto más por cada punto gastado.

SENTIDO ESPECIAL (I, II)

Escoge un sentido (vista oído, tacto, olfato/gusto) y recibe un +2 a todas las tiradas relacionadas con el mismo. Si gastas un segundo punto en la Dote se convierte en un +4.

TAMAÑO (I, II, III)
SÓLO ROBOTS

Por cada punto gastado en esta Dote puedes alterar tu categoría tamaño en uno. Así, por un punto, pasas a ser o bien Grande, o bien Pequeño, por dos puedes elegir ser Enorme o Menudo y por tres Gigantesco o Diminuto. Se te aplican todos los modificadores apropiados.

VISIÓN TERMAL

La visión termal permite ver en la oscuridad y a través de las paredes de yeso o ladrillo (no metálicas), pero solo para distinguir la temperatura de cuerpos diferentes. Un ser vivo aparecerá siempre más caliente que su entorno. Un robot aparecerá a la misma temperatura que su entorno, excepto porque irradiaría algo de calor desde su fuente de alimentación. La visión termal no permite diferenciar individuos distintos a no ser que tengan tamaños claramente diferenciados. Un personaje con Visión termal puede alternar entre el modo de visión normal y termal utilizando una acción gratuita.

Dotes Software

Las Dotes Software son semejantes a las Dotes de Habilidad, sólo que se introducen como software al personaje en lugar de ser una capacidad natural del individuo. En el caso de los ciborgs, considera las dotes software como chips que se implantan en el sistema nervioso del personaje confiriendo las ventajas correspondientes.

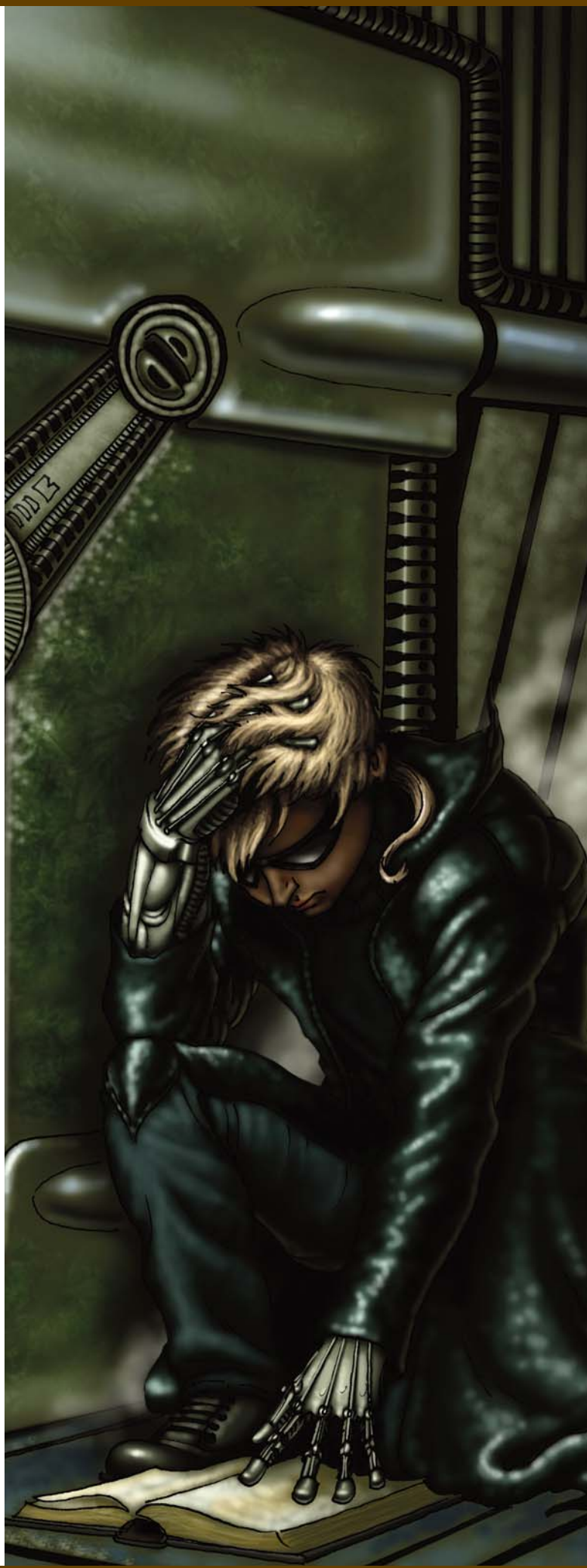
NUEVOS IMPLANTES DURANTE EL JUEGO

En **NSd20** comulgamos con la idea de que todas las modificaciones estables del personaje deben pagarse con puntos de personaje, como ocurre en otros sistemas de juego basados en la creación de personajes con puntos. Por esa razón los implantes cibernéticos se presentan como dotes que deben ser adquiridas con dichos puntos.

Por supuesto, es más que probable que un personaje durante el juego pretenda adquirir nuevas mejoras cibernéticas. En estas circunstancias el personaje deberá sufragar, además del coste en puntos de personaje, un coste económico asociado a la intervención quirúrgica correspondiente.

Por simplificar, asume que los implantes cibernéticos tienen NP 6 y un CD de compra de 10 + 5 por cada punto de Dote. Así, si un personaje se somete a una intervención para instalarse unos ojos biónicos (Sentido mejorado II) y un chip AstroCalculator (Dote software I), la CD de compra será 25.

¿Y qué pasa si un personaje puede pagarse la intervención para colocarse los implantes pero no dispone de los puntos de personaje correspondientes? A discreción del Director de Juego, los puntos de personaje para implantes cibernéticos pueden ser gastados "a cuenta". Es decir, un personaje puede emplear puntos de personaje que no tiene siempre que utilice los puntos de experiencia que vaya adquiriendo para compensar esa deuda antes de poder utilizarlos para otro fin.



MAGIA Y CIENCIA

En el próximo capítulo se describen las reglas sobre Magia y poderes sobrenaturales de origen arcano. Si tu ambientación combina ciencia y magia entonces deberías tener presente lo siguiente:

Los **robots** no se consideran personas ni criaturas a la hora de ser blancos de efectos mágicos. No pueden desarrollar Aptitud Mágica ni tienen Reserva de Esencia. Naturalmente tampoco pueden desarrollar poderes psiónicos y sólo se ven afectados por los poderes que afecten a objetos.

Los **cyborgs**, al perder paulatinamente su condición de humanos, se van haciendo menos sensibles al mundo mágico. Cada dote hardware que posea un personaje reduce en 1 punto su Reserva de Esencia. Cada dos dotes hardware proporcionan al personaje el equivalente a un punto de resistencia mágica, pero le obligan a realizar pruebas de salvación contra conjuros incluso cuando no quiera resistirse (aunque en ese caso el personaje puede elegir no aplicar su bonificación de Voluntad a la salvación correspondiente). Los cyborgs son afectados con normalidad por los poderes psiónicos.

Salvo aquellas donde se detalle un efecto diferente, las dotes software funcionan como las de habilidad: el personaje obtiene un modificador +4 en todas las pruebas con una habilidad o un modificador +2 a dos habilidades relacionadas entre sí. Este modificador no permite al personaje realizar pruebas de habilidades que requieren entrenamiento si el personaje no tiene rangos en esa habilidad. El Director de Juego puede inventar nuevas dotes software a partir de las dotes de habilidad existentes. Cada dote software cuesta un punto de personaje.

Araña: Saber (Red).

Ariete: Saber (Encriptar).

AstroCalculator: Saber (Astronavegación).

Buró Nova: Saber (Administración) y Diplomacia.

BySelf Aqua: Atletismo (en ambientes acuáticos).

BySelf City: Saber (Callejeo) y Recabar información.

Cheat: Saber (Encriptar) y Saber (Red).

Clue 3.1: Averiguar intenciones e Investigar.

Conversa: Diplomacia y Recabar información.

Doctor 9.3: Medicina.

DoctorSoft 6.9: Artesanía (Electrónica) y Artesanía (Hardware).

DoctorTech 5.1: Saber (Cibernética) y Medicina.

Escriba: el personaje habla y escribe 4 idiomas de su elección.

Experto: +4 a un Saber, siempre que sea científico (Física, Psicología, Química, Leyes, Balística, etc.).

Finance: Saber (Administración).

LawPro: Saber (Leyes).

Lost: Supervivencia y Trato con animales

Mascotas Deluxe: Trato con animales y Saber (Animales).

NegoNow 1.4: Negociación y Diplomacia.

Physics: Conocimiento (Física).

Pro Persona Total: dispones de una copia de seguridad de tu personalidad por cada punto en esta Dote. Esto te permite, en caso de que tu personaje muera, generar un nuevo personaje con los mismos rasgos mentales (Características de Inteligencia, Sabiduría y Carisma y Habilidades) y repartir los puntos restantes a tu antojo como el nuevo "chasis" del personaje. El personaje dispondrá de los recuerdos de la última copia de seguridad.

Pro Virtual Model: Oficio (Diseñador Gráfico).

Quantum: Saber (Física) y Saber (Mecánica Cuántica). Requiere haber instalado previamente la Dote Software Physics.

Salomón: Saber (Administración).

Seduction: Averiguar intenciones.

Trick: Engañar y Juegos de Manos

Ultracad: Saber (Arquitectura).

PSI

El poder de la mente sobre la materia, los poderes psiónicos son un buen recurso en muchas ambientaciones futuristas o de ciencia ficción cercana. Esta sección explorará la creación de personajes psíquicos y el uso de los poderes psiónicos más típicos.

Personajes psíquicos

Para tener acceso a los poderes psiónicos un personaje debe tener la dote Beneficio (psíquico). En principio la dote abre la puerta a que el personaje adquiera cualquier número de poderes que desee. Sin embargo, en algunas ambientaciones, puede que cada psíquico pueda desarrollar un y solo un poder psiónico.

Dependiendo de la ambientación, los psíquicos pueden ser además mutantes (ver página 123) requiriendo además la dote Beneficio (mutante) para tener acceso a otras mutaciones que no sean poderes psiónicos.

Poderes Psiónicos

Los poderes psiónicos son capacidades especiales accesibles únicamente a los personajes psíquicos. Cada poder debe adquirirse por separado, a un coste de 2 puntos de personaje por rango de poder.

En principio, no hay límite al rango que puede desarrollar un personaje en un poder psíquico. Sin embargo, es buena idea que los personajes no desarrollen poderes por encima de 5 a no ser que tu ambientación tenga un carácter superheróico, en cuyo caso pueden ser aceptables valores hasta 10.

Usar un poder requiere una cierta cantidad de tiempo. Algunos necesitan un asalto completo o más. Consulta Acciones, pág. 106, para más detalles sobre los diferentes tipos de acciones. El empleo específico del poder puede cambiar la acción que un poder necesita. Normalmente el uso de un poder psiónico requiere una acción estándar.

ALCANCE

Cada poder tiene un alcance por defecto, que puede ser alterado mediante los modificadores de poder.

- **Personal:** El poder actúa sólo sobre ti, el usuario.
- **Percepción:** El poder actúa sobre cualquier objetivo que puedas ver. Si el blanco tiene cobertura u ocultación el DJ puede exigir una prueba de Atención para determinar si puedes percibir al objetivo lo suficiente como para afectarle.
- **Extendido:** El poder actúa a un alcance fijo determinado por su rango, tal y como se muestra en la tabla de Alcance Extendido.

TABLA PSI: ALCANCE EXTENDIDO

Rango	Alcance
1	3 metros
2	30 metros
3	300 metros
4	1,5 km
5	7,5 km
6	30 km
7	300 km
8	3.000 km – continental
9	30.000 km – cualquier lugar de la Tierra
10	300.000 km – distancia entre la Tierra y la Luna.

DURACIÓN

Cada poder actúa durante una determinada cantidad de tiempo que puede ser alterada por modificadores de poder:

- **Instantáneo:** El efecto del poder actúa y finaliza de forma instantánea, aunque sus resultados pueden persistir.
- **Concentración:** El poder actúa tanto tiempo como permanezcas concentrado en mantenerlo. La concentración es una acción estándar (ver Acciones Estándar, pág. 106) y las distracciones pueden provocar un fallo en ella (ver la habilidad Concentración, pág. 23, para más detalles). Si tu concentración termina (voluntariamente o por una prueba fallida de Concentración) el poder deja de funcionar. Puedes mantener un poder de Concentración como una acción de movimiento en vez de como una acción estándar con una prueba de Concentración (CD 10 + rango del poder) una vez por asalto. Una prueba fallida implica que el poder deja de funcionar.
- **Continuo:** El poder actúa durante tanto tiempo como quieras, sin ninguna concentración o esfuerzo por tu parte. Una vez activado, permanece así hasta que lo desactives, incluso si quedas aturdido o inconsciente.

PRUEBAS DE PODER

Determinados usos de los poderes requieren una prueba de poder. Para hacerla sencillamente añade los rangos en el poder correspondiente al resultado de 1d20:

Prueba de poder = d20 + rango de poder + modificadores vs Clase de Dificultad

Los poderes que afectan directamente a la mente del objetivo (la gran mayoría) permiten una prueba de salvación de Voluntad del blanco para evitar los efectos del poder. Esta salvación de Voluntad se compara con la prueba de poder para determinar si el psíquico logra superar la defensa mental del objetivo o no.

FORZAR LOS LÍMITES

Los personajes psíquicos pueden tratar de forzar sus límites arriesgándose a sufrir algún daño en forma de hemorragias nasales, microisquemias o incluso derrames cerebrales. Un personaje con un poder psíquico puede, deliberadamente, tratar de utilizarlo por encima de su capacidad. Esto se considera siempre una acción de asalto completo, independientemente del tipo de acción que necesitara el poder. El jugador decide entonces cuanto se incrementa el poder por encima de su nivel normal y por cada rango por encima, se lanza 1d4. El total, es el daño que sufre el personaje que ha forzado sus capacidades y debe compararse con los umbrales de herida del personaje. Si el daño deja al personaje herido o malherido, el poder psiónico funciona con esta capacidad aumentada. Si el personaje resulta incapacitado o peor por esta causa, entonces el personaje sufre el daño y el poder psiónico no funciona debido al estrés mental que ha supuesto para el personaje tratar de superar sus limitaciones.

PODERES DESCONTROLADOS

Algunos psíquicos poseen poderes descontrolados, capacidades psiónicas que se manifiestan en todo su poder sin el control completo del psíquico. Un personaje puede elegir uno o más de sus poderes psíquicos como descontrolados y reducir de este modo su coste a la mitad.

Un poder descontrolado, sin embargo, tiene las siguientes limitaciones: el personaje recibe un –4 a cualquier prueba destinada a utilizar voluntariamente el poder o controlar sus efectos (pero no a la magnitud del poder empleada para determinar su alcance, duración u otros efectos). Además, en situaciones estresantes, el personaje puede manifestar involuntariamente su poder: siempre que el personaje se encuentre en peligro, muy agitado o bajo una gran tensión, el DJ puede pedir una prueba de salvación de Voluntad con CD 15 (o mayor). En caso de fallo, el poder del per-

sonaje se activa de forma involuntaria y aleatoria, afectando a un blanco al azar cada asalto hasta que el jugador logre superar una prueba de Voluntad CD 15 o el personaje se calme, pierda la consciencia o deje de estar alterado de alguna otra forma.

Lista de poderes

CLARIVIDENCIA

Acción: Estándar
Alcance: Percepción
Duración: Concentración

Este poder psíquico dota de la facultad de ver el pasado (postcognición) y el futuro (precognición).

Puedes percibir sucesos que tuvieron lugar en el pasado mediante una prueba de Clarividencia. El Director de Juego fija la CD para estas pruebas basándose en lo oscura y distante en el pasado que se encuentra la información, desde 15 (para una vaga visión que puede ser o no ser muy precisa) hasta 30 (para un conocimiento prácticamente completo sobre un evento específico del pasado como si hubieras estado allí presente).

Además, puedes percibir sucesos que podrían tener lugar en el futuro. Tus visiones precognitivas representan futuros posibles. Si las circunstancias cambian, entonces la visión podría no cumplirse. Cuando utilices esta capacidad, el Director de Juego decide qué información proporcionar. Tus visiones pueden ser oscuras y crípticas, abiertas a interpretaciones. El Director de Juego puede exigir unas pruebas apropiadas del poder para que puedas obtener una información particularmente detallada, con una CD variable entre 15 y 30, o incluso más. El DJ también puede activar tu Precognición para transmitirte una información específica como un gancho para una aventura o un recurso de la trama.

Tus sentidos normales (del presente) no funcionan mientras estás utilizando Clarividencia; tu consciencia está centrada en tus visiones, que duran tanto tiempo como permanezcas concentrado. Clarividencia no se puede aplicar junto con poderes mentales como Telepatía o cualquier otra capacidad que requiera una interacción con el presente.

CONTROL ANIMAL

Acción: Estándar
Alcance: Percepción
Duración: Concentración

Puedes ejercer control mental sobre los animales (criaturas con Int 1 ó 2). Realiza una prueba de poder contra el resultado del tiro de salvación de Voluntad del animal. Si tienes éxito, pasas a controlar las acciones del animal. Si fallas, no hay ningún efecto. Puedes intentarlo de nuevo, pero el animal obtiene un +1 acumulativo a sus salvaciones de Voluntad por cada intento sucesivo durante el mismo encuentro.

Dar una orden a un animal que controlas es una acción de movimiento y requiere que hables o hagas gestos. Sólo puedes dar a un animal órdenes sencillas que sea capaz de comprender, como "ve allí", "detente" o "ataca".

Los animales reciben una nueva salvación de Voluntad por cada minuto transcurrido, con un +1 acumulativo por cada salvación realizada. Los animales que reciban órdenes que vayan en contra de su naturaleza consiguen una nueva salvación de Voluntad inmediatamente con un modificador que varía entre +1 y +4, dependiendo del tipo de orden. Un éxito rompe tu control. Las órdenes claramente autodestructivas para el animal son ignoradas automáticamente, pero no rompen tu control.

CONTROL EMOCIONAL

Acción: Estándar
Alcance: Percepción
Duración: Concentración

Puedes provocar diferentes emociones en tu objetivo, el cual realiza una salvación de Voluntad enfrentada a tu prueba de poder para resistirse. Escoges al objetivo de la emoción y decides qué es lo que dicho objetivo ama, odia, teme, etc. Puedes producir los siguientes efectos emocionales:

- **Amor:** La actitud del sujeto se vuelve amistosa. Si la salvación falla por 5 o más, la actitud del sujeto pasa a ser solícita. Si falla por 10 o más, el sujeto pasa a fanático. El amor puede contrarrestar la desesperación, el miedo y el odio, y éstas a su vez pueden contrarrestar el amor.
- **Desesperación:** El sujeto resulta estremecido, sufriendo un –2 a las tiradas de ataque, tiros de salvación y pruebas. Un fallo por 10 o más implica que el objetivo se ve abrumado por la desesperanza, quedando indefenso e incapaz de realizar ninguna acción.
- **Esperanza:** El sujeto no experimenta ningún miedo o desesperación. La esperanza contrarresta esas emociones y puede ser a su vez contrarrestada por ellas.
- **Miedo:** El sujeto resulta estremecido, sufriendo un –2 a las tiradas de ataque, defensa y pruebas. Un fallo por 5 o más implica que el sujeto está asustado y huye de la fuente del miedo (especificado por el usuario del poder) tan rápido como le es posible. Un fallo por 10 o más implica que el sujeto resulta despavorido, dejando caer cualquier objeto que sujetara y huyendo ciegamente de la fuente del miedo. Un sujeto despavorido que no puede huir se encoge de miedo y no ataca (probablemente haciendo uso de defensa total en vez de ello, ver pág. 107).
- **Odio:** El sujeto adquiere una actitud malintencionada de manera automática. Si la salvación falla por 5 o más, la actitud del sujeto se vuelve hostil. El odio contrarresta y es contrarrestado por el amor.
- **Tranquilidad:** El sujeto adopta una actitud indiferente y no siente ninguna emoción intensa. Esta emoción puede contrarrestar cualquiera de los otros efectos emocionales, y ellos pueden a su vez contrarrestar la tranquilidad.

CONTROL MENTAL

Acción: Estándar
Alcance: Percepción
Duración: Concentración

Puedes controlar la mente de otro personaje, y por lo tanto sus acciones. Para utilizar Control Mental, realiza una prueba de poder contra el resultado del tiro de salvación de Voluntad del objetivo. Si tienes éxito, controlas las acciones del objetivo mientras permanezcas concentrado. Si fallas, el efecto no funciona. Puedes intentarlo de nuevo, pero el objetivo recibe un +1 acumulativo en sus salvaciones de Voluntad por cada intento sucesivo durante el mismo encuentro.

Dar una orden es una acción de movimiento, diferente a la acción estándar necesaria para establecer el control. Si el objetivo no tiene medios de entenderte, sólo puedes dar órdenes sencillas que puedan ser expresadas mediante gestos (como "ve allí" o "detente").

Los objetivos de Control Mental consiguen un nuevo tiro de salvación por cada minuto transcurrido, empezando tras el primer minuto, con un +1 acumulativo por cada salvación previa realizada. Los objetivos a los que se les ordene emprender una acción que sea totalmente opuesta a su naturaleza consiguen inmediatamente un nuevo tiro de salvación de Voluntad con una bonificación que va desde +1 a +4, en función del tipo de orden. Un éxito rompe el control. Las órdenes claramente autodestructivas son ignoradas de forma automática, aunque no rompen tu control.

La consciencia del sujeto queda suprimida mientras está siendo controlado, de modo que no puede decir o hacer nada sin recibir indicaciones, y no tiene además recuerdos de haber sido controlado.

ESCUDO MENTAL

Acción: Gratuita
Alcance: Personal
Duración: Continuo

Un escudo psíquico protege al personaje contra los efectos mentales. Añade +2 por rango de poder en los tiros de salvación de Voluntad contra otros poderes psíquicos. El escudo se mantiene activo por defecto, pero puede ser desactivado por el propio personaje solo con desearlo.

IMPACTO MENTAL

Acción: Estándar
Alcance: Percepción
Duración: Instantáneo

Puedes atacar directamente la mente de un personaje causándole daño. No es necesaria una tirada de ataque para impactar, ya que no se trata de un ataque físico, sino más bien de una sobrecarga mental, pero sí debes superar una prueba de Voluntad del blanco con una prueba del poder. Si lo consigues, el blanco sufre un daño igual a 1d4 + rango de Impacto mental.

Las armaduras u otras fuentes de Reducción de Daño no protegen contra un Impacto Mental.

Los Impactos mentales no tienen efecto sobre objetos inanimados o criaturas sin mente (aquellas que carezcan de una o más puntuaciones de características mentales).

MENTE EXTENDIDA

Acción: Gratuita
Alcance: Personal
Duración: Continuo

El personaje posee un sexto sentido que le mantiene alerta de peligros y le hace reaccionar rápidamente adelantándose a cualquier fuente potencial de daño. Añade +1 por rango de poder a la salvación de Reflejos del personaje para evitar ataques contra él (lo que incluye su Defensa). Un personaje con Mente extendida nunca está desprevenido y no pierde la bonificación de esquiva a la Defensa por ataques sorpresa.

Además, un personaje con Mente extendida es intuitivamente consciente de ser observado, por lo que el personaje puede realizar una prueba de poder para detectar que le están vigilando, está siendo observado, escuchado o seguido, incluso cuando los sentidos tradicionales no le permitirían darse cuenta (por ejemplo si le sigue alguien invisible o está siendo observado mediante un satélite). El personaje no sabrá quién le observa, escucha o sigue, pero sí tendrá la sensación de que una de esas cosas le está sucediendo.

TELEPATÍA

Acción: Estándar
Alcance: Percepción/Extendido
Duración: Concentración

Un personaje telépata puede transmitir sus pensamientos, así como leer las mentes de otros. Para comunicarse mentalmente, basta con que el telépata se encuentre a la distancia adecuada del blanco (según el rango de poder y la tabla de alcance extendido), aunque si el objetivo de la comunicación desea interrumpirla podrá hacerlo con una prueba de Voluntad CD 10+Telepatía del psíquico. Telepatía supera las diferencias de idioma: comprendes los pensamientos del objetivo compartáis o no un idioma común.

Además, puedes leer los pensamientos de otro personaje siempre que se encuentre alcance visual. Para usar Telepatía de este modo, realiza una prueba de poder contra el resultado del tiro de salvación de Voluntad del objetivo. Si tienes éxito, puedes leer los pensamientos superficiales del objetivo (cualquier cosa que el objetivo esté pensando en ese momento).

Si puedes interactuar con el sujeto, una prueba de Engañar con éxito contra una prueba de Averiguar Intenciones del objetivo hace que éste piense en un fragmento de información particular que tú estés buscando, como una contraseña o un nombre, lo que te permite recogerlo de sus pensamientos superficiales. El objetivo recibe un tiro de salvación de Voluntad adicional por minuto transcurrido (10 asaltos), con un +1 acumulativo por cada salvación.

Si fallas tu prueba de poder, no puedes leer los pensamientos del objetivo. Puedes intentarlo de nuevo en el asalto siguiente, pero el objetivo recibe un +1 acumulativo de bonificación por cada intento durante el mismo encuentro.

También puedes sondear la mente de un objetivo en busca de información. Emplea una acción de asalto completo y realiza una prueba de poder contra el resultado de su salvación de Voluntad. Si tienes éxito, puedes esencialmente formular una pregunta y recibir una respuesta de la mente del objetivo. Si el objetivo no conoce la respuesta, entonces lo sabes. La información especialmente personal o protegida proporciona al objetivo una bonificación entre +1 y +5 a su salvación de Voluntad, mientras que la información que el sujeto no sabe de forma consciente (se encuentra en su subconsciente o la ha olvidado debido a la amnesia, por ejemplo) proporciona una bonificación entre +5 y +10 a la salvación de Voluntad, y el objetivo no puede renunciar a dicha salvación.

Puedes continuar formulando preguntas, una por asalto, durante tanto tiempo como mantengas tu sondeo mental, necesitando una acción completa cada asalto. El objetivo consigue una salvación adicional de Voluntad cada minuto (10 asaltos), con un +1 acumulativo por cada salvación.

Si fallas tu prueba de poder, no puedes sondear la mente del objetivo. Puedes intentarlo de nuevo en el asalto siguiente, pero el objetivo recibe un +1 acumulativo de bonificación a la salvación de Voluntad por cada intento.

TELEQUINESIS

Acción: Estándar
Alcance: Percepción
Duración: Concentración

Puedes mover objetos a distancia sin tener que tocarlos. Telequinesis no tiene acción/reacción: un objeto en movimiento no tira del personaje que lo "sostiene", por ejemplo. Telequinesis tampoco se considera "contacto físico" o "toque" para efectos que lo necesiten.

Tu Fuerza efectiva para levantar y mover objetos es (rango de poder x 5) (ver Capacidad de Carga, pág. 14). Empleando una acción completa y concentrándote puedes aumentar esta cifra en +5 a la Fuerza durante tanto tiempo como mantengas la concentración.

Telequinesis puede mover objetos, pero no puede efectuar tareas que requieran una manipulación delicada (como deshacer nudos, utilizar un teclado o manipular unos controles). Los objetos que representen una carga pesada o superior se mueven a una velocidad de 1,5 metros por asalto. Los objetos arrojados como armas basan su daño en tu rango de Telequinesis como si éste se tratara de tu bonificación de Fuerza.

Puedes usar Telequinesis para atacar a un blanco superando su Defensa con una prueba de este poder. Telequinesis puede infligir daño directamente; puedes "golpear" o "aplastar" objetos con ella, como en un ataque cuerpo a cuerpo normal, con un daño base de 1d4 + rango de Telequinesis. Puedes usarla además para realizar ataques de desarme y derribo. Utilizar Telequinesis para "agarrar" a una criatura es un ataque similar a una presa con una bonificación de Fuerza igual a tu rango de Telequinesis (ver Realizar una Presa, pág. 108). El objetivo no puede hacer una presa sobre ti y tú puedes infligirle daño o mantenerlo sujeto e inmóvil, como en una presa normal. Puedes mover a un objetivo sujeto al igual que harías con cualquier otro objeto, durante tanto tiempo como el objetivo continúe sujeto.

MUTACIONES

Puede que sea porque la evolución continúa su curso y algunos humanos empiezan a desarrollar capacidades sobrehumanas. O porque experimentos genéticos descontrolados han producido una nueva raza de seres. O quizás porque la radiación, los cambios ambientales o cualquier otra causa están produciendo alteraciones en el aspecto y las funciones corporales humanas. Sea como fuere, si quieres mutantes en tu ambientación NSd20 en esta sección te ofrecemos las reglas que necesitas para ello.

Personajes mutantes

Si la ambientación lo permite, un personaje puede ser mutante y tener acceso a las dotes mutantes si adquiere previamente la dote Beneficio (mutante). Todos los mutantes tienen alguna Dote Mutante que les proporciona alguna ventaja sorprendente, pero que también los separa claramente de los humanos corrientes. El Director de Juego puede decidir modificar las tiradas sociales de personajes con Dotes Mutantes, por ejemplo en tantos puntos como puntos tengan gastados en este tipo de Dotes. Comprar puntos adicionales a lo largo del juego implica que la mutación del personaje está evolucionando.

En algunas ambientaciones las dotes mutantes pueden encontrarse agrupadas en plantillas de mutación específicas. Por ejemplo, la plantilla "Felino" estaría formada por las dotes Cola I, Colmillos I, Garras I e Infravisión I, con un coste total de 4 puntos de personaje, mientras que la plantilla "Anfibio" estaría formada por las dotes Agallas I, Dedos palmeados y Elasticidad I, con un coste de 3 puntos de personaje. Las plantillas de mutación pueden, además de lo dicho, incluir modificadores a las características, otras dotes no mutantes, habilidades, etc.

En mundos de fantasía las dotes mutantes pueden utilizarse igualmente para representar rasgos singulares de las diferentes especies o razas. Lo mismo es aplicable a especies alienígenas en ambientaciones de ciencia ficción.

Dotes Mutantes

AGALLAS (I, II)

Posees agallas en tu cuello, pecho o espalda que te permiten respirar el doble de tiempo (Agallas I) o indefinidamente (Agallas II) bajo el agua sin ahogarte.

ALAS (I, II, III)

Tienes dos apéndices en tu espalda que te permiten una velocidad de vuelo natural de 6 metros por cada punto que gastes en la Dote hasta un máximo de 18 metros.

ARMADURA NATURAL (I, II, III, IV, V)

Tienes escamas, pelaje grueso o cualquier característica similar que te otorga Reducción de Daño 1 para resistir el daño de armas cuerpo a cuerpo o a distancia. Puede comprarse hasta cuatro puntos más en esta Dote para incrementar la RD en un punto más por cada punto gastado.

BRAZO ADICIONAL (I, II, III, IV)

Tienes un brazo adicional por cada punto que gastes en esta Dote. Recibiendo un +2 a tus pruebas de trepar y de presa por cada brazo. A efectos de combate los brazos adicionales se consideran manos torpes, por lo que sigues teniendo una única mano principal.

COLA (I, II, III)

Tienes una cola que te proporciona un +2 a las pruebas de Acrobacia por cada punto que emplees en esta Dote. Además, ganas un ataque gratuito con la cola cuyo daño depende de los puntos gastados en la Dote: 1d4 (I), 1d6 (II) o 1d8 (III).

COLMILLOS (I, II)

Tienes colmillos con lo que puedes atacar. El daño depende de los puntos gastados en la Dote: 1d4 (I) o 1d6 (II). A diferencia de la cola, esta mutación puede pasar desapercibida con un poco de ocultación.

DEDOS PALMEADOS

Tus manos están preparadas para nadar. Recibes un +4 a tus prueba de Nadar.

ELASTICIDAD (I, II, III, IV, V)

Eres capaz de escurrirte de casi cualquier parte. Recibes un +4 a tus pruebas de Acrobacias por cada punto gastado en esta Dote.

FEROMONAS (I, II)

Tu cuerpo segrega una sustancia que te hace atractivo a los demás (salvo a los robots e IAs, que son inmunes a sus efectos). Esta Dote te proporciona un +2 a todas tus pruebas de Diplomacia, Intimidar y Trato con animales siempre y cuando los destinatarios estén a 10 metros del mutante. Si se compra Feromonas (II) entonces el bonificador es de +4.

GARRAS (I, II, III)

Tienes garras. Puedes atacar con ellas y el daño depende de los puntos gastados en la Dote: 1d4 (I), 1d6 (II) o 1d8 (III).

HIBERNACIÓN

El mutante con esta dote puede entrar en un estado similar al sueño que dura un amplio periodo de tiempo. Mientras se encuentra en este estado no sufre los efectos de la deshidratación y la inanición. La hibernación puede durar hasta tantos días como el doble de la Constitución del personaje. El mutante decide la duración de la hibernación antes de entrar en ese estado. Si hay fuerzas externas que perturben al personaje o le intenten despertar, el mutante debe tener éxito en un tiro de salvación de Voluntad (CD 15) para finalizar la hibernación prematuramente.

INFRAVISIÓN (I, II)

Eres capaz de ver en circunstancias de baja iluminación. Con Infravisión I, te basta con una fuente de luz ténue (como la luna llena o una linterna) para ver como si fuera de día. Con Infravisión II puedes ver normalmente incluso en la oscuridad más absoluta.

INSOMNE

El mutante no sufre los efectos perjudiciales de la falta de sueño. Una vez al día, el personaje puede dedicar 10 minutos a meditar y recibir todos los beneficios de 8 horas completas de sueño. Sin embargo no puede estar así indefinidamente. Una vez cada 30 días, el personaje debe estar 2 días completos durmiendo. No hacerlo le produce una herida.

OMNIDIGESTIÓN

Eres capaz de sacar nutrientes de cualquier sustancia. Todavía tienes que ser capaz de tragártela, pero cualquier cosa te sirve para obtener tu sustento diario.

ÓSMOSIS

A veces parece que la gente vive del aire, pero en tu caso es totalmente cierto. En una atmósfera corriente para ti obtienes los nutrientes necesarios para vivir sin necesidad de alimentarte.

SENTIDO ESPECIAL (I, II)

Escoge un sentido (vista oído, tacto, olfato/gusto) y recibe un +2 a todas las tiradas de Atención relacionadas con el mismo. Si gastas un segundo punto en la bonificación se convierte en un +4.

TAMAÑO (I, II, III)

Por cada punto gastado en esta Dote puedes alterar tu categoría tamaño en uno. Así, por un punto, pasas a ser o bien Grande, o bien Pequeño, por dos puedes elegir ser Enorme o Menudo y por tres Gigantesco o Diminuto. Se te aplican todos los modificadores apropiados.

MAGIA

La magia es uno de los ingredientes fundamentales en los universos de fantasía. Tanto en ambientaciones contemporáneas como en mundos de fantasía medieval, son muchas las historias en las que hay un lugar destacado para los magos y sus asombrosas capacidades. Este capítulo describe unas reglas de magia completas, sencillas y rápidas que, además, son totalmente compatibles con la mayoría de los conjuros o reglas adicionales publicadas para otros juegos del sistema d20. ¡Con una mínima adaptación podrás expandir estas reglas tanto como desees!

Atributos Sobrenaturales

En las ambientaciones con magia los personajes tienen acceso a nuevos atributos sobrenaturales. En esta sección describimos estos atributos y su funcionamiento en el juego.

APTITUD MÁGICA — 2 PUNTOS POR RANGO

El rango de Aptitud mágica del personaje determina su capacidad para realizar conjuros, afectando a la cantidad de energía mágica (Puntos de esencia) que el personaje posee así como a la magnitud de los conjuros que puede realizar. Un personaje sin esta aptitud no puede realizar ningún tipo de conjuro.

Cada rango en Aptitud Mágica proporciona al personaje 1 punto de esencia adicional. Un personaje puede aprender y realizar conjuros cuya magnitud sea igual o inferior a la mitad de su nivel en aptitud mágica (redondeando hacia arriba). Esto significa que un personaje con Aptitud Mágica 1 puede aprender y realizar conjuros de magnitud 0 y 1, mientras que uno con Aptitud Mágica 7 podría realizar conjuros de magnitud 4 o inferior.

Dependiendo de la ambientación, la aptitud mágica puede ser algo innato que solo unos pocos poseen y que se desarrolla únicamente en esos personajes especiales o ser una capacidad que puede ser enseñada (y por tanto aprendida) si encuentras quién esté dispuesto a revelarte sus secretos. ¡Incluso podría ser una mezcla de ambas cosas!

RESERVA DE ESENCIA

La reserva de energía mágica de un personaje se mide en puntos de esencia. Si en la ambientación hay magia de algún tipo, entonces todos los personajes, tenga o no acceso a dicha magia, tienen una reserva de esencia.

Un personaje tiene tantos puntos de esencia como su bonificación de Voluntad (mínimo 0). Además, cada nivel de Aptitud Mágica proporciona 1 punto de esencia adicional en la reserva de personaje.

Los puntos de esencia se consumen al realizar conjuros o pueden ser robados por criaturas que se alimentan de esencia, etc. Cada conjuro tiene un coste en puntos de esencia igual a su magnitud. Los conjuros de magnitud 0 no consumen esencia y pueden ser lanzados incluso si el personaje tiene agotada su reserva de esencia: son simples trucos menores que apenas manipulan las energías místicas.

Un personaje cuya reserva de esencia baje a 0 se encontrará apático, sin fuerzas y cansado. Se le considerará Exhausto (ver página 113) hasta que recupere al menos un punto en su reserva de esencia.

Un personaje recupera todos sus puntos de esencia después de una noche de sueño reparador.

NUEVA DOTE: ESENCIA INCREMENTADA

Por cada punto empleado en esta Dote el personaje tiene un punto de reserva de Esencia adicional. El número máximo de veces que se puede adquirir esta Dote es igual a la puntuación de Sabiduría del personaje.

APTITUD SORTÍLEGA — 2 PUNTOS POR MAGNITUD DEL CONJURO

Una aptitud sortílega es la capacidad innata de producir un efecto mágico determinado. Puede tratarse de algo característico de una cualidad de una especie o criatura de fantasía o de un talento sobrenatural único. En todo caso es una facultad no aprendida, sino desarrollada por el personaje de manera natural.

Cualquier conjuro puede convertirse en una aptitud sortílega. Para ello basta con pagar dos puntos de personaje por cada magnitud del conjuro (si la magnitud es cero, la aptitud sortílega correspondiente cuesta un punto de personaje).

A todos los efectos, la aptitud funciona como el conjuro correspondiente, pero no es necesario hacer gestos ni vociferar ni emplear materiales para utilizarla. Los tiempos de preparación y demás atributos del conjuro se mantienen.

Con la finalidad de determinar su efecto concreto, así como su duración, alcance u otras propiedades que dependen normalmente de la Aptitud Mágica del lanzador, en el caso de una aptitud sortílega se emplea la magnitud del conjuro correspondiente como sustituto de la Aptitud Mágica, ya que un personaje con aptitudes sortílegas no necesita desarrollar este rasgo para emplear sus talentos mágicos. Incluso si el personaje posee una Aptitud Mágica superior a la magnitud del conjuro que sirve como base a la aptitud sortílega, sigue utilizando la magnitud del conjuro para este fin: una aptitud sortílega resulta menos potente que el mismo efecto conjurado por un mago. Si un personaje posee dos o más aptitudes sortílegas basadas en conjuros de dife-

REGLA OPCIONAL: ENERGÍA VITAL POR ESENCIA

Esta regla refleja como la energía mística que constituye el tejido mágico está fuertemente ligada a la vida del mago. Si el DJ utiliza esta regla, un personaje puede tratar de convertir su propia energía vital en esencia mágica al lanzar un hechizo, aunque esto le producirá daño físico y puede incluso resultar mortal.

La mecánica es la siguiente: cuando un personaje trate de lanzar un hechizo para el que no disponga de suficientes puntos de esencia, calcula los puntos adicionales que el personaje necesita y lanza 1d4 por cada uno de ellos. La suma total es el daño que recibe el personaje, que se compara directamente con sus Umbrales de daño. La armadura u otras formas de reducción de daño no protegen contra esto. Si este daño deja al personaje en un estado Incapacitado o peor, entonces el hechizo falla: la energía mágica ha cortocircuitado al mago y se disipa sin conseguir otro efecto que dañarle gravemente. En otro caso, el mago sufre igualmente el daño correspondiente, pero el hechizo funciona.

rente magnitud, cada una de ellas emplea la magnitud de su conjuro correspondiente para sustituir a la Aptitud Mágica cuando sea necesario.

El empleo de una aptitud sortílega consume puntos de Esencia de la Reserva del personaje de la misma manera que los conjuros: tantos como la magnitud del conjuro equivalente en cada uso de la aptitud.

RESISTENCIA MÁGICA — 2 PUNTOS POR RANGO

Algunos personajes o criaturas tienen una resistencia excepcional a los efectos mágicos, sean conjuros, aptitudes sortílegas u otras formas de encantamiento. Un personaje con Resistencia Mágica añade su puntuación en este rasgo a cualquier prueba de salvación (no importa el tipo de prueba) destinada a librarse de los efectos de un conjuro o reducirlos.

CONJUROS

Un conjuro es un efecto mágico de un solo uso. La magia es utilizada por individuos con poder mágico, lo cual incluye lanzadores de conjuros y criaturas con conjuros y aptitudes sortílegas.

Los conjuros implican manipulación directa de energías místicas. Estas manipulaciones requieren largo estudio, y tienden a producir resultados dramáticos.

La mayoría de los conjuros requieren que el lanzador diga algunas expresiones, realice gestos complejos o a veces gaste un objeto o una pequeña cantidad de alguna sustancia. La actividad del lanzador de conjuros es visible a los demás, y los efectos a menudo también, pero la magia en sí misma no.

Conjuros iniciales

Los conjuros iniciales de un personaje deben ser adquiridos con puntos de personaje al igual que los demás rasgos. Cada punto de personaje proporciona dos magnitudes de conjuro, con las que el jugador puede adquirir los conjuros que desee, con la única limitación impuesta por los rangos en Aptitud Mágica: un personaje no puede aprender conjuros cuya magnitud sea superior a la mitad de la puntuación en dicho rasgo.

Dos conjuros de magnitud 0 cuentan como una magnitud de cara a este cálculo.

Lanzar un conjuro

El personaje debe concentrarse para lanzar un conjuro. Además, si en el entorno de campaña se utiliza la regla de componentes de conjuro, el personaje debe ser capaz de hablar (si el conjuro tiene componente verbal), gesticular (si tiene componente somático) y manipular algún material (si tiene componente material) o foco (si lo hay).

Si un conjuro tiene varias versiones, el personaje elige que versión utilizar cuando lo lanza.

Lanzar un conjuro normalmente no necesita ninguna clase de tirada de dados. Simplemente, el personaje debe cumplir con el tiempo de lanzamiento indicado para preparar el conjuro y debe satisfacer los componentes del mismo (dependiendo de la ambientación, decir las palabrás mágicas adecuadas o hacer los gestos arcanos pertinentes). El conjuro es lanzado entonces y la Reserva de Esencia del lanzador baja tantos puntos como la Magnitud del conjuro. Si el personaje no tiene puntos suficientes en su Reserva de Esencia, el conjuro falla automáticamente, a no ser que se utilice la regla opcional de Energía vital por Esencia (ver cuadro de texto de la página 124).

Si un lanzador alguna vez intenta lanzar un conjuro en unas condiciones en las que las características del conjuro (alcance, área, etc.) no se pueden cumplir, el intento falla y el conjuro se desperdicia, produciéndose el gasto de la reserva de Esencia correspondiente. Los conjuros también fallan consumiendo la Esencia del lanzador si la concentración del mago se rompe.

Normalmente, un personaje retiene su bonificación de Destreza a la Defensa mientras lanza un conjuro, pero no su bonificación de Esquiva. Sin

El Sabor de la Magia

Un sistema de reglas pretende ser una simulación de la realidad, una serie de convenciones para emular el funcionamiento del mundo. Pero, ¿y cuando se pretende emular algo que no existe realmente? Eso es lo que sucede exactamente con la magia y el resultado es que el mismo sistema de juego puede ofrecer innumerables mecánicas para resolver este aspecto.

En **NSd20** te ofrecemos un sistema de reglas de magia coherente y unificado, pero naturalmente solo es uno de los muchos posibles que podrían encajar en esta mecánica, como prueba que otros juegos d20 empleen mecánicas muy diferentes. Por eso, si la magia en tu mundo funciona de otra manera, solo tendrás que personalizar estas reglas con un poco de esfuerzo por tu parte para reflejar exactamente lo que quieres. Además, en el blog de Nosolorol (www.nsrblog.com) se irán publicando sistemas de magia alternativos.

Te invitamos a personalizar la magia de tu mundo y para ello te ofrecemos las siguientes alternativas. Naturalmente, si ninguna de ella te convence, seguro que puedes encontrar la tuya propia:

- **Conjuros diarios.** Si no quieres emplear reglas de energía mágica (esencia) puedes emplear un sistema de conjuros diarios: en función de su rango en Aptitud Mágica, el mago podrá utilizar un cierto número de conjuros de cada magnitud al día. Esto ya te sonará, ya que es el sistema por defecto en algunos de los juegos d20 más famosos (vale, en el más famoso de todos) de modo que solo tienes que adaptar la tabla de conjuros diarios de uno de esos juegos y emplearlo tranquilamente.
- **Solo poderes mágicos.** Olvídate de los conjuros como tales y permite solo aptitudes sortílegas: los personajes que quieran tener capacidades mágicas deberán adquirir como un poder individual cada efecto mágico que deseen. Esto es ideal para una ambientación de baja fantasía, en la que no hay magos como tales, sino solo individuos con ciertas capacidades excepcionales, muy concretas y limitadas.
- **Artes mágicas.** En un mundo de alta fantasía, puedes considerar los conjuros como efectos mágicos que cualquiera con un nivel suficiente de Aptitud Mágica puede realizar. De este modo, un personaje puede realizar cualquier conjuro de los listados aquí si su rango en Aptitud Mágica es igual o superior a la magnitud del conjuro. Como esto es excepcionalmente poderoso, lo más adecuado es exigir especialidades de Aptitud Mágica distintas para cada escuela de magia, de modo que los personajes magos tengan que comprar dicha aptitud tantas veces como escuelas mágicas quieran dominar.
- **Sendas mágicas irreconciliables.** De nuevo la Aptitud Mágica debe especializarse en una escuela, pero esta vez cada personaje puede tener una y solo una Aptitud Mágica especializada de este modo: las escuelas son visiones diferentes y obsesivas del mundo mágico, lo que impide que una misma persona pueda dominar varias (al menos normalmente). Por lo demás, los conjuros funcionan normalmente y tienen que ser aprendidos. Este sistema podría ser muy eficaz para un mundo de baja fantasía, posiblemente un mundo "realista" en el que la magia es algo conocido solo por unos pocos. ¿Te recuerda a algún juego?

CONJUROS Y ARMADURAS

Los magos no llevan armadura o al menos esa es una de las convenciones de la fantasía medieval clásica. Como DJ, es tu decisión mantener este cliché o ignorarlo por completo, pero si quieres conservarlo puedes recurrir al argumento clásico: las armaduras interfieren con los efectos mágicos por su aspecto voluminoso. En la tabla de armaduras (pág. 98) encontrarás el porcentaje de fallo de conjuro de cada armadura. Cuando un mago realice un conjuro con una armadura puesta, haz una tirada de percentil: si el resultado es igual o inferior al valor indicado en la tabla, entonces el conjuro falla, consumiendo, eso sí, los puntos de Esencia correspondientes.

embargo, un personaje puede intentar lanzar un conjuro mientras está a la defensiva. Esta opción significa lanzar el conjuro mientras se pone atención a amenazas y se evitan los golpes. En este caso, el personaje no es más vulnerable a los ataques de lo que estaría si el personaje estuviese de pie justo allí mismo, por lo que un personaje que conjura mientras se está a la defensiva retiene su bonificación de esquiva a la defensa. Esto requiere, sin embargo, una prueba de Concentración (CD 15 + la magnitud del conjuro) para tener éxito. Un fallo significa que el conjuro se pierde.

Además, dependiendo del tipo de conjuro, puede ser necesaria una tirada para resolver como afecta al blanco. Fundamentalmente esto sucede de dos maneras: mediante pruebas de salvación permitidas a los blancos del conjuro o mediante tiradas de ataque en conjuros de toque o de rayo.

PRUEBA DE SALVACIÓN

La mayoría de los conjuros dañinos permiten a una criatura afectada realizar una Prueba de Salvación para evitar parte o todo el efecto. La entrada Prueba de Salvación en la descripción de un conjuro define la bonificación que se utiliza y describe cómo funcionan las pruebas de Salvación contra el conjuro.

Niega: este término significa que el conjuro no tiene efecto en una criatura que realiza una Prueba de Salvación con éxito.

Parcial: el conjuro causa un efecto en su receptor. Una Prueba de Salvación con éxito significa que ocurre algún efecto menor.

Mitad: el conjuro causa daño, pero una Prueba de Salvación con éxito divide a la mitad el daño recibido (redondeando hacia abajo).

Ninguno: no se permite Prueba de Salvación.

Descreer: no se permite una Prueba de Salvación simplemente por encontrarse con el conjuro. En cambio, el personaje consigue una Prueba de Salvación después de interactuar con el conjuro o estudiarlo cuidadosamente. Una salvación con éxito permite al receptor ignorar el efecto. Esto es característico de los conjuros de ilusión. Si cualquier observador descree con éxito una ilusión y comunica este hecho a otros observadores, cada uno de ellos gana una Prueba de Salvación con un bonificador +4.

(Objeto): el conjuro puede ser lanzado en objetos, los cuales reciben tiros de salvación solo si son mágicos por naturaleza, o si están atendidos (sujetos, transportados o puestos) por una criatura que resiste el conjuro, en cuyo caso el objeto adquiere la bonificación de Prueba de Salvación de la criatura a menos que su propia bonificación sea mayor (esta notación no significa que el conjuro sólo pueda ser lanzado sobre objetos. Algunos conjuros de este tipo se pueden lanzar sobre criaturas u objetos).

(Inofensivo): el conjuro normalmente es beneficioso, no perjudicial, pero una criatura objetivo puede intentar una Prueba de Salvación si lo desea.

CD de la Prueba de Salvación: una Prueba de Salvación contra un conjuro tiene una CD de 10 + la magnitud del conjuro + la bonificación del lanzador en Sabiduría.

Tener éxito en una Prueba de Salvación: una criatura que salva exitosamente contra un conjuro sin efectos físicos obvios siente una fuerza hostil o un hormigueo, pero no puede deducir la naturaleza exacta del ataque. Así mismo, si la Prueba de Salvación de una criatura tiene éxito contra un conjuro dirigido, el lanzador siente que el conjuro ha fallado. El lanzador no siente cuándo las criaturas tienen éxito en tiros de salvación contra conjuros de efecto y área.

Fallar voluntariamente una Prueba de Salvación: una criatura puede renunciar voluntariamente a una Prueba de Salvación y aceptar voluntariamente el resultado de un conjuro. Incluso un personaje con una resistencia especial a la magia puede suprimir esta resistencia si quiere.

Objetos supervivientes tras una Prueba de Salvación: a menos que el texto descriptivo del conjuro especifique otra cosa, se asume que todos los objetos transportados y puestos sobreviven a un ataque mágico.

Si un objeto no es transportado o llevado puesto y no es mágico, no obtiene Prueba de Salvación. Simplemente recibe el daño apropiado.

CONJUROS DE TOQUE

Los conjuros de alcance toque, cuando se dirigen a un enemigo, requieren una tirada de ataque para conseguir alcanzar al oponente. El mago realiza una tirada de ataque contra la Defensa del blanco utilizando su bonificador de Ataque normal. Como solo requiere tocar a su oponente, no necesita ser competente en ataque sin armas ni nada similar para hacerlo, por lo que no existe penalización aplicable. Si la tirada de ataque tiene éxito, el blanco es tocado y el efecto del conjuro se resuelve en ese momento.

Armaduras u otras protecciones que otorgan Reducción al Daño no ayudan a impedir que el blanco resulte tocado. Sin embargo, si el conjuro de ataque es dañino por contacto, entonces su protección sí se aplica al daño producido por el conjuro.

El lanzador no tiene que tocar al objetivo inmediatamente después de lanzar un conjuro de toque. En cambio, puede **retener la carga**, esperando a descargar el conjuro más tarde. Si el personaje toca algo con su mano mientras retiene la carga, el conjuro se descarga. De otra manera, el personaje puede intentar realizar ataques de toque asalto tras asalto, hasta que tenga éxito (y así descargar el conjuro). Un personaje puede tocar a un blanco voluntario (o a sí mismo) como acción estándar, o hasta a seis blancos voluntarios como acción de asalto completo sin necesidad de tirada. Si el personaje lanza otro conjuro mientras retiene una carga el conjuro de toque se disipa.

Al requerir una tirada de ataque, estos conjuros pueden conseguir un golpe crítico, siguiendo las reglas de combate normales para este caso.

RAYOS

Algunos efectos son rayos. El lanzador apunta un rayo como si usara un arma a distancia y para impactar enfrenta su bonificación de ataque (con el modificador de Destreza, como de costumbre) contra la Defensa del blanco, como haría con un arma a distancia. Sin embargo el personaje no necesita ser competente para realizar este ataque y por tanto no necesita ninguna dote ni recibe ninguna penalización por no tenerla. A discreción del Director de Juego, un personaje mago podría adquirir la dote Soltura con arma (conjuro) para los conjuros de rayo, requiriendo eso sí, dotes separadas para cada conjuro.

Como con un arma a distancia, el personaje puede disparar en la oscuridad o a una criatura invisible y esperar a golpear algo. Un personaje no tiene que ver a la criatura que está intentando golpear, como con un conjuro dirigido. Las criaturas y obstáculos que intervienen, sin embargo, pueden bloquear la línea de visión del lanzador o proporcionar cobertura a la criatura que está siendo apuntada.

Igual que en el caso de los conjuros de toque, los conjuros de rayo pueden obtener golpes críticos, resolviéndose con las reglas de combate habituales.

Escuelas de Magia

Junto al nombre del conjuro figura la escuela a la que pertenece. Las escuelas proporcionan una forma de agrupar los conjuros que poseen determinadas características en común.

Dependiendo de la ambientación, es muy probable que no todos los conjuros sean accesibles a todos los magos. Es muy probable que existan escuelas de magia que restrinjan los conjuros que un mago puede aprender. Incluso, si la ambientación es muy restrictiva a este respecto, puede ser necesario poseer atributos de Aptitud Mágica especializados y distintos para cada escuela.

Abjuración: los conjuros de esta escuela son conjuros de protección. Crean barreras físicas o mágicas o niegan aptitudes mágicas o físicas.

Adivinación: estos conjuros te permiten aprender información, encontrar cosas escondidas (visión verdadera), o hacer fracasar los conjuros engañosos.

Creación: este tipo de conjuros manipula la materia para crear un objeto o criatura en el lugar que el lanzador de conjuros designe. Si el conjuro tiene una

ABRAKADABRA

¿Cómo funciona el lanzamiento de conjuros en tu mundo de juego? ¿Necesitan los magos decir extrañas fórmulas en ignotas lenguas arcanas? ¿Requiere la conjuración de gestos místicos que canalizan las energías mágicas? ¿Consumen los conjuros componentes materiales al ser invocados sus poderes? ¿O tal vez es una mezcla de todo ello?

En las reglas de magia de **NSd20** dejamos totalmente a tu elección el ritualismo necesario para la realización de conjuros. Puede que la voz, los gestos, objetos cotidianos, polvo de hadas o el simple poder la voluntad humana sean los ingredientes de la magia en tu mundo de juego. O puede que unos conjuros precisen de unas cosas y otros de otras, queda a tu elección. De todos modos, resumimos a continuación las opciones más comunes:

- **Palabras mágicas:** se requieren fórmulas arcanas u otras expresiones habladas para lanzar un conjuro. Por tanto, para hacer magia un personaje debe poder hablar con voz firme. Si el personaje no puede hablar, no puede lanzar tal conjuro. Con esta opción, un lanzador de conjuros que ha sido ensordecido tiene una probabilidad de 20% de arruinar cualquier conjuro que intente lanzar, consumiendo las energías mágicas (la Esencia) pero no obteniendo ningún otro efecto.
- **Gestos arcanos:** con esta opción, para lanzar un conjuro un personaje debe gesticular libremente con al menos una mano. Un personaje no puede lanzar un conjuro mientras esté atado, apresado o con ambas manos llenas u ocupadas.
- **Ingredientes mágicos:** elementos químicos, partes de animales fabulosos, oro... un componente material es un objeto o una pequeña cantidad de alguna sustancia que el lanzador debe tener en la mano. Se consume y desaparece cuando se lanza el conjuro. Preparar estos materiales es una acción gratuita. La CD s de compra para componentes materiales de un conjuro es cuatro veces la magnitud del conjuro.
- **Foco:** un símbolo sagrado, la calavera de un antepasado, un sello místico o una vara de mago. Un foco es un objeto único y especial necesario para lanzar el conjuro. Con esta opción, el foco puede ser utilizado ilimitadas veces siempre que no sufra ningún daño y debería tratarse de un objeto especial, único o difícil de conseguir en caso de que se perdiera o le pasara algo... ¡Es imprescindible para que el mago pueda utilizar sus conjuros!

duración distinta de instantánea, la magia mantiene la creación unida, y cuando el conjuro finaliza o es disipado, la criatura u objeto conjurado desaparece sin dejar rastro. Si el conjuro tiene duración instantánea, el objeto o criatura creada simplemente se ensambla a través de la magia. Dura indefinidamente y no depende de la magia para su existencia.

Curación: ciertos conjuros que pueden curar a las criaturas o incluso devolverles a la vida.

Convocación: un conjuro de convocación trae instantáneamente una criatura u objeto al lugar que el lanzador designe. Cuando el conjuro finaliza o es disipado, la criatura convocada es devuelta instantáneamente al lugar del cual procedía, pero un objeto convocado no es devuelto a menos que la descripción del conjuro lo indique específicamente. Una criatura convocada también se va si se muere o cae incapacitada.

Encantamiento: un conjuro de encantamiento afecta a la mente de los demás, influenciando o controlando su comportamiento. Todos los conjuros de encantamiento tienen el descriptor enajenador (consulta abajo para más información en descriptores de conjuros).

Evocación: estos conjuros manipulan la energía o tocan una fuente invisible de poder para producir un fin deseado. De hecho, crean algo de la nada. Muchos de estos conjuros producen efectos espectaculares, y los conjuros de evocación pueden causar grandes cantidades de daño.

Ilusión: los conjuros de ilusión engañan los sentidos o la mente de los demás.

Nigromancia: los conjuros de nigromancia manipulan el poder de la muerte, la no-vida y la fuerza de la vida. Los conjuros involucrados con las criaturas muertas vivientes pertenecen a esta escuela, como lo son los conjuros que utilizan la energía negativa para causar daño.

Teleportación: un conjuro de este tipo transporta a una o más criaturas u objetos a una gran distancia.

Transmutación: los conjuros de transmutación cambian las propiedades de alguna criatura, cosa o condición.

Universal: un pequeño número de conjuros no pertenecen a ninguna escuela y se designan como universales. El tipo de magia que les implica no cae en una de las categorías de arriba.

DESCRIPTORES

Los descriptores son una forma de clasificar los conjuros (a menudo de diferentes escuelas) que tienen alguna característica común.

Los descriptores de un conjuro (si los hay) aparecen entre corchetes en la línea que identifica la escuela. Los descriptores utilizados para conjuros incluyen frío, electricidad, miedo, fuego, fuerza, idioma-dependiente, luz, enajenador y sónico.

Atributos de los Conjuros

Su magnitud, el tiempo que tarda en lanzarse, el alcance o la duración son algunos de los atributos que caracterizan a un conjuro. Para cada uno de estos atributos existe una tipología en la cual puede encuadrarse la gran mayoría de ellos.

MAGNITUD

El poder relativo de un conjuro es indicado por su magnitud. La magnitud de un conjuro también indica el rango de Aptitud Mágica que el lanzador debe tener, como mínimo, para poder realizar dicho conjuro. Hay diez magnitudes de conjuro (once si incluimos la magnitud cero), que representan cada vez conjuros de mayor poder. El presente capítulo presenta solo conjuros hasta quinta magnitud, ya que los conjuros superiores son extremadamente poderosos y puede desequilibrar fácilmente la mayoría de las ambientaciones.

TIEMPO DE LANZAMIENTO

Esta entrada dice cuánto tiempo se necesita para completar el lanzamiento de un conjuro una vez comienza.

Lanzar un conjuro con un tiempo de lanzamiento de una acción es una acción estándar. El conjuro causa efecto inmediatamente.

Lanzar un conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 asalto completo es una acción de asalto completo. Un personaje puede dar un paso antes, durante o después del lanzamiento, pero no se puede mover de otra manera. El conjuro causa efecto al comienzo del turno de ese personaje en el asalto después de que empezó a lanzarlo. El personaje entonces actúa normalmente después de que el lanzamiento es completado.

Un conjuro que lleve 1 minuto lanzarlo entra en efecto justo antes del turno del personaje 1 minuto después (el personaje se pasa cada uno de estos 10 asaltos conjurando como acción de asalto completo).

Cuando un personaje comienza un conjuro que tarda un asalto completo o más en conjurar, debe continuar las invocaciones, gestos o la concentración desde su turno en un asalto hasta justo antes de su

turno en el siguiente asalto (por lo menos). Si el personaje pierde la concentración después de empezar el lanzamiento y antes de que se complete, el conjuro se pierde.

ALCANCE

El alcance de un conjuro indica lo lejos del lanzador que puede alcanzar, la distancia máxima desde el lanzador a la que el efecto del conjuro puede ocurrir, así como la distancia máxima a la cual el lanzador puede designar el punto de origen del conjuro. Si cualquier porción del área del conjuro se extendiese más allá del alcance, esa área se pierde.

El alcance de un conjuro normalmente cae dentro de una de las siguientes categorías.

Personal: el conjuro solo afecta al lanzador.

Toque: el lanzador debe tocar a una criatura u objeto para afectarle. Para usar un conjuro de toque, el personaje lanza el conjuro y después toca al receptor, o en el mismo asalto o en cualquier momento después, tal y como se explica en la página 128.

Corto: el conjuro llega hasta 10 metros de distancia del lanzador. El alcance máximo se incrementa en 1 metro por cada nivel de Aptitud Mágica.

Intermedio: el conjuro llega hasta 30 metros + 3 metros por nivel de Aptitud mágica.

Largo: el conjuro llega hasta 100 metros + 10 metros por nivel de Aptitud Mágica.

Alcance expresado en metros: algunos conjuros no tienen una categoría de alcance estándar, como un alcance expresado en una unidad de medida (normalmente metros).

OBJETIVO

Algunos conjuros tienen un objetivo u objetivos específicos. Un lanzador utiliza estos conjuros directamente sobre criaturas u objetos, como defina el conjuro mismo. El lanzador debe ser capaz de ver o tocar al objetivo, y debe elegir específicamente ese objetivo. El lanzador no tiene que seleccionar su objetivo hasta que finalice el lanzamiento del conjuro.

Si el personaje lanza un conjuro dirigido en el tipo erróneo de objetivo el conjuro no tiene efecto.

Si el objetivo de un conjuro es el lanzador ("**Objetivo:** Tú"), el lanzador no recibe Prueba de Salvación, y la resistencia a conjuros no se aplica.

El texto descriptivo de los conjuros realiza una distinción entre "objetivo" y "receptor". El objetivo de un conjuro es el personaje u objeto contra el que se dirigió. Un objetivo se convierte en receptor si falla una Prueba de Salvación contra el conjuro y por tanto es afectado por la magia.

EFECTO

Algunos conjuros crean o convocan cosas en lugar de afectar a criaturas u objetos que ya están presentes. El lanzador debe designar la localización donde esas cosas van a aparecer, o viéndola o definiéndola. El alcance determina lo lejos que un efecto puede aparecer, pero si el efecto es móvil puede moverse a pesar del alcance del conjuro.

Rayo: algunos efectos son rayos y utilizan las reglas para impactar descritas en la página 128.

Expansión: algunos efectos, principalmente nubes y nieblas, se expanden desde un punto de origen hasta una distancia dada en la descripción del conjuro. El efecto puede torcer esquinas y extenderse en áreas que el lanzador no pueda ver. Calcula el alcance por la distancia actual recorrida, teniendo en cuenta los giros que el efecto de conjuro realice. El lanzador debe designar el punto de origen, pero no necesita tener una línea de efecto (consulta abajo) para todas las partes del efecto.

ÁREA

Algunos conjuros afectan a un área. El lanzador selecciona dónde comienza el conjuro, pero no controla de otra manera a qué criaturas u objetos afecta. A veces un conjuro describe un área específicamente definida, pero normalmente un área cae en una de las siguientes categorías.

Explosión: al igual que con un efecto de área, el lanzador selecciona el punto de origen del conjuro o poder. El conjuro o poder explota desde ese punto, afectando a todo lo que se encuentre en su área.

Un conjuro de explosión tiene un radio que indica lo lejos que se extiende el efecto del conjuro desde el punto de origen.

Cono: un cono avanza desde el lanzador en la dirección que designe y se ensancha según avanza. La anchura de un cono a una distancia determinada desde ti equivale a esa distancia. Su extremo más alejado es tan ancho como largo es el efecto.

Criaturas: algunos conjuros afectan directamente a las criaturas, pero afectan a criaturas de algún tipo que se encuentren en esa área más que a criaturas individuales que el lanzador seleccione. El área podría ser una explosión, un cono o alguna otra forma.

Muchos conjuros afectan a "criaturas vivas", lo cual significa todas las criaturas que no sean constructos y muertos vivientes.

Cilindro: al igual que una explosión, el lanzador selecciona el punto de origen del conjuro. Este punto es el centro de un círculo horizontal, y el conjuro baja desde éste, formando un cilindro.

Emanación: algunos conjuros tienen un área como una explosión excepto que el efecto continúa irradiando desde el punto de origen mientras dure el conjuro.

Cuarto de círculo: algunos conjuros tienen un área con forma de cuarto de círculo. Como un cono, el efecto comienza junto al lanzador y se ensancha según avanza.

Expansión: algunos conjuros se expanden como una explosión, pero pueden torcer esquinas. El lanzador selecciona el punto de origen, y el conjuro se expande una determinada distancia en todas las direcciones. Calcula el alcance por la distancia actual recorrida, teniendo en cuenta los giros que el efecto de conjuro realice.

Otra: un conjuro o poder puede tener un área única, como se define en su descripción.

Mo: si una entrada de Área o Efecto finaliza con "(Mo)" (representando "moldeable"), el lanzador puede dar forma al conjuro. Un efecto o área moldeada no puede tener una dimensión inferior a 3 metros.

Línea de efecto: una línea de efecto es una vía recta y desbloqueada que indica lo que un conjuro puede afectar. Una línea de efecto es cancelada por una barrera sólida. Es como una línea de visión para armas a distancia, excepto que no es bloqueada por la niebla, la oscuridad y otros factores que limitan la visión normal.

Un lanzador debe tener una línea de efecto clara a cualquier objetivo en el que use un conjuro, o a cualquier espacio en el cual desea crear un efecto. El lanzador debe tener una línea de efecto clara al punto de origen de cualquier conjuro que lance o poder que manifieste. Para conjuros de explosión, conos, cilindros y emanaciones, el conjuro solo afecta a áreas, criatura u objetos a los cuales tenga una línea de efecto desde su origen (un punto de explosión, un punto de inicio de cono, un círculo de cilindro o un punto de origen de conjuro de emanación).

Un agujero de al menos el tamaño de un puño es suficiente para permitir una línea de efecto a través de cualquier otra barrera sólida. Si cualquier barrera contiene tal abertura, no se considera una barrera para propósitos de la línea de efecto de un conjuro (aunque el resto de la barrera todavía cuenta normalmente).

Dirigir o redirigir efectos: algunos conjuros permiten al lanzador redirigir el efecto a nuevos objetivos o áreas después de lanzar el conjuro. Redirigir un conjuro requiere una acción de movimiento.

DURACIÓN

La entrada Duración de la descripción de un conjuro dice cuanto dura el efecto del conjuro.

Duraciones cronometradas: muchas duraciones están medidas en asaltos, minutos, horas o algún otro incremento. Cuando el tiempo acaba, la energía mágica se va y el conjuro finaliza. Si la duración de un conjuro es variable, el DJ lo determina en secreto.

Instantánea: la energía del conjuro viene y se va en el instante que se lanza el conjuro, aunque las consecuencias del conjuro podrían ser duraderas.

Permanente: el efecto permanece indefinidamente, pero está sustentado por energía mágica persistente. Si la energía se va, así lo hace el efecto.

Concentración: el conjuro o poder dura tanto como el lanzador se concentre en él, posiblemente hasta una cantidad máxima de tiempo especificada. Concentrarse para mantener un conjuro es una acción estándar. Cualquier cosa que pudiese romper la concentración del personaje cuando lanza un conjuro puede también romper su concentración mientras mantiene uno, haciendo que el conjuro se arruine. Un personaje no puede lanzar un conjuro mientras se concentra en otro. A veces un conjuro persiste un corto espacio de tiempo después de que el personaje cese la concentración. En estos casos, el conjuro continúa durante la cantidad de tiempo indicada después de que el personaje deje de concentrarse.

Receptores, efectos y áreas: si un conjuro afecta directamente a criaturas, el resultado viaja con los receptores en la duración del conjuro. Si el conjuro crea un efecto, éste permanece hasta que finalice la duración. El efecto podría moverse o permanecer quieto. Uno de estos efectos puede ser destruido antes de terminar su duración. Si el conjuro afecta a un área, el conjuro permanece con este área mientras dure el conjuro. Las criaturas se convierten en receptoras del conjuro cuando entran en el área y ya no lo son más cuando la abandonan.

Descarga: unos pocos conjuros tienen una duración establecida o hasta ser desencadenados o descargados. El conjuro permanece en el lugar hasta que una condición desencadenante se cumple (momento en que tiene efecto) o se alcanza la duración máxima (momento en el que se disipa, sin efecto).

(D): si la entrada Duración finaliza con una "(D)" (representando "desechable") el lanzador puede deshacer el conjuro a voluntad. El lanzador debe estar dentro del alcance del efecto del conjuro para deshacerlo. Deshacer un conjuro es una acción estándar. Un conjuro que depende de la concentración se puede deshacer por su propia naturaleza, y deshacerlo no requiere acción (ya que todo lo que tiene que hacer el lanzador para finalizar el conjuro es detener la concentración).

PRUEBA DE SALVACIÓN

Si el objetivo del conjuro tiene derecho a una prueba de salvación para librarse o reducir los efectos del conjuro, se menciona explícitamente. Cómo funcionan las tiradas de salvación contra conjuros se explica en la página 127.

Descripciones de los Conjuros

Los conjuros se presentan aquí en orden alfabético.

ACELERAR — TRANSMUTACIÓN

Magnitud: *3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivo:*** *Una criatura;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Fortaleza niega (inofensivo).*

La criatura transmutada se mueve y actúa más rápido de lo normal. Esta velocidad adicional posee varios efectos.

El personaje gana un acción estándar extra por asalto.

El sujeto gana un bonificador +2 de esquiva a la Defensa. Cualquier condición que haga que el sujeto pierda su bonificador de Destreza a la Defensa (si lo hay) también hace que pierda los bonificadores de esquiva.

Todos los modos de movimiento del sujeto (incluyendo movimiento normal, excavar, trepar, volar y nadar) se incrementan en 10 metros (hasta un máximo del doble de la velocidad normal del sujeto).

Acelerar disipa y contrarresta ralentizar.

AFILADURA — TRANSMUTACIÓN

Magnitud: *3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivos:*** *Un arma o 50 proyectiles, todos deben estar en contacto con los demás en el momento del lanzamiento;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo, objeto).*

Esta transmutación dobla el rango de amenaza del arma. Un rango de amenaza de 20 se convierte en 19-20. Un rango de amenaza de 19-20 se convierte en 17-20. Un rango de amenaza de 18-20 se convierte en 15-20. El conjuro solo se puede lanzar en armas cortantes o perforantes (y no se apila consigo mismo). Si se lanza en flechas o virotes de ballesta, la afiladura en un determinado proyectil finaliza después de un uso, tanto si golpea al objetivo pretendido como si no. Este conjuro no se puede lanzar en armas naturales.

ALARIDO — EVOCACIÓN [SÓNICO]

Magnitud: *4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Área:*** *Cono;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Fortaleza parcial (ver texto) (objeto).*

El lanzador emite un grito ensordecedor que deja sordas y daña a las criaturas a su paso. Cualquier criatura en el área es ensordecida durante 2d6 asaltos y recibe 2d6 puntos de daño. Una salvación con éxito niega la sordera y reduce el daño a la mitad. Cualquier objeto cristalino o frágil expuesto recibe 1d6 puntos de daño por rango de Aptitud Mágica del lanzador. Las criaturas que sujetan objetos frágiles pueden negarles daño con una salvación de Reflejos con éxito.

Un personaje ensordecido, además de los efectos obvios, sufre un penalizador –4 en las pruebas de iniciativa, falla automáticamente las pruebas de Escuchar y posee un 20% de probabilidad de fallar y perder cualquier conjuro con un componente verbal que intente lanzar.

El conjuro alarido no puede penetrar el conjuro silencio.

APERTURA — TRANSMUTACIÓN

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivo:*** *una puerta, caja o cofre con un área de hasta 3 metros cuadrados/nivel de Aptitud mágica;* ***Duración:*** *Instantáneo (ver texto);* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

El conjuro Apertura abre puertas atascadas, atrancadas, cerradas, selladas o mantenidas mágicamente. Abre puertas secretas, así como cajas o cofres cerrados con llave o de apertura con resorte. También desata soldaduras, grilletes o cadenas (siempre que sirvan para soportar cierres). En todos los demás casos, la puerta no se vuelve a cerrar por si misma o se vuelve a atascar de nuevo por sus propios medios. Apertura no levanta portones de rejas o impedimentos similares, ni afecta a cuerdas, enredaderas y similares. Nota que el efecto está limitado por el área. Cada conjuro puede cancelar hasta dos métodos que impidan la entrada.

ARMA MÁGICA — TRANSMUTACIÓN

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Arma tocada;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo, objeto).*

Arma mágica concede a un arma un bonificador +1 de mejora a las tiradas de ataque y daño. Este conjuro no se puede lanzar en un arma natural.

ARMA MÁGICA MAYOR — TRANSMUTACIÓN

Magnitud: *4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivo:*** *Un arma o 50 proyectiles (todos deben estar en contacto con los demás en el momento del lanzamiento);* ***Duración:*** *1 hora/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo, objeto).*

Este conjuro concede a un arma un modificador de mejora al ataque y daño de +1 por cada 4 niveles de Aptitud mágica del lanzador (máximo +5).

Alternativamente, el lanzador puede afectar hasta a 50 flechas, virotes o balas individuales, o a un solo cargador de hasta 50 balas. Los proyectiles deben ser del mismo tipo, y tienen que estar juntos. Los proyectiles (pero no armas arrojadizas) pierden su transmutación después de utilizarlas. Un lanzador no puede lanzar este conjuro en un arma natural como un impacto sin armas.

ARMADURA DE MAGO — CREACIÓN [FUERZA]

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de Aptitud mágica (D);* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Un invisible pero tangible campo de fuerza que deflecta los ataques rodea al sujeto de la armadura de mago, proporcionando un bonificador +4 de equipo a la RD.

ATONTAR — ENCANTAMIENTO [ENAJENADOR]

Magnitud: *0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivo:*** *Una persona;* ***Duración:*** *1 asalto;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega .*

Este encantamiento nubla la mente de un humanoide de tamaño mediano o más pequeño por lo que no realiza acciones. Los humanoides con bonificación de Voluntad 5 o más no son afectados. El sujeto atontado no esta aturdido (los atacantes no obtienen ventaja especial contra el), pero no se puede mover, lanzar conjuros, utilizar aptitudes mentales o realizar ninguna otra acción que requiera percepción o concentración.

AUGURIO — ADIVINACIÓN

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Tú;* ***Duración:*** *Instantáneo.*

Un augurio puede decirle al lanzador si una determinada acción traerá buenos o malos resultados para él en el futuro inmediato. La posibilidad base de recibir una respuesta significativa es 70% + 1% por rango de Aptitud Mágica del lanzador; el DJ realiza la tirada en secreto. El DJ puede determinar que la pregunta es tan directa que sea automático un resultado exitoso, o tan ambigua como para no tener posibilidad de éxito. Si el augurio tiene éxito, el lanzador obtiene un resultado de estos cuatro:

"Bienestar" (si la acción probablemente traiga buenos resultados).

"Infortunio" (para malos resultados).

"Bienestar e infortunio" (para ambos).

"Nada" (para acciones que no poseen resultados especialmente buenos o malos).

Si el conjuro fracasa, el lanzador obtiene el resultado "nada". Un lanzador que obtiene el resultado "nada" no tiene forma de asegurar si fue la consecuencia de un augurio fallido o exitoso.

El augurio solo puede examinar el futuro alrededor de media hora, por lo que cualquier cosa que podría ocurrir después no afecta al augurio. Todos los conjuros de augurio lanzados por la misma persona acerca del mismo asunto utilizan el mismo resultado que el primer augurio.

AUXILIO DIVINO — ENCANTAMIENTO [ENAJENADOR]

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura viva tocada;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna (inofensivo).*

Auxilio Divino concede al objetivo un modificador +1 de moral en las tiradas de ataque y salvaciones contra los efectos de miedo, y le permite ignorar un daño de un único ataque igual a 1d8 + 1 por rango de Aptitud Mágica del lanzador (máximo 1d8+10 puntos de daño a ignorar).

BENDECIR

ENCANTAMIENTO [ENAJENADOR]

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *15 metros;* ***Área:*** *Todos los aliados en 15 metros;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna (inofensivo).*

Los aliados del lanzador ganan un bonificador +1 de moral en sus tiradas de ataque y un bonificador +1 en las tiradas de salvación contra efectos de miedo.

Bendecir contrarresta y disipa perdición.

BOCA MÁGICA

ILUSIÓN

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivo:*** *Una criatura u objeto;* ***Duración:*** *Permanente hasta ser descargado;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (objeto).*

Este conjuro imbuye al objetivo con una boca encantada que aparece de pronto y dice su mensaje la próxima vez que ocurra una circunstancia específica. El mensaje, que debe ser de 25 palabras o menos de largo, puede estar en cualquier idioma conocido por el lanzador y se puede transmitir durante un periodo de 10 minutos. La boca no puede decir componentes verbales, utilizar palabras de mando o activar efectos mágicos.

Este conjuro funciona cuando se cumplen condiciones específicas de acuerdo a la orden del lanzador que puso el conjuro. Las órdenes pueden ser tan generales o detalladas como se desee, aunque sólo se pueden usar desencadenantes visuales o audibles. Los desencadenantes reaccionan a lo que parece que cumpla las condiciones. Los disfraces y las ilusiones pueden engañarles. La oscuridad normal no invalida un desencadenante visual, pero la oscuridad o invisibilidad mágicas sí. El movimiento silencioso o el silencio mágico invalida un desencadenante audible. Los desencadenantes audibles se pueden ajustar a tipos generales de ruidos o a un ruido general o palabra hablada. Las acciones pueden servir como desencadenantes si son visibles o audibles.

El alcance límite de un desencadenante es 5 metros por rango de Aptitud Mágica del lanzador. Independientemente del alcance, la boca sólo puede responder a desencadenantes visibles o audibles y acciones en la línea de visión o dentro del alcance auditivo.

BOLA DE FUEGO

EVOCACIÓN [FUEGO]

Magnitud: *3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Largo (100 metros + 10 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Área:*** *Expansión de 7 metros de radio;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Reflejos mitad.*

Un conjuro de bola de fuego detona con un quedo estruendo y causa 1d6 puntos de daño de fuego por rango de Aptitud Mágica del lanzador (máximo 10d6) a todas las criaturas dentro del área. Los objetos desatendidos también reciben ese daño. La explosión no crea una fuerza de conmoción.

El lanzador dirige su dedo y determina el alcance (distancia y altura) a la cual la bola de fuego va a explotar. Una cuenta resplandeciente y del tamaño de un guisante sale como un rayo del lanzador y, a menos que impacte en un cuerpo material o barrera sólida antes de llegar al alcance fijado, explota en una bola de fuego en ese punto (un impacto prematuro resulta en una detonación prematura). Si el lanzador intenta enviar la cuenta a través de una entrada estrecha debe "golpear" la abertura con un ataque de rayo con éxito o de otro modo la cuenta golpea la barrera y detona prematuramente.

La bola de fuego prende fuego a combustibles y daña objetos en el área. Puede fundir metales con un bajo punto de fusión. Si el daño causado a una barrera interpuesta la hace pedazos o la penetra, la bola de fuego puede continuar más allá de la barrera si el área lo permite; de otra forma, se detiene en la barrera como cualquier otro efecto de conjuro.

CAÍDA DE PLUMA

TRANSMUTACIÓN

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Ver texto;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivos:*** *Cualquier objeto o criatura en caída libre en un radio de 3 metros cuyo peso no sea en total más de 150 kg/nivel de Aptitud mágica;* ***Duración:*** *Hasta aterrizar o 1 asalto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo) o Voluntad niega (objeto).*

Las criaturas u objetos afectados caen lentamente. El ritmo de caída se cambia instantáneamente a unos meros 20 metros por asalto, sin sufrir daño en el aterrizaje mientras el conjuro está en efecto. Sin embargo, cuando la duración del conjuro cesa, reinicia la caída al ritmo normal. El personaje puede lanzar este conjuro con una declaración instantánea, suficientemente rápido para salvarle si cae inesperadamente. Lanzar el conjuro es una acción gratuita.

Este conjuro no tiene efecto en armas a distancia a menos que estén cayendo desde bastante distancia. Si el conjuro es lanzado en un objeto que cae, este hace la mitad del daño normal basado en su peso sin bonificador por la altura de la caída.

El conjuro sólo funciona sobre objetos en caída libre. No afecta a los ataques de cuerpo a cuerpo o a las criaturas que cargan o vuelan.

CAMBIO DE ASPECTO

ILUSIÓN

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Tú;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de Aptitud mágica (D).*

El lanzador puede crearse a si mismo —incluyendo ropa, armadura, armas y equipo— una apariencia distinta. El lanzador puede parecer 30 cm más alto o más bajo, delgado, gordo o intermedio. El lanzador no puede cambiar el tipo de cuerpo. Aparte de eso, los cambios pueden ser tan menores o mayores como el lanzador desee.

El conjuro no proporciona las aptitudes o amaneramientos de la forma escogida. No altera las propiedades táctiles (toque) o audibles (sonido) del lanzador o su equipo. Si un personaje utiliza este conjuro para crear un disfraz, consigue un bonificador +10 en la prueba de Disfrazarse.

Nota: *las criaturas obtienen una salvación de Voluntad para reconocer la ilusión si interactúan con ella.*

CAUSAR MIEDO

NIGROMANCIA [MIEDO, ENAJENADOR]

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivo:*** *Una criatura viva;* ***Duración:*** *1d4 asaltos;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega.*

La criatura afectada sufre un penalizador –2 de moral en las tiradas de ataque, tiradas de daño de las armas, y tiradas de salvación. Huye del lanzador tanto como pueda. Si es incapaz de huir, la criatura puede luchar. Las criaturas con bonificación de Voluntad de 6 o más son inmunes.

Causar miedo contrarresta quitar el miedo.

Nota: *los conjuros enajenadores no afectan a criaturas no inteligentes, y los conjuros de miedo no afectan a los muertos vivientes.*

CERRADURA ARCANA

ABJURACIÓN

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Una puerta, armario, baúl o portal tocado, hasta 10 metros cuadrados/nivel de Aptitud mágica de tamaño;* ***Duración:*** *Permanente;* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

Un conjuro de cerradura arcana lanzado sobre una puerta, armario, baúl o portal lo cierra mágicamente. El lanzador puede pasar libremente su propia cerradura sin afectarla; de otra manera, una puerta u objeto asegurado con una cerradura arcana sólo puede abrirse forzándola o por un conjuro de apertura o disipar magia con éxito. Añade +10 a la CD normal de rotura o apertura para abrir una puerta o portal afectado por este conjuro.

Nota que un conjuro de apertura no elimina una cerradura arcana. Solo la suprime durante 10 minutos.

CÓLERA FLAMÍGERA

EVOCACIÓN [FUEGO]

Magnitud: *5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Área:*** *Cilindro (3 metros de radio, 12 metros de alto);* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de Salvación:*** *Reflejos mitad.*

Este conjuro produce una columna vertical de fuego atronador y descendente. El conjuro causa 1d6 puntos de daño de fuego por rango de Aptitud Mágica del lanzador (máximo 10d6).

COMPRENSIÓN IDIOMÁTICA

ADIVINACIÓN

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Tú;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de Aptitud mágica.*

El lanzador puede entender las palabras habladas o escritas en un lenguaje que no conozca (incluyendo los idiomas únicos de algunas criaturas). En ambos casos, el lanzador debe tocar al orador o la escritura. Nota que la aptitud de leer no da a conocer necesariamente la comprensión del material, sino simplemente su sentido literal. El conjuro permite al lanzador entender o leer un idioma desconocido, no hablarlo o escribirlo.

El material escrito se puede leer al ritmo de una página (250 palabras) por minuto. La escritura mágica no se puede leer, aparte de saber que es mágica. Este conjuro puede ser frustrado por determinada magia de protección. No descifra códigos o revela mensajes ocultos de otra forma al texto normal.

CONFUSIÓN

ENCANTAMIENTO [ENAJENADOR]

Magnitud: *4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivos:*** *Todas las criaturas en un radio de 3 metros;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega.*

Las criaturas afectadas por este conjuro se comportan aleatoriamente, como se indica en la siguiente tabla:

TABLA MI: CONFUSIÓN

d10	Comportamiento
1	Deambula durante 1 minuto
2-6	No hace nada durante 1 asalto
7-9	Ataca a la craitura más cercana durante 1 asalto
10	Actúa normalmente durante 1 asalto

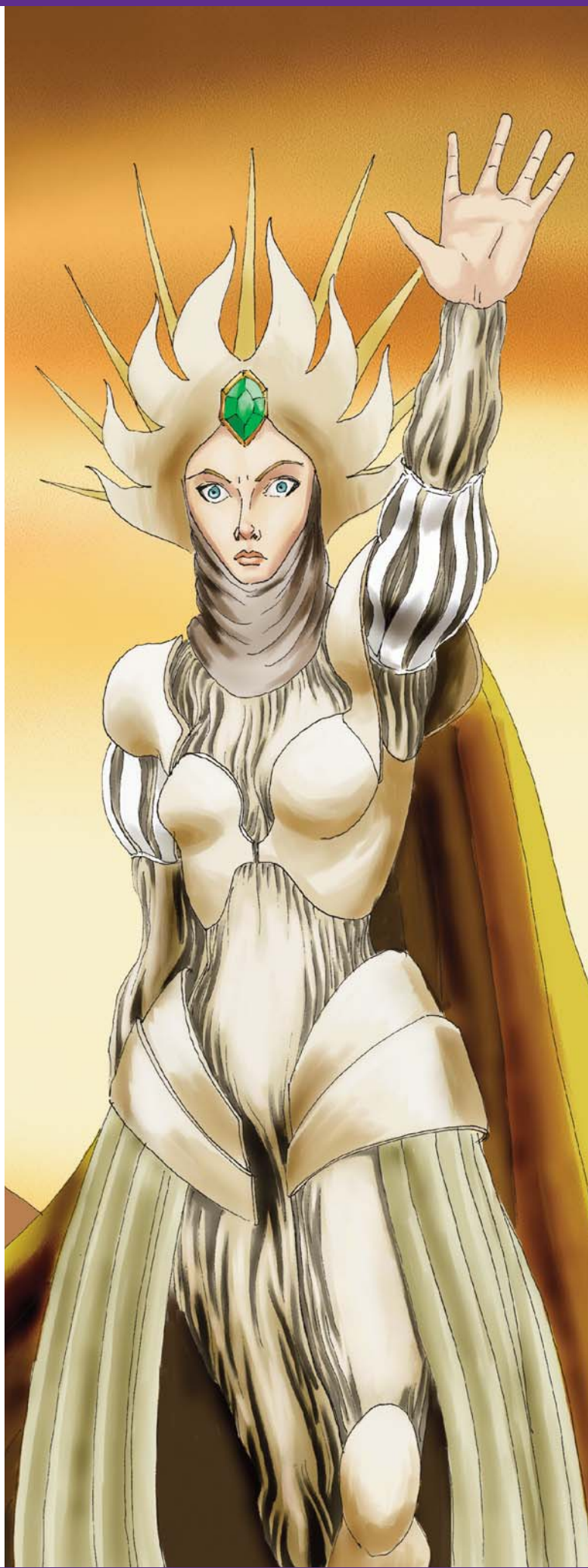
Excepto con un resultado de 1, tira de nuevo cada asalto en el turno de la criatura para ver lo que hace el sujeto en ese asalto. Las criaturas que deambulan dejan la escena como si no les interesase. Los atacantes no tienen ninguna ventaja especial cuando las atacan. Cualquier criatura confusa que es atacada automáticamente ataca a sus agresores en su siguiente turno.

CONO DE FRÍO

EVOCACIÓN [FRÍO]

Magnitud: *5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Área:*** *Cono;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Reflejos mitad.*

Cono de frío crea un área de frío extremo, originada en la mano del lanzador y extendiéndose hacia delante en un cono. Drena el calor, causando



1d6 puntos de daño por frio por rango de Aptitud Mágica del lanzador (máximo 10d6).

CONTORNO BORROSO — ILUSIÓN

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica (D);* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

El contorno del sujeto aparece borroso, cambiante y fluctuante. La distorsión concede al sujeto media cobertura (20% de posibilidad de fallo).

Un conjuro de ver lo invisible no contrarresta el efecto borroso, pero un conjuro de visión verdadera sí. Los oponentes que no puedan ver al sujeto ignoran el efecto del conjuro.

CREAR AGUA — CREACIÓN

Magnitud: *0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* **Efecto:** *Hasta 8 litros de agua/nivel de Aptitud mágica;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro genera agua sana y potable, como agua de lluvia limpia. El agua se puede crear en un área tan pequeña como la que contendrá el líquido, o en un área tres veces mayor.

Nota: *este conjuro no puede crear agua dentro de una criatura.*

CUCHICHEAR MENSAJE — TRANSMUTACIÓN [IDIOMA-DEPENDIENTE]

Magnitud: *0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivos:*** *Una criatura/nivel de Aptitud mágica;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador puede cuchichear mensajes y recibir respuestas cuchicheadas con bajas probabilidades de ser escuchado por otros. El lanzador designa cada criatura que está incluida en el efecto del conjuro. Cuando el lanzador cuchichea, el mensaje cuchicheado es audible a todas las criaturas seleccionadas que se encuentran dentro del alcance. El silencio mágico, 30 cm de piedra, 3 cm de metal común (o una delgada lámina de plomo), o 1,5 metros de madera o tierra bloquean el conjuro. El mensaje, sin embargo, no tiene que viajar en línea recta. Puede rodear una barrera si hay un camino abierto entre el lanzador y el sujeto y la longitud total del camino se encuentra dentro del alcance del conjuro. Las criaturas que reciben el mensaje pueden cuchichear una respuesta que el lanzador oiga. El conjuro transmite sonido, no significado. No trasciende barreras lingüísticas.

CURAR HERIDAS CRÍTICAS — CURACIÓN

Magnitud: *4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad mitad (inofensivo) (ver texto) (inofensivo).*

El lanzador coloca su mano sobre una criatura viva y canaliza energía positiva que cura todo el daño que haya sufrido.

Ya que los muertos vivientes están impulsados por energía negativa, este conjuro les causa un daño de 4d8+1 punto adicional por rango de Aptitud Mágica del lanzador en lugar de curar sus heridas. Una criatura muerta viviente puede intentar una salvación de Voluntad para recibir la mitad de daño.

CURAR HERIDAS GRAVES — CURACIÓN

Magnitud: *3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad mitad (inofensivo) (ver texto) (inofensivo).*

El lanzador coloca su mano sobre una criatura viva y canaliza energía positiva que cura tres niveles de daño (todos los niveles de herido cuentan como un único nivel de daño) empezando por el daño más grave.

Ya que los muertos vivientes están impulsados por energía negativa, este conjuro les causa un daño de 3d8+1 punto adicional por rango de Aptitud Mágica del lanzador en lugar de curar sus heridas. Una criatura muerta viviente puede intentar una salvación de Voluntad para recibir la mitad de daño.

CURAR HERIDAS LEVES — CURACIÓN

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad mitad (inofensivo) (ver texto) (inofensivo).*

El lanzador coloca su mano sobre una criatura viva y canaliza energía positiva que cura un nivel daño (todos los niveles de herido cuentan como un único nivel de daño) empezando por el daño más grave.

Ya que los muertos vivientes están impulsados por energía negativa, este conjuro les causa un daño de 1d8+1 punto adicional por rango de Aptitud Mágica del lanzador en lugar de curar sus heridas. Una criatura muerta viviente puede intentar una salvación de Voluntad para recibir la mitad de daño.

CURAR HERIDAS LEVES A LAS MASAS — CURACIÓN

Magnitud: *5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivo:*** *Una criatura/nivel de Aptitud mágica, dos de las cuales no puede distar más de 10 metros;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad mitad (inofensivo).*

La energía positiva se expande en todas las direcciones desde el punto de origen, curando un nivel daño (todos los niveles de herido cuentan como un único nivel de daño) empezando por el daño más grave a los aliados vivos cercanos.

Curar heridas leves a las masas causa un daño de 1d8+1 punto adicional por rango de Aptitud Mágica a los muertos vivientes en su área en lugar de curarles.

CURAR HERIDAS MENORES — CURACIÓN

Magnitud: *0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad mitad (inofensivo) (ver texto).*

El lanzador coloca su mano sobre una criatura viva y canaliza energía positiva que cura 1 marca de herido.

Ya que los muertos vivientes están impulsados por energía negativa, este conjuro les causa 1 punto de daño en lugar de curar sus heridas. Una criatura muerta viviente puede intentar una salvación de Voluntad para recibir la mitad de daño.

CURAR HERIDAS MODERADAS — CURACIÓN

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad mitad (inofensivo) (ver texto) (inofensivo).*

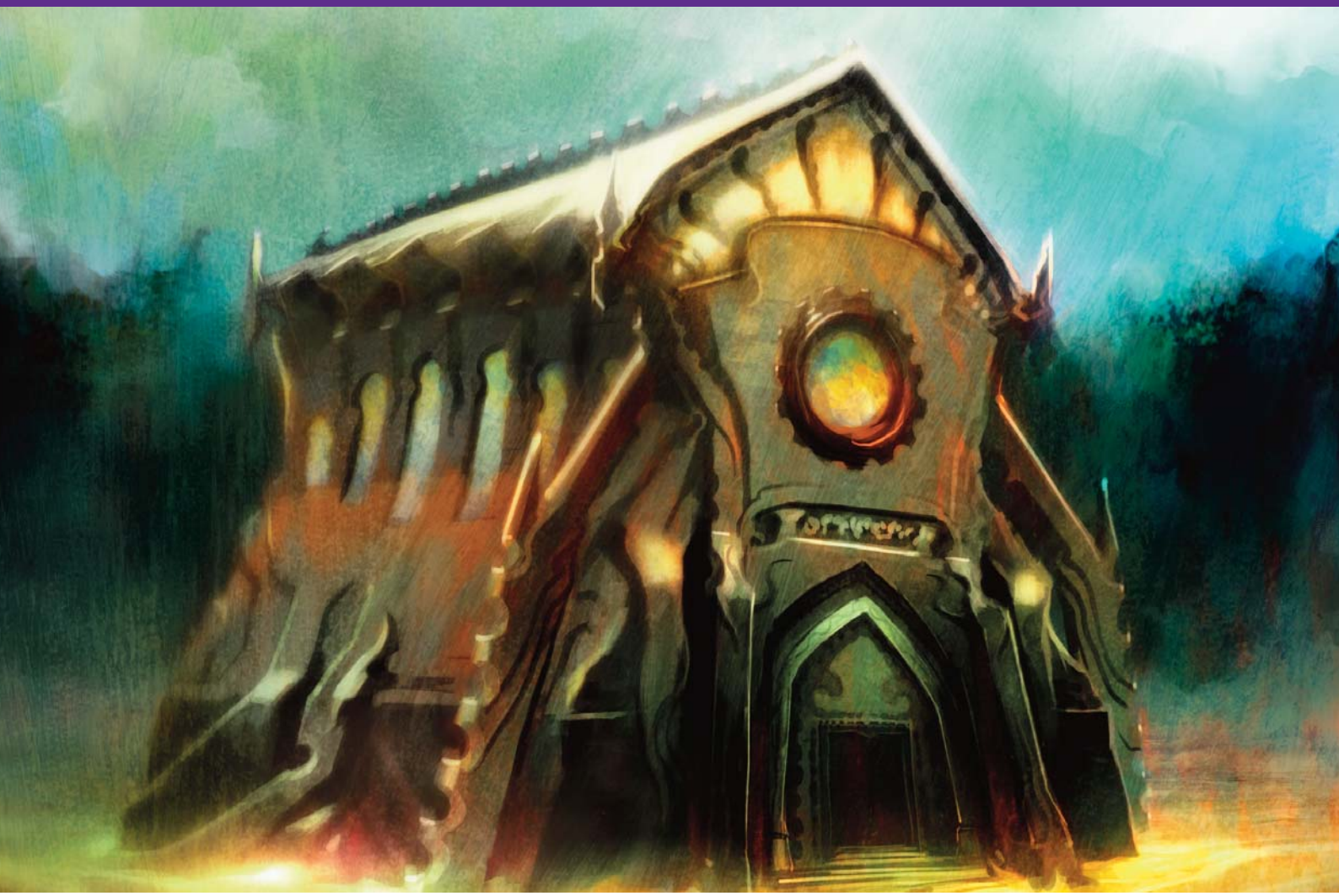
El lanzador coloca su mano sobre una criatura viva y canaliza energía positiva que cura dos niveles de daño (todos los niveles de herido cuentan como un único nivel de daño) empezando por el daño más grave.

Ya que los muertos vivientes están impulsados por energía negativa, este conjuro les causa un daño de 2d8+1 punto adicional por rango de Aptitud Mágica del lanzador en lugar de curar sus heridas. Una criatura muerta viviente puede intentar una salvación de Voluntad para recibir la mitad de daño.

DESPLAZAMIENTO — ILUSIÓN

Magnitud: *3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de Aptitud mágica (D);* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

El sujeto parece estar unos 50 cm más allá de su verdadera localización. El sujeto se beneficia de una probabilidad de fallo del 50% como si tuviera ocultación total. Sin embargo, a diferencia de la ocultación total real, Des-



plazamiento no impide a los enemigos apuntar al sujeto normalmente. Visión verdadera revela la localización real del sujeto.

DETECTAR AURA MÁGICA — UNIVERSAL

Magnitud: *0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *20 metros;* ***Alcance:*** *cuarto de círculo emanando desde ti hasta el extremo del alcance;* ***Duración:*** *Concentración, hasta 1 minuto/nivel de Aptitud mágica (D);* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador puede detectar auras mágicas. La cantidad de información revelada depende de cuanto tiempo estudie el lanzador un área o sujeto determinado.

Primer Asalto: presencia o ausencia de auras mágicas.

Segundo Asalto: numero de distintas auras mágicas y la potencia del aura más fuerte.

Tercer Asalto: la potencia y localización del área más fuerte.

Las áreas mágicas, varios tipos de magia o fuertes emanaciones mágicas locales pueden confundir u ocultar auras más débiles.

Cada asalto, el lanzador puede volverse para detectar cosas en un nuevo área. El conjuro puede penetrar barreras, pero 30 cm de piedra, 3 cm de metal corriente o 15 metros de madera o tierra lo bloquea.

DETENER MUERTOS VIVIENTES — NIGROMANCIA

Magnitud: *3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivos:*** *Hasta 3 muertos vivientes, ninguno de ellos puede distar más de 10 metros;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Ver texto.*

Este conjuro inmoviliza hasta a tres criaturas muertas vivientes. Los muertos vivientes no inteligentes no reciben prueba de salvación; los muertos vivientes inteligentes sí. Si el conjuro tienen éxito, inmoviliza al muerto viviente mientras dure el conjuro. El efecto se rompe si las criaturas detenidas son atacadas o reciben daño.

DISCERNIR MENTIRAS — ADIVINACIÓN

Magnitud: *4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivos:*** *una criatura/nivel de Aptitud mágica, ninguna de las cuales puede estar alejada a más de 10 metros;* ***Duración:*** *Concentración, hasta 1 asalto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega.*

Cada asalto, el lanzador se concentra en un sujeto, el cual debe estar en el alcance. El lanzador sabe si el sujeto dice una mentira deliberada y conscientemente. El conjuro no revela la verdad, tampoco descubre equivocaciones involuntarias ni revela necesariamente las evasivas. Cada asalto, el lanzador puede concentrarse en un sujeto diferente.

DISIPAR MAGIA — ABJURACIÓN

Magnitud: *3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivo o Área:*** *Un lanzador de conjuros, una criatura u objeto; o explosión de 10 metros de radio;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

Un lanzador puede utilizar Disipar Magia para finalizar conjuros en curso que se han lanzado en una criatura u objeto, para suprimir temporalmente las aptitudes mágicas de un objeto mágico o para finalizar conjuros en curso (o al menos sus efectos) dentro de un área. Un conjuro disipado termina como si su duración hubiese expirado. Disipar magia puede disipar (pero no contrarrestar) los efectos en curso de aptitudes sobrenatu-

rales igual que los conjuros. Disipar magia afecta a los efectos sortílegos igual que afecta a los conjuros.

Nota: *los efectos de conjuros con duración instantánea no se pueden disipar, ya que el efecto mágico ya ha terminado antes de que el disipar magia pueda hacer efecto.*

El lanzador elige utilizar disipar magia de dos maneras: disipación dirigida o disipación de área:

Disipación Dirigida: un objeto, criatura o conjuro es el blanco del conjuro. El lanzador realiza una prueba de disipación contra el conjuro o contra cada conjuro en curso actualmente en el objeto o criatura. Una prueba de disipación es 1d20 + 1 por rango de Aptitud Mágica del lanzador (máximo +10) contra una CD de 11 + el rango de Aptitud Mágica del lanzador del conjuro. Si el lanzador de conjuros elige como objetivo un objeto o criatura que es el efecto de un conjuro activo, realiza una prueba de disipación para finalizar el conjuro. Si el objeto al que se dirige es mágico, el lanzador realiza una prueba de disipación contra el rango de Aptitud Mágica del objeto. Si el lanzador tiene éxito, todas las propiedades mágicas del objeto se suprimen durante 1d4 asaltos, tras los cuales el objeto se recupera por sí mismo. Un objeto suprimido se vuelve no mágico durante la duración del efecto. Las propiedades físicas del objeto quedan inalteradas. Un lanzador tiene éxito automáticamente en su prueba de disipación contra cualquier conjuro que haya lanzado.

Disipación de Área: el conjuro afecta a todo lo que se encuentre en un radio de 10 metros. Para cada criatura que sea objetivo de uno o más conjuros, el lanzador realiza una prueba de disipación contra el conjuro con el mayor rango de Aptitud Mágica del lanzador. Si esta falla, el lanzador realiza pruebas de disipación contra conjuros progresivamente más débiles hasta que disipe un conjuro (lo cual descarga la disipación en lo que concierne a este objetivo) o hasta que falle todas las pruebas. Para cada objeto que sea objetivo de uno o más conjuros, el lanzador realiza pruebas de disipación como si fueran criaturas. Los objetos mágicos no son afectados por disipaciones de área. Para cada conjuro de efecto o área en curso centrado dentro del área del disipar magia, el lanzador realiza una prueba de disipación para disipar el conjuro. Para cada conjuro en curso cuyo área se superpone con la del disipar, el lanzador realiza una prueba de disipación para finalizar el efecto, pero sólo en el área del disipar magia. Un lanzador puede elegir tener éxito automáticamente en las pruebas de disipación contra cualquier conjuro que haya lanzado él.

DON DE LENGUAS — ADIVINACIÓN

Magnitud: *4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Este conjuro concede a la criatura tocada la aptitud de hablar y entender el idioma de cualquier criatura inteligente, ya sea un idioma de especie o un dialecto regional. Don de lenguas no permite al sujeto hablar con las criaturas que no hablan. El sujeto puede hacerse entender tanto como su voz transmita. Este conjuro no predispone a ninguna criatura a hablar con el sujeto de ninguna forma.

DORMIR — ENCANTAMIENTO [ENAJENADOR]

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Área:*** *Varias criaturas vivas en una explosión de 5 metros de radio;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega.*

Un conjuro de dormir causa un sopor comatoso a una o más criaturas. Dormir afecta en primer lugar a las criaturas con una bonificación de Voluntad menor y entre aquellas que tengan la misma bonificación de Voluntad son afectadas en primer lugar las que estén más cerca del punto de origen del conjuro. Lanza 2d4 para determinar la suma total de bonificaciones de Voluntad afectadas. Ninguna criatura con bonificación de Voluntad de 5 o más es afectada.

Las criaturas dormidas están indefensas. Abofetearlas o herirlas despierta a las criaturas afectadas, pero el ruido normal no. Despertar a una criatura es una acción de movimiento.

Dormir no afecta a las criaturas inconscientes, constructos o criaturas muertas vivientes.

ESCUDO — ABJURACIÓN [FUERZA]

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Tú;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica (D).*

Escudo crea un invisible y móvil disco de fuerza que flota delante del lanzador. Niega los ataques de proyectil mágico dirigidos al lanzador. El disco también intercepta los ataques, proporcionando un bonificador +4 a la Defensa.

ESCUDO DE LA FE — ABJURACIÓN

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Este conjuro crea alrededor de la criatura tocada un brillante campo mágico que desvía los ataques. El conjuro concede al sujeto un modificador +2 de desvío a la Defensa.

ESFERA DE INVISIBILIDAD — ILUSIÓN

Magnitud: *3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal o toque;* ***Área:*** *Esfera de 3 metros de radio alrededor de la criatura u objeto tocado;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica (D);* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Todas las criaturas a 3 metros del receptor, incluyéndole a él, desaparecen de la vista, incluso de la visión en la oscuridad. El centro del efecto se mueve con el receptor. Si las criaturas transportan equipo, el equipo también desaparece. Aquellos afectados por este conjuro no pueden ver a los demás pero pueden verse a ellos mismos. Cualquier criatura afectada que salga del área se vuelve visible, pero las criaturas que entren en el área después de lanzarse el conjuro no se vuelven invisibles. Los objetos que se dejan caer o son colocados en el suelo por una criatura invisible se vuelven visibles; los objetos recogidos desaparecen si se meten entre las ropas vestidas por la criatura. La luz, sin embargo, nunca se vuelve invisible, aunque una fuente de luz puede hacerlo. Cualquier parte de un objeto que transporte el sujeto que se extienda más lejos de 3 metros del alcance del conjuro se vuelve visible.

Los sujetos no están silenciados mágicamente, y determinadas condiciones pueden volver perceptible a un receptor. Las criaturas afectadas (aparte del receptor) que ataquen niegan la invisibilidad solo de sí mismos. Si el receptor del conjuro ataca, la esfera de invisibilidad finaliza. A efectos de este conjuro, un "ataque" incluye cualquier conjuro que apunte al enemigo o cuyo área o efecto incluya a un enemigo (exactamente quién es un enemigo depende de las percepciones del personaje invisible). Las acciones dirigidas a objetos desatendidos no rompen el conjuro. Causar daño indirectamente no es un ataque. Si un sujeto ataca directamente, sin embargo, inmediatamente se vuelve visible junto con todo su equipo. Nota que los conjuros que específicamente afectan a los aliados pero no a los enemigos no son ataques para este propósito, incluso cuando incluyen a los enemigos en su área.

Una criatura invisible gana un bonificador +40 en las pruebas de Esconderse si esta inmóvil, o un bonificador +20 si se mueve. Precisar la localización de un personaje invisible que no esté intentando esconderse requiere una prueba de Atención contra CD 40 si está inmóvil o CD 20 si se mueve.

ESTALLAR — EVOCACIÓN [SÓNICO]

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Área:*** *expansión de 1,5 metros de radio, o un objeto sólido o criatura cristalina;* ***Duración:*** *Instantá-*

neo; ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (objeto) o Fortaleza mitad (ver texto) (objeto).*

Utilizado como ataque de área, estallar destruye objetos no mágicos de cristal, vidrio, porcelana o cerámica, como viales, botellas, frascos, jarrones, ventanas, espejos, etc. Todos esos objetos en un radio de 1,5 metros del punto de origen son destruidos en docenas de pedazos por el conjuro. Los objetos que pesan más de medio kg por rango de Aptitud Mágica del lanzador no son afectados, pero todos los demás objetos de la composición apropiada se hacen pedazos.

Alternativamente, el lanzador puede dirigir este conjuro contra un único objeto sólido que pese hasta 5 kg por rango de Aptitud Mágica del lanzador.

Dirigido contra una criatura cristalina (de cualquier peso), estallar causa 1d6 puntos de daño sónico por rango de Aptitud Mágica del lanzador (máximo 10d6), con una salvación de Fortaleza para mitad de daño.

GLIFO CUSTODIO — ABJURACIÓN

Magnitud: *3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *10 minutos;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo o Área:*** *Objeto tocado o hasta 1,5 metros cuadrados/nivel de Aptitud mágica;* ***Duración:*** *Permanente hasta ser descargado (D);* ***Prueba de Salvación:*** *Ver texto (objeto).*

Esta inscripción daña a aquellos que entran, atraviesan o abren el área u objeto custodiado. El lanzador determina las condiciones de la custodia. Típicamente, cualquier criatura que entra en el área custodiada o abre el objeto protegido sin decir una frase de contraseña (la que determina el lanzador cuando lanza el conjuro) está sujeto a la magia que almacena. Alternativamente o además de un disparador de contraseña, los glifos de custodia se pueden programar de acuerdo a características físicas o tipo, subtipo o especie de criatura. Los glifos también se pueden programar respecto a una lealtad. Los glifos responden a criaturas invisibles con normalidad. No se pueden lanzar varios glifos en el mismo área. Sin embargo, pueden custodiar compartimentos separados de un mismo objeto.

El glifo se puede colocar para amoldarse a cualquier forma hasta las limitaciones de la longitud en metros cuadrados total del conjuro. Cuando se completa el conjuro, el glifo se vuelve casi invisible.

Los glifos no pueden ser afectados o bordeados por exploraciones físicas o mágicas, aunque pueden ser disipados. Los disfraces no mágicos no pueden engañar a un glifo de custodia. Leer magia permite a un personaje identificar un glifo de custodia con una prueba de Saber (Conjuros) con éxito (CD 13). Identificar el glifo no lo descarga y permite al personaje conocer la naturaleza básica del glifo (versión, tipo de daño causado, que conjuro está almacenado).

Detectar el glifo requiere una prueba de Buscar con éxito (CD 28), y eliminar sin daños requiere una prueba de Artesanía apropiada al lugar donde esta grabado el glifo (por ejemplo, carpintería, si es en una puerta de madera) (CD 28).

Dependiendo de la versión seleccionada, un glifo le explota al intruso o activa un conjuro.

Glifo Explosivo: una explosión causa 1d8 puntos de daño por cada 2 rangos de Aptitud Mágica al intruso y a todo a una distancia de 1,5 metros de él (máximo 5d8). Este daño es ácido, frío, fuego, electricidad o sonido/conmoción (a elección del lanzador en el momento del lanzamiento). Aquellos afectados pueden realizar salvaciones de Reflejos para recibir la mitad de daño.

Glifo de Conjuro: el lanzador puede almacenar cualquier conjuro dañino que conozca de hasta tercera magnitud. Todos los rasgos del conjuro dependientes del nivel de Aptitud Mágica se basan en el rango de Aptitud Mágica del lanzador en el momento del lanzamiento. Si el conjuro requiere un objetivo, apunta al intruso. Si el conjuro normalmente afecta a un área, el área o efecto se centra en el intruso. Todas las tiradas de salvación funcionan normalmente, excepto que la CD está basada en la magnitud del glifo.

GLOBO MENOR DE INVULNERABILIDAD — ABJURACIÓN

Magnitud: *4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *3 metros;* ***Área:*** *emanación esférica de 3 metros de radio, centrada en ti;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

Una esfera mágica inmóvil y ligeramente brillante rodea al lanzador y excluye todos los efectos de conjuro de magnitud 3 o menor. El área o efecto de cualquiera de estos conjuros no incluye el área del globo menor de invulnerabilidad. Tales conjuros fallan al afectar a cualquier objetivo localizado en el interior del globo. Esto incluye las aptitudes sortílegas y efectos sortílegos o de conjuros de objetos. Sin embargo, cualquier tipo de conjuro puede ser lanzado a través de o fuera del globo. Los conjuros de magnitud 4 o superior no son afectados por el globo. El globo se puede derribar por un conjuro de disipar magia dirigido, pero no por un disipar magia de área. El lanzador puede abandonar el globo y volver a él sin penalizadores.

Advierte que los efectos de conjuro no son destruidos a menos que entren en el globo, e incluso entonces simplemente son suprimidos, no disipados.

IMPACTO VERDADERO — ADIVINACIÓN

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Tú;* ***Duración:*** *ver texto.*

La próxima tirada de ataque del lanzador (si se realiza antes del final del siguiente asalto) gana un bonificador +20 inherente. Además, el lanzador no es afectado por la probabilidad de fallo que se aplica a los ataques contra un objetivo oculto.

IMPULSAR MECANISMO — TRANSMUTACIÓN

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* **Efecto:** *Impulsa un mecanismo eléctrico o mecánico;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro proporciona energía a un mecanismo eléctrico o mecánico que no posee una fuente de energía pero que, por lo demás, es completamente funcional. El mecanismo funciona exactamente como lo haría normalmente si tuviera la energía convencional.

Este conjuro puede afectar mecanismos medianos o portátiles, robots o vehículos de uso cotidiano. Mecanismos grandes o más complejos no se pueden impulsar con este conjuro.

INFLIGIR HERIDAS CRÍTICAS — NIGROMANCIA

Magnitud: *4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad mitad.*

El lanzador coloca su mano sobre una criatura y canaliza energía negativa que causa 4d8 puntos de daño +1 punto por rango de Aptitud Mágica del lanzador (máximo +10).

Ya que los muertos vivientes están impulsados por energía negativa, este conjuro les cura todo el daño que hubieran sufrido.

INFLIGIR HERIDAS GRAVES — NIGROMANCIA

Magnitud: *3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad mitad.*

El lanzador coloca su mano sobre una criatura y canaliza energía negativa que causa 3d8 puntos de daño +1 punto por rango de Aptitud Mágica del lanzador (máximo +10).

Ya que los muertos vivientes están impulsados por energía negativa, este conjuro les cura tres niveles de daño.

INFLIGIR HERIDAS LEVES
NIGROMANCIA

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad mitad.*

El lanzador coloca su mano sobre una criatura y canaliza energía negativa que causa 1d8 puntos de daño +1 punto por rango de Aptitud Mágica del lanzador (máximo +5).

Ya que los muertos vivientes están impulsados por energía negativa, este conjuro les cura un nivel de daño.

INFLIGIR HERIDAS LEVES A LAS MASAS
NIGROMANCIA

Magnitud: *5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivo:*** *Una criatura/nivel de Aptitud mágica, dos de las cuales no puede distar más de 10 metros;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad mitad (inofensivo).*

La energía negativa se expande en todas las direcciones desde el punto de origen, causando 1d8 puntos de daño +1 punto por rango de Aptitud Mágica del lanzador a los enemigos vivos cercanos.

Infligir heridas leves a las masas cura un nivel de daño a los muertos vivientes en su área en lugar de dañarles.

INFLIGIR HERIDAS MENORES
NIGROMANCIA

Magnitud: *0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad mitad.*

El lanzador coloca su mano sobre una criatura y canaliza energía negativa que causa 1 punto de daño.

Ya que los muertos vivientes están impulsados por energía negativa, este conjuro les cura una marca de herido.

INFLIGIR HERIDAS MODERADA
NIGROMANCIA

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad mitad.*

El lanzador coloca su mano sobre una criatura y canaliza energía negativa que causa 2d8 puntos de daño +1 punto por rango de Aptitud Mágica del lanzador (máximo +10).

Ya que los muertos vivientes están impulsados por energía negativa, este conjuro les cura dos niveles de daño.

INMOVILIZAR MONSTRUO
ENCANTAMIENTO [ENAJENADOR]

Magnitud: *5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivo:*** *Una criatura viva;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de Aptitud mágica (D);* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega.*

El sujeto se congela en el sitio, quedándose de pie indefenso. El sujeto es consciente y respira normalmente, pero no puede llevar a cabo ninguna acción física, incluso conversar. El sujeto puede, sin embargo, ejecutar acciones puramente mentales (incluyendo utilizar poderes psiónicos).

Una criatura alada que sea inmovilizada no puede batir sus alas y cae. Una nadadora no puede nadar y puede ahogarse.

INMOVILIZAR PERSONA
ENCANTAMIENTO [ENAJENADOR]

Magnitud: *3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivo:*** *Un humanoide de tamaño mediano o más pequeño;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de Aptitud mágica (D);* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega.*

El sujeto se congela en el sitio, quedándose de pie indefenso. El sujeto es consciente y respira normalmente, pero no puede llevar a cabo nin-

guna acción física, incluso conversar. El sujeto puede, sin embargo, ejecutar acciones puramente mentales (incluyendo utilizar poderes psiónicos).

Una criatura alada que sea inmovilizada no puede batir sus alas y cae. Una nadadora no puede nadar y puede ahogarse.

INVISIBILIDAD — ILUSIÓN

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal o toque;* ***Objetivo:*** *Tu o una criatura u objeto que no pese más de 50 kg/nivel de Aptitud mágica;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de Aptitud mágica (D);* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo) o Voluntad niega (inofensivo, objeto) (inofensivo) o Sí (inofensivo, objeto).*

La criatura u objeto tocado se desvanece de la vista, incluso de la visión en la oscuridad. Si el receptor es una criatura que transporta equipo, el equipo también desaparece. Si el lanzador lanza el conjuro en alguien, ni el lanzador ni sus aliados pueden ver al sujeto, a menos que puedan ver con normalidad las cosas invisibles o empleen magia para hacerlo. Los objetos que se dejan caer o son colocados en el suelo por una criatura invisible se vuelven visibles; los objetos recogidos desaparecen si se meten entre las ropas vestidas por la criatura. La luz, sin embargo, nunca se vuelve invisible, aunque una fuente de luz puede hacerlo. Cualquier parte de un objeto que transporte un sujeto que se extienda a más de 3 metros de él se vuelve visible.

El sujeto no está silenciado mágicamente, y determinadas condiciones pueden volver perceptible al receptor. El conjuro finaliza si el sujeto ataca a cualquier criatura. A efectos de este conjuro, un "ataque" incluye cualquier conjuro que apunte al enemigo o cuyo área o efecto incluya a un enemigo (exactamente quién es un enemigo depende de las percepciones del personaje invisible). Las acciones dirigidas a objetos desatendidos no rompen el conjuro. Causar daño indirectamente no es un ataque. Si el sujeto ataca directamente se vuelve visible inmediatamente junto con todo su equipo. Nota que los conjuros que específicamente afectan a los aliados, pero no a los enemigos, no son ataques para este propósito, incluso cuando incluyen a los enemigos en su área.

Una criatura invisible gana un bonificador +40 en las pruebas de Esconderse si esta inmóvil, o un bonificador +20 si se mueve. Precisar la localización de un personaje invisible que no este intentando esconderse requiere una prueba de Avistar contra CD 40 si esta inmóvil o CD 20 si se mueve.

INVOCAR ALIADO NATURAL I — CONVOCACIÓN

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *1 asalto;* ***Alcance:*** *Corto alcance (10 m + 1 / nivel de Aptitud mágica);* ***Duración:*** *1 asalto / nivel de Aptitud Mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *no;* ***Resistencia a conjuros:*** *no.*

Este conjuro convoca a una criatura natural. Aparece en el momento y lugar designados por el lanzador y actúa inmediatamente durante el turno del mismo. Ataca a los oponentes del lanzador del mejor modo que le sea posible. Si el lanzador es capaz de comunicarse con criaturas de ese tipo, puede ordenarle no atacar, que ataque a enemigos específicos o que realice otras acciones de las que sea capaz.

Una criatura convocada no puede convocar a otras criaturas, ni puede usar capacidades de teleportación, viaje astral, entre planos o similares. No se puede convocar a una criatura a un entorno en el que no pueda vivir.

El conjuro convoca a una criatura de 10 puntos de personaje por cada nivel de Aptitud Mágica del lanzador que sea originaria del mundo, plano o realidad en que se lanza el conjuro. Se puede elegir la criatura a invocar y es posible cambiar la elección cada vez que se lanza el conjuro.

INVOCAR MONSTRUO I — CONVOCACIÓN

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *1 asalto;* ***Alcance:*** *Corto alcance (10 m + 1 / nivel de Aptitud mágica);* ***Duración:*** *1 asalto / nivel de Aptitud Mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *no;* ***Resistencia a conjuros:*** *no.*

Este conjuro convoca a una criatura extraplanar (Típicamente un ajeno, elemental o bestia mágica nativa de otro plano) de 10 puntos de personaje por cada nivel de Aptitud Mágica del lanzador. Se puede elegir la criatura a invocar y es posible cambiar la elección cada vez que se lanza el conjuro.

Aparece en el momento y lugar designados por el lanzador y actúa inmediatamente durante el turno del mismo. Ataca a los oponentes del invocador del mejor modo que le sea posible. Si le es posible al lanzador comunicarse con las criaturas de ese tipo, se le puede ordenar no atacar, que ataque a enemigos específicos o que realice otras acciones de las que sea capaz.

Una criatura convocada no puede convocar a otras criaturas, ni puede usar capacidades de Teleportación, viaje astral, entre planos o similares. No se puede convocar a una criatura a un entorno en el que no puedan vivir.

Cuando se usa un conjuro de invocación para convocar a una criatura de aire, caos, tierra, mal, fuego, bien, ley o agua, se considera un conjuro de ese tipo.

INVOCAR MONTURA — CONVOCACIÓN

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *1 asalto;* ***Alcance:*** *Corto alcance (10 m + 1 / nivel de Aptitud mágica);* ***Duración:*** *2 horas / nivel de Aptitud Mágica (D);* ***Prueba de salvación:*** *no;* ***Resistencia a conjuros:*** *no.*

Se convoca un caballo o poni (un caballo de tamaño mediano) para que le sirva de montura al lanzador. El caballo se deja montar voluntariamente y se comporta de manera obediente. La montura aparece junto con silla, bridas, etc

INVOCAR UTENSILIO — CONVOCACIÓN

Magnitud: *0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *1 asalto;* ***Alcance:*** *0 m;* ***Duración:*** *1 minuto / nivel de Aptitud Mágica;* ***Prueba de salvación:*** *no;* ***Resistencia a conjuros:*** *no.*

Este conjuro convoca un utensilio sencillo (no un arma) a elección del lanzador. El utensilio aparece en las manos del lanzador o a sus pies, lo que prefiera. Es la versión típica y estándar de dicho utensilio (una llave inglesa, un bolígrafo, una flauta). Sólo aparece un utensilio por cada vez que se lanza el conjuro, y sólo puede ser usado por el lanzador. No se puede invocar un utensilio demasiado grande como para que no se pueda sostener con ambas manos.

LANZAR MALDICIÓN — NIGROMANCIA

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *15 metros;* ***Área:*** *Todos los enemigos en 15 metros;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud Mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega.*

El lanzador sitúa una maldición en la criatura tocada. El lanzador elige uno de los tres efectos siguientes, dependiendo de la versión seleccionada:

- Penalizador –6 a una puntuación de característica (puntuación mínima de 1).
- Penalizador –4 en las tiradas de ataque, tiradas de salvación, pruebas de característica y pruebas de habilidad.
- Cada turno, el objetivo tiene un 50% de posibilidades de actuar normalmente; de otra manera, no lleva a cabo acción alguna.

Un personaje también puede inventar su propia maldición, pero no debería ser más poderosa que las descritas arriba, y el DJ tiene la palabra final en el efecto de la maldición.

La maldición no puede ser disipada, pero puede ser eliminada con un conjuro de romper encantamiento o quitar maldición.

Lanzar maldición contrarresta quitar maldición.

LEER MAGIA — UNIVERSAL

Magnitud: *0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Tú;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de Aptitud mágica.*

Este conjuro permite al lanzador leer inscripciones mágicas en objetos que de otra manera podrían ser ininteligibles. Esta decodificación no invoca la magia contenida en la escritura.

Además, una vez que el conjuro es lanzado y el lanzador ha leído la inscripción mágica, es capaz de volver a leer esa escritura posteriormente sin recurrir al uso de Leer Magia. El lanzador puede leer al ritmo de una página (250 palabras) por minuto.

LENTIFICAR VENENO — CURACIÓN

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Fortaleza niega (inofensivo).*

El sujeto se vuelve temporalmente inmune al veneno. Cualquier veneno en el sistema del sujeto, o cualquier veneno al que el sujeto se exponga durante la duración del conjuro, no le afecta hasta que el conjuro expira. Lentificar veneno no cura ningún daño que el veneno ya pudiese haber causado.

LEVITAR — TRANSMUTACIÓN

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal o corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivo:*** *Tú o una criatura voluntaria o un objeto (hasta un peso total de 50 kg/nivel de Aptitud mágica);* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de Aptitud mágica (D);* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

Una criatura debe estar predispuesta a ser levitada, y un objeto debe estar desatendido o poseído por una criatura voluntaria. El lanzador puede dirigir mentalmente al sujeto para moverlo arriba o abajo hasta 6 metros por asalto; hacerlo es una acción equivalente a movimiento. El lanzador no puede mover al receptor horizontalmente, pero el sujeto podría impulsarse o cambiar su dirección siempre que haya una superficie para agarrarse (generalmente a la mitad de su velocidad base).

Una criatura que levita y ataca con un arma de cuerpo a cuerpo o de ataque a distancia se encuentra increíblemente inestable; el primer ataque se realiza con un penalizador –1, el segundo con –2, etc., hasta un penalizador máximo de –5. Un asalto completo dedicado a estabilizarse permite a la criatura comenzar de nuevo a –1.

LIBERTAD DE MOVIMIENTO — ABJURACIÓN

Magnitud: *4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal o toque;* ***Objetivo:*** *Tú o criatura tocada;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Este conjuro capacita al lanzador o la criatura tocada a moverse y atacar normalmente en la duración del conjuro, incluso bajo la influencia de magia que normalmente impide el movimiento.

El conjuro también permite a un personaje moverse y atacar normalmente bajo el agua, incluso con armas cortantes y contundentes, siempre que el arma esté empuñada en la mano en lugar de ser arrojada. El conjuro Libertad de Movimiento no permite, sin embargo, respirar agua.

LOCALIZAR OBJETO — ADIVINACIÓN

Magnitud: *3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Largo (100 metros + 10 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Área:*** *Círculo, centrado en ti, con un radio de 100 metros + 10 metros/nivel de Aptitud mágica;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador siente la dirección de un objeto bien conocido o claramente visualizado. El lanzador puede buscar objetos generales, en cuyo caso localiza el más cercano de ese tipo dentro del área de alcance. Intentar encontrar un objeto específico requiere una imagen mental específica y precisa; si la imagen no se acerca lo suficiente al objeto buscado, el conjuro falla. El lanzador no puede especificar un objeto único a menos que lo haya observado de primera mano (no a través de la adivinación). El conjuro es bloqueado incluso por una fina

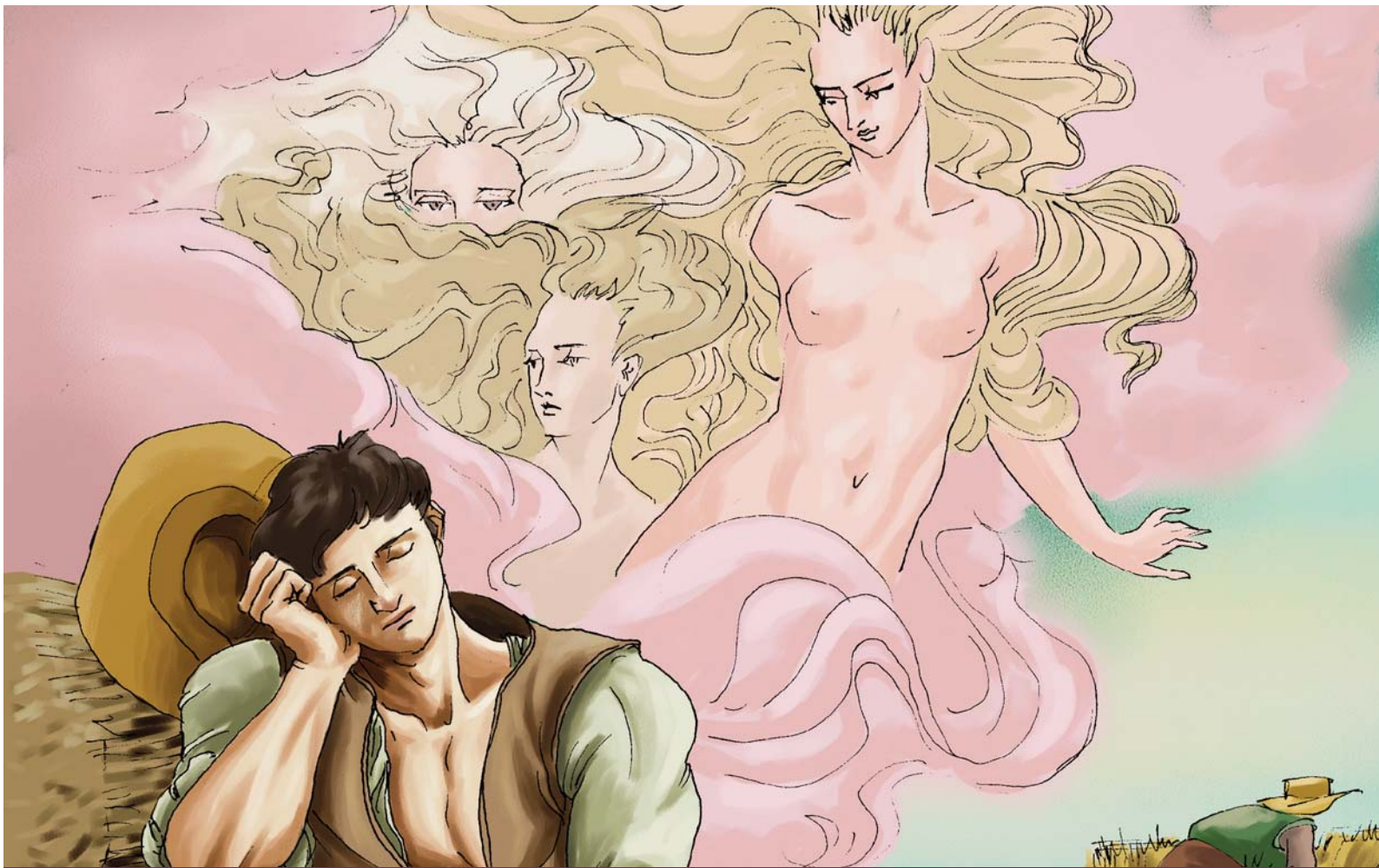


lámina de plomo. Las criaturas no se pueden encontrar mediante este conjuro.

LUZ
EVOCACIÓN [LUZ]

Magnitud: *0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Objeto tocado;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de Aptitud mágica (D);* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro causa que un objeto resplandezca, dando luz en un radio de 6 metros desde el punto que el lanzador toque. El efecto es inmóvil, pero se puede lanzar en un objeto movible. La luz creada en un área de oscuridad mágica no funciona.

LUZ ABRASADORA
EVOCACIÓN

Magnitud: *3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica);* **Efecto:** *Rayo;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador debe tener éxito en un ataque de rayo para golpear a su objetivo. Una criatura golpeada por este rayo de luz recibe 1d8 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d8). Las criaturas muertas vivientes reciben 1d6 puntos de daño por rango de Aptitud Mágica del lanzador (máximo 10d6), y las criaturas muertas vivientes particularmente vulnerables a la luz del sol reciben 1d8 puntos de daño por rango de Aptitud Mágica del lanzador (máximo 10d8). Los constructos y los objetos inanimados solo reciben 1d6 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máximo 5d6).

MANO DEL MAGO
TRANSMUTACIÓN

Magnitud: *0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivo:*** *Objeto no mágico y desatendido que pesa hasta 2,5 kg;* ***Duración:*** *Concentración;* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador puede alzar un objeto y moverlo a voluntad desde la distancia. Como acción de movimiento, el lanzador puede mover el objeto hasta 10 metros en cualquier dirección, aunque el conjuro finaliza si en algún momento la distancia entre el lanzador y el objeto excede el alcance del conjuro.

MANOS ARDIENTES
TRANSMUTACIÓN [FUEGO]

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *3 metros;* ***Área:*** *Explosión de llamas semicircular de 3 metros de largo, centrada en tus manos;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Reflejos mitad.*

Una delgada lámina de llamas brota de la punta de los dedos extendidos del lanzador. El lanzador debe mantener sus manos con los pulgares tocándose y los dedos extendidos. La lámina de llamas es aproximadamente tan espesa como los pulgares del lanzador. Cualquier criatura en el área de las llamas recibe 1d4 puntos de daño de fuego por rango de Aptitud Mágica del lanzador (máximo 5d4). Los materiales inflamables como la ropa, papel, pergamino y madera delgada arden si las llamas los tocan. Un personaje puede apagar los objetos en llamas como acción de asalto completo.

MEJORAR CARACTERÍSTICA
TRANSMUTACIÓN

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

El conjuro concede un bonificador +5 de mejora temporal a una puntuación de característica (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría o Carisma) elegida por el lanzador en el momento de lanzarlo.

MIEDO
NIGROMANCIA [MIEDO, ENAJENADOR]

Magnitud: *4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Área:*** *Cono;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega.*

Un invisible cono de terror causa que las criaturas vivas resulten Despavoridas (ver página 113).

MURO DE FUEGO

EVOCACIÓN [FUEGO]

Magnitud: *4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica);* **Efecto:** *Lamina opaca de llamas de hasta 6 metros/nivel de Aptitud mágica de lanzador de largo o un anillo de fuego con un radio de hasta 1,5 metros/2 niveles de lanzador, ambas formas de 6 metros de altura;* ***Duración:*** *Concentración +1 asalto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Ver texto.*

Una inmóvil cortina de fuego brota a la existencia. Una cara del muro, seleccionada por el lanzador, emite oleadas de calor hacia delante, causando 2d4 puntos de daño de fuego a las criaturas a 3 metros y 1d4 puntos de daño de fuego a aquellos que estén a 6 metros. El muro causa este daño cuando aparece y cada asalto que la criatura entra o permanece en el área. Además, el muro causa 2d6 puntos de daño de fuego +1 punto por rango de Aptitud Mágica del lanzador a cualquier criatura que lo atraviese. El muro causa doble daño a las criaturas muertas vivientes.

Si el lanzador evoca el muro de forma que aparezca donde hay criaturas, cada criatura recibe daño como si atravesase el muro. Cada una de esas criaturas puede evitar el muro realizando una salvación de Reflejos con éxito (si la criatura acaba en la cara caliente del muro, recibe 2d4 puntos de daño, como es normal).

Si cualquier segmento de 1,5 metros del muro recibe 20 puntos o más de daño de frío en 1 asalto, tal segmento se extingue (no dividas el daño de frío entre 4, como es habitual para los objetos).

MURO DE FUERZA

EVOCACIÓN [FUERZA]

Magnitud: *5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* **Efecto:** *Muro cuyo área es de hasta un cuadrado de 3 metros/nivel de Aptitud mágica o una esfera o semiesfera con un radio de hasta 30 cm/nivel de Aptitud mágica;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica (D);* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

Un conjuro de muro de fuerza crea una pared invisible de fuerza. El muro de fuerza no se puede mover, es inmune al daño de todos los tipos y no es afectado por disipar magia. Los conjuros, armas de aliento y lanzallamas no pueden atravesar el muro en ninguna dirección, aunque una puerta dimensional puede superar la barrera. Los ataques que requieran contacto visual pueden funcionar a través del muro de fuerza.

El lanzador puede crear el muro en una superficie plana y vertical cuyo área sea hasta un cuadrado de 3 metros por rango de Aptitud Mágica, o en una esfera o semiesfera con un radio de hasta 30 cm por rango de Aptitud Mágica.

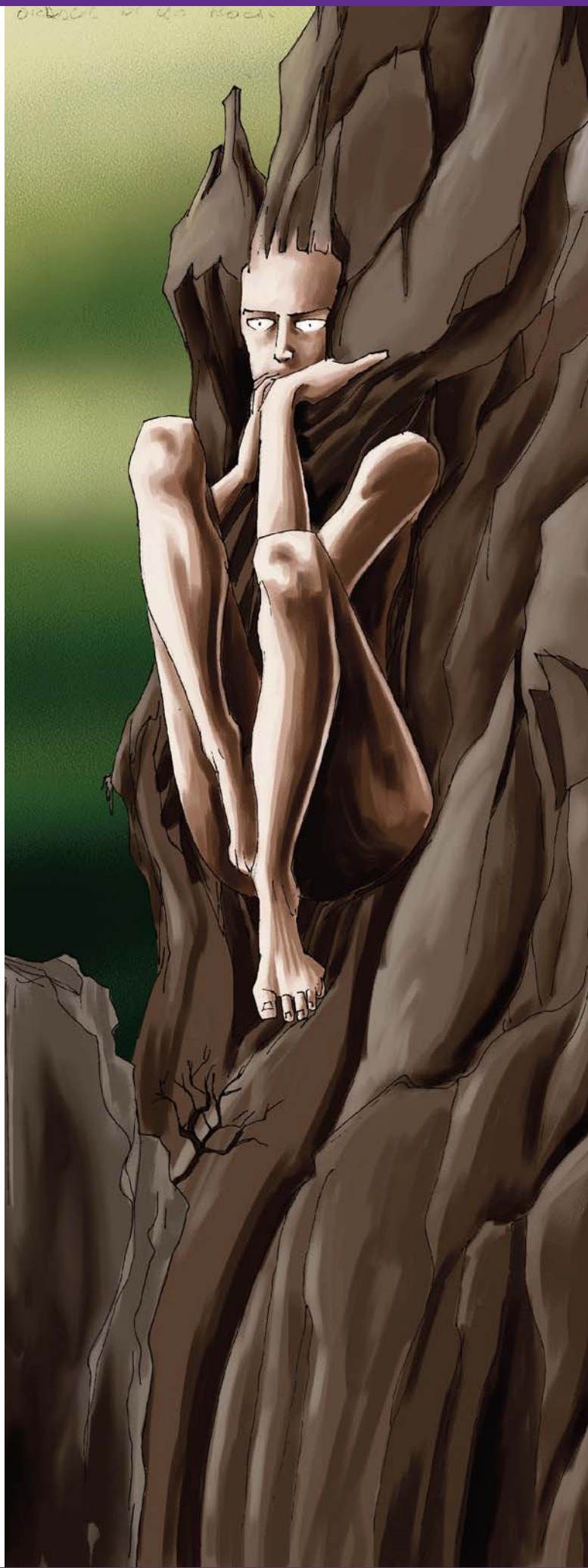
El muro de fuerza debe ser continuo y sin fracturas cuando se crea. Si su superficie es interrumpida por cualquier objeto o criatura, el conjuro falla.

MURO DE HIELO

EVOCACIÓN [FRÍO]

Magnitud: *4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Efecto:*** *Superficie de hielo anclada, de hasta un cuadrado de 3 metros/nivel de Aptitud mágica, o semiesfera de hielo con un radio de hasta 1,5 metros + 30 cm/nivel de Aptitud mágica;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Ver texto.*

Este conjuro crea una anclada superficie de hielo o una semiesfera de hielo, dependiendo de la versión seleccionada. Un muro de hielo no puede crearse en un área ocupada por objetos o criaturas físicas. Su superficie debe ser lisa y sin fracturas cuando es creada. El fuego, incluyendo los conjuros de fuego, pueden fundir un muro de hielo. El fuego causa el daño completo al muro (en lugar de la mitad de daño normal sufrido por los objetos).



Fundir repentinamente el muro de hielo (dejándolo destruido en un solo asalto) crea una nube de bruma de 3 metros de radio que dura 10 minutos. Los objetos y criaturas en el área se tratan como si tuvieran media ocultación (20% de probabilidad de fallo) con respecto a otros.

Superficie de Hielo: aparece una lámina de hielo fuerte y duro. El muro tiene un grosor de 3 cm por nivel de Aptitud Mágica del lanzador. Cubre un área de hasta 3 metros por rango de Aptitud Mágica del lanzador. La superficie se puede orientar de cualquier manera siempre que se sujete. Un muro vertical solo necesita ser anclada en el suelo, mientras que uno horizontal o inclinado debe sujetarse en dos lados opuestos. Las criaturas pueden golpear el muro automáticamente. Si una criatura intenta abrirse paso a través del muro con un solo ataque, la CD para la prueba de Fuerza es 15 + rango de Aptitud Mágica del lanzador. Incluso cuando el hielo ha sido agrietado, permanece una lámina de aire glacial. Cualquier criatura que camina a través de ella recibe 1d6 puntos de daño de frío +1 punto por rango de Aptitud Mágica del lanzador.

Semiesfera: el muro toma la forma de una semiesfera cuyo radio máximo es 1,5 metros + 30 cm por nivel de Aptitud Mágica del lanzador. Es tan duro de agrietar como la forma de superficie de hielo, pero no causa daño a aquellos que atraviesan la grieta. El lanzador puede crear la semiesfera de forma que proteja a una o más criaturas, aunque estas criaturas pueden evitar ser atrapadas por la semiesfera realizando salvaciones de Reflejos con éxito.

MURO DE HIERRO — CREACIÓN

Magnitud: *5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Efecto:*** *Muro de hierro cuyo área es hasta un cuadrado de 1,5 metros/nivel de Aptitud mágica (ver texto);* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Ver texto.*

El lanzador origina un muro de hierro liso y vertical que brota a la existencia. Este muro se inserta a si mismo en cualquier material inerte que le rodea si su área es suficiente para hacerlo. El muro no se puede conjurar a fin de que ocupe el mismo espacio que una criatura u objeto. Siempre debe ser una superficie plana, aunque el lanzador puede dar forma a sus bordes para ajustar el espacio disponible.

El muro de hierro tiene 3 cm de espesor por cada cuatro niveles de Aptitud Mágica del lanzador. El lanzador puede doblar el área del muro dividiendo a la mitad su grosor. Si una criatura intenta atravesar el muro con un solo ataque, la CD para la prueba de Fuerza es 25 + 2 por cada 3 cm de espesor.

Si el lanzador lo desea, el muro puede ser creado verticalmente apoyándose en una superficie plana, pero no pegado a la superficie por lo que se puede volcar para caer sobre las criaturas y aplastarlas debajo. El muro tiene un 50% de probabilidad de volcarse en ambas direcciones, si se deja de empujar. Las criaturas pueden empujar el muro en una dirección en lugar de permitir que caiga al azar. Una criatura debe tener éxito en una prueba de Fuerza (CD 40) para empujar el muro. Las criaturas con espacio para escapar del muro que cae pueden hacerlo realizando salvaciones de Reflejos con éxito. Las criaturas Grandes y más pequeñas que fallen reciben 10d6 puntos de daño. El muro no puede aplastar criaturas Enormes o más grandes.

Como cualquier muro de hierro, este muro esta sujeto a la oxidación, la perforación y otros fenómenos naturales.

MURO DE PIEDRA — CREACIÓN

Magnitud: *5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Efecto:*** *Muro de piedra cuyo área es hasta un cuadrado de 1,5 metros/nivel de Aptitud mágica (Mo);* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Ver texto.*

Este conjuro crea un muro de roca que se fusiona con las superficies de roca colindantes. El muro de piedra tiene 3 cm de grosor por cada 4 niveles de Aptitud Mágica del lanzador y tiene una longitud de hasta 1,5 metros por nivel de Aptitud Mágica. Puedes doblar el área del muro dividiendo a la mitad su grosor. El muro no puede conjurarse si ocupa el mismo espacio que una criatura u otro objeto.

Un muro de piedra puede ser creado casi en cualquier forma que el lanzador desee. El muro creado no necesita ser vertical, ni descansar sobre ninguna base firme; sin embargo, debe fusionarse con piedra ya existente y ser sólidamente soportado por ella. Si se usa para tender un puente sobre un abismo, y si el tramo es de más de 6 metros, el muro debe ser arqueado y reforzado. Este requisito reduce el área del conjuro a la mitad. Al igual que otro muro de piedra, este puede ser destruido por explosivos o derribado por armas contundentes o penetrantes. Si una criatura intenta atravesar el muro con un solo ataque, la CD de la prueba de Fuerza es 20 + 2 por cada 3 cm de espesor.

Es posible atrapar a oponentes móviles dentro o bajo un muro de piedra, siempre que el muro sea modelado de forma que pueda contener a las criaturas. Las criaturas evitan el encarcelamiento con salvaciones de Reflejos con éxito.

NEUTRALIZAR VENENO — CURACIÓN

Magnitud: *4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura u objeto tocado de hasta 30 cm cúbico/nivel de Aptitud mágica;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo, objeto).*

El lanzador desintoxica cualquier tipo de veneno en la criatura u objeto tocado. Una criatura envenenada no sufre daño o efectos adicionales por el veneno, y cualquier efecto temporal finaliza, pero el conjuro no revierte los efectos instantáneos, como los niveles de daño sufridos, daño temporal de característica, o efectos que no desaparezcan por sí mismos.

La criatura es inmune a cualquier veneno al que se exponga mientras dure el conjuro. A diferencia del lentificar veneno, tales efectos no se retrasan hasta después de la duración—la criatura simplemente es inmune a cualquier efecto de veneno en la duración del conjuro. Adicionalmente, este conjuro puede neutralizar el veneno de una criatura u objeto venenosos mientras dure el conjuro, a opción del lanzador.

NUBE ANIQUILADORA — CREACIÓN

Magnitud: *5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Efecto:*** *nube que se extiende 10 metros de ancho y 6 metros de alto;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Ver texto.*

Un banco de venenosa niebla verde amarillenta ondula desde el punto que el personaje designe. La niebla oscurece toda visión, incluyendo la visión en la oscuridad, más allá de 1,5 metros. Una criatura a 1,5 metros posee media ocultación (los ataques sufren un 20% de posibilidad de fallo). Las criaturas más lejanas poseen ocultación total (50% de posibilidad de fallo, y el atacante no puede utilizar la vista para localizar al objetivo). Los vapores de la niebla matan a cualquier criatura viva con bonificación de Fortaleza 3 o menos (sin salvación) y causa que las criaturas con Fortaleza 4 a 6 realicen tiradas de salvación de Fortaleza o mueran. Las criaturas vivas por encima de Fortaleza 6, y las criaturas de Fortaleza 4 a 6 que realicen sus tiradas de salvación con éxito, reciben 1d10 puntos de daño por veneno cada asalto que permanezcan en la nube. Contener la respiración no ayuda.

La nube aniquiladora se aleja del personaje a 3 metros por asalto, rodando a lo largo de la superficie del suelo (resuelve la nueva extensión de la nube cada asalto basada en su nuevo punto de origen, 3 metros más lejos del punto de origen donde el personaje lanza el conjuro). Debido a que los vapores son más pesados que el aire, se hunde al nivel más bajo del suelo, incluso derramándose por las aberturas. No puede penetrar líquidos, ni puede lanzarse bajo el agua.

Un viento moderado (15 km/h o más) dispersa la niebla en 4 asaltos; un viento fuerte (30 km/h o más) la dispersa en 1 asalto.

OJO ARCANO

ADIVINACIÓN

Magnitud: *4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *10 minutos;* ***Alcance:*** *Ilimitado;* ***Efecto:*** *Sensor mágico;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica (D);* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador crea un sensor mágico invisible que le envía información visual. El lanzador puede crear el ojo arcano en cualquier punto que pueda ver, pero además este puede viajar sin impedimentos fuera de la línea de visión del lanzador. El ojo arcano viaja a 10 metros por asalto (100 metros por minuto) si observa el área que tiene por delante principalmente mirando al suelo o a 3 metros por asalto (30 metros por minuto) si examina el techo y paredes así como el suelo. El ojo arcano ve exactamente como vería el lanzador si este estuviera allí. El ojo arcano puede viajar en cualquier dirección tanto como dure el conjuro. Las barreras sólidas impiden el paso de un ojo arcano, aunque puede pasar a través de un espacio no más pequeño de 3 cm de diámetro.

El lanzador debe concentrarse para utilizar el ojo. Si el lanzador no se concentra, el ojo está inerte hasta que el lanzador se concentre de nuevo.

ORDEN IMPERIOSA

ENCANTAMIENTO [IENAJENADOR]

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivo:*** *Una criatura viva;* ***Duración:*** *1 asalto;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega.*

El lanzador le imparte al sujeto una sola orden, la cual obedece lo mejor que sepa a la primera oportunidad. El lanzador puede seleccionar entre las siguientes opciones.

Aproxímate: en el turno del sujeto, este se mueve hacia el lanzador tan rápida y directamente como le sea posible durante un asalto. El sujeto no puede hacer nada que no sea moverse durante su turno.

Déjalo caer: en el turno del sujeto, deja caer cualquier cosa que esté sujetando. El sujeto no puede recoger ningún objeto caído hasta su siguiente turno.

Cáete: el sujeto se cae inmediatamente al suelo y permanece tumbado durante un asalto. Puede actuar normalmente mientras está tumbado, pero recibe cualquier penalizador apropiado.

Huye: en el turno del sujeto, se aleja del lanzador tan rápido como le sea posible durante un asalto. El sujeto no puede hacer nada más que moverse durante su turno.

Detente: el sujeto se queda quieto durante un asalto. No puede llevar a cabo acciones, pero puede defenderse normalmente.

Si el sujeto no puede llevar a cabo la orden del lanzador en su siguiente turno, el conjuro falla automáticamente.

ORDEN IMPERIOSA MAYOR

ENCANTAMIENTO [IENAJENADOR]

Magnitud: *5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivo:*** *Una criatura/nivel de Aptitud mágica, dos cualesquiera no pueden distar más de 10 metros;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega.*

El lanzador les imparte a los sujetos una sola orden, la cual obedecen lo mejor que sepan a la primera oportunidad. El lanzador puede seleccionar entre las siguientes opciones.

Aproxímate: en los turnos de los sujetos, estos se mueven hacia el lanzador tan rápida y directamente como les sea posible. Los sujetos no pueden hacer nada que no sea moverse durante su turno.

Déjalo caer: en los turnos de los sujetos, dejan caer cualquier cosa que estén sujetando.

Cáete: el sujeto se cae inmediatamente al suelo y permanece tumbado el tiempo que dure el conjuro. Los sujetos pueden actuar normalmente mientras estén tumbados, pero reciben cualquier penalizador apropiado.

Huye: en los turnos de los sujetos, se alejan del lanzador tan rápido como les sea posible el tiempo que dure el conjuro. Los sujetos no pueden hacer nada más que moverse durante sus turnos.

Detente: los sujetos se quedan quietos el tiempo que dure el conjuro. No pueden llevar a cabo acciones, pero pueden defenderse normalmente. Si un sujeto no puede llevar a cabo la orden del lanzador en su siguiente turno, el conjuro falla automáticamente para ese sujeto.

Al comienzo del turno de cada criatura comandada después de la primera, obtiene otra salvación de Voluntad para intentar liberarse del conjuro.

PARTÍCULAS RUTILANTES

CREACIÓN

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Área:*** *Criatura y objetos en una expansión de 3 metros;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (solo ceguera).*

Una nube de partículas cubre todo en el área, cegando a las criaturas y perfilando visiblemente las cosas invisibles mientras dure el conjuro. Todo dentro del área es cubierto por el polvo, el cual no se puede eliminar y continúa resplandeciendo hasta que se desvanece. Además de los efectos obvios, una criatura cegada sufre una posibilidad de fallo de 50% en combate (todos los oponentes tienen ocultación total), pierde cualquier bonificador de Esquiva a la Defensa, concede un bonificador +2 en las tiradas de ataque de los oponentes (efectivamente son invisibles), se mueve a la mitad de velocidad y sufre un penalizador –4 en las pruebas de Buscar y la mayoría de las pruebas de habilidad basadas en la Fuerza y la Destreza.

PASAMIENTO

TRANSMUTACIÓN

Magnitud: *5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Efecto:*** *Abertura de 1,5 metros por 3 metros, de 30 cm /nivel de Aptitud mágica de profundidad;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de Aptitud mágica (D);* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador crea un pasadizo a través de paredes de madera, yeso o piedra, pero no a través de metal u otros materiales más duros. Si el grosor de una pared es más de 30 cm por rango de Aptitud Mágica del lanzador, entonces un solo pasamiento simplemente crea un nicho o túnel corto. Varios conjuros de Pasamiento pueden formar un pasaje continuo para traspasar paredes muy gruesas. Cuando Pasamiento finaliza, las criaturas dentro del pasadizo son expulsados a la salida más próxima. Si alguien disipa el pasamiento o el lanzador lo cancela, las criaturas en el pasadizo son expulsadas a la salida más lejana o a la única salida si solo hay una.

PERDICIÓN

ENCANTAMIENTO [ENAJENADOR]

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *15 metros;* ***Área:*** *Todos los enemigos en 15 metros;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega.*

Los enemigos del lanzador sufren un penalizador –1 en sus tiradas de ataque y un penalizador –1 en las tiradas de salvación contra efectos de miedo.

Perdición contrarresta y disipa bendecir.

PERRO FANTASMAL

CREACIÓN

Magnitud: *5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Efecto:*** *Perro fantasmal;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de Aptitud mágica de lanzador o hasta que sea descargado, después 1 asalto/nivel de Aptitud mágica de lanzador;* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador evoca un perro fantasmal que es invisible a todos menos al lanzador. Este ser guarda el área donde fue conjurado. El perro fantasmal comienza inmediatamente a ladrar escandalosamente si cualquier criatura Pequeña o de mayor tamaño se aproxima a 10 metros de él (aquellos que ya estén a 10 metros del perro cuando es conjurado se pueden mover por el área, pero si la dejan y vuelven, activan los ladridos). El sabueso ve a criaturas invisibles pero no percibe ilusiones. Está inmóvil.

Si un intruso se aproxima a 1,5 metros del perro, el perro deja de ladrar y asesta un cruel mordisco (bonificador +10 en su tirada de ataque, 2d6+3 puntos de daño penetrante) una vez por asalto. El perro también obtiene los bonificadores apropiados para las criaturas invisibles (para la mayoría de defensores, la criatura invisible obtiene un bonificador +2 en las tiradas de ataque y el defensor pierde cualquier bonificador de Esquiva a la Defensa). Se considera que el perro tiene una acción preparada para morder al intruso, por lo que asesta su primer mordisco en el turno del intruso. El perro no puede ser atacado, pero puede ser disipado. El conjuro dura una hora por rango de Aptitud Mágica del lanzador, pero una vez que el perro comienza a ladrar, solo dura un asalto por rango de Aptitud Mágica del lanzador. Si alguna vez el lanzador se encuentra a más de 30 metros de distancia del perro, el conjuro finaliza.

PIEL PÉTREA — ABJURACIÓN

Magnitud: *4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivos:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de Aptitud mágica o hasta ser descargado;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

El sujeto gana reducción de daño 10 contra los ataques físicos. Una vez que el conjuro ha evitado un total de 10 puntos de daño por rango de Aptitud Mágica del lanzador, es descargado.

PLAGA DE INSECTOS — CONVOCACIÓN [VER TEXTO]

Magnitud: *5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción de asalto completo;* ***Alcance:*** *Largo (100 metros + 10 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Efecto:*** *nube de insectos de 60 metros de diámetro;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Ver texto.*

Una horda de insectos se apiña en una densa nube cuando se lanza este conjuro. Los insectos limitan la visión a 3 metros, y el lanzamiento de conjuros es imposible en el interior de la nube. Las criaturas en el interior de la plaga de insectos, a pesar de su Defensa o RD, sufren 1 punto de daño al final de cada asalto que permanecen allí, debido a los mordiscos y aguijonazos de los insectos. La invisibilidad no ofrece protección. Todas las criaturas de Voluntad 2 o menos se alejan de la nube a su velocidad más rápida posible en una dirección al azar y huyen hasta que estén al menos a 30 metros de distancia de los insectos. Las criaturas con Voluntad 3 a 5 también huyen, aunque una salvación de Voluntad niega este efecto (este deseo de huir es un efecto de miedo extraordinario).

El humo espeso aleja a los insectos dentro de sus limites. El fuego también ahuyenta a los insectos. Los insectos vuelven tan pronto como el fuego se extinga. Una sola antorcha es ineficaz contra esta inmensa horda de insectos. El relámpago, frío y hielo son igualmente ineficaces, mientras que un viento fuerte (30+ km/h) que cubra el área completa de la plaga dispersa los insectos y finaliza el conjuro.

PLEGARIA — CREACIÓN

Magnitud: *3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *10 metros;* ***Área:*** *Todos los aliados y enemigos en una explosion de 10 metros de radio centrada en ti;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador trae un beneficio sobre él mismo y sus aliados al tiempo que causa un perjuicio a sus enemigos. El lanzador y los aliados ganan un bonificador +1 de suerte en las tiradas de ataque, tiradas de daño de armas, salvaciones y pruebas de habilidad, mientras los enemigos reciben un penalizador –1 en tales tiradas.

PRESTIDIGITACIÓN
UNIVERSAL

Magnitud: *0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *3 metros; Objetivo, Efecto o* ***Área:*** *Ver texto;* ***Duración:*** *1 hora;* ***Prueba de Salvación:*** *Ver texto.*

Una vez lanzado, el conjuro Prestidigitación permite al lanzador realizar efectos mágicos sencillos durante una hora. Los efectos son menores y tienen grandes limitaciones. Las prestidigitaciones pueden alzar lentamente medio kg de material. Pueden colorear, limpiar o ensuciar objetos en un cubo de 30 cm cada asalto. Pueden enfriar, calentar o dar sabor a medio kg de material inerte. No pueden causar daño o afectar a la concentración de los lanzadores de conjuros. Prestidigitación puede crear pequeños objetos, pero parecen toscos y artificiales. Los materiales creados por un conjuro de prestidigitación son extremadamente frágiles, y no pueden usarse como herramientas, armas o componentes de conjuro. Finalmente, un conjuro de prestidigitación carece del poder de duplicar ningún otro efecto de conjuro. Cualquier cambio existente en un objeto (más allá de moverlo, limpiarlo o ensuciarlo) sólo persiste una hora.

PROTECCIÓN CONTRA LAS FLECHAS/BALAS
ABJURACIÓN

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de Aptitud mágica o hasta ser descargado;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

La criatura protegida gana resistencia a las armas de ataque a distancia que disparan flechas, balas o virotes de ballesta. El sujeto gana reducción de daño 10 contra estas armas de ataque a distancia. Una vez que el conjuro ha prevenido un total de 10 puntos de daño por rango de Aptitud Mágica del lanzador (máximo 100 puntos de daño), es descargado.

PROYECTIL MÁGICO
EVOCACIÓN [FUERZA]

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivos:*** *Hasta 5 criaturas, ninguna de las cuales puede distar a más de 11,5 metros;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

Un proyectil de energía mágica es disparado desde el lanzador y golea infaliblemente a su objetivo, causando 1d4+1 puntos de daño. El proyectil golpea sin fallar, incluso si el objetivo se encuentra en combate cuerpo a cuerpo o posee una cobertura u ocultación que no sea total. No se puede apuntar a las partes específicas de una criatura. Los objetos inanimados no son dañados por el conjuro.

Por cada dos rangos de Aptitud Mágica más allá del primero, el lanzador gana un proyectil adicional. Posee dos a rango 3, tres a rango 5, cuatro a rango 7 y el máximo de cinco proyectiles a rango 9. Si el lanzador dispara varios proyectiles, pueden apuntarse a una única criatura o a varias. Un solo proyectil sólo puede golpear a una criatura. El lanzador debe designar los objetivos antes de tirar el daño.

PROYECTILES FLAMÍGEROS
TRANSMUTACIÓN [FUEGO]

Magnitud: *3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivo:*** *50 proyectiles, todos en contacto con los demás en el momento del lanzamiento;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador convierte la munición (como flechas, virotes, balas y shuriken) en proyectiles llameantes. Cada proyectil causa 1d6 puntos de daño adicionales por fuego a cualquier objetivo que golpee. Los proyectiles flamígeros pueden prender fuego fácilmente a materiales o estructuras, pero no podrán prender fuego a las criaturas golpeadas.

PUERTA DIMENSIONAL
TELEPORTACIÓN

Magnitud: *4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Largo (100 metros + 10 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivo:*** *Tú y objetos tocados u otras criaturas voluntarias tocadas con un peso de hasta 25 kg/nivel de Aptitud mágica;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (objeto).*

El lanzador se transfiere a sí mismo instantáneamente desde su localización actual a cualquier otro lugar dentro del alcance. El lanzador siempre llega exactamente al lugar deseado, tanto visualizando simplemente el área como declarando la dirección. Después de utilizar este conjuro, el lanzador no puede llevar a cabo ninguna otra acción hasta su siguiente turno.

Si el lanzador llega a un lugar que ya está ocupado por un cuerpo sólido, es transportado a un espacio desocupado al azar en un área adecuada a 30 metros de la localización deseada. Si no hay espacio disponible a 30 metros, el lanzador aparece en un área desocupada a 300 metros. Si no hay espacio desocupado a 300 metros, el conjuro falla y el lanzador permanece donde esté.

QUITAR EL MIEDO
ABJURACIÓN

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivos:*** *Una criatura más una criatura adicional/cuatro niveles, dos de las cuales no pueden distar más de 10 metros;* ***Duración:*** *10 minutos (ver texto);* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

El lanzador concede al objetivo un bonificador +4 de moral contra efectos de miedo durante 10 minutos. Si el sujeto está sufriendo un efecto de miedo cuando recibe el conjuro, este consigue una nueva salvación con un bonificador +4 de moral.

Quitar el miedo contrarresta y disipa causar miedo.

QUITAR ENFERMEDAD
CURACIÓN

Magnitud: *3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Fortaleza niega (inofensivo).*

Quitar enfermedad cura todas las enfermedades tratables que afligen al sujeto. No libra al sujeto de una enfermedad para la cual no exista cura. Ya que la duración del conjuro es instantánea, no impide la reinfección después de una nueva exposición a la misma enfermedad.

QUITAR MALDICIÓN
ABJURACIÓN

Magnitud: *4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura u objeto tocado;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Quitar maldición elimina instantáneamente cualquier maldición en una criatura. Determinadas maldiciones especiales no se pueden contrarrestar por este conjuro, sólo lo puede hacer un lanzador de un determinado rango de Aptitud Mágica o mayor, a discreción del DJ.

Quitar maldición contrarresta lanzar maldición.

QUITAR PARÁLISIS
CURACIÓN

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivos:*** *Hasta cuatro criaturas, dos de las cuales no pueden distar más de 10 metros;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

El lanzador puede liberar una o más criaturas de los efectos de cualquier parálisis temporal o magia relacionada, incluyendo un conjuro de inmovilizar o de ralentizar. Si el conjuro es lanzado en una criatura, la parálisis es negada. Si se lanza en dos criaturas, cada una recibe otra salvación con un bonificador +4 de resistencia contra el efecto que le aflige. Si se lanza en tres o cuatro criaturas, cada una recibe otra salvación con un bonificador +2 de resistencia.

El conjuro no restablece puntuaciones de característica reducidas por penalizadores, daño o pérdida.

RALENTIZAR
TRANSMUTACIÓN

Magnitud: *3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivos:*** *Una criatura/nivel de Aptitud mágica, dos cualesquiera no pueden distar más de 10 metros;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega.*

Las criaturas afectadas se mueven y atacan a un ritmo drásticamente ralentizado. Las criaturas ralentizadas sólo pueden realizar un sola acción de movimiento o ataque cada turno, pero no ambos (ni pueden realizar acciones de asalto completo). Además, sufren un penalizador –2 a la Defensa, tiradas de ataque cuerpo a cuerpo, tiradas de daño cuerpo a cuerpo y salvaciones de Reflejos.

Las criaturas ralentizadas saltan la mitad de lejos de lo normal.

Ralentizar disipa y contrarresta Acelerar, pero no afecta de otra manera a las criaturas aceleradas o ralentizadas mágicamente.

RAYO DE FATIGA
NIGROMANCIA

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Efecto:*** *Rayo;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *No.*

El lanzador debe tener éxito en un ataque de toque a distancia con el rayo para golpear a un objetivo. El sujeto inmediatamente se fatiga mientras dure el conjuro. Un personaje fatigado sufre un penalizador –2 a la Fuerza y la Destreza y no puede correr o cargar. Este conjuro no tiene efecto en una criatura que ya se encuentre fatigada.

RAYO RELAMPAGUEANTE
EVOCACIÓN [ELECTRICIDAD]

Magnitud: *3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica) o 15 metros + 1,5 metros/nivel de Aptitud mágica;* ***Área:*** *1,5 metros de ancho con alcance intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica) o 3 metros de ancho con 15 metros + 1,5 metros/nivel de Aptitud mágica;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Reflejos mitad.*

El lanzador libera un rayo de energía eléctrica que causa 1d6 puntos de daño por rango de Aptitud Mágica del lanzador (máximo 10d6) a cada criatura en el interior de su área. El rayo comienza en el lanzador. El rayo relampagueante prende fuego a los combustibles y daña objetos a su paso. Puede fundir metales con un bajo punto de fusión. Si el daño causado a una barrera interpuesta la destruye o atraviesa, el rayo puede continuar más allá de la barrera si el alcance del conjuro lo permite; de otra forma, se detiene en la barrera como lo haría el efecto de cualquier otro conjuro.

REANIMAR A LOS MUERTOS
NIGROMANCIA [MALIGNO]

Magnitud: *4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivos:*** *uno o más cadáveres tocados;* ***Duración:*** *instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro convierte los huesos o cuerpos de las criaturas muertas en esqueletos o zombis muertos vivientes que siguen las órdenes verbales del lanzador. Los esqueletos o zombis pueden seguir al lanzador, o pueden permanecer en un área y atacar a cualquier criatura (o solo a un tipo específico de criatura) que penetra en el lugar. Los muertos vivientes permanecen animados hasta que son destruidos (un esqueleto o zombi destruido no puede ser reanimado de nuevo).

Sin importar el tipo de muerto viviente, un lanzador no puede crear más muertos vivientes que su rango de Aptitud Mágica con un solo lanzamiento de Reanimar a los Muertos.

Los muertos vivientes creados permanecen bajo el control del lanzador indefinidamente. No importa cuantas veces utilice este conjuro el lanzador, podrá controlar un máximo de dos criaturas muertas vivientes por rango de Aptitud Mágica. Si el lanzador excede este numero, todas las criaturas sobrantes se vuelven incontrolados (el lanzador elige que criaturas son liberadas).

Esqueletos: un esqueleto sólo se puede crear de un cadáver o esqueleto mayormente intacto; el cadáver debe tener huesos. Si un esqueleto se crea desde un cadáver, la carne se cae de los huesos. Las estadísticas de un esqueleto depende de su tamaño; no dependen de las aptitudes que la criatura pudiera haber tenido en vida vr pág. 221).

Zombis: un zombi solo puede crearse de un cadáver mayormente intacto; la criatura debe tener una verdadera anatomía. Las estadísticas de un zombi dependen de su tamaño, no de las aptitudes que la criatura pudiese haber tenido en vida (ver pág. 240).

RESISTENCIA
ABJURACIÓN

Magnitud: *0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 minuto;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

El sujeto es obsequiado con un bonificador +1 de resistencia en las tiradas de salvación.

RESISTENCIA A LA ENERGÍA
ABJURACIÓN

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Fortaleza niega (inofensivo).*

Esta abjuración concede a una criatura protección limitada al daño de uno cualquiera de los cinco tipos de energía que seleccione el lanzador: ácido, frío, electricidad, fuego o sonido/conmoción. La criatura gana resistencia a la energía 10 contra el tipo de energía escogido, lo cual significa que cada vez que se somete a la criatura a tal daño (tanto de una fuente mágica como natural), el daño se reduce en 10 puntos antes de compararse con los umbrales de daño de la criatura. El valor de la resistencia a la energía concedida aumenta en 5 puntos por cada tres rangos de Aptitud Mágica por encima de 3. El conjuro también protege el equipo del receptor.

Resistencia a la energía sólo absorbe daño. El personaje todavía podría sufrir efectos secundarios desafortunados.

RESPIRACIÓN ACUÁTICA
TRANSMUTACIÓN

Magnitud: *3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criaturas vivas tocadas;* ***Duración:*** *2 horas/nivel de Aptitud mágica (ver texto);* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Las criaturas transmutadas pueden respirar agua con libertad. Divide la duración equitativamente entre todas las criaturas tocadas. El conjuro no hace a las criaturas incapaces de respirar aire.

RESTABLECIMIENTO
CURACIÓN

Magnitud: *4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *3 asaltos;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Restablecimiento cura todo el daño temporal de Característica y restablece todos los puntos drenados permanentemente de una sola puntuación de Característica (a elección del lanzador si más de una puntuación esta drenada).

Restablecimiento no restaura pérdidas de puntos de Característica como resultado de ser revivido de la muerte.

RESTABLECIMIENTO MENOR
CURACIÓN

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *3 asaltos;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Restauración menor disipa cualquier efecto mágico que reduzca una de las puntuaciones de característica del sujeto o cura 1d4 puntos de daño temporal de característica a una de las puntuaciones de característica del sujeto. No restablece la consunción permanente de Característica.

REVIVIR A LOS MUERTOS

CURACIÓN

Magnitud: *5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *1 minuto;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura muerta tocada;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna (ver texto) (inofensivo).*

El lanzador de conjuros divinos restaura la vida a una criatura fallecida. El lanzador puede revivir criaturas que hayan sido muertas hasta un día por rango de Aptitud Mágica del lanzador. Revivir a los muertos cura el daño del personaje mayor que Incapacitado. Cualquier puntuación de característica dañada hasta 0 es incrementada a 1. El veneno y la enfermedad normales son curadas en el proceso de revivir al sujeto, pero las enfermedades mágicas y las maldiciones no se cancelan. Aunque el conjuro cierra las heridas mortales y repara el daño letal de la mayoría de los tipos, el cuerpo de la criatura que será revivida debe estar completo. De otra forma, las partes ausentes lo están todavía cuando la criatura es devuelta a la vida. Ninguna de las posesiones o equipo de la criatura muerta es afectada de ninguna forma por este conjuro.

Una criatura que haya sido convertida en una criatura muerta viviente no puede ser revivida por este conjuro. Los constructos, elementales, ajenos y criaturas muertas vivientes no se pueden revivir. El conjuro no puede traer de vuelta a una criatura que haya muerto por vejez.

El sujeto del conjuro pierde 5 puntos de Característica (al azar) al ser revivido.

ROMPER ENCANTAMIENTO

ABJURACIÓN

Magnitud: *5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *1 minuto;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica); Objetivo u* ***Objetivos:*** *Hasta una criatura por nivel, todas a 10 metros unas de otras;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de Salvación:*** *Ver texto.*

Este conjuro libera a las criaturas de encantamientos, transmutaciones, maldiciones y petrificación (así como otras transformaciones mágicas). Romper encantamiento puede revertir incluso un efecto instantáneo. Para cada efecto, el lanzador realiza una prueba de 1d20 + nivel de Aptitud Mágica del lanzador (máximo +10) contra una CD de 11 + nivel de Aptitud Mágica del lanzador del efecto. El éxito significa que la criatura está libre del conjuro, maldición o efecto. Para objetos mágicos malditos, la CD es 25.

Si el efecto proviene de algún objeto mágico permanente, Romper Encantamiento no elimina la maldición del objeto sino que simplemente libera a la víctima de los efectos del objeto, dejando el objeto maldito.

SALTO

TRANSMUTACIÓN

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica (D);* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

El sujeto obtiene un bonificador de mejora en las pruebas de Saltar. El bonificador de mejora es +10 con Aptitud Mágica 1, +20 a Aptitud Mágica 3 y +30 a Aptitud Mágica 5 (el máximo).

SILENCIO

ILUSIÓN

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Largo (100 metros + 10 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Área:*** *Emanación de 11,5 metros de radio centrada en una criatura, objeto o lugar;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega o ninguna (objeto) o no (objeto).*

Dentro del área de este conjuro se impone un silencio absoluto. Todo sonido se detiene: la conversación es imposible, los conjuros con componentes verbales no se pueden lanzar, y ningún ruido puede salir del área, entrar en ella o atravesarla. El conjuro puede ser lanzado en un punto del espacio, pero el efecto es inmóvil a menos que se lance en un objeto móvil. El conjuro se puede centrar en una criatura, y entonces el efecto irradia de la criatura y se mueve como ella. Una criatura invo-

luntaria puede intentar una salvación de Voluntad para negar el conjuro y puede utilizar la resistencia a conjuros, si la hay. Los objetos en posesión de la criatura o los objetos mágicos que emitan sonido reciben salvaciones y resistencia a conjuros, pero los objetos desatendidos y loslugares no. Este conjuro proporciona defensa contra los ataques sónicos o basados en el lenguaje.

SITUACIÓN — ADIVINACIÓN

Magnitud: *3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivos:*** *Una criatura tocada/3 niveles;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Este conjuro permite a un lanzador situar mentalmente las posiciones relativas y las condiciones generales de sus compañeros. El lanzador es consciente de la dirección y distancia a las criaturas y su estado: ilesos, heridos, incapacitados, moribundos, inconscientes, muriendo, muertos, etc. Una vez que el conjuro ha sido lanzado sobre los sujetos, la distancia entre ellos y el lanzador no afecta al conjuro.

TELARAÑA — CREACIÓN

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Efecto:*** *Telarañas en una expansion de 6 metros de radio;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Reflejos niega (ver texto).*

El conjuro telaraña crea una masa, con muchas capas, de hebras fuertes y pegajosas que atrapan a los capturados en ellas. La telaraña debe estar ancladas a dos o más puntos sólidos y diametralmente opuestos: suelo y techo, paredes opuestas, etc.; si no la telaraña se dobla sobre si misma y desaparece. Las criaturas atrapadas en el interior de la telaraña o simplemente tocadas por sus hebras resultan enmarañadas (ver página 113).

Un personaje enmarañado que intente lanzar un conjuro debe realizar una prueba de Concentración (CD 15) o perder el conjuro.

Cualquiera en el área de efecto cuando el conjuro es lanzado debe realizar una salvación de Reflejos. Si la salvación tiene éxito, la criatura no se introduce en las telarañas y es libre de actuar, aunque el movimiento es lento y puede hacer que se enrede (ver abajo). Si al salvación falla, la criatura queda enmarañada. Una criatura atrapada puede liberarse invirtiendo un asalto y teniendo éxito en una prueba de Fuerza (CD 20) o en una prueba de Acrobacia (CD 25). Una vez liberada (superando la salvación de Reflejos inicial o una prueba de Fuerza o Acrobacia posterior), una criatura puede progresar a través de la telaraña muy despacio. Cada asalto dedicado a moverse permite a la criatura realizar una nueva prueba de Fuerza o de Acrobacia (CD 10). La criatura se mueve 1,5 metros por cada 5 puntos completos que supere la dificultad de la prueba.

La telaraña proporciona un cuarto de cobertura por cada 1,5 metros de sustancia entre el personaje y un oponente—mitad de cobertura para 3 metros de telaraña, tres cuartos para 11,5 metros, y cobertura total para 6 metros o más.

Las hebras de un conjuro de telaraña son inflamables. Cualquier fuego puede prenderlas en llamas y consumir 1,5 metros cuadrados en un asalto. Todas las criaturas dentro de las telarañas en llamas reciben 2d4 puntos de daño por fuego.

TELEQUINESIA — TRANSMUTACIÓN

Magnitud: *5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Largo (100 metros + 10 metros/nivel de Aptitud mágica); Objetivo u* ***Objetivos:*** *Ver texto;* ***Duración:*** *Concentración (hasta 1 asalto/nivel de Aptitud mágica) o instantáneo (ver texto);* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (objeto) (ver texto).*

El lanzador puede mover objetos o criaturas concentrándose en ellos. Dependiendo de la versión seleccionada, el conjuro puede proporcionar una fuerza suave y sostenida o un solo empujón corto y violento.

Fuerza sostenida: una fuerza sostenida mueve una criatura u objeto que pese hasta 10 kg por rango de Aptitud Mágica del lanzador y hasta 6 metros por asalto. Una criatura puede negar el efecto contra él mismo o contra un objeto que posea con una salvación de Voluntad con éxito. Esta versión del conjuro dura hasta un asalto por rango de Aptitud Mágica del lanzador, pero finaliza si el lanzador cesa la concentración. El peso puede moverse vertical, horizontalmente o ambos. Un objeto no puede moverse más allá del alcance del lanzador. El conjuro finaliza si el objeto es forzado más allá del alcance. Si el lanzador cesa la concentración por cualquier razón, el objeto cae o se detiene. Un objeto puede ser manipulado mediante telequinesia como con una mano, si la fuerza requerida esta dentro del limite de peso.

Empujón violento: alternativamente, la energía del conjuro puede ser soltada en un solo asalto. El lanzador puede arrojar uno o más objetos o criaturas que se encuentren en el alcance a menos de 3 metros unos de otros contra cualquier objetivo a 3 metros/nivel de Aptitud Mágica de distancia. El lanzador puede arrojar hasta un peso total de 10 kg por nivel de Aptitud Mágica del lanzador. El lanzador debe tener éxito en tiradas de ataque (una por criatura u objeto arrojado) para golpear al objetivo, utilizando su bonificador de ataque base + modificador de Inteligencia. Las armas causan su daño normal (sin el bonificador de Fuerza). Otros objetos causan daño variable, desde 1 punto por cada 10 kg (para objetos menos peligrosos), hasta 1d6 puntos de daño por cada 10 kg (para objetos duros y compactos).

Las criaturas afectadas por el conjuro también se pueden arrojar, pero se les permiten salvaciones de Voluntad para negar el efecto. Si una criatura movida por telequinesia es arrojada de este modo contra una superficie sólida, recibe daño como si hubiera caído 3 metros.

TORMENTA DE HIELO — EVOCACIÓN [FRÍO]

Magnitud: *4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Largo (100 metros + 10 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Área:*** *Cilindro (6 metros de radio, 12 metros de alto);* ***Duración:*** *1 asalto;* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

Un fuerte granizo cae durante un asalto completo, causando 3d6 puntos de daño contundente y 2d6 puntos de daño por frío a las criaturas en su camino. Las pruebas de Escuchar realizadas en el área de efecto de la Tormenta de Hielo reciben un penalizador –4, y todo movimiento a pie dentro de su área se hace a la mitad de velocidad. Al final de la duración, la granizada desaparece, sin dejar efectos posteriores (aparte del daño infligido).

TRABAR PORTAL — ABJURACIÓN

Magnitud: *1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Objetivo:*** *Un portal, hasta 6 metros cuadrados/nivel de Aptitud mágica;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro atranca una puerta, portón, ventana o pone postigos de madera, metal o piedra. La magia traba rápidamente el portal, igual que si fuese cerrado firmemente y trabado normalmente. Un conjuro de apertura o un conjuro de disipar magia con éxito pueden negar Trabar Portal. Para un portal afectado por este conjuro, añade 5 a la CD normal para forzarlo.

TRAMPA DE ENERGÍA — ABJURACIÓN

Magnitud: *4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *10 minutos;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Objeto tocado;* ***Duración:*** *permanente hasta ser descargado (D);* ***Prueba de Salvación:*** *Reflejos mitad (ver texto).*

Trampa de Energía crea una explosión de un tipo de energía (ácido, frío, electricidad, fuego o sonido/conmoción) cuando un intruso abre

el objeto que protege la trampa. La trampa de energía puede proteger cualquier objeto que se pueda cerrar. Cuando se lanza trampa de energía, el lanzador selecciona el tipo de energía y un punto en el objeto como centro del conjuro. Cuando alguien que no sea el lanzador abre el objeto, la explosión resultante llena el área en una radio de 1,5 metros alrededor del centro del conjuro. La onda expansiva de energía causa 1d4 puntos de daño (del tipo de energía dado) +1 punto por rango de Aptitud Mágica del lanzador. El objeto protegido por la trampa no es dañado por esta explosión.

El objeto protegido no puede tener un segundo conjuro de cerradura o guarda localizado en él.

Un conjuro de disipar magia sin éxito no detona el conjuro. Bajo el agua, las versiones de ácido y fuego de este conjuro causan la mitad de daño.

El lanzador puede utilizar el objeto con trampa sin descargarlo, como puede cualquier individuo a quien el conjuro se ajusto específicamente cuando fue lanzado. "Ajustar" a un individuo normalmente implica designar una contraseña que el lanzador puede compartir con otras personas. Una prueba de Buscar con éxito (CD 25) encuentra una trampa de energía y una prueba de Artesanía (apropiada al material del objeto) con éxito (CD 25) lo elimina sin provocar daño.

TREPAR CUAL ARÁCNIDO — TRANSMUTACIÓN

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

El sujeto puede trepar y viajar en superficies verticales o incluso recorrer techos. La criatura afectada debe tener sus manos libres para trepar de esta manera. El sujeto gana una velocidad de escalada de 6 metros y no necesita realizar pruebas de Trepar para escalar una superficie.

VER LO INVISIBLE — ADIVINACIÓN

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Área:*** *Cono;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de Aptitud mágica (D);* ***Prueba de Salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador ve cualquier objeto o ser que sea invisible como si fuera visible normalmente.

El conjuro no revela el método usado para obtener la invisibilidad. Tampoco revela ilusiones o permite al lanzador ver a través de los objetos opacos ni revela criaturas que simplemente están escondidas, ocultas o de otra manera difíciles de ver.

VIRTUD — TRANSMUTACIÓN

Magnitud: *0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 minuto;* ***Prueba de Salvación:*** *Fortaleza niega (inofensivo).*

El sujeto reduce en1 punto el daño del siguiente ataque que reciba.

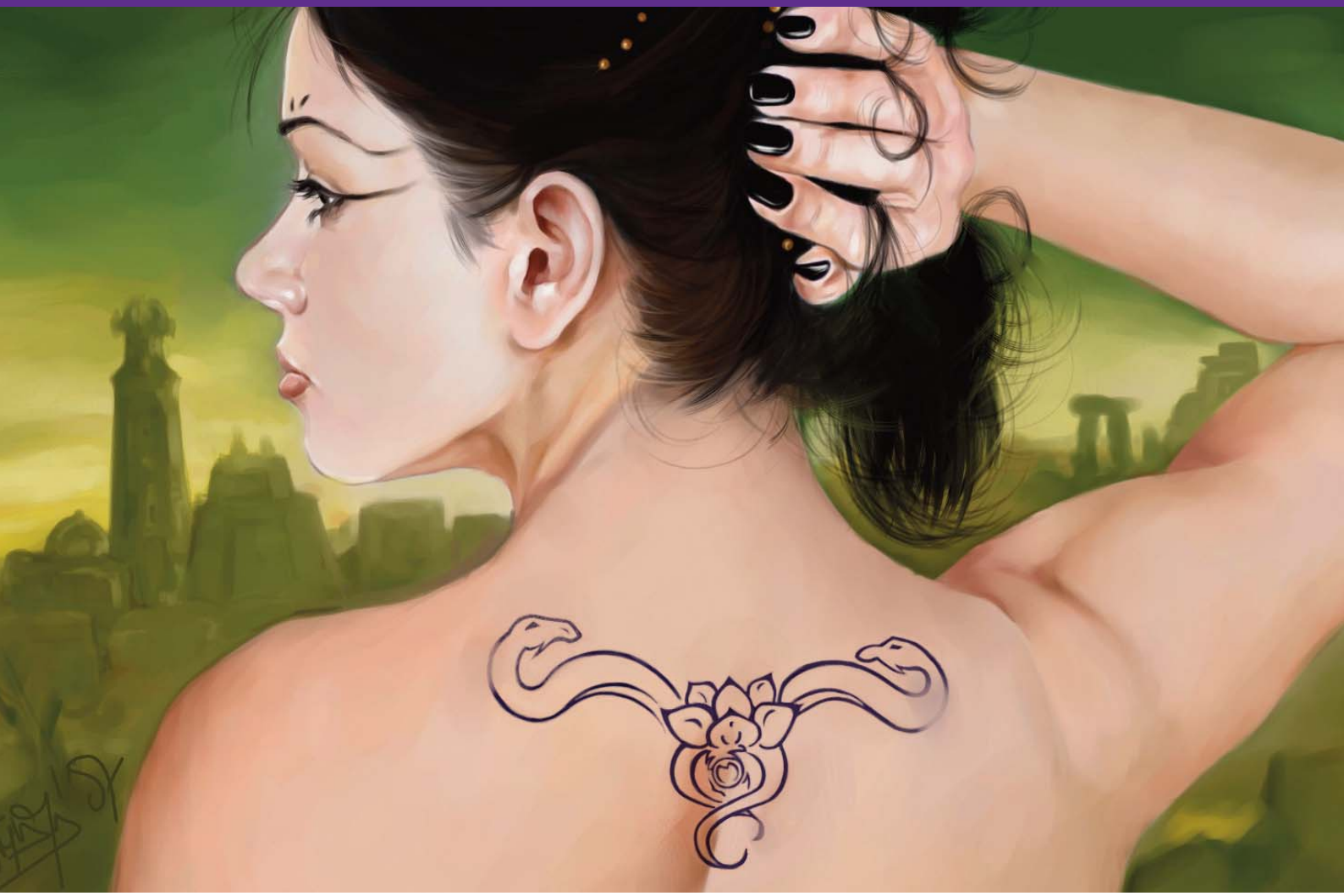
VISIÓN EN LA OSCURIDAD — TRANSMUTACIÓN

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

El sujeto gana la aptitud de ver a 20 metros incluso en la oscuridad total. La visión en la oscuridad sólo es en blanco y negro pero aparte de eso es igual a la visión normal. La visión en la oscuridad no confiere la aptitud de ver en la oscuridad mágica.

VISIÓN VERDADERA — ADIVINACIÓN

Magnitud: *5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*



El lanzador confiere al sujeto la aptitud de ver todas las cosas como son realmente. El sujeto ve a través de la oscuridad normal y mágica, advierte las puertas secretas escondidas por la magia o la psiónica, ve a las criaturas u objetos invisibles con normalidad, ve a través de las ilusiones y ve la verdadera forma de las cosas cambiadas o transmutadas. El alcance de la visión verdadera conferida es 16 metros.

La visión verdadera, sin embargo, no penetra los objetos sólidos. De ninguna manera confiere visión de rayos X o su equivalente. No cancela la ocultación, incluyendo la causada por la niebla y similares. La visión verdadera no ayuda al observador a ver a través de los disfraces mundanos, avistar criaturas que simplemente están escondidas, o advertir paneles secretos escondidos por medios mundanos. Los efectos no pueden combinarse con otros conjuros y poderes.

ZONA DE VERDAD

ENCANTAMIENTO [ENAJENADOR]

Magnitud: *2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metros/nivel de Aptitud mágica);* ***Área:*** *Emanación de 1,5 metros de radio/nivel de Aptitud mágica;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de Aptitud mágica;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad niega.*

Las criaturas en el interior del área de la emanación (o aquellas que entren en ella) no pueden decir ninguna mentira deliberada e intencionada. A las criaturas se les permite una salvación para evitar los efectos cuando se lanza el conjuro o cuando entran por primera vez en el área de la emanación. Las criaturas afectadas son conscientes de este encantamiento. Las criaturas que abandonan el área son libres de decir lo que decidan.

OBJETOS MÁGICOS

Conjuros y otros efectos mágicos pueden ser imbuidos en armas, armaduras, anillos, etc. convirtiéndolos en objetos de gran poder.

Fundamentalmente, un objeto puede tener dos categorías de efectos mágicos:

- **Conjuros.** Un objeto puede contener uno o más conjuros, de uno o varios usos.
- **Mejora.** Un objeto mágico puede proporcionar un modificador positivo a una puntuación del juego cuando se utiliza: ataque, defensa, reducción de daño, una característica, una habilidad, etc.

TABLA M2: CD DE COMPRA DE OBJETOS MÁGICOS

Objeto base	CD de compra base
Poción	12
Pergamino	10
Anillo	20
Bastón	19
Varita	19
Tatuaje	10
Otro objeto	La del tipo de objeto

Condición	Modificador a la CD
Por ser mágico	+5 + Aptitud Mágica del objeto
Mejora +1	+5
Mejora +2	+10
Mejora +3	+15
Por cada conjuro	+Magnitud del conjuro
Con cargas	+5
De uso ilimitado	+10

Objetos Contenedores de Conjuros

Los objetos que contienen conjuros encierran en su interior energías mágicas que pueden ser liberadas en forma de conjuros al utilizar los objetos.

Estos objetos tienen su propia puntuación en Aptitud Mágica para determinar los efectos precisos de los conjuros que contienen. Si en un objeto de este tipo no se menciona su Aptitud Mágica, supón que es igual a la magnitud del conjuro más poderoso que contiene.

Un objeto que contiene un conjuro entra en una de estas tres categorías: de un solo uso, de uso ilimitado o con cargas.

DE UN SOLO USO

La magia contenida en el objeto sólo puede ser utilizada una vez. Una vez descargada, el objeto se destruye o se convierte en un objeto normal. Un objeto con un conjuro de un solo uso sólo puede contener un único conjuro. Los pergaminos y pociones son ejemplos de objetos con conjuros de un solo uso. Estos objetos contienen en sí mismos la energía mágica necesaria para funcionar y por tanto no consumen Reserva de Esencia del que los usa al utilizar el conjuro.

DE USO ILIMITADO

Algunos objetos contienen conjuros que pueden utilizarse de manera ilimitada. Estos son los objetos más poderosos. Los conjuros contenidos en el objeto funcionan a todos los efectos como si fueran conjuros que el portador del objeto conoce, excepto porque para determinar alcances, etc. se utiliza la Aptitud Mágica del objeto. El usuario del objeto debe gastar la Reserva de Esencia correspondiente del uso de estos conjuros.

CON CARGAS

Por último, otros objetos han sido imbuidos con cargas mágicas, es decir con la esencia necesaria para utilizar los conjuros que contiene. Estos objetos tienen usos limitados y al quedar descargados pierden sus propiedades mágicas. Por lo demás, funcionan como objetos de uso ilimitado, excepto porque el portador del objeto no necesita hacer ningún gasto de su Reserva de Esencia para utilizar los conjuros del objeto: la energía mágica necesaria sale de la carga gastada correspondiente. Las varitas y bastones mágicos son típicos objetos con cargas. Un objeto con cargas nuevo suele disponer de 50 cargas.

Objetos de Mejora

Los objetos de mejora proporcionan una bonificación al usuario cuando utiliza el objeto. Esta bonificación se aplica normalmente a una puntuación del personaje, aunque a discreción del DJ pueden aplicarse a otras íntimamente relacionadas con el uso del objeto. Por ejemplo, un modificador de mejora de un arma mágica puede aplicarse tanto al ataque como al daño que hace dicha arma.

Un objeto de mejora puede dar +1, +2 o un máximo de +3. Objetos que proporcionaran +4 deberían ser únicos, míticos, maravillosos y legendarios. Y su búsqueda suponer una epopeya épica en sí misma.

Utilizar Objetos Mágicos

Para utilizar un objeto mágico debe ser activado. Las dos formas de activar objetos mágicos son:

Por uso: La mayoría de los objetos se activan así: un pergamino hay que leerlo, una poción debe ser bebida, un arma debe esgrimirse, un anillo colocarse en el dedo, etc. En general, todos los objetos que proporcionen mejoras o conjuros de un solo uso, se activan de esta manera, a no ser que su descripción especifique lo contrario. El tipo de acción que representa activar un objeto por uso es el que corresponda a la acción en sí misma: beber una poción es una acción de movimiento, pero blandir un arma es una acción estándar, etc.

Palabra de mando: El objeto se activa al decir una palabra mágica que activa su funcionamiento. Esta es la activación típica de los objetos que contienen conjuros ilimitados o con cargas. A pesar de que hablar es una acción gratuita, como el portador del objeto debe sostener este de la manera adecuada, apuntarlo hacia los destinatarios de los conjuros, etc., emplear un objeto que se active mediante palabra de mando es una acción estándar.

La habilidad **Saber (Ciencia Arcana)** podría ser útil al identificar palabras de mando secretas o al descifrar algunas pistas respecto a ellas. Se necesita una prueba con éxito (CD 30) para que venga a la mente la palabra misma. Si esta prueba falla, tener éxito en una segunda prueba (CD 25) podría proporcionar algún entendimiento o pista para descubrir la palabra o frase de mando.

TAMAÑO Y OBJETOS MÁGICOS

Cuando se descubre un artículo mágico de ropa, joyería o armadura, la mayoría de las veces el tamaño no debería ser un problema. Muchas prendas mágicas están hechas para ser fácilmente ajustables, o se ajustan ellas mismas mágicamente al portador.

LÍMITE A LOS OBJETOS MÁGICOS LLEVADOS

Los personajes están limitados en su capacidad de utilizar determinados objetos mágicos, basado en el tipo de objeto. Así, solo varios objetos mágicos de un determinado tipo se pueden poner y ser efectivos al mismo tiempo. Los límites son:

1 cinta para el pelo, auriculares, sombrero o casco
1 par de anteojos, lentes de contacto, gafas de sol o gafas
1 amuleto, broche, medallón, collar, corbata o escarabeo
1 conjunto de armadura (arcaica o moderna)
1 túnica, chaqueta, impermeable o abrigo
1 capa, capota, poncho, jersey o manto
1 chaleco o camisa
1 par de brazales o brazaletes, o 1 reloj de pulsera
1 par de guantes o guanteletes
1 par de pendientes
2 anillos
1 cinturón
1 par de botas, zapatos o sandalias
6 tatuajes

Por supuesto, un personaje puede transportar o poseer tantos objetos del mismo tipo como desee, esta limitación se refiere únicamente a su funcionamiento.

Coste de los Objetos Mágicos

Para calcular la CD de compra de un objeto mágico debes partir del valor base del objeto mismo. A partir de ahí se aplican modificadores en función de las capacidades del objeto, según la tabla correspondiente.

El coste propuesto para los objetos es para un mundo de fantasía donde la magia existe y su existencia es públicamente conocida, pero solo unos pocos pueden practicarla. En un mundo donde la magia es un secreto o un mito y los objetos mágicos son terriblemente escasos, aumenta la CD de cualquier objeto en +5. En un mundo donde la magia es común, abierta a la práctica de todo el mundo y un elemento más en el funcionamiento del mundo, disminuye la CD en –5.

Objetos Maravillosos

Armas inteligentes y cantarinas, libros parlantes que instruyen en enseñanzas olvidadas, gemas y joyas que producen efectos prodigiosos... Cualquier cosa que no puedas encasillar con las reglas ofrecidas en esta sección es un objeto maravilloso. Dota al objeto maravilloso de su historia singular, su leyenda, un aspecto diferenciador y conviértelo en un elemento de la historia. Olvídate de la CD de compra: un objeto maravilloso no puede comprarse en el alquimista de la esquina y tiene tras su pista a coleccionistas implacables, sectas fanáticas, etc.

TERROR

Quizás después de la fantasía y la ciencia ficción, el terror es el género más extendido en los juegos de rol. Este capítulo te presenta una colección de reglas y mecánicas que podrás emplear en tus ambientaciones terroríficas, o combinarlas con las descritas en capítulos anteriores si lo que te interesa es la fantasía oscura, la espada y brujería, el *cthulhupunk* u otras interesantes amalgamas.

MIEDO, HORROR Y LOCURA

La distinción entre miedo y horror, y la relación de la locura con ambos, es fundamental en cualquier ambientación terrorífica. A continuación describimos cada uno con cierto detalle.

Miedo

Cuando un personaje se enfrenta a una situación atemorizante, está en peligro real (o cree estarlo) o se cierne sobre él una amenaza inminente, entonces experimenta miedo.

El miedo no es patrimonio exclusivo de las historias de terror: un personaje puede sentir miedo al verse rodeado por hienas hambrientas en una ambientación de exploración africana o si un enorme dragón despierta mientras él registraba su tesoro en busca de un artefacto mágico. Por esta razón, las reglas de miedo se describen en las reglas generales, concretamente en la página 16.

Utiliza estas reglas cuando los personajes se enfrenten a un peligro terrible y evidente, pero que resulte "natural" para el género que estéis jugando: una horda de zombis puede ser "natural" en una ambientación de fantasía, donde hay nigromantes haciendo de las suyas, pero definitivamente no lo sería en una contemporánea.

Horror

El horror es una clase muy diferente de miedo. Es la sensación de que lo que estás viendo u oyendo no puede existir, no puede ser real y, sin embargo, lo es. Simplificando al máximo, el horror es en este contexto el miedo a lo sobrenatural. Qué resulta sobrenatural o no dependerá de la ambientación, como ya vimos anteriormente.

En todo caso, cuando un personaje experimenta horror, sufre una revelación sobre una realidad que seguramente le resulte ajena, incomprensible o inconcebible. Una paradoja temporal, un fenómeno polstergeist o la presencia de un ominoso e inescrutable dios viviente venido del espacio exterior son fuentes indudables de horror en la mayoría de las ambientaciones.

Cuando un personaje experimenta el horror debe hacer un tirada de salvación de Voluntad, con una CD determinada por la situación (algunos ejemplos pueden verse en la tabla T1).

TABLA TI: EJEMPLOS DE TIRADAS DE HORROR

Situación	CD
Leer el diario de un demente	10
Sincronicidades repetidas (*deja vu*)	12
Tener una experiencia de salir del propio cuerpo	12
Encontrar evidencia de una paradoja temporal	15
Encontrarse con una versión de uno mismo de una realidad alternativa	20
Vislumbrar una dimensión distinta a la nuestra	25
Presenciar en toda su majestad a una entidad cósmica	30

Si un personaje tiene éxito en la tirada de salvación, entonces logra sobreponerse a la situación y actuar con normalidad. Si falla, el resultado depende de la magnitud del fallo:

Estremecido (fallo por 1–4 puntos de fallo): el personaje recibe una penalización de –2 en todos los chequeos de habilidad, ataque o salvación que realice, lo cuál incluye otras tiradas de horror.

Crisis (fallo por 5 puntos o más): el personaje sufre una crisis mental debido a la tensión de enfrentarse a lo sobrenatural, sufrir una revelación que su mente no puede concebir, etc. Un personaje permanece en crisis 1d6 asaltos en una de las condiciones descritas a continuación y después permanece estremecido durante tantos asaltos como el margen por el que haya fallado la tirada de horror. Además el personaje recibe 1d6 puntos de trauma. La condición de un personaje en crisis puede ser elegida por el DJ en función de la situación o determinarse al azar lanzando 1d6:

1-2 Pánico: el personaje quiere huir, escapar de lo que ha producido este estado y hará cualquier cosa para poner tierra entre el objeto de su miedo y él.

3-4 Parálisis: el personaje queda paralizado, inmóvil e incapaz de actuar.

5-6 Frenesí: el personaje entra en un estado violento contra el objeto de su miedo. Mientras dure la crisis el personaje se comporta como si tuviera la dote Furia I (ver pág. 41).

Trauma

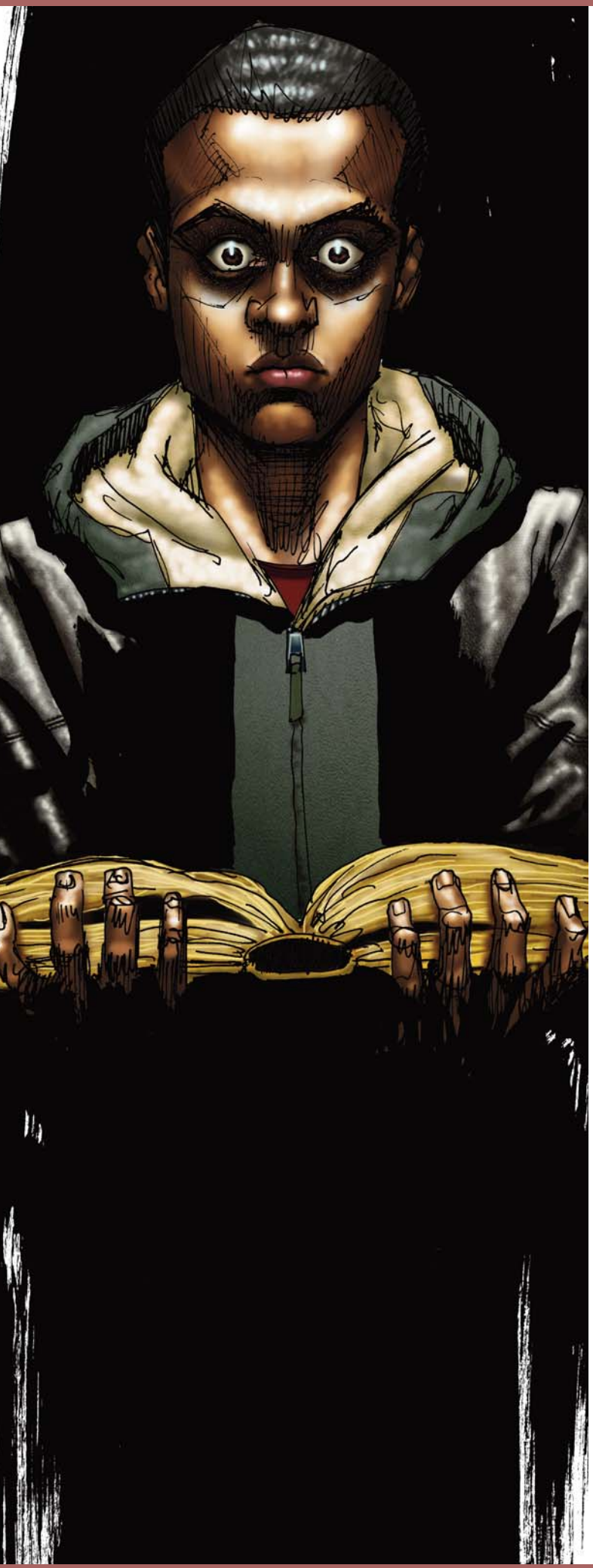
Los puntos de trauma representan el daño a corto plazo sufrido por la cordura del personaje. Un personaje gana puntos de Trauma cuando falla por 5 o más puntos una tirada de horror. Estos puntos, que reflejan la locura temporal del personaje, terminarán convirtiéndose en locura permanente si el personaje no hace por evitarlo.

Por cada punto de Trauma que tenga un personaje sufre un –1 a todas las tiradas de Horror.

PODERES PSÍQUICOS Y TERROR

Aunque se describen en el capítulo de Paraciencia (ver pág. 119) los poderes psíquicos tienen perfecta cabida en una ambientación de terror y pueden utilizarse tal y como están descritos.

El único añadido necesario es incluir tiradas de Horror para los que presencien o sean objetivos de dichos poderes. Para ello el DJ puede determinar la CD como 10 + nivel de poder psíquico, o fijar otros valores que le parezcan más apropiados.



DISTRACCIONES

Si el personaje logra sacar de su mente el recuerdo de los hechos horribles que le han producido el trauma, puede librarse de sus efectos temporalmente. El alcohol, las drogas u otras formas de evasión de la realidad son perfectos para estos propósitos. Por cada punto de Trauma que el personaje quiera eliminar (con un máximo de 4) requerirá al menos dos horas de enajenación producida por el abuso de sustancias y supondrá un modificador de –1 a todos los chequeos de habilidad, defensa y ataque mientras duren sus efectos. Sin embargo, cuando llegue el momento de convertir los puntos restantes en efectos a largo plazo, el coste de que el personaje adquiera cualquier adicción relacionada se ve reducido en uno.

ENFRENTARSE CON ELLO MÁS TARDE

Un personaje puede eliminar las penalizaciones debidas a los puntos de Trauma si elige enfrentarse con ello más tarde. De este modo, el personaje gana automáticamente un punto de Trauma adicional, pero no sufrirá las penalizaciones correspondientes hasta el final de la escena. Si el personaje gana nuevos puntos de Trauma, sí sufrirá las penalizaciones debidas a ellos (aunque puede elegir de nuevo enfrentarse con ello más tarde, ganando otro punto adicional).

RECUPERARSE

El tiempo lo cura todo. O eso dicen. Por eso cuando pase el tiempo suficiente desde lo que motivó la adquisición de puntos de trauma (un par de semanas, o el espacio entre una aventura y la siguiente) un personaje puede hacer una tirada de salvación de Voluntad para recuperarse. Si la tirada tiene éxito el personaje pierde en ese tiempo de recuperación 1d6 puntos de Trauma. La CD de la tirada está determinada por el número total de puntos de Trauma que tenga el personaje, como se ve en la tabla T2.

TABLA T2: RECUPERARSE DEL TRAUMA

Puntos de Trauma totales	CD
1–3	10
4–6	15
7–10	20
11+	25

Si el personaje está siendo tratado por un psiquiatra o un psicólogo, este puede hacer una tirada de Saber (Psicología o Psiquiatría) con la misma CD reflejada en la tabla T2. Si tiene éxito, el personaje pierde 2 puntos de Trauma adicionales.

Como parte de la recompensa por terminar con éxito una aventura, el Director de Juego puede eliminar puntos de Trauma de los personajes. Esto es especialmente apropiado si los personajes lograron derrotar a las fuentes de su temor, proteger a sus seres queridos, etc. Esta reducción normalmente debería ser 1d6 puntos adicionales.

Locura

Si después de todo esto (y del tiempo descrito anteriormente) un personaje continúa teniendo puntos de Trauma, entonces la locura llamará a su puerta y el personaje comenzará a desarrollar uno o más trastornos mentales. Básicamente, los trastornos mentales tienen un coste en puntos de Trauma y el personaje está obligado a gastar todos sus puntos de Trauma en ellos. Cada trastorno sólo puede ser adquirido una vez (con la excepción del trastorno Habituación) y convertir un trastorno leve que ya se posee en una versión grave del mismo tiene un coste de 2 puntos.

La Habituación es un tipo especial de trastorno que hace insensible al personaje a nuevas exposiciones al horror. Un personaje puede adquirir Habituación varias veces, haciéndose más y más resistente al horror cada vez, pero sólo puede comprarse un punto de habituación con el último punto de Trauma, una vez el resto se han gastado en otros trastornos distintos.

TABLA T3: TRASTORNOS

Trastorno	Puntos de Trauma
Adicción leve	2
Adicción severa	4
Amnesia	4
Depresión	2
Esquizofrenia	2
Fobia leve	2
Fobia severa	4
Habituación	1
Obsesión	2
Sociopatía	2
Trastorno disociativo	4
Trastorno obsesivo-compulsivo	2

Alternativamente, un personaje puede eliminar sus puntos de Trauma reduciendo permanentemente su Sabiduría. Cada punto de Trauma gastado de este modo reduce en uno la puntuación de esta característica de manera permanente.

Recuperando la cordura

Terapia psicológica continuada o cuidados psiquiátricos por un periodo no inferior a tres meses, y sin incidentes sobrenaturales durante la terapia, permiten a un personaje realizar una salvación de Voluntad (CD 13 + los puntos del trastorno) para recuperarse de un único trastorno. El profesional de la salud mental al cuidado del personaje pude hacer una tirada de Saber apropiada a la misma dificultad y si tiene éxito reduce en 2 la CD de la tirada de Voluntad del personaje.

LOCURA COMO DESVENTAJA INICIAL

Si el DJ lo aprueba, un personaje puede comenzar el juego con un trastorno inicial. Este trastorno puede ser fruto de una experiencia pasada con lo sobrenatural o simplemente tratarse de un problema médico.

El personaje recibe un número de puntos de creación adicionales iguales al coste del trastorno. Estos puntos pueden destinarse a la compra de otros rasgos de personaje de la manera normal.

Trastornos

ADICCIÓN LEVE — 2 PUNTOS

El personaje necesita habitualmente una dosis de droga o echar unos tragos si no quiere sufrir el síndrome de abstinencia. La bonificación de Riqueza del personaje baja 2 puntos y el personaje sufre un –4 mientras esté bajo los efectos de la sustancia a la que es adicto.

El personaje puede aguantar sin consumir un número de días máximo igual a su modificador de Carisma más su modificador de Constitución. Después de eso sufre los efectos del síndrome de abstienencia: cada día debe hacer una tirada de salvación de Fortaleza CD 15+días sin consumir. Si falla, pasará todo el día con náuseas y se considerará Afectado (pág. 112) sufriendo un –2 a todas sus tiradas de Ataque, pruebas de habilidad y característica.

ADICCIÓN SEVERA — 4 PUNTOS

Como Adicción leve, pero el personaje necesita una dosis diaria para salir adelante. Puede aguantar sin consumir un número de días igual a su modificador de Carisma o al de Constitución (el que sea mayor) antes de sufrir el síndrome de abstinencia. La Riqueza del personaje baja 2 puntos cada mes, mientras dure su adicción.

AMNESIA — 4 PUNTOS

El personaje ha bloqueado las memorias que le produjeron el trauma. No recordará nada relacionado con ello, ni los acontecimientos previos o inmediatamente posteriores. Si desea recordar, el personaje deberá superar una salvación de Voluntad (CD 20) para recuperar retazos de su memoria. Si finalmente recupera esos recuerdos perdidos de la manera que sea, el personaje gana automáticamente 5 puntos de Trauma.

DEPRESIÓN — 2 PUNTOS

El personaje pierde su esperanza en el futuro o deja de darles la importancia emocional que merecen a ciertos aspectos de su vida. Sufre una penalización de moral de –2 a todas sus tiradas de Voluntad (excepto las de Horror) y debe superar diariamente una salvación de Voluntad (CD 10) para hacer algo más que quedarse en casa en la cama. Si le obligan a salir, el personaje sufrirá un –2 a todas sus tiradas de ataque y pruebas de habilidad o característica.

ESQUIZOFRENIA — 2 PUNTOS

El personaje comienza a sufrir alucinaciones y delirios. Si falla cualquier prueba de Horror, considera que el margen de fallo es el doble de lo que realmente sea.

FOBIA LEVE — 2 PUNTOS

El personaje tiene un miedo antinatural a algún fenómeno y sufre un –2 a cualquier prueba de miedo u horror relacionada con él.

FOBIA SEVERA — 4 PUNTOS

El personaje tienen un miedo abrumador a algún fenómeno y sufre una penalización de –4 a cualquier prueba de horror relacionada con él.

HABITUACIÓN — 1 PUNTOS

El personaje se vuelve más resistente al horror. Incrementa la salvación del personaje contra el horror en +1.

OBSESIÓN — 2 PUNTOS

El personaje se obsesiona con algo. Puede ser una persona de su vida cotidiana, la consecución de una meta, un objeto, un lugar u otro aspecto. El personaje vuelva sus energías en saber, vigilar, cuidar, espiar o lo que corresponda al objeto de su obsesión.

SOCIOPATÍA — 2 PUNTOS

El personaje pierde la capacidad emocional de conectar con los demás. El personaje sufre una penalización de –4 en las pruebas de Averiguar Intenciones y deja de manifestar empatía, compasión u otros sentimientos positivos por los demás.

TRASTORNO DISOCIATIVO — 4 PUNTOS

Los fragmentos de la psique del personaje crean una personalidad alternativa para afrontar el trauma. A discreción del DJ, podría adquirirse el trastorno varias veces para desarrollar múltiples personalidades.

El personaje cambia de personalidad cuando falla una tirada de Horror. Las personalidades alternativas tienen los mismos rasgos de juego que el personaje original, pero recuerdos, motivaciones y formas de actuar distintos. Adicionalmente, las personalidades podrían desarrollar otros trastornos de manera independiente.

TRASTORNO OBSESIVO-COMPULSIVO — 2 PUNTOS

El personaje desarrolla un conjunto de rituales y respuestas estereotipadas que debe realizar continuamente. Esto incomoda a la gente a su alrededor, proporcionándole un –2 a las pruebas de habilidad basadas en Carisma. Si el personaje no puede realizar sus rituales, entonces las ideas obsesivas de que algo malo va a suceder le abruman, proporcionándole un –2 a todos los chequeos de habilidad y pruebas de ataque.

RITUALES

Las ambientaciones sobrenaturales a menudo involucran la manipulación de fuerzas oscuras para producir terribles efectos. En otras palabras, magia. La magia de la que vamos a hablar en esta sección es considerablemente distinta los conjuros del capítulo de Magia (pág. 126). Frente al colorismo de fantasía de aquellos, los rituales que vamos a tratar en esta sección se nutren de energías oscuras y producen efectos terribles a un alto coste.

Por lo demás, los rituales funcionan de forma similar a los conjuros con la salvedad de que un personaje no necesita tener Aptitud Mágica para poderlos usar. Cualquiera puede realizar un ritual simplemente con realizar los gestos y decir las palabras mágicas correctas. Los rituales pueden aprenderse o leerse directamente de un grueso y polvoriento volumen y no hay límite al número de veces que se puede realizar un ritual en un día, excepto el propio paso del tiempo.

Como ya hemos dicho los rituales suelen tener efectos más poderosos y con más alcance que incluso los conjuros de nivel 5, pero, por supuesto, con una desventaja...

Lleva mucho más tiempo realizar un ritual que un conjuro. El éxito en el lanzamiento de un ritual nunca es seguro, y las consecuencias de un fracaso pueden ser dramáticas. Los rituales más poderosos pueden requerir prácticas que involucren a múltiples participantes, componentes extraños o caros, u otros aspectos que los vuelvan difíciles de lanzar.

Descubriendo Rituales

Las instrucciones para realizar rituales se encuentran generalmente en diversos tomos oscuros y difíciles de encontrar. Los libros de este tipo están llenos de "hechizos mágicos" y la mayor parte de ellos suelen ser totalmente falsos e inventados. Pero ocultos entre toda la morralla se encuentran algunos reales, y diferenciar si el ritual encontrado en un libro funcionará es asunto de expertos en ciencias arcanas.

Encontrar las instrucciones para un ritual particular requiere una prueba con éxito de Investigar con una CD igual a la CD de Saber (Ciencia Arcana) del ritual –10. Solo con saber que el ritual existe, ya se permite reducir la dificultad de la prueba de investigar, con una CD igual a la de Saber (Ciencia Arcana) –15.

Realizando un Ritual

Principalmente, realizar un ritual consiste en tener los componentes necesarios y a continuación tener éxito en una serie de pruebas de Saber (Ciencia Arcana) a lo largo del tiempo que sea necesario. Cada ritual lista cuantas pruebas de Saber (Ciencia Arcana) son necesarias para lanzar el ritual con éxito.

A menos que se especifique lo contrario, el lanzador realiza una prueba de Saber (Ciencia Arcana) cada 10 minutos. Fracasar en una prueba de Saber (Ciencia Arcana) no significa que todo el ritual se vaya al traste, solo que se han echado a perder los últimos 10 minutos. De todos modos, si se fallan dos pruebas de Saber (Ciencia Arcana) seguidas, el ritual sí se va al traste y falla. Las consecuencias del fallo de un ritual se detallan en la descripción del propio ritual. Incluso si el ritual falla, los componentes materiales y otros costes se pierden, el Trauma asociado al ritual se sufre y el contraefecto tiene lugar.

Componentes de Ritual

La mayoría de los rituales requieren componentes, de modo similar a los conjuros, incluyendo componentes verbales, somáticos, de foco y materiales. Además, algunos requieren lanzadores secundarios (abreviado LS), causan contraefectos (abreviado CE).

Lanzadores Secundarios

Algunos rituales requieren múltiples participantes para ser lanzados con éxito. Estos lanzadores secundarios (abreviados LS) son indispensables para que el ritual funcione. No importa cuantas personas se encuentren en el cuarto oscuro, canturreando con velas, solo un personaje —generalmente el que posee el rango mayor de Saber (Conocimiento Arcano)— es el lanzador principal que realizará las tiradas necesarias. Los lanzadores secundarios no pueden ayudar al lanzador principal con las reglas de ayuda a las tiradas, pero se requiere su presencia para determinados aspectos del ritual. Si un ritual requiere una prueba de otra habilidad, cualquiera de los lanzadores secundarios puede realizar la prueba. Incluso si no se es un lanzador cualificado para el ritual, se puede dar un paso al frente y realizar la prueba no relacionada con Saber (Ciencia Arcana) necesaria.

Coste

La magia tiene un precio: algunos rituales dañan al lanzador o le absorben energía de algún modo. Debido a este coste, los rituales suelen dañar, consumir puntos de Característica o provocar otros efectos perjudiciales. El lanzador debe pagar el coste independientemente del éxito o fracaso del ritual.

Tirada de Horror

Muchos rituales requieren una tirada de horror por participar en ellos o contemplar sus efectos. Si el objetivo es una criatura viva inteligente, entonces también deberá realizar la tirada de horror correspondiente al sufrir los efectos.

Salvaciones y Resistencias a Conjuro

Si el ritual permite salvaciones, la formula para hallar la CD se encuentra en la descripción del propio ritual.

Rituales Fallidos

Cada ritual tiene sus propias consecuencias en caso de fracaso (dos pruebas de habilidad falladas seguidas). En general, se pueden dividir en las siguientes categorías.

Ataque: Se invoca una criatura proveniente de algún otro lugar para luchar contra el lanzador (y en ocasiones también a lanzadores secundarios y cualquiera que pase por ahí). La descripción del ritual le dice al DJ el Valor de Desafío que debe tener la criatura, como se comporta, y cuánto tiempo permanece.

Aumento: Se esperaba que el ritual debilitara o destruyera al objetivo, pero lo vuelve mucho más poderoso. Un ritual dañador puede sanar a su objetivo o aumentarlo de tamaño, por ejemplo.

Traición: El ritual parece funcionar, pero el objetivo del ritual (o en raras ocasiones el lanzador) pierde toda lealtad que tuviera y la adquiere con el bando opuesto. En general, el objetivo ahora odia todo lo que amaba antes del ritual. El objetivo puede mantener sus nuevas lealtades en secreto. Cuando quiera que un personaje intente un ritual con un efecto de fallo de traición, el DJ debería realizar la tirada en secreto.

Daño: La consecuencia más sencilla. El lanzador o el objetivo sufren daño, dependiendo del ritual.

Muerte: Alguien —normalmente el lanzador o el objetivo—muere. Dependiendo del ritual, una prueba de salvación podría evitar el fatal desenlace.

Disimulo: El lanzador cree que el ritual funcionó del modo deseado, pero en realidad no hizo nada o hizo otra cosa.

Falsedad: Habitual en las adivinaciones. El ritual le da resultados falsos al lanzador, pero este cree que son ciertos. Cuando un personaje intente un ritual con este efecto en caso de fallo, el DJ debería realizar las tiradas en secreto.

Conjuro hostil: El lanzador del ritual se vuelve el objetivo de un conjuro o ritual dañino. La descripción del ritual especifica el conjuro concreto y, en caso de que se permita, la CD para las salvaciones.

Lanzamiento reflejo: El conjuro tiene el efecto opuesto al deseado.

Inversión: El ritual selecciona al lanzador como objetivo en lugar de al objetivo original.

Descripciones de Rituales

BIBLIOLALIA

Prueba de habilidad: *Saber (Ciencia Arcana) CD 25, 6 éxitos;* ***Fracaso:*** *Dos pruebas consecutivas de habilidad falladas;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *60 minutos (mínimo);* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *El propio lanzador;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Tirada de salvación:*** *No;* ***Resistencia a conjuros:*** *No*

El ritual de bibliolalia sitúa al lanzador principal en un trance oracular mientras busca en los libros de una librería. Al concluir el ritual, se obtiene conocimiento sobre una persona, lugar o cosa, superior al posible por la investigación mundana.

La información obtenida no se encuentra necesariamente en los libros de la librería. Sin embargo, algo en los libros libera esa chispa de inspiración mística que revela la información.

No hay un sistema de reglas que pueda describir la cantidad de información obtenida por el ritual. Si se tiene el objeto de estudio a mano se obtendrá más que solo con el nombre o alguna otra pista críptica.

Foco: Una biblioteca grande con al menos un mueble de libros de ocultismo (CD de Compra 25).

Coste: 1d3—1 puntos de Sabiduría.

Tirada de horror: CD 10.

Fracaso: Falsedad. El ritual de biblioalia revela información que parece correcta, pero en realidad es falsa y maliciosamente dirigida en la dirección incorrecta.

CADUCEUS

Prueba de habilidad: *Saber (Ciencia Arcana) CD 23, 4 éxitos, y Medicina CD 23, 2 éxitos;* ***Fracaso:*** *Dos pruebas consecutivas de habilidad falladas;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *6 horas (mínimo);* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Una criatura viva;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Tirada de salvación:*** *Voluntad niega (sin daño);* ***Resistencia a conjuros:*** *Sí (sin daño)*

El ritual Caduceus permite al lanzador canalizar magia hacia una criatura para eliminar el daño y las aflicciones. Elimina inmediatamente todas las condiciones adversas siguientes que sufra el objetivo: daño temporal a características (pero no permanentes), ceguera (incluyendo efectos deslumbrantes), confusión o locura, mareo, fatiga, agotamiento, debilidad mental, nausea y veneno. También cura todos los niveles de daño sufridos hasta Moribundo. Una única realización del ritual es suficiente para lograr todos estos efectos.

El ritual caduceus no tiene efecto en muertos vivientes o constructos.

Foco: Equipo médico como el que se puede encontrar en la sala de emergencias de un hospital (CD de Compra 25).

Coste: 2d6 punto de daño.

Tirada de horror: CD 10.

Fracaso: Muerte. El objetivo debe superar una salvación de Fortaleza contra CD 15 o muere. Si la salvación tiene éxito, el objetivo queda Moribundo.

COMPULSIÓN DE CUARZO

Prueba de habilidad: *Saber (Ciencia Arcana) CD 25, 6 éxitos, e Intimidar CD 25, 2 éxitos;* ***Fracaso:*** *Dos pruebas consecutivas de habilidad falladas;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *80 minutos (mínimo);* ***Alcance:*** *Ilimitado;* ***Objetivo:*** *una criatura con salvación de Voluntad menor que la del lanzador;* ***Duración:*** *16 horas (ver descripción);* ***Tirada de salvación:*** *Voluntad reduce (CD 18 + modificador Carisma del lanzador);* ***Resistencia a conjuros:*** *Sí*

La compulsión de cuarzo le permite al lanzador contactar telepáticamente con un sujeto al mirar dentro de un cristal de cuarzo, independientemente de dónde esté localizado el sujeto. Es posible comunicarse durante 16 minutos. El contacto telepático puede contener también una sugestión que el objetivo cumplirá del mejor modo que pueda. Una prueba de Voluntad con éxito negará el efecto de la sugestión, pero no el contacto en sí. La comunicación telepática es posible incluso si la Inteligencia del objetivo es de 1, pero se ha de tener un idioma en común con el objetivo para que haya comunicación. Si el mensaje es imposible de comunicar o no tiene sentido de acuerdo con las circunstancias que existen para el objetivo al recibirlo, el mensaje llega pero la sugestión no tiene efecto.

Foco: un cristal de cuarzo cuidadosamente cortado (CD de Compra 22).

Coste: El lanzador queda Fatigdo (ver pág. 113) debido al cansancio.

Tirada de horror: CD 15.

Fracaso: Inversión. La conversación tiene lugar, pero el intento de producir una sugestión falla automáticamente y es el objetivo el que puede producir la sugestión. El lanzador no puede intentar una prueba de salvación y la resistencia a conjuros no tiene efecto. Dependiendo de la sugestión en concreto, el lanzador podría no darse cuenta de que ha fracasado en su intento ni de que ha sido sugestionado.

CONTROLAR CLIMA

Prueba de habilidad: *Saber (Ciencia Arcana) CD 26, 6 éxitos;* ***Fracaso:*** *Dos pruebas consecutivas de habilidad falladas;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *60 minutos (mínimo);* ***Alcance:*** *tres kilómetros;* ***Área:*** *un círculo de un radio de 3 kilómetros, centrado en el lanzador;* ***Duración:*** *24 horas (D);* ***Tirada de salvación:*** *No;* ***Resistencia a conjuros:*** *No*

El lanzador altera el clima en el área local. Los efectos se manifiestan diez minutos después de completado el ritual. Las condiciones climáticas previas naturales son determinadas por el DJ. Se puede invocar un clima apropiado para la estación y área en que se encuentra el lanzador.

TABLA T4: CONTROLAR EL CLIMA

Estación	Ejemplos de climas
Primavera	Tornado, Tormenta eléctrica, aguanieve o clima caliente
Verano	Lluvias torrenciales, olas de calor o granizadas
Otoño	Clima caliente o frío, Niebla o aguanieve.
Invierno	Frío helado, ventisca o heladas
Invierno tardío	Vientos de fuerza huracanada o primavera temprana (en áreas costeras)

El lanzador puede controlar las tendencias generales del clima, como la dirección e intensidad del viento. No puede controlar aplicaciones específicas del clima —dónde golpea un rayo, por ejemplo, o el recorrido concreto de un tornado—. Al seleccionar un clima posible para que ocurra, tarda 10 minutos en establecerse (cambiando poco a poco, no abruptamente). Esas condiciones climáticas continúan hasta que acabe la duración del efecto del ritual o hasta que el lanzador dedique una acción de ataque a cambiar el clima de nuevo (lo cual tendrá efecto 10 minutos después).

No es posible tener condiciones opuestas simultáneamente –niebla y vientos fuertes, por ejemplo.

Controlar el clima puede hacer desaparecer fenómenos atmosféricos (naturales o producidos de otro modo) así como crearlos.

Lanzadores Secundarios: 12 requeridos (sin contar al lanzador principal).

Coste: todos los participantes sufren 1d6 puntos de daño.

Tirada de horror: CD 12.

Fracaso: Lanzamiento reflejo. Se manifiesta el clima opuesto al deseado durante 10 minutos (lluvia en vez de olas de calor, por ejemplo, o heladas en vez de ventiscas). Este clima persiste durante 4d12 horas y no se puede hacer desaparecer.

CREAR CLON

Prueba de habilidad: *Saber (Ciencia Arcana) CD 24, 7 éxitos, y Saber (ciencias de la tierra y la vida) CD 24, 1 éxito;* ***Fracaso:*** *Dos pruebas consecutivas de habilidad falladas;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *8 horas (mínimo) y ver descripción;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Efecto:*** *un clon;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Tirada de salvación:*** *No;* ***Resistencia a conjuros:*** *No*

Este ritual crea un duplicado inerte de otra criatura. Si el original ha sido asesinado, su alma se transfiere al clon, creando un reemplazo. El cuerpo del original permanece, pero se vuelve materia inerte y no puede ser devuelto a la vida.

Para crear el duplicado, es necesario un pedazo de carne (no valen pelos, uñas, escamas ni nada similar) obtenida del cuerpo original, con un volumen de al menos 2 centímetros cúbicos. El trozo de carne no necesita estar fresco, pero se debe evitar que se pudra (ya sea por aplicaciones periódicas de conjuros de curación o promedios médicos más avanzados). Antes de realizar el ritual, se debe obtener el cuerpo íntegro haciéndolo crecer en un laboratorio durante 2d4 meses.

Al completar el clon, si el original está muerto, el alma del original entra en el cuerpo. El clon tiene la personalidad, memorias y habilidades que el original tuviera en el momento en que se obtuviera el trozo de carne. De todos modos, la constitución del clon perderá 1 punto respecto al original; si esto resultara en una constitución de 0 el ritual falla. El conjuro solo duplica cuerpo y mente, pero lógicamente no el equipo.

Se puede cultivar un duplicado mientras el original aún vive, o sin que el alma esté disponible, pero el resultado es un montón de carne inerte y sin alma, que se pudrirá si no es conservada de algún modo.

Componente Material: El trozo de carne y suministros de laboratorio (CD de Compra 25).

Foco: Laboratorio genético (CD de Compra 30).

Coste: 1d3–1 puntos de Constitución.

Tirada de horror: CD 20.

Fracaso: Traición y también posible inversión. Si el lanzador y la criatura clonada eran aliados, el clon obtiene lealtades opuestas a las que tuviera. Si eran enemigos, cada uno obtiene las lealtades del otro (aunque ninguno de los dos sabe que el otro tiene nuevas lealtades).

CREAR GOLEM

Prueba de habilidad: *Saber (Ciencia Arcana) CD 24, 7 éxitos;* ***Fracaso:*** *Dos pruebas consecutivas de habilidad falladas;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *7 horas (mínimo);* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Un cadáver;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Tirada de salvación:*** *No;* ***Resistencia a conjuros:*** *No*

Este ritual funde un espíritu elemental con un montón de trozos de carne cosidos juntos en la forma de un individuo bípedo. Crear golem produce un golem de carne (de hasta 90 puntos de personaje) bajo el control del lanzador. El golem puede obedecer órdenes sencillas. No habla.

Opciones: Si se desea crear un golem mecánico en lugar de un golem de carne, aumentar el CD de la prueba de Saber (Ciencia Arcana) en +8.

Componente Material: El cuerpo del golem debe estar fabricado con las especificaciones arcanas exactas, con ingredientes y componentes extraños (CD de Compra 25).

Coste: 1d3–1 puntos de Fuerza.

Tirada de horror: CD 18.

Fracaso: Ataque: El golem entra en frenesí y ataca a todos y todo lo que encuentra.

CREAR MUERTO VIVIENTE

Prueba de habilidad: *Saber (Ciencia Arcana) CD 23, 7 éxitos;* ***Fracaso:*** *Dos pruebas consecutivas de habilidad falladas;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *7 horas (mínimo);* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Un cadáver o esqueleto;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Tirada de salvación:*** *No;* ***Resistencia a conjuros:*** *No*

Mucho más potente que el conjuro animar a los muertos, este ritual maligno permite crear una poderosa criatura no-muerta a partir de los restos de una criatura muerta. El ritual alza a un cadáver en forma de zombi, momia o vampiro. Alza a un esqueleto en forma de espectro o espíritu y los huesos se vuelven polvo al terminar el ritual.

Se puede crear una criatura muerta viviente de hasta 150 puntos de personaje, y se puede controlar un máximo de criaturas muertas vivientes simultáneamente por un valor de 150 puntos de personaje. Si se crea un nuevo muerto viviente que excede ese valor, los más antiguos escapan a tu control.

El ritual se debe realizar de noche.

Opciones: El tipo de muerto viviente creado tiene una gran influencia en la CD de la prueba de Saber (Conocimiento arcano). Aplicar los siguientes modificadores: animar espíritu –10, zombi –2, momia +0, vampiro + 4.

Componentes materiales: Un bote de arcilla lleno de tierra de tumba y otro lleno de agua salobre (agua salada no potable). El conjuro requiere el cadáver o los restos esqueléticos de la criatura. Se debe colocar una gema de ónice (CD de Compra 20) en la boca del cadáver o esqueleto. La magia del ritual transforma la gema en una cáscara sin valor.

Coste: 1d3–1 puntos de Constitución.

Tirada de horror: CD 15.

Fracaso: Traición y ataque: La criatura muerta viviente se alza y ataca al lanzador inmediatamente, luchando incansablemente hasta que sea destruida.

DISPERSAR MAGIA MAYOR

Prueba de habilidad: *Saber (Ciencia Arcana) CD 23, 4 éxitos, y Saber (Conocimiento de conjuros) CD 23, 2 éxitos;* ***Fracaso:*** *Dos pruebas consecutivas de habilidad falladas;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *60 minutos (mínimo);* ***Alcance:*** *65 m.;* ***Objetivo:*** *Un lanzador de conjuros, criatura u objeto; o un radio de 9 m;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Tirada de salvación:*** *No;* ***Resistencia a conjuros:*** *No*

Como el conjuro Dispersar Magia, salvo que la bonificación de la prueba de dispersión es de +15 en lugar de ser el nivel de Aptitud Mágica del lanzador. Además, Disipar Magia Mayor tiene la oportunidad de dispersar cualquier efecto que pueda ser retirado con Retirar Maldición, incluso aunque ese conjuro sea inmune a dispersar magia.

Componente Material: Varios inciensos extraños, hierbas y reactivos (CD de Compra 20).

Coste: el lanzador sufre 4d6 puntos de daño.

Tirada de horror: ninguna.

Fracaso: Aumento. Una característica del efecto mágico a disipar (su área, rango, duración, etc.) se dobla. El conjuro objetivo podría hacer el doble de daño o la maldición producir el doble de penalización, por ejemplo. El DJ determina el aspecto del conjuro que se aumenta.

DOBLE CORPORAL

Prueba de habilidad: *Saber (Ciencia Arcana) CD 31, 6 éxitos (y ver descripción) y prueba de Disfrazarse CD 31, 1 éxito;* ***Fracaso:*** *Dos pruebas consecutivas de habilidad falladas;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *7 horas (mínimo);* ***Alcance:*** *Toque;* ***Efecto:*** *El duplicado de una criatura;* ***Duración:*** *12 días;* ***Tirada de salvación:*** *No;* ***Resistencia a conjuros:*** *No*

El doble corporal crea un duplicado de cualquier criatura formado de arcilla mística, con sangre alquímica y una vida artificial. A primera vista el duplicado parece exactamente igual a la criatura a partir de la cual ha sido creado, pero hay diferencias: el doble corporal solo tiene la mitad de puntos de personaje, tiene los manierismos y personalidad de la criatura real, pero su Inteligencia, Sabiduría y Carisma son sólo de 5. Las criaturas que tengan familiaridad con el original podrían detectar el engaño con una tirada de Avistar. Se debe realizar una prueba de disfrazarse al lanzar el ritual para determinar cuan realista es el parecido, y esta tirada determina la CD de las pruebas de avistar (para identificar imperfecciones en el duplicado) y las de Averiguar Intenciones (para darse cuenta de que el duplicado actúa de forma extraña).

El doble se mantiene bajo control del lanzador en todo momento. No existe contacto telepático, por lo que se deben hacer llegar las órdenes de otra manera. El doble corporal no tiene capacidad para volverse más poderoso, ni gana puntos de experiencia. De ser destruido, vuelve a convertirse en barro y se disuelve a una masa vagamente humanoide en un minuto. El doble corporal no puede ser curado de forma natural ni reacciona a la medicina, ni sana por si mismo. Se le pueden reparar daños siguiendo un complicado proceso que requiere al menos un día, materiales (CD de Compra 5 + 5 por nivel de daño), y un laboratorio mágico completamente equipado.

Componente Material: El conjuro se lanza sobre un elaborado simulacro de arcilla de la criatura a duplicar y un trozo de esa criatura (un trozo de uña, un pelo…) que quedará dentro del barro. Además, el ritual requiere extrañas tierras y ungüentos (CD de Compra 30).

Coste: 1d3–1 puntos de Carisma.

Tirada de horror: CD 20.

Fracaso: Traición. El doble corporal tiene lealtades opuestas a la criatura original y un odio patológico hacia la criatura original y el lanzador, aunque puede seguirles la corriente para aprender más sobre sus enemigos.

EXPULSIÓN A SOMBRA

Prueba de habilidad: *Saber (Ciencia Arcana) CD 25, 6 éxitos (ver descripción);* ***Fracaso:*** *Dos pruebas consecutivas de habilidad falladas;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *1 hora (mínimo);* ***Alcance:*** *15 m;* ***Objetivo:*** *Uno o más Ajenos, que no estén a más de 9 m unos de otros;* ***Duración:*** *Permanente;* ***Tirada de salvación:*** *Fortaleza niega (CD 17 + modificador Carisma del lanzador) y ver descripción;* ***Resistencia a conjuros:*** *Sí*

El ritual Expulsión a Sombra permite obligar a seres Ajenos a abandonar el mundo que conoces, atrapándolos en alguna dimensión distante. Se pueden expulsar de esta manera hasta 150 puntos de personaje de criaturas.

Para apuntar a una criatura, debe estar presente al menos un objeto o sustancia que la criatura tema, odie o a la que al menos se oponga de otro modo.

Si se supera con éxito la resistencia a conjuros del objetivo, y éste falla la salvación, el objetivo desaparece. En general, los objetivos nunca son capaces de encontrar el camino de regreso entre las dimensiones—o si lo hacen, no recuerdan su estancia anterior aquí.

Opciones: si el objetivo (u objetivos) se encuentra indefenso, la CD del ritual se reduce en –6. A voluntad del DJ, ciertos objetos extraños pueden funcionar el doble de bien (otorgando cada uno un +2 contra la resistencia a conjuros y un +4 a la CD del ritual).

Componente Material: Un objeto que la criatura odie, tema o a la que se oponga. Descubrir el objeto necesario puede requerir pruebas de Investigar.

Tirada de horror: CD 10.

Coste: el lanzador queda Fatigado por el cansancio (ver pág. 113) y además sufre un daño temporal en Sabiduría de 1d6.

Fracaso: Se sufre el ataque de un Ajeno de las mismas lealtades. El ajeno atacante tiene un coste en puntos de personaje igual al nivel medio del grupo del lanzador +1. Ataca al lanzador unos pocos asaltos tras el fracaso del ritual. Ha sido invocado a nuestro mundo por el ritual fallido y puede terminar huyendo y buscando un nuevo hogar aquí. Siempre mantendrá su disgusto por el lanzador por haberlo traído, y puede ser la fuente de futuros peligros.

POLIMORFIZAR

Prueba de habilidad: *Saber (Ciencia Arcana) CD 23, 5 éxitos, y Saber (ciencias de la tierra y la vida) CD 23, 1 éxito;* ***Fracaso:*** *Dos pruebas consecutivas de habilidad falladas;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *60 minutos (mínimo);* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura voluntaria tocada;* ***Duración:*** *12 minutos;* ***Tirada de salvación:*** *Fortaleza niega;* ***Resistencia a conjuros:*** *Sí*

El ritual polimorfizar otorga a una criatura otra forma designada por el lanzador. Esta forma no puede estar a más de una categoría de tamaño en relación con el tamaño original del objetivo. La nueva forma no puede tener un valor en puntos de personaje mayor que el lanzador o el objetivo (el que sea mayor). Se puede transformar al sujeto en un miembro común de su propia especie. La nueva forma no puede ser un elemental, un ajeno ni un muerto viviente, a menos que la criatura original ya lo fuera. La nueva forma no puede ser incorpórea o gaseosa.

La Fuerza, Destreza y Constitución del objetivo se cambian por la media común de la nueva forma. Los umbrales de daño del sujeto no cambian, independientemente de su nueva puntuación de Constitución.

El sujeto mantiene sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma originales. Las bonificaciones base siguen iguales (aunque la nueva puntuación de Fuerza, Destreza y Constitución pueden afectar a las bonificaciones finales y a la Defensa). El sujeto también retiene todas las habilidades extraordinarias, sobrenaturales o sortílegas que tuviera, así como cualquier capacidad para lanzar conjuros.

El lanzador puede designar libremente las cualidades físicas menores de la nueva forma (como el color del pelo, su textura, el color de la piel) dentro de los rangos normales para una criatura de este tipo. Las cualidades físicas significantes de la nueva forma (como la altura, peso y sexo) también están bajo control del lanzador, pero deben quedar dentro de las normas de la especie de la nueva forma. El sujeto queda disfrazado a todos los efectos como un miembro común de la raza de la nueva forma. Si se usa este ritual para crear un disfraz, se obtiene un modificador +10 a las pruebas de disfrazarse.

El sujeto adquiere las capacidades físicas de la nueva forma manteniendo su mente. Las cualidades físicas incluyen tamaño natural, capacidades comunes de movimiento (excavar, trepar, andar, nadar y volar con alas, hasta un máximo de velocidad de 35 metros para vuelo y 20 metros para otros tipos de movimiento), visión en la oscuridad o en la penumbra, armadura natural, armas naturales (como garras, mordisco, etc.…), habilidades propias de la especie, dotes extra de la especie, y cualquier otro tipo de cualidad física (presencia o ausencia de alas, número de extremidades, etc.).

Un cuerpo con extremidades extra no otorga a un personaje más ataques (ni la posibilidad de atacar con más armas a la vez) de lo normal.

El sujeto también obtiene cualquier cualidad extraordinaria propia de la nueva forma. No se obtiene ninguna cualidad especial extraordinaria no listada entre las cualidades físicas, como curación rápida, regeneración, resistencia a energía, aroma, o resistencia a conjuros. No se obtiene ninguna habilidad sobrenatural o aptitud sortílega de la nueva forma.

Si la nueva forma es capaz de hablar, el sujeto puede comunicarse con normalidad. Aunque el sujeto retiene cualquier capacidad para lanzar conjuros que tuviera en su forma original, debe ser capaz de hablar con claridad (es decir, de hablar un idioma) para usar componentes verbales y debe tener manos humanoides para usar competentes somáticos o materiales.

Al ocurrir la polimorfización, el equipo del sujeto seguirá siendo vestido o llevado si la nueva forma es capaz de vestir ropa y llevar objetos, pero de lo contrario, se fundirá con la nueva forma (quedando inútil por el momento). Cuando el sujeto vuelva a su forma original, las ropas y equipo que se fundieran con la forma reaparecen en el mismo lugar de su cuerpo en que se llevaran y vuelven a ser funcionales. Cualquier nuevo objeto que llevara en su forma polimorfizada y que no pueda llevar en su forma original, caerá a sus pies; cualquier cosa que sea posible llevar puesta en ambas formas o llevada por una parte del cuerpo común a ambas formas seguirá en el mismo sitio (en las manos, en la boca…) en el momento del retorno a la forma normal. Cualquier parte del cuerpo o pieza de equipo que sea separada de él vuelve a su forma original.

Opciones: Si se tiene una criatura indefensa viva que sirva de modelo para la transformación del objetivo, la CD de la prueba de Saber (Ciencia Arcana) para este ritual se reduce en –2.

Componente Material: Un trozo del tipo de criatura en que se transformará el objetivo, como un pelo, una escama, una pluma…

Foco: Equipamiento de laboratorio (CD de Compra 25).

Coste: El lanzador sufre 1d6 puntos de daño temporales a Constitución

Tirada de horror: CD 15.

Fracaso: Daño. El objetivo sufre 12d6 puntos de daño.

POLIMORFIZACIÓN MALIGNA

Prueba de habilidad: *Saber (Ciencia Arcana) CD 33, 6 éxitos, y Saber (ciencias de la tierra y la vida) CD 33, 1 éxito;* ***Fracaso:*** *Dos pruebas consecutivas de habilidad falladas;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *70 minutos (mínimo);* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura indefensa tocada;* ***Duración:*** *Permanente;* ***Tirada de salvación:*** *Fortaleza niega (CD 17 + modificador Carisma del lanzador) y ver descripción;* ***Resistencia a conjuros:*** *Sí*

Similar al ritual Polimorfizar, salvo que se transforma al objetivo en un animar no mayor de 10 puntos de personaje (como un pequeño perro, un lagarto, sapo, víbora, mono…). Si la nueva forma le resulta fatal a la criatura (como transformar a alguien en un pez en tierra) el objetivo recibe un +4 a la salvación contra el ritual. Si el ritual tiene éxito, el objetivo debe superar una salvación de Voluntad también. Si la segunda salvación también falla, la criatura adquiere la Inteligencia, Sabiduría y Carisma de la nueva forma aunque mantiene sus bonificaciones, habilidades extraordinarias, habilidades sobrenaturales y habilidades sortílegas, así como cualquier capacidad de lanzamiento de conjuros que poseyera.

Obsérvese que una criatura incorpórea o gaseosa es inmune a la polimorfización, y que un cambiaformas (como un hombre lobo) puede volver a su forma normal como una acción de movimiento.

Componente Material: Equipo de laboratorio y suministros alquímicos (CD de Compra 25).

Foco: Parte de una criatura del tipo en que se va a convertir al objetivo, como un pelo, una escama, una pluma… Si se usa una criatura viva indefensa como modelo para la polimorfización, se obtiene un +2 a las pruebas de Saber (Ciencia Arcana) para realizar el ritual.

Tirada de horror: CD 15 (CD 20 para el objetivo).

Lanzadores Secundarios: 12 requeridos (sin contar al lanzador principal).

Coste: El lanzador y los lanzadores secundarios sufren 1d6 puntos de daño temporales a Constitución

Fracaso: Inversión contra todos los lanzadores secundarios, usando la misma CD de salvación.

POSESIÓN

Prueba de habilidad: *Saber (Ciencia Arcana) CD 26, 6 éxitos;* ***Fracaso:*** *Dos pruebas consecutivas de habilidad falladas;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *60 minutos (mínimo);* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Una criatura indefensa con menos puntos de personaje que el lanzador;* ***Duración:*** *12 horas;* ***Tirada de salvación:*** *Voluntad niega (CD 16 + mod. Carisma del lanzador);* ***Resistencia a conjuros:*** *Sí*

Al realizar el ritual de posesión, se coloca el alma del objetivo en un recipiente (una gema o un cristal grande) mientras el alma del lanzador se apropia del cuerpo del objetivo, quedando el cuerpo del lanzador inerte. El conjuro termina cuando el lanzador introduce de nuevo su alma en su propio cuerpo (restaurando el alma del objetivo inicial a su cuerpo tras lo que el receptáculo se convierte en polvo).

Se posee el cuerpo y se obliga al alma del objetivo a ir al receptáculo a menos que el objetivo supere una salvación de Voluntad. Un fracaso en el intento de poseer el cuerpo del objetivo dejará el alma del lanzador dentro de su propio cuerpo, y el receptáculo se vuelve polvo. De tener éxito, la fuerza vital del lanzador ocupa el cuerpo del huésped y el alma del huésped queda aprisionada en el receptáculo. El lanzador conserva sus puntuaciones de inteligencia, sabiduría, carisma, bonificaciones y habilidades mentales.

El cuerpo mantiene sus puntuaciones de fuerza, destreza, constitución, umbrales de daño, habilidades naturales y habilidades automáticas. Un cuerpo con extremidades extra no permite realizar más ataques (o usar más armas a la vez) de lo normal. El lanzador no puede elegir activar las habilidades extraordinarias o sobrenaturales del cuerpo. Los conjuros y aptitudes sortílegas del objetivo no se quedan en el cuerpo.

Como una acción de ataque o movimiento, el lanzador puede enviar el alma atrapada a su cuerpo original y volver él al suyo propio. Esto finaliza el efecto del ritual.

Si el cuerpo huésped es asesinado, el lanzador vuelve a su cuerpo y la fuerza vital del huésped se marcha (es decir, el objetivo muere). Si el conjuro termina mientras el lanzador está en un cuerpo huésped, el lanzador regresa a su cuerpo y el alma en el receptáculo vuelve al suyo. Destruir el receptáculo detiene el conjuro y devuelve ambas almas a sus cuerpos originales. Se puede dispersar el conjuro tanto en el receptáculo como en el cuerpo huésped.

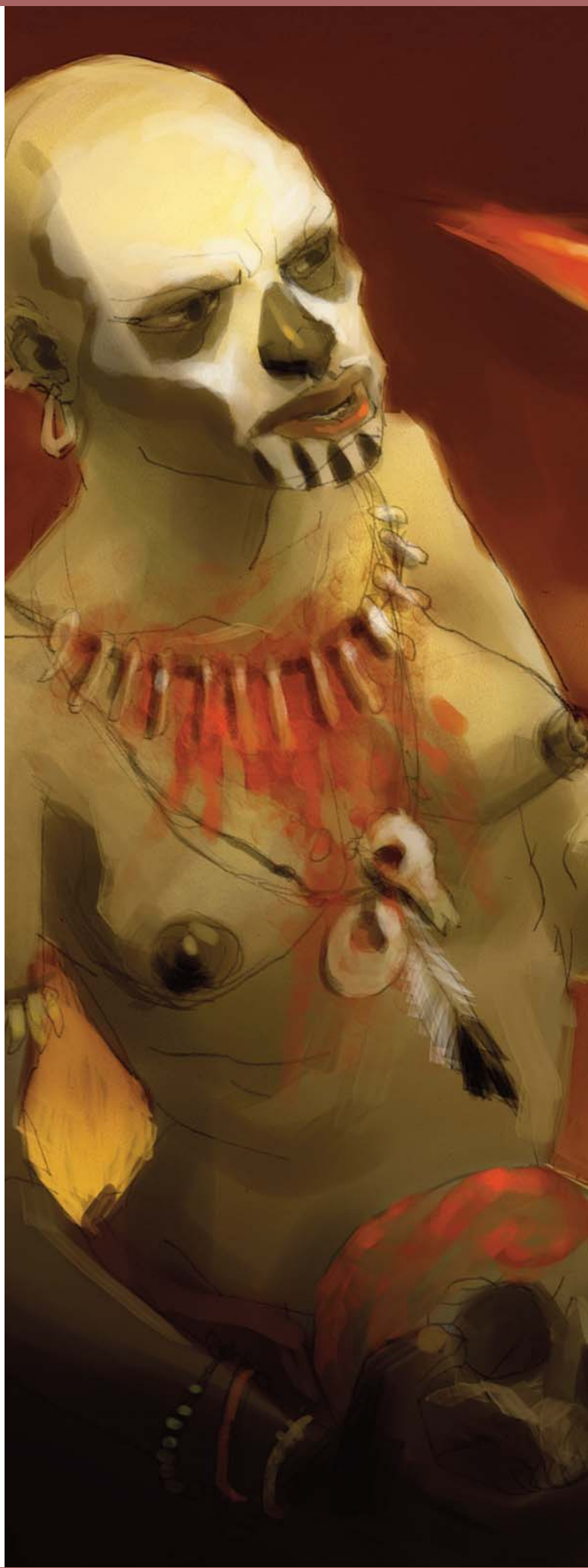
Mientras el alma del lanzador se encuentra en el cuerpo huésped, el cuerpo del lanzador parece muerto a todos los efectos.

Componente Material: Una gema grande o cristal (CD de Compra 25).

Coste: 1d3–1 puntos de Destreza.

Tirada de horror: CD 15 (CD 20 para el objetivo).

Fracaso: Lanzamiento reflejo. El alma del lanzador queda atrapada en el receptáculo y el alma del objetivo ocupa el alma del lanzador.



RUNA DE DOLOR

Prueba de habilidad: *Saber (Ciencia Arcana) CD 24, 6 éxitos;* ***Fracaso:*** *Dos pruebas consecutivas de habilidad falladas;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *60 minutos (mínimo);* ***Alcance:*** *Toque;* ***Efecto:*** *explosión de 18 m centrada en la runa mágica (ver descripción);* ***Duración:*** *12 minutos (y ver descripción);* ***Tirada de salvación:*** *Voluntad niega (CD 16 + mod. Carisma del lanzador);* ***Resistencia a conjuros:*** *Sí*

Este ritual, le permite al lanzador grabar una potente runa de poder sobre una superficie. Al activarse, la runa de dolor causa que una o más criaturas a 18 metros de la runa (se trata como una explosión) sufran un dolor insoportable en caso de fallar una prueba de Fortaleza. El dolor provoca una penalización de –4 a las pruebas de ataque, habilidad y salvaciones. El efecto dura 12 horas una vez que la criatura abandona el área del conjuro.

Una vez activado, el símbolo se vuelve activo y brilla, manteniéndose activo durante 12 minutos. Cualquier criatura que entre en el área con la runa de dolor activa es objetivo de sus efectos, independientemente de que estuviera o no en el área cuando se activó (y debe hacer la tirada de Horror correspondiente, CD 12). Una criatura solo necesita realizar prueba de salvación contra el símbolo una vez por el tiempo que permanezca en el área, pero si la abandona y regresa debe volver a intentarlo (pero solo se realiza tirada de Horror la primera vez que la criatura sufre el efecto de la Runa).

Hasta que se activa, la runa de dolor está inactiva (aunque es visible y legible a 18 metros). Para ser efectiva, una Runa de Dolor siempre debe estar a la vista en un lugar prominente. Cubrir o esconder la runa la deja inútil (a menos que una criatura retire la cobertura, lo cual le devuelve la funcionalidad).

Por defecto, una runa de dolor se activa cuando quiera que una criatura hace una o más de las siguientes cosas a elegir; mirarla, leerla, tocarla, pasar sobre ella o pasar bajo un portal en el que esta se encuentre. Independientemente del modo de disparo elegido, una criatura a más de 18 metros de una runa de dolor no la puede activar (incluso aunque cumpla una o más de las condiciones de disparo, como leerla). Una vez se completa el ritual, ya no se pueden cambiar las condiciones de disparo.

Por "Leer" la runa, se entiende cualquier intento de estudiarla, identificarla o preguntarse su significado. Cubrir una runa de dolor para dejarla inútil la activa si su disparador es el tacto. No se puede usar una runa de dolor de manera ofensiva; por ejemplo, una runa activada por el tacto no se dispara si se toca a una criatura con el objeto que tiene inscrita la runa. Del mismo modo, no se puede grabar la runa de dolor en un arma de modo que se active al golpear a un enemigo.

También es posible asignar limitaciones especiales al disparo, que pueden ser tan simples o elaboradas como se desee. Algunos ejemplos de condiciones especiales serían el nombre de una criatura, su identidad, sus lealtades o podría estar basada en acciones visibles o en cualidades. Datos intangibles como umbrales de daño o puntos de personaje no son válidos.

Al grabar una runa de dolor, se puede especificar una contraseña o frase que evite que una criatura la active. Cualquiera que use la contraseña es inmune a los efectos de la runa mientras se mantenga dentro del alcance de la misma. Si el personaje abandona el radio de alcance y desea entrar deberá repetir la contraseña. También es posible sintonizar la runa a un número de criaturas, pero esto puede alargar el tiempo de realización del ritual. Sintonizar una o más criaturas apenas lleva tiempo y sintonizar un grupo pequeño (hasta 10 criaturas) aumenta el tiempo de lanzamiento en una hora. Sintonizar un grupo grande (hasta 25 criaturas) lleva un día. Sintonizar grupos mayores lleva aún más tiempo según determine el DJ. Cualquier criatura sintonizada con una runa de dolor no la puede activar y es inmune a sus efectos, incluso aunque entre en el alcance con ella activada. El lanzador siempre se considera sintonizado automáticamente a sus propias runas, y por lo tanto es inmune a su efecto y no la puede activar sin darse cuenta.

Leer magia permite identificar una runa de dolor con una prueba de Saber (Conocimiento de conjuros) contra CD 16. Por supuesto, si está diseñada para activarse al ser leída, esto la activará.

Se puede borrar la runa de dolor con un dispersar magia enfocado exclusivamente contra la runa. Un conjuro de limpieza no afecta a la runa de dolor. Destruir la superficie que contiene la runa la destruye, pero la activa una última vez.

Nota: *Las trampas mágicas como la runa de dolor son difíciles de detectar y desactivar. Los personajes pueden usar su habilidad de Buscar para encontrar una runa de dolor y una prueba de desactivar mecanismo con una Artesanía de naturaleza mecánica para inutilizarla. La CD de cada caso es 31.*

Componente Material: pinturas y hierbas alquímicas extrañas (CD de Compra 20).

Coste: Daño temporal de 1d3 a Inteligencia

Tirada de horror: CD 12.

Fracaso: Inversión. La runa afecta a todo el mundo, incluido el lanzador y gente que pase por ahí, que la vea o la lea.

RUNA DE LOCURA

Prueba de habilidad: *Saber (Ciencia Arcana) CD 27, 7 éxitos (y ver descripción);* ***Fracaso:*** *Dos pruebas consecutivas de habilidad falladas;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *70 minutos (mínimo);* ***Alcance:*** *Toque;* ***Efecto:*** *explosión de 18 m centrada en la runa mágica (ver descripción);* ***Duración:*** *16 minutos (y ver descripción);* ***Tirada de salvación:*** *Voluntad niega (CD 18 + mod. Carisma del lanzador);* ***Resistencia a conjuros:*** *Sí*

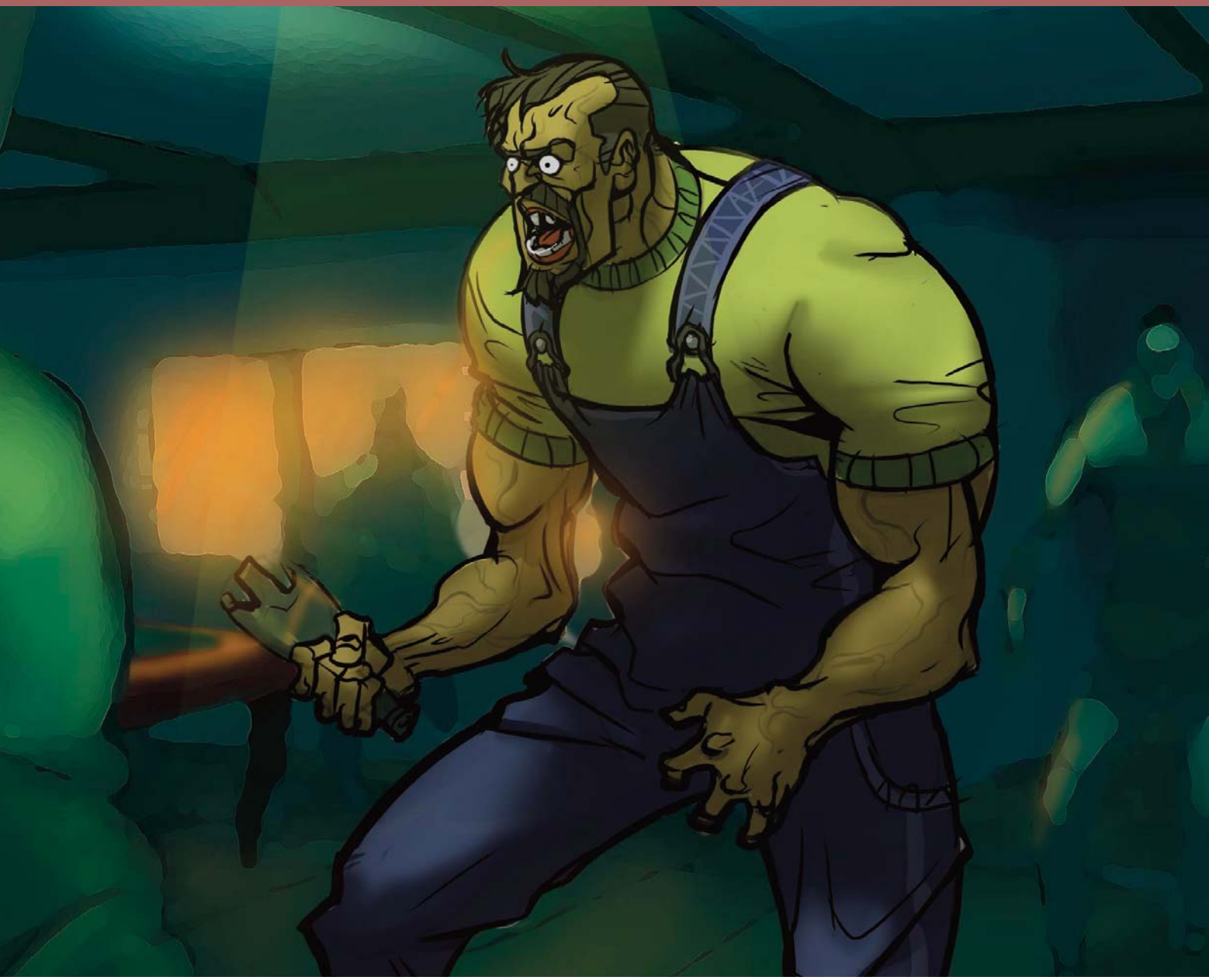
Igual al ritual de dolor, salvo que la runa causa que las criaturas dentro de un alcance de 18 metros (se trata como una explosión) se vuelvan locos temporalmente en caso de fracasar en una prueba de salvación de Voluntad. Las criaturas afectadas por este conjuro se comportan de manera errática en las siguientes 16 horas, como se indica en la siguiente tabla:

TABLA T5: RUNA DE LOCURA

1d10	Comportamiento
1	Vaga sin destino durante 1 minuto (a menos que se le impida)
2–6	No hace nada en 1 asalto
7–9	Ataca a la criatura más cercana durante 1 asalto
10	Actúa de manera normal durante 1 asalto

Excepto con un resultado de 1, se vuelve a tirar en cada turno de la criatura para ver que hace en el asalto siguiente. Las criaturas que vagan abandonan la escena como si no les interesara. Los atacantes no disfrutan de ninguna ventaja al ser atacados ellos mismos. La tirada para determinar el comportamiento se realiza al principio de cada turno de la criatura. Cualquier criatura confundida que sea atacada, ataca a su atacante automáticamente al siguiente asalto. Retirar maldición no detendrá la locura, pero un conjuro para librar de encantamientos o de sanación si lo hará.

Una vez activada, la runa sigue activa y brilla durante 16 minutos. Cualquier criatura que entre en el área con la runa de locura activa sufre sus efectos, independientemente de que estuviera en el área o no cuando se activó. Una criatura sólo necesita realizar una prueba de salvación con éxito para librarse del efecto siempre que se quede dentro del área. En caso de que la abandone y vuelva a entrar mientras siga activa, tendrá que realizar una prueba de salvación de nuevo.



Leer magia permite identificar la runa de locura con una prueba con éxito de Saber (Conocimiento de conjuros) contra CD 18. Por supuesto, si la runa de locura está configurada para dispararse al ser leída, esto la activará.

Nota: *las trampas mágicas como la runa de locura son difíciles de detectar y desactivar. La CD en cada caso es de 33.*

Componente Material: Raras hierbas y pinturas alquímicas (CD de Compra 25).

Coste: Daño temporal de 1d3 puntos a Sabiduría.

Tirada de horror: CD 12.

Fracaso: Inversión. La runa afecta a todo el mundo que la vea o lea incluyendo al lanzador y cualquiera que pase por ahí.

SUBYUGAR AJENO

Prueba de habilidad: *Saber (Ciencia Arcana) CD 25, 6 éxitos;* ***Fracaso:*** *Dos pruebas consecutivas de habilidad falladas;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *6 horas (mínimo);* ***Alcance:*** *15 m;* ***Objetivo:*** *Un ajeno (con un total de puntos de personaje según la descripción del ritual);* ***Duración:*** *Instantáneo (ver descripción);* ***Tirada de salvación:*** *Voluntad niega (CD 16 + mod. Carisma del lanzador);* ***Resistencia a conjuros:*** *Sí*

Realizar este ritual es un intento de llevar a cabo algo muy peligroso: invocar una criatura de otra dimensión o plano a una trampa preparada específicamente. La criatura llamada queda atrapada en su trampa hasta que acepte llevar a cabo un servicio a cambio de su liberación.

La trampa es una barrera similar al conjuro de círculo mágico, pero apuntado hacia dentro. El tipo de criatura a secuestrar debe ser conocido y específico. Si tiene un nombre concreto o propio se debe decir durante el ritual.

La criatura objetivo puede intentar una salvación de Voluntad. Si tiene éxito, se resiste al ritual. Si falla, la criatura cae en la trampa (Resistencia a conjuros no evita la invocación). La criatura puede escapar de la trampa con una prueba con éxito de resistencia a conjuros o una prueba de Carisma contra CD 20 + el modificador de Carisma del lanzador. Puede intentar cada método una vez al día. Si se libera, es libre de atacar al lanzador o de huir.

Si la criatura no se libera de la trampa, se la puede mantener secuestrada tanto tiempo como se atreva. Se puede intentar convencer a la criatura de que lleve a cabo el servicio describiendo tal servicio y quizá ofreciendo algún tipo de recompensa. Se pueden realizar pruebas opuestas de Carisma contra la criatura. El DJ asigna un modificador basado en el servicio y la recompensa entre +0 y +6. Este modificador se aplica a la prueba de Carisma del lanzador. Si la criatura gana en la prueba enfrentada, se niega a reali-

zar el servicio. Se pueden ofrecer nuevas recompensas, ofertas, pagos o lo que sea, o se pueden repetir las anteriores una vez cada 24 horas. Esto puede continuar hasta que la criatura prometa servir, hasta que se libere o hasta que se decida librarse de ella por otros medios, como otro conjuro o ritual. La criatura nunca aceptará peticiones que no sean razonables en absoluto o le sean imposibles. Un 1 en una prueba de Carisma del lanzador liberará a la criatura de la trampa y podrá huir o atacar al lanzador.

Una vez completada la solicitud, la criatura solo necesita informar al lanzador para ser enviada instantáneamente de vuelta a su lugar de origen. La criatura puede buscar venganza a posteriori, sin embargo. Si se asigna alguna tarea con un final abierto que la criatura no pueda completar por si misma, el ritual sigue en funcionamiento durante 3 días y la criatura obtiene una oportunidad instantánea de liberarse. Ha de tenerse en cuenta que una criatura inteligente puede subvertir algunas instrucciones.

Opciones: Si se invoca a un ajeno de 100 a 150 puntos de personaje la CD del ritual se aumenta en +4. Si se invoca a un ajeno de 160 puntos de personaje o mayor, la CD del ritual aumenta en +8.

Componente Material: Varios pigmentos químicos extraños (CD de Compra 25), que se usan para trazar una serie de símbolos en un círculo en el suelo. Este círculo se usa para atrapar al ajeno.

Lanzadores Secundarios: 12 requeridos (sin contar al lanzador).

Coste: Todos los lanzadores (principal y secundarios) pierden un punto de Inteligencia y otro de Sabiduría (pueden hacer una salvación de Fortaleza contra CD 15 para evitarlo).

Tirada de horror: CD 20, más la que suponga ver al ajeno en cuestión.

Fracaso: Ataque. El ajeno invocado ataca inmediatamente a los lanzadores y vaga libremente por el mundo durante 10 días antes de volver a su plano o dimensión original.

TELEPORTAR

Prueba de habilidad: *Saber (Ciencia Arcana) CD 23, 5 éxitos, y Saber (Navegación) CD 23, 1 éxito;* ***Fracaso:*** *Dos pruebas consecutivas de habilidad falladas;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *60 minutos (mínimo);* ***Alcance:*** *Personal y Toque;* ***Objetivo:*** *El propio lanzador, hasta 6 criaturas voluntarias tocadas y objetos tocados por un peso de hasta 220 kg por nivel;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Tirada de salvación:*** *No;* ***Resistencia a conjuros:*** *No*

Este ritual transporta al lanzador instantáneamente a un destino deseado a hasta 1.500km de distancia. Le es posible llevar con él hasta 220 kg de objetos tocados y hasta 6 criaturas voluntarias que estén en contacto unas con otras (y los objetos que estas lleven o toquen, que se añade al peso máximo). Todas las criaturas a transportar deben estar en contacto unas con otras y al menos una de ellas debe estar en contacto con el lanzador. Las criaturas a teleportar pueden ser lanzadores secundarios, pero no es necesario.

El lanzador debe tener algún tipo de idea clara de la localización y disposición del destino. Cuanto más clara sea la imagen mental, más probable es que la teleportación funcione. Áreas de energías mágicas o psíquicas poderosas pueden volver la teleportación más difícil o incluso imposible.

Opciones: en caso de tener coordenadas de GPS para el destino, se reduce las CD de la prueba de Saber (Ciencia Arcana) y Saber (Navegación) en –2.

Lanzadores Secundarios: Tres requeridos (sin incluir al lanzador principal).

Coste: Todos los lanzadores sufren 2d6 puntos de daño.

Tirada de horror: CD 15.

Fracaso: Lanzamiento reflejo. Si falla una segunda prueba de Saber (Ciencia Arcana) consecutiva por 5 o menos, se llega fuera del objetivo, apareciendo de forma segura a una distancia aleatoria del destino deseado en una dirección al azar. La distancia de fallo es de 1d10 x 1d10% de la distancia que se iba a viajar. El DJ determina la dirección al azar (por ejemplo, tirando 1d8 y determinando que el 1 es el norte, el 2 el Nordeste, etc.

Si la segunda prueba de Saber (Ciencia Arcana) falla por 6 o más, el destino final será un área temática o visualmente opuesta de algún modo al destino deseado. El DJ determina el punto de destino.

CONJUROS Y TRAUMA

Aunque los rituales son el tipo de magia más apropiada para una ambientación de terror, los conjuros podrían utilizarse también en algunas ambientaciones de este género que quieran hacer especial hincapié en la magia. De este modo, los personajes siguen necesitando Aptitud mágica para realizar los conjuros y todo funciona de la forma habitual excepto el gasto de esencia.

En una ambientación terrorífica con conjuros mágicos, no hay Reserva de Esencia y, por lo tanto, los conjuros no suponen un coste de esencia. En lugar de eso, la magia queda vinculada estrechamente a la salud mental y por tanto, un personaje mago recibe tantos puntos de Trauma como la magnitud del conjuro correspondiente que haya realizado (o la mitad, dependiendo de la ambientación).

Habitualmente, los que presencien el conjuro tendrán que realizar una tirada de horror con una CD igual a 10 más la magnitud del conjuro, a no ser que el DJ especifique otra cosa.

VELO MÍSTICO

Prueba de habilidad: *Saber (Ciencia Arcana) CD 26, 7 éxitos (y ver descripción);* ***Fracaso:*** *Dos pruebas consecutivas de habilidad falladas;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *70 minutos (mínimo);* ***Alcance:*** *15m.;* ***Efecto:*** *ilusión visual y auditiva que cubre un espacio de 12 cubos de 3 m;* ***Duración:*** *12 horas;* ***Tirada de salvación:*** *No o Voluntad permite que no se crea que es real (si se interactúa con la ilusión) (ver descripción);* ***Resistencia a conjuros:*** *No*

Este ritual combina muchos elementos para crear una protección poderosa contra el análisis y la observación directa. Al realizar el ritual, se dicta que se podrá y qué no se podrá observar en el área del ritual. La ilusión creada se debe describir en términos generales. Una vez establecidas las condiciones, no pueden ser cambiadas.

Intentos de observar algo en el interior del área por medios mágicos detectan la ilusión sin permitir tirada de salvación. El aspecto y el sonido son apropiados para la ilusión creada. Un grupo de aventureros en un prado se puede ocultar con una bandada de pájaros cantarines, por ejemplo.

La observación directa permite una prueba de salvación (como en una ilusión común), si hubiera algún motivo para dudar de lo que se ve. Ciertos individuos del área que vean la ilusión podrían sospechar si soldados caminando desaparecieran al entrar en un área y reaparecieran al abandonarla. Incluso aunque alguien entre en el área no realiza automáticamente una salvación, asumiendo que las personas escondidas en la ilusión tendrán cuidado de no tropezarse con el intruso.

Opciones: Se puede crear el componente material uno mismo sin que tenga coste. De hacerlo así, el ritual también requiere una prueba con éxito de Saber (manualidades o similar) contra CD 34.

Componente Material: Pinturas realistas, fotografías retocadas digitalmente u otras representaciones de las ilusiones deseadas (CD de Compra 17).

Coste: El lanzador sufre 2d6 puntos de daño.

Tirada de horror: CD 12. Descubrir la existencia del Velo místico supondrá inmediatamente una salvación de Horror de CD 15.

Fracaso: Disimulo. El lanzador y cualquier otro presente al concluir el ritual creen que el velo místico ha funcionado, pero no engaña a nadie más.

PLANTILLAS

Las plantillas son "lotes" de puntuaciones que contienen lo esencial de un estereotipo racial o profesional. De este modo, pueden servir de orientación para un jugador inexperto, ahorrar tiempo en la creación de personajes o nutrir al DJ de PNJs rápidos.

Este capítulo presenta varios ejemplos de plantillas agrupados en dos categorías: plantillas de ocupación y plantillas raciales. Las primeras incluyen información sobre un representante "típico" de cada ocupación, tratando de ser generalizables a ambientaciones muy distintas, sin importar si son de fantasía medieval, futuristas, etc. Un personaje que quiera desempeñar dicha ocupación no tiene porqué adquirir la plantilla si el jugador no lo desea: se trata solo de ejemplos para facilitar el proceso de creación, no son clases rígidas ni nada remotamente parecido.

Las plantillas raciales, por su parte, ofrecen puntuaciones que posiblemente sean obligatorias para cualquier miembro de la raza o especie correspondiente. En la sección de plantillas raciales aparecen varias plantillas correspondientes a razas típicas de la fantasía medieval, así como otras más propias de razas alienígenas de ambientaciones de ciencia ficción. Naturalmente, el DJ puede incluir las que considere más adecuadas en su mundo de juego y hacer las variaciones sobre ellas que le parezcan apropiadas.

OCUPACIONES

Una ocupación es una plantilla de personaje preparada para facilitar la tarea de crear un personaje que se adapte correctamente a una profesión en concreto. No es un "tipo" o "clase" de personaje que le diga quien es, como debe comportarse o como avanzará con el tiempo, sino que presenta ejemplos preparados de especializaciones profesionales y los conocimientos adquiridos de ellas. Es un paquete preparado para que puedas coger y modificar a tu gusto en vez de tener que calcular el gasto de toda tu ficha desde cero, ahorrándote tiempo y esfuerzo. Del mismo modo, es una ficha completa de una persona común que el DJ puede usar como PNJ instantáneo para los encuentros de los Personajes de los jugadores con PNJs comunes. Todas las ocupaciones presentadas en esta sección cubren 25 puntos de personaje; suficientes para un profesional común del día a día y para dejar mucho espacio libre para personalizarlo con el resto de puntos que te dé el DJ para crear tu personaje. También puedes modificar la ocupación a voluntad, por supuesto, al crear tu personaje. Las ocupaciones están aquí para ayudarte, no para darte normas.

El listado de ocupaciones no es un listado infinito de profesiones, sino uno genérico que cubre todas las posibles variedades de tareas sociales que definen a una persona económica, social o profesionalmente, independientemente de la época, planeta, universo o cultura. Las puntuaciones que encontrarás en esta lista se refieren a una media genérica de la mayoría de los universos; si las características dadas no se adaptan a un entorno en concreto (por ejemplo, si en el planeta Burocrazonia los administrativos son las personas más adineradas que existen y se les exige ser expertos pilotos de Mecha y experimentados cazadores de Manatíes Demoníacos) el manual de dicho entorno incluirá un párrafo con los cambios que ese universo produce respecto a la lista general de más abajo o incluso una lista completamente diferente de ocupaciones.

Seleccionar una ocupación no te otorga extras; su coste es el mismo que te supondría comprar su contenido por separado en puntos de personaje, pero tu Director de Juego podría exigirte que selecciones una ocupación, gastando los puntos necesarios, para que obtengas beneficios sociales o títulos necesarios o propios de su campaña. También puede exigir que se dedique un número mínimo de puntos de personaje al mejorarlo con experiencia en las habilidades propias de la ocupación a modo de demostración de que tu personaje no está dejando de lado la carrera para dedicarse a las aventuras.

Para facilitar los cálculos a la hora de personalizar las ocupaciones, NO tienen sumadas los puntos de mejora que otorgan las dotes.

Académico

Los académicos son bibliotecarios, arqueólogos, profesores, maestros, magos y otras profesiones especializadas cuyos conocimientos se han obtenido mediante el estudio académico o similar. Un personaje Académico ha sido "Estudiante" para obtener sus capacidades profesionales actuales, y el desarrollo de su profesión depende de los conocimientos que adquirió en sus estudios especializados. Un escritor, un filólogo o incluso algunos abogados y notarios también se pueden considerar Académicos

Características: Fuerza 10 (0), Destreza 10 (0), Constitución 12 (+1), Inteligencia 15 (+2), Sabiduría 13 (+1), Carisma 12 (+1)

Habilidades: Buscar 5 (+6), Concentración 3 (+4), Diplomacia 2 (+3), Investigar 4 (+6), Oficio (Su profesión) 8 (+9), Saber (especialidad académica principal de su profesión) 10 (+12)

Dotes: Énfasis en Habilidad (Saber u otra propia de su especialidad).

Bonificaciones: Ataque 0 (+0), Fortaleza 0 (+1), Reflejos 1 (+1), Voluntad 2 (+3)

Riqueza: +9

Agente / soldado

Personal militar y de refuerzo de la ley, como policías, swat, agentes federales, soldados, marines, guardias imperiales… Forman parte de un sistema disciplinado preparado para trabajar en equipo en circunstancias extremas que suele ponerles en situaciones de enfrentamiento hostil contra otras personas.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 15 (+2), Constitución 13 (+1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 10 (+0)

Habilidades: Atención 5 (+5), Atletismo 4 (+5), Buscar 2 (+2), Conducir 3 (+5), Intimidar 4 (+4), Oficio (Agente de policía, militar, guardia fronterizo espacial…) 4 (+4), Saber (Ley o una especialidad de conocimientos que le sea util en su puesto, como navegación para alguien que sirve en un navío) 2 (+3), Sigilo 4 (+6)

Dotes: Competencia con armas (Las armas reglamentarias de su trabajo).

Bonificaciones: Ataque 2 (+4), Fortaleza 2 (+3), Reflejos 1 (+3), Voluntad 0 (+0)

Riqueza: +6

Apotecario

Un apotecario estudia la ciencia de mezclar componentes para conseguir efectos predecibles. Suelen ser científicos, investigadores médicos, químicos, farmacéuticos, alquimistas…

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 11 (+0), Constitución 10 (+0), Inteligencia 15 (+2), Sabiduría 14 (+2), Carisma 12 (+1)

Habilidades: Artesanía (Su especialidad)10 (+12), Concentración 7 (+7), Investigar 4 (+6), Oficio (Su profesión) 6 (+8), Saber 9 (+11)

Dotes: Enfasis en Habilidad (Artesanía (Su especialidad)

Bonificaciones: Ataque 0 (+0), Fortaleza 0 (+0), Reflejos 1 (+1), Voluntad 2 (+4)

Riqueza: +6

Aventurero

Los aventureros incluyen personas cuya valentía al enfrentarse a la muerte es parte integrante de su día a día, como rescatadores de reliquias malditas, cazadores de monstruos profesionales, entusiastas de los deportes de riesgo, científicos de campo… y otros que sean atraídos por el peligro por una variedad de razones.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 15 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 11 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 10 (+0)

Habilidades: Acrobacias 5 (+7), Atención 5 (+5), Atletismo 2 (+3), Medicina 3 (+3), Sigilo 4 (+6) Supervivencia 5 (+5)

Dotes: Una competencia con armas o competencia en lucha sin armas

Bonificaciones: Ataque 1 (+3), Fortaleza 2 (+4), Reflejos 2 (+4), Voluntad 1 (+1)

Riqueza: + 6

Celebridad

Una celebridad es alguien que, por la razón que sea, se encuentra en el centro del ojo público. Actores, presentadores, personalidades de la radio, el cine y la televisión, nobles famosos, políticos…

Características: Fuerza 10(+0), Destreza 10 (+0), Constitución 12 (+1), Inteligencia 13 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 15 (+2)

Habilidades: Artesanía, Interpretar o Saber (Su especialidad artística si la tiene) 10 (+ varía según habilidad), Diplomacia 7 (+9), Engañar 5 (+7), Oficio (Su profesión que le ha vuelto famoso. Quizá incluso "Famoso de la tele") 10 (+11)

Dotes: Fama

Bonificaciones: Ataque 0 (+0), Fortaleza 0 (+1), Reflejos 0 (+0), Voluntad 2 (+3)

Riqueza: +9

Colono

Los colonos son pioneros que viajan y fundan nuevas sociedades en vastos continentes, planetas o lunas. Para sobrevivir en sus nuevos entornos, aprenden a vivir de la tierra y a defenderse contra las formas de vida predadoras indígenas y las fuerzas hostiles de la naturaleza.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 10 (+0), Constitución 13 (+1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 14 (+2), Carisma 10 (+0)

Habilidades: Artesanía (Estructuras, mecánica o repartidos entre otras que le sean útiles) 8 (+9), Atención 4 (+6), Saber (Biología, farmacéutica o repartidos entre otras que le sean útiles) 3 (+4), Supervivencia 9 (+11)

Dotes: Adaptación al entorno y una competencia con armas

Bonificaciones: Ataque 2 (+2), Fortaleza 1 (+2), Reflejos 1 (+1), Voluntad 2 (+4)

Riqueza: +6

Creativo

La ocupación creativo cubre a los artesanos que convierten su chispa creativa en una carrera. Ilustradores, inventores, dibujantes de comics, artesanos gráficos, novelistas, columnistas, actores, escultores, diseñadores de juegos de rol, músicos, guionistas, fotógrafos, diseñadores de páginas web, publicistas…

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1), Constitución 10 (+0), Inteligencia 15 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 13 (+1)

Habilidades: Artesanía o Interpretar (Su especialidad creativa) 8 (+10 ó +9) Atención 3 (+4) Engañar 2 (+3) Interpretar (Su especialidad creativa o a repartir) 6 (+7), Investigar 4 (+6), Oficio (Su profesión creativa) 9 (+10), Saber (Relacionado con su profesión) 4 (+6)

Dotes: Énfasis en Habilidad (Oficio)

Bonificaciones: Ataque 0 (+1), Fortaleza 0 (+0), Reflejos 1 (+2), Voluntad 2 (+3)

Riqueza: +6

Criminal

Esta ilícita ocupación, desvela un trasfondo en el lado equivocado de la ley. Artesanos del engaño, rateros, ladrones, bandas callejeras, asaltadores de bancos y otros tipos de criminales.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 15 (+2), Constitución 12 (+1), Inteligencia 13 (+1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 10 (+0)

Habilidades: Artesanía (Mecánica u otra que le sea útil) 5 (+6), Atención 3 (+3), Disfrazarse 2 (+2), Engañar 6 (+6), Intimidar 4 (+4), Juegos de manos 6 (+8), Saber (bajos fondos u otro que le sea útil) 2 (+3), Sigilo 4 (+6)

Dotes: Forzar cerraduras (u otra dote "ilicita") y una Competencia con armas o competencia en lucha sin armas

Bonificaciones: Ataque 1 (+3), Fortaleza 1 (+2), Reflejos 2 (+4), Voluntad 0 (+0)

Riqueza: +3

Heredero

Los herederos son los elitistas hijos e hijas de poderosos magnates, nobles influyentes, monarcas imperiales, ganadores de la lotería… no tiene que preocuparse por el dinero ni de nada más que de sus deseos a menos que su situación intocable peligre, lo cual puede ser nunca en el caso de un príncipe malcriado y caprichoso o siempre en el caso de un broker de Wall Street. Es común que los herederos que no tienen preocupación alguna dediquen su tiempo a al menos una pasión filantrópica o caritativa, mientras que los que tienen que luchar por mantener su estatus o sus derechos de sangre en su sitio en todo momento, apenas pueden ocuparse de nada más.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1), Constitución 10 (+0), Inteligencia 13 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 15 (+2)

Habilidades: Artesanía (Un arte plástico) 4 (+5), Averiguar intenciones 3 (+4), Conducir (un vehiculo o animal) 5 (+6), Intimidar 2 (+4), Saber (Un hobby) 10 (+11)

Dotes: Acceso ilimitado

Bonificaciones: Ataque 1 (+2), Fortaleza 1 (+1), Reflejos 2 (+3), Voluntad 0 (+1)

Riqueza: +12

Emprendedor

Los emprendedores tienen la obsesión de ser sus propios jefes. Creen en sí mismos, tienen confianza en abundancia y la habilidad de adquirir los fondos necesarios para sus nuevos planes para enriquecerse. Éstos propietarios de negocios, ya sean pequeñas tiendas o grandes compañías, tienen una gran capacidad para sacar un plan de negocios de la nada en un momento y conseguir recursos. No se suelen quedar a relacionarse después de comer porque están demasiado liados con su nueva aventura económica.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 10 (+0), Constitución 12 (+0), Inteligencia 13 (+1), Sabiduría 15 (+2), Carisma 12 (+1)

Habilidades: Averiguar intenciones 5 (+7), Diplomacia 2 (+3), Engañar 5 (+6), Oficio (su profesión) 9 (+11), Saber (relevante a sus negocios) 7 (+8)

Dotes: Beneficio (Persona de confianza: +2 a las pruebas para convencer a alguien basándose en inspirar confianza)

Bonificaciones: Ataque 0 (+0), Fortaleza 1 (+1), Reflejos 1 (+1), Voluntad 2 (+4)

Riqueza: +9

Estudiante

Un estudiante puede estudiar en el colegio, un instituto, la universidad, un seminario, la escuela militar, una institución privada, una academia de astronautas…. Un estudiante tiene que elegir un campo de estudio principal. Aunque cuando acabe sus estudios podría convertirse en un "Académico" (o no) su estatus social y las capacidades que utiliza en el día a día son diferentes de las que necesitará cuando sea un profesional.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1), Constitución 10 (+0), Inteligencia 15 (+2), Sabiduría 13 (+1), Carisma 12 (+1)

Habilidades: Atención 5 (+6), Concentración 3 (+3), Interpretar (algún instrumento u otra habilidad artística o un hobby, o a repartir) 3 (+4), Investigar 5 (+7), Oficio (estudiante) 10 (+11) Saber (una o varias especialidades de sus estudios) 10 (+12)

Dotes: Énfasis en una habilidad (Especialidad de sus estudios, o Saber (mus), que de todo hay en las universidades)

Bonificaciones: Ataque 0 (+1), Fortaleza 1 (+1), Reflejos 1 (+2), Voluntad 2 (+3)

Riqueza: +3

Investigador

Hay muchos trabajos que entran dentro de ésta ocupación, incluyendo reporteros, fotógrafos periodísticos, investigadores privados, detectives de la policía, criminólogos, espías, y todo aquel que use su habilidad para conseguir pistas y analizarlas.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 13 (+1), Constitución 12 (+1), Inteligencia 15 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+1)

Habilidades: Atención 5 (+6), Averiguar intenciones 4 (+5), Buscar 6 (+7), Investigar 8 (+10), Recabar información 3 (+3), Saber (Relacionado con su profesión) 2 (+4)

Dotes: Competencia con un arma o competencia en lucha sin armas

Bonificaciones: Ataque 1 (+2), Fortaleza 1 (+2), Reflejos 2 (+3), Voluntad 1 (+2)

Riqueza: +6

Marginado

'Marginado' no es tanto una ocupación como un modo de vida forzado. Perseguidos y exiliados por ser diferentes, los marginados son parias solitarios o miembros evitados de una cultura cuyas costumbres o sociedades características les encuentran desviados o detestables. Los marginados están al acecho en los márgenes de la civilización. Algunos se afanan en la tolerancia. Mientras que otros están atrapados por sus propias emociones de resentimiento, aversión hacia sí mismos o desesperanza.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 12 (+1), Constitución 15 (+2), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 13 (+1), Carisma 10 (+0)

Habilidades: Buscar 4 (+5), Disfrazarse 2 (+2), Engañar 6 (+6), Medicina 4 (+5), Saber (Mundología, Bajos fondos u otra que le sea útil) 10 (+10), Supervivencia 6 (+7)

Dotes: Dureza

Bonificaciones: Ataque 1 (+2), Fortaleza 1 (+3), Reflejos 1 (+2), Voluntad 2 (+2)

Riqueza: +3

Matón

Los matones han estado luchando toda su vida, bien sea en las calles o en algún tipo de arena. Incluyen jóvenes desilusionados y matones pobres buscando emplear sus puños por dinero, gladiadores, clones engendrados en laboratorios secretos para luchar desde su nacimiento, miembros de bajo rango de la casta guerrera de una sociedad, guardaespaldas de barrio, gorilas de discoteca, boxeadores, luchadores del campeonato de artes marciales del poblado de Cha–Chi–Wai…

Características: Fuerza 13 (+1), Destreza 15 (+2), Constitución 12 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 13 (+1), Carisma 10 (+0)

Habilidades: Acrobacias 2 (+4), Atletismo 6 (+7), Intimidar 8 (+8), Oficio (matón, guardaespaldas…) 5 (+6), Saber (mundología, bajos fondos, filosofía e historia de las artes marciales…) 3 (+3)

Dotes: Competencia en lucha sin armas

Bonificaciones: Ataque 3 (+5), Fortaleza 2 (+3), Reflejos 1 (+3), Voluntad 0 (+1)

Riqueza: +3

Devoto

Un devoto saca sus fuerzas de su creencia en un poder superior. No tiene por que tener relación necesariamente con una religión o culto específicos, pero es lo habitual. Sacerdotes, rabinos o lamas son devotos, pero trabajadores sociales, psicoanalistas, conferenciantes motivacionales y todo aquel que se dedique a ayudar a los que han perdido la fe y la esperanza pueden ser devotos también.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 13 (+1), Constitución 10 (+0), Inteligencia 15 (+2), Sabiduría 13 (+1), Carisma 12 (+1)

Habilidades: Artesanía (Escritura) 4 (+6), Averiguar intenciones 3 (+4), Concentración 5 (+5), Diplomacia 4 (+5), Oficio (su profesión) 7 (+8), Saber (teología, leyes sociales, u otra que le sea útil) 9 (+11)

Dotes: Fe

Bonificaciones: Ataque 0 (+1), Fortaleza 0 (+0), Reflejos 0 (+1), Voluntad 3 (+4)

Riqueza: +6

Rural

Puedes aplicar esta plantilla a granjeros, cazadores, pastores, guardabosques, nativos de tribus salvajes y otros que viven en y de la naturaleza.

Características: Fuerza 15 (+2), Destreza 12 (+1), Constitución 12 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma (+0)

Habilidades: Artesanía (trabajo del campo u otra que le sea útil) 10 (+10), Atletismo 2 (+4), Conducir (animar o vehículo de granja o rural) 4 (+5), Supervivencia 3 (+4), Trato con animales 5 (+5)

Dotes: Competencia en lucha sin armas o una competencia con armas.

Bonificaciones: Ataque 1 (+2), Fortaleza 3 (+4), Reflejos 1 (+2), Voluntad 2 (+3)

Riqueza: +6

Sanador

Un doctor en medicina (general o especializado), cirujano, psiquiatra, curandero, fisioterapeuta, dentista, chamán… En general, cualquier profesión dedicada al cuidado de la salud física puede entrar en esta categoría.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1), Constitución 10 (+0), Inteligencia 13 (+1), Sabiduría 15 (+2), Carisma 12 (+1)

Habilidades: Artesanía (Farmacéutica u otra que le sea util) 3 (+4), Buscar 4 (+6), Concentración 4 (+4), Medicina 8 (+10), Saber (especialidad médica) 5 (+6)

Dotes: Cirugía u otra que le sea útil.

Bonificaciones: Ataque 0 (+1), Fortaleza 1 (+1), Reflejos 2 (+3), Voluntad 2 (+4)

Riqueza: +9

Sector administrativo

Trabajadores "de mesa" y oficina, abogados, contables, agentes de seguros, personal de banca, consejeros financieros, funcionarios, comerciales, usureros, cobradores de impuestos, escribas…

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1), Constitución 10 (+0), Inteligencia 15 (+2), Sabiduría 13 (+1), Carisma 12 (+1)

Habilidades: Buscar 3 (+4), Concentración 5 (+5), Diplomacia 5 (+6), Oficio (Las indiosincracias de su puesto de trabajo) 7 (+8), Recabar información 4 (+5), Saber (informática, o otros que le sean útiles) 8 (+10)

Dotes: Énfasis en Habilidad (Según su profesión)

Bonificaciones: Ataque 0 (+1), Fortaleza 0 (+0), Reflejos 1 (+2), Voluntad 2 (+3)

Riqueza: +9

Sector servicios

Trabajos en fábricas, servicios alimenticios, construcción, limpieza, y otros trabajos comunes que no se suelan considerar "de mesa".

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 13 (+1), Constitución 10 (+0), Inteligencia 15 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1)

Habilidades: Artesanía (Panadería, mecánica u otra relacionada con su profesión) 4 (+6) , Atletismo 3 (+3), Conducir (animal o vehículo) 5 (+6), Intimidar 3 (+4), Oficio (su profesión) 9 (+10), Saber (relacionado con su profesión) 4 (+6)

Dotes: Énfasis en habilidad (relacionado con su profesión)

Bonificaciones: Ataque 0 (+1), Fortaleza 1 (+1), Reflejos 1 (+2), Voluntad 2 (+3)

Riqueza: +9

Servicios de emergencia

Trabajadores del rescate, como bomberos, paramédicos, guardacostas…

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 15 (+2), Constitución 12 (+1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 13 (+1), Carisma 10 (+0)

Habilidades: Acrobacias 5 (+7), Atención 2 (+3), Atletismo 5 (+5), Buscar 3 (+4), Medicina 5 (+6), Orientación 3 (+4), Saber (relacionado con su especialidad) 9 (+10),

Dotes: Beneficio (Conductor especializado: +2 a las pruebas relacionadas con los vehículos del tipo específico que usa en su trabajo, por ejemplo, ambulancias.) o Énfasis en una habilidad (Relacionada con su especialidad)

Bonificaciones: Ataque 0 (+2), Fortaleza 1 (+2), Reflejos 2 (+4), Voluntad 1 (+2)

Riqueza: +6

Técnico

Científicos e ingenieros de todos los tipos, fabricantes, inventores, mecánicos.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1), Constitución 13 (+1), Inteligencia 15 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0)

Habilidades: Artesanía (mecánica, electrónica, albañilería…) 9 (+11), Atención 3 (+4), Buscar 4 (+3), Concentración 5 (+6), Oficio 7 (+8), Recabar información 2 (+2), Saber (relativo a su profesión) 3 (+5)

Dotes: Chapuzas

Bonificaciones: Ataque 0 (+1), Fortaleza 2 (+3), Reflejos 1 (+2), Voluntad 0 (+1)

Riqueza: +9

Transportista

Expertos conductores, jinetes y pilotos, los transportistas mueven gente, información y carga preciosa sin percances de un destino a otro. Tratan sus vehículos como extensiones de sus cuerpos y están más a gusto tras las ruedas de su camión, motocicleta, barco, taxi espacial, carreta, carguero ligero o lanzadera de carga.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 15 (+2), Constitución 12 (+1), Inteligencia 13 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0)

Habilidades: Artesanía (Mecánica o similar) 7 (+8), Atención 2 (+3), Concentración 6 (+7), Conducir 9 (+11), Orientación 4 (+5), Saber (Navegación u otra relacionada con su profesión) 4 (+5)

Dotes: Beneficio (Conductor exclusivo: +4 a las pruebas relacionadas con su vehículo –no con vehículos del mismo tipo o modelo, sino tan solo con el suyo propio. En caso de cambiar de vehículo, perderá el modificador y tardará un tiempo en recuperarlo a deteminar por el DJ–)

Bonificaciones: Ataque 0 (+2), Fortaleza 1 (+2), Reflejos 3 (+5), Voluntad 0 (+1)

Riqueza: +6

PLANTILLAS RACIALES

Una plantilla racial es un paquete de capacidades preparado para crear un personaje de una especie (o similar) en concreto. Al contrario que las plantillas de ocupaciones u otros tipos de personaje como los personajes mutantes o los robots (Ver capítulo de Paraciencia, pág. 114), una plantilla racial es un paquete de estadísticas que se ha de coger completo. Para formar parte de la especie o grupo representados se deben seleccionar todas las capacidades del paquete (pagando todos los puntos de personaje requeridos), aunque puede haber capacidades que no sean obligatorias o diferentes variantes de la misma plantilla para elegir.

Seleccionar una plantilla racial también puede afectar al modo en que debes interpretar tu personaje, incluyendo aspectos culturales y sociales de la especie en cuestión, que debes respetar hasta cierto punto (rebeldes hay en todas las sociedades).

A continuación se ofrecen ejemplos de plantillas para cumplir las necesidades más comunes que puedan surgir, aunque verás que es muy sencillo crear las tuyas propias. Pueden ser seres mágicos, extraterrestres, resultado de evoluciones alternativas…

Elfo — 9 PUNTOS

Los elfos son humanoides de apariencia frágil y delicada, que viven durante cientos de años.

Tienden a ser un poco más bajos y delgados que los humanos normales. Sus rasgos son finamente tallados y delicados, y hablan con tonos melódicos. Aunque parecen frágiles y débiles, como raza son rápidos y fuertes. Viven a menudo por encima de los 1.200 años, aunque mucho antes de este tiempo se sienten impulsados a abandonar los reinos de los hombres y mortales. A dónde van no se sabe con seguridad, pero se trata de un innegable impulso de su raza.

Su aspecto físico es bastante parecido al de los humanos, aunque tienen ciertas características, como sus orejas puntiagudas, su piel pálida y sus ojos almendrados, que los hacen bastantes distinguibles de los hombres.

A pesar de ser menos corpulentos que los humanos (por término medio), tienen mayor agilidad y destreza en sus movimientos.

Un elfo se mueve con gracia y delicadeza, y de un modo tan sutil y silencioso que a veces es imperceptible su presencia. Este hecho les permite seguir con sigilo a un enemigo al que quieren espiar, o facilitar un ataque por sorpresa. Un elfo puede resultar prácticamente invisible en un bosque.

Los elfos tienen desarrollada la infravisión, por lo que no les resulta difícil moverse por la noche o por bosques donde no entra apenas luz.

Son grandes conocedores de los bosques, en los que habitan, y sus ropas en tonos verdes les permiten camuflarse en los bosques según su necesidad.

Es famosa la habilidad de los elfos con el arco. Son entrenados desde pequeños, y aunque también dominan la espada corta y larga, es con el arco con lo que un elfo combate eficazmente. Su agilidad les permite lanzar una flecha y moverse rápidamente para un nuevo disparo. Las mujeres elfas también son preparadas para la lucha. Es legendaria la leyenda de un ejército de doncellas montadas sobre unicornios, que consiguieron grandes logros y victorias.

Generalmente, los elfos suelen ser muy individualistas, por lo que las leyes que cumplen suelen ser mínimas y las más básicas. Les gusta realizar actividades que consideran agradables y alegres, como la música, el baile y la poesía.

Tamaño: Mediano. Los elfos no tienen bonificadores ni penalizadores debido a su tamaño.

Características: Destreza +2, Constitución –2 (Coste 0 puntos)

Velocidad: 9 metros. (Coste 0 puntos)

Infravisión I: Los elfos pueden ver como si fuera de día con luz tenue. (Coste 1 punto)

Inmunidad a dormir: Los elfos son inmunes a los conjuros de dormir y a sus efectos (Coste 2 puntos)

Protección contra encantamiento: los elfos obtienen un bonificador +2 a las salvaciones contra conjuros de Encantamiento o sus efectos.(Coste 1 punto)

Énfasis en Habilidad: +4 a Atención (Coste 1 punto)

Énfasis en Habilidad: +4 a Buscar (Coste 1 punto)

Longevidad: Esta especie tiene una longevidad de cientos de años (Coste 1 punto)

Percepción del entorno (cielo abierto): Los elfos gustan de los lugares abiertos, y esto les lleva a percibir salidas u oquedades, aunque estén ocultas, que se encuentren a 2 metros de ellos a menos que estén cerradas herméticamente. (Coste 1 punto)

Competencia con armas tradicionales: Los elfos aprenden a usar las armas tradicionales desde jóvenes. En mundos con armamentos específicos élficos, la dote obtenida es Competencia con armas élficas. (Coste 1 punto)

Idiomas: Un elfo habla el idioma de los elfos de su mundo. (Coste 0 puntos).

Enano — 11 PUNTOS

Los enanos son de baja estatura pero corpulentos (achaparrados). Son seres muy longevos que suelen llegar a vivir hasta 400 años (depende de la sub–raza y mundo en que habiten) y valoran mucho la opinión de sus ancianos.

Están organizados en clanes con un gran sentido del honor (y la legalidad) y el deber para con la familia y el clan. Por otra parte, suelen ser demasiado rígidos, orgullosos y nunca olvidan una afrenta (ni un favor).

No acostumbran a tener una gran opinión de los elfos, en gran parte por lo distinto de los gustos y manera de ver la vida de ambos.

Los enanos emplean una escritura rúnica propia y sienten un gran amor (o tal vez codicia) por los metales preciosos y gemas extraídas de las minas. No así las que provengan del mar, como las perlas.

Los enanos son también famosos por su afición a las bebidas fuertes, sobre todo a la cerveza.

Todos los varones llevan barbas y estas son su orgullo. Entre las enanas, tampoco es raro dejársela, lo cual puede hacer que a un humano le cueste darse cuenta de la condición de fémina de una de ellas.

La gran mayoría de ellos vive bajo tierra y tienen un gran dominio de las obras de cantería y cualquier labor que implique trabajar la piedra o el metal (como la herrería, la forja de armas, la orfebrería, etc.). Debido a esto, no les miran con malos ojos en las ciudades humanas.

Suelen emplear como armas hachas, martillos de guerra y mazas. Si precisan de armas a distancia recurren a las ballestas, no haciendo usos de arcos y flechas como sí hacen los elfos.

Los enanos experimentan una aversión e incluso resistencia innata a la magia arcana, pero no así a la de origen divino.

Suele haber una rama de la familia malignamente desviada (enanos oscuros) a los que el resto de su especie aborrece.

Tamaño: Mediano. Los enanos no tienen bonificadores ni penalizadores debido a su tamaño.

Características: +2 Constitución, –2 Carisma. (Coste 0 puntos)

Velocidad: 6 metros. (Coste –1 punto)

Mula de carga: Los enanos no sufren penalizador a la velocidad incluso aunque lleven armadura media o pesada o llevando carga media o pesada (al contrario que otras criaturas cuya velocidad se reduce en estas situaciones). (coste 1 punto)

Oponente predilecto Goblinoides (Osgos, Orcos, Goblins…): Ganas un +1 de bonificación a las pruebas de Atención, Averiguar Intenciones, Engañar, Intimidar y Supervivencia en el trato con tus oponentes predilectos, al igual que un +1 al daño en todos tus ataques contra ellos. (Coste 1 punto)

Tácticas menudas: +4 a la esquiva contra criaturas gigantes (incluyendo Gigantes, Trolls, Ogros…). Como bonificador de esquiva, se perderá si las circunstancias niegan la destreza del enano. (Coste 1 punto)

Longevidad: Esta especie tiene una longevidad de cientos de años (Coste 1 punto)

Estabilidad: Los enanos ganan un +4 a las pruebas de habilidad para evitar ser derribados o para mantener el equilibrio, siempre que mantengan ambos pies en el suelo (no al trepar, volar, montar u otras situaciones en que ambos pies no estén en el suelo). (Coste 1 punto)

Infravisión II: Los enanos pueden ver normalmente incluso en la oscuridad más absoluta. (Coste 2 puntos)

Resistencia mágica: +2 a las pruebas de salvación contra efectos de conjuros y mágicos (Coste 2 puntos).

Constitución de enano: +2 a las pruebas para resistir venenos y enfermedades. (Coste 1 punto)

Percepción del entorno (Piedra): Los enanos reciben un bonificador +2 a las pruebas para identificar y localizar piedra trabajada, saber cuanto hace que se trabajó, identificar estructuras, techos y superficies inestables… Un enano a tres metros de una superficie o estructura inestable la puede identificar con una prueba de Buscar contra CD 15 como acción gratuita. (Coste 1 punto)

Énfasis en habilidad: +2 a Artesanía (Mecánica) y +2 a Artesanía (estructural). (Coste 1 punto)

Competencia con armas tradicionales: ver pág. 38 (coste 1 punto)

Idiomas: Un enano habla enanil (Coste 0 puntos).

Gnomo — 10 PUNTOS

De tamaño pequeño, el aspecto de los gnomos varía según la subespecie, algunas tienen aspecto de un niño pequeño de ojos grandes y azules y orejas puntiagudas, otras tienen rasgos abultados y arrugados que les hacen parecerse a una patata, pero todos comparten una mirada curiosa y divertida en busca de la novedad y una vitalidad nerviosa y enérgica.

Los gnomos viven entre 200 y 350 años, son mucho más pequeños que los humanos y que los enanos, con los que están emparentados. Son más débiles que los humanos, pero más vitales y resistentes a las durezas de la naturaleza o el agotamiento. Todas las subespecies de gnomos comparten una pasión por lo bello y lo complicado, que lleva a algunos a especializarse en las intrincadas y complejas artes de la magia, y a otros a admirar y practicar artesanías complejas como la relojería, la electrónica, la programación... Esta pasión por el detalle les convierte en grandes ilusionistas, al tiempo que su capacidad de análisis les lleva a reconocer rápidamente los fallos en las ilusiones de los demás.

De sus antepasados subterráneos, los gnomos han heredado la capacidad de ver en la penumbra (seguramente el motivo de su gusto por las cosas que brillan) y de comunicarse con los pequeños animales del bosque que cavan madrigueras

Si bien algunas subrazas viven en ciudades multirraciales y otras en bellas casas en los bosques que comunan con la naturaleza, es muy raro ver comunidades de gnomos (como barrios o pueblos), salvo cuando se agrupan en profesiones que necesitan muchos trabajadores, como los gnomos mineros, ya que, cuando los gnomos finalmente sientan la cabeza, suelen vivir apartados, reunidos en grupos familiares pequeños. Hay quienes dicen que para descansar de toda la emoción y aventuras de su juventud.

Tamaño: Pequeño. +1 al Ataque y a la Defensa, pero un –1 a los umbrales de daño. Además, su capacidad de carga se reduce a 3/4 de lo normal. (coste 1 punto)

Escurridizo: +4 a las tiradas para esconderse (Coste 1 punto)

Características: –2 Fuerza, +2 Constitución. (Coste 0 puntos)

Velocidad: 6 metros (Coste –1 punto)

Oponente predilecto Goblinoides (Osgos, Orcos, Goblins…): Ganas un +1 de bonificación a las pruebas de Atención, Averiguar Intenciones, Engañar, Intimidar y Supervivencia en el trato con tus oponentes predilectos, al igual que un +1 al daño en todos tus ataques contra ellos. (Coste 1 punto)

Longevidad: Esta especie tiene una longevidad de cientos de años (Coste 1 punto)

Tácticas menudas: +4 a la esquiva contra criaturas gigantes (incluyendo Gigantes, Trolls, Ogros…). Como bonificador de esquiva, se perderá si las circunstancias niegan la destreza del gnomo. (Coste 1 punto)

Maestro de las ilusiones: +1 a la CD de las salvaciones contra ilusiones producidas por un gnomo. (Coste 1 punto)

Hablar con los animales: gastando 1 punto de acción, un gnomo puede hablar con mamíferos de madriguera (roedores, jabalíes…) como lo haría con una persona cuyo idioma conociera. El efecto dura 1 minuto. (Coste 1 punto)

Infravisión I: Los gnomos pueden ver como si fuera de día con luz tenue. (Coste1 punto)

Protección contra ilusiones: +2 a las salvaciones contra ilusiones. (Coste 1 punto)

Énfasis en habilidad: +2 a Atención y a Artesanía (una artesanía complicada). (Coste 1 punto)

Competencia con armas tradicionales: ver pág. 38 (Coste 1 punto)

Idiomas: Los gnomos hablan gnómico. (Coste 0 puntos)

Orco 3 PUNTOS

Son criaturas humanoides cuya piel suele tener tonos verdosos. Otras características que poseen de manera universal son:

Un orco pequeño iguala en altura a un humano y es mucho más ancho y de constitución más fuerte.

Sus ojos poseen un resplandor rojizo que brilla en la oscuridad.

Poseen una mandíbula inferior prominente, siendo frecuente encontrar individuos de la especie con unos grandes colmillos inferiores, visibles incluso con la boca cerrada.

El lenguaje de los orcos suele ser muy pobre, basado principalmente en gruñidos y voces profundas. Los orcos no suelen hablar demasiado.

Son muy antihigiénicos. Se alimentan de cualquier carne, casi sin importarles el estado de la misma. Algunos orcos son dados al canibalismo. También pueden devorar carne humana o de cualquier enemigo al que derroten.

Sus campamentos suelen ser pobres y caóticos, similares a los de poblaciones primitivas. Fabrican armas y herramientas sencillas y, a menudo, las tribus orcas se reúnen y emigran en grandes hordas con el objetivo de participar en una guerra.

Se dice que los orcos viven para combatir. Tienen poca inteligencia, pero poseen cierto tipo de astucia. Los Orcos de universos con tecnología avanzada utilizan tecnología robada a otros ejércitos y adaptada a su uso.

Son de carácter hosco, envidian la sensación de bienestar de todo aquel que sea capaz de sentirse de ese modo y odian por encima de todas las cosas a los elfos, ya que los hacen culpables de la forma de vida orca.

La sociedad orca está estructurada en clanes o tribus, siendo siempre el miembro más fuerte de entre todos los que constituyen tal clan, el Jefe de la tribu. La fuerza bruta suele ser siempre el factor decisivo en cuestiones de disputa, lo cual, junto al carácter territorial de estos, suele ser motivo de frecuentes enfrentamientos entre tribus rivales orcas o con tribus goblinoides, las cuales suelen compartir las mismas zonas de caza. Dado su carácter hosco y belicoso, suelen hacer incursiones a poblaciones humanas a las que tratan sin ninguna clase de misericordia, o guerrean entre sí para conquistar el territorio otro clan.

Debido a su constitución fuerte, la inmensa mayoría de los orcos son guerreros formidables, con una resistencia al dolor sobrehumana, los cuales, mediante el uso de armas en su mayoría rudimentarias y el uso de toscas armaduras, y basándose en ataques en grupo, son capaces de abatir a quienes osen plantarles cara.

La inteligencia no es una de sus cualidades más notorias, lo cual hace que se conviertan en guerreros (o más comúnmente en bárbaros, pues no todos pueden asimilar la técnica y disciplina de combate de un guerrero), si bien esta deficiencia de intelecto la intentan suplir con una ferocidad increíble. No obstante, es habitual que en cada tribu haya algún chamán con conocimientos de magia que invoque el poder de sus brutales dioses.

Su escasa inteligencia hace que otras razas los engañen y se aprovechen de ellos. Resulta fácil manipularlos, especialmente prometiéndoles beneficios.

Tamaño: Mediano. Los orcos no tienen bonificadores ni penalizadores debido a su tamaño. (Coste 0 puntos)

Características: +4 Fuerza, –2 Inteligencia, –2 Sabiduría, –2 Carisma. (Coste –2 puntos)

Velocidad: 9 metros. (Coste 0 puntos)

Infravisión II: Los orcos pueden ver normalmente incluso en la oscuridad más absoluta. (Coste 2 puntos)

Sensibilidad a la Luz: los orcos reciben un penalizador –1 en las tiradas de ataque a la luz del sol o en áreas de luz brillante. (Coste –1 punto)

Competencia con armas tradicionales: ver pág. 38 (coste 1 punto)

Competencia con armadura ligera: ver pág. 38 (coste 1 punto)

Competencia con armadura media: ver pág. 38 (coste 1 punto)

Competencia con hacha de guerra: ver pág. 38 (coste 1 punto)

Idiomas: los orcos hablan Orco. (coste 0 puntos)

Jade — 12 PUNTOS

Los Jades (llamados así por el brillo de sus grandes ojos, ya que carecen de un nombre común propio por la naturaleza de su idioma natal) son apenas un poco más altos que los humanos, tienen cuerpos y extremidades delgados y alargados, una cabeza prominente en forma de huevo y dedos largos. Sus bocas son apenas una ranura y sus narices dos pequeños agujeros. Su piel es clara y de colores apagados que van de un verde grisáceo a un gris lechoso. Viven entre 120 y 150 años y sus voces cuando aprenden a hablar por medios físicos suenan muy suaves, dulces y calmadas como un susurro independientemente de su estado de ánimo, lo cual puede resultar muy siniestro en ocasiones.

Los jades se comunican de forma natural a través de un idioma conceptual telepático que carece de palabras, y por este motivo, la extraña abstracción de los conceptos existente en los lenguajes vocales les produce fascinación y les parece un complicadísimo arte.

Sus poderosas mentes no solo les permiten comunicarse telepáticamente, sino también una leve telequinesis y un ansia de conocimiento que en ocasiones les lleva a estudiar otros mundos en secreto. Este ansia puede ser origen de atrocidades de las que las sociedades más avanzadas de los Jades se arrepiente, como secuestrar miembros de otras especies para diseccionarlos vivos para estudiar el funcionamiento de sus partes.

Sus sistemas digestivos son capaces de metabolizar cualquier sustancia, que descomponen con su saliva mientras apoyan sus bocas sobre ella. A pesar de lo que sus brillantes y enormes ojos y su lechosa piel (característica más propia de seres de las profundidades) pudieran hacer pensar, los jades gustan de vivir en entornos tremendamente luminosos y brillantes, habiendo evolucionado de pequeños animales que vivían en las enormes y prismáticas montañas de cristal de su tierra natal.

A los Jades les gusta rodearse de los suyos en grandes comunidades que, independientemente de las labores de cada uno en la sociedad, siempre tienen un objetivo científico al que todos se dedican de un modo que solo es comparable a las religiones de otras sociedades.

Los Jades carecen de sexos y se reproducen de un modo parecido a la bipartición. En la época adecuada, que se da solo unas pocas veces en la vida, el contacto alargado con otro jade, provoca una especie de pústula que crece hasta formar un pequeño jade apenas del tamaño de un puño, pero capaz de moverse por si mismo, que entonces se separa del cuerpo y es abandonado en la "guardería" del grupo.

Tamaño: Mediano. Los Jades no reciben bonificador ni penalizador debido a su tamaño (Coste 0 puntos)

Características: –2 Constitución –2 Fuerza, +2 Sabiduría +2 Inteligencia (Coste 0 puntos)

Velocidad: 9 metros (Coste 0 puntos)

Hibernación: ver pág. 123 (Coste 1 punto)

Omnidigestión: ver pág. 123 (Coste 1 punto)

Beneficio (Psíquico): ver pág. 119 (Coste 1 punto)

Telequinesis 1: ver pág. 122 (Coste 2 puntos)

Telepatía 2: ver pág. 122 (Coste 4 puntos)

Saliva ácida: 1d6 de daño (coste 2 puntos)

Idiomas: los Jades hablan el idioma telepático propio de su especie, el cual carece de palabras, pero puedenaprender otros idiomas con normalidad. (Coste 0 puntos)

Énfasis en Habilidad (un saber científico): ver pág 30 (Coste 1 punto)

Sauriano — 11 PUNTOS

Los saurianos son fornidos humanoides de piel escamosa de color gris pétreo, con poderosas mandíbulas, y garras afiladas que les permiten agarrarse a las rocas para andar por superficies verticales o incluso techos. Su aspecto físico más distintivo son tres grandes cuernos curvos que se cuidan de mantener resistentes y afilados, y que son motivo de orgullo y muestra de poder entre los machos y adorno cuidado y trabajado en las hembras. En los ancestros (y aún en juegos y competiciones rituales) de los saurianos, estos cuernos curvos se usaban como apéndice para agarrar al oponente (en la mayoría de las ocasiones por los propios cuernos de éste) para tirarlo de la pared en que tiene lugar la contienda.

Viven entre 40 y 50 años, en los que se dedican a asegurar la estabilidad de su clan, bien sea fortificando los barrancos y acantilados en que construyen sus ciudades, o bien planificando la eliminación de vecinos belicosos o, simplemente, molestos.

Esta preocupación por la seguridad y la evolución del clan, les hace orgullosos soldados (tanto a los machos como a las hembras), y estimula que la mayoría de habitantes de una comunidad sauriana forme parte del ejército local o esté entrenando para superar las duras (y en ocasiones fatales) pruebas de acceso.

Los saurianos son ovíparos y adoran a sus huevos y a sus hijos como dioses, hasta que empiezan a desarrollar los cuernos en la adoles-

cencia, momento en el que se convierten en parias hasta que superen una cadena de pruebas rituales que varían según el clan. Esto es enormemente traumático para el individuo, que pasa de no tener preocupaciones y ser cuidado y adorado, a ser despreciado de la noche a la mañana, y es probablemente el motivo de sus enormes orgullos y egos.

Tamaño: Mediano. Los Saurianos no reciben bonificador ni penalizador debido a su tamaño (Coste 0 puntos)

Características: +2 Fuerza, +2 Constitución –2 Destreza –2 Carisma (Coste 0 puntos)

Velocidad: 9 metros (coste 0 puntos)

Infravisión I: Los saurianos pueden ver como si fuera de día con luz tenue. (Coste 1 punto)

Sangre fría: La sangre fría de los saurianos les vuelve vulnerables a las bajas temperaturas, sufriendo un –2 a las tiradas cuando se encuentran a menos de 15 grados de temperatura. (Coste –1 puntos)

Garras I: Los saurianos tienen garras en la punta de sus dedos que producen 1d4 de daño. (Coste 1 punto)

Trepador I: Los saurianos pueden usar sus garras para trepar por superficies verticales, o incluso por el techo, a la mitad de su velocidad normal. (Coste 1 punto)

Cuernos II: Los saurianos tienen un juego de 3 cuernos en la cabeza capaces de producir 1d6 de daño. (Coste 2 punto)

Colmillos I: Los saurianos tienen colmillos con los que pueden atacar con 1d4 de daño. (Coste 1 punto)

Armadura natural I: Las escamas de la piel de los saurianos les otorga una RD de 1. (coste 1 punto)

Sentido especial (Olfato) I: La lengua de los saurianos es un segundo órgano olfativo que les otorga un +2 a las pruebas de Atención para oler. (coste 1 punto)

Competencia con armas tradicionales: ver pág. 38 (coste 1 punto)

Competencia con armadura ligera: ver pág. 38 (coste 1 punto)

Competencia con armadura media: ver pág. 38 (coste 1 punto)

Competencia con hacha de guerra: ver pág. 38 (coste 1 punto)

Idiomas: los Saurianos hablan Sauriano. (Coste 0 puntos)

Feliano — 14 PUNTOS

Los felianos son poderosos humanoides evolucionados a partir de los grandes felinos de su planeta. De brazos y piernas poderosos, pelaje en tonos que van de rojizos a amarillos (en colores más claros en los machos) y, en el caso de los machos, frondosas melenas que cuidan con orgullo. Viven entre 80 y 100 años, e incluso en mundos o épocas en que están enormemente avanzados tecnológicamente, gustan de vestir pieles y cueros y adornos fabricados con huesos. Son polígamos, con núcleos familiares similares a manadas, con un macho que posee la tierra y varias hembras que llevan la casa (en sociedades evolucionadas tanto el macho como las hembras trabajan). Los machos son rudos, maleducados y gustan de la violencia, las pruebas de fuerza y las demostraciones de poder, mientras las hembras son más analíticas, inteligentes y civilizadas.

Si bien la sociedad feliana parece abiertamente machista, en realidad son las hembras las que planifican, toman las decisiones y meten sus deseos y designios en la cabeza de los líderes masculinos (en sociedades más avanzadas, las hembras se han hecho con el verdadero control de la sociedad y mandan a los machos a servir en el ejército u otro trabajo que les tenga mucho tiempo fuera en cuanto empiezan a ser lo bastante mayores para molestar por la casa). Las guerras y enfrentamientos físicos entre los machos que se disputan constantemente el liderazgo no tienen nada que envidiar a los tejemanejes y ardides de los que es capaz una hembra Feliana dispuesta a lograr sus objetivos.

En los núcleos familiares es mayor el vínculo de lealtad de las hembras entre sí que por el macho, lo que tiene a los machos en una constante lucha por el estatus que evite que su harén se divorcie de él en pleno.

Los felianos tienen un complejo sistema de normas sociales en los que el honor de la familia tiene gran importancia, así como las honrosas (o deshonrosas) acciones de los antepasados. Una acción o situación especialmente vergonzosa o deshonrosa de un antepasado o un familiar, obliga a todos sus familiares a demostrar su valía o su alejamiento de esa deshonra durante generaciones, lo que se puede (y suele) evitar rápidamente desheredando y expulsando de la familia al miembro "indigno". Alguien expulsado de su familia se convierte en un paria en la sociedad feliana, y tiene poco futuro a menos que emigre o cambie su identidad.

MACHOS

Tamaño: Grande. Los felianos son criaturas de tamaño grande, lo que les otorga un +1 a sus umbrales de daño pero un –1 a su ataque y defensa, así como un +5 especial a la fuerza que sólo se aplica a la capacidad de carga (Coste 1 punto)

Características: +2 Destreza, +4 Fuerza –2 Sabiduría (Coste 4 puntos)

Velocidad: 9 metros (coste 0 puntos)

Infravisión I: Los felianos pueden ver como si fuera de día con luz tenue. (Coste 1 punto)

Ágil: ver pág. 31 (Coste 1 punto)

Énfasis en Habilidad (Atletismo): ver pág. 30 (Coste 1 punto)

Garras II: Los felianos tienen afiladas uñas retractiles en manos y pies que producen 1d6 de daño. (Coste 2 punto)

Colmillos I: Los felianos tienen colmillos con los que pueden atacar con 1d4 de daño. (Coste 1 punto)

Atento: ver pág. 31 (Coste 1 punto)

Competencia en combate sin armas: ver pág. 38 (Coste 1 punto)

Artes marciales de combate I: ver pág 33 (Coste 1 punto)

Idioma: los felicianos hablan Feliano (coste 0 puntos).

HEMBRAS

Tamaño: Mediano. Las felianas no reciben bonificador ni penalizador debido a su tamaño (Coste 0 puntos)

Características: +2 Destreza, +2 Carisma (Coste 4 puntos)

Velocidad: 12 metros (coste 1 punto)

Infravisión I: Los felianos pueden ver como si fuera de día con luz tenue. (Coste 1 punto)

Ágil: ver pág. 31 (Coste 1 punto)

Énfasis en Habilidad (Acrobacias): ver pág. 30 (Coste 1 punto)

Garras II: Los felianos tienen afiladas uñas retractiles en manos y pies que producen 1d6 de daño. (Coste 2 punto)

Colmillos I: Los felianos tienen colmillos con los que pueden atacar con 1d4 de daño. (Coste 1 punto)

Competencia en combate sin armas: ver pág. 38 (Coste 1 punto)

Atento: ver pág. 31 (Coste 1 punto)

Énfasis en habilidad: +4 a Engañar (Coste 1 punto)

Idioma: los felicianos hablan Feliano (coste 0 puntos).

ShiKreet — 13 PUNTOS

Los ShiKreet son seres similares a saltamontes del tamaño de un humano con un tronco en dos secciones, dos brazos, dos piernas y otros dos apéndices intermedios que pueden cumplir ambas funciones. Tienen un exoesqueleto quitinoso en el que ocultan un juego de cuatro alas traslúcidas y una cabeza en la que destacan sus mandíbulas insectoides y dos enormes ojos facetados. Viven entre 30 y 40 años, visten ropajes hechos de láminas superpuestas y caminan indistintamente por paredes, suelos y techos.

Los ShiKreet son vegetarianos y están dotados de una gran bondad inocente que unas especies consideran espiritualidad y otras estupidez. Debido a la impresión que los insectos grandes causan en casi todas las especies humanoides, se han visto obligados a desarrollar una tecnología de defensa muy poderosa para proteger sus hogares y, en ocasiones, su propia especie, lo que lleva a que sus planetas, ciudades y posesiones estén rodeados de protecciones, defensas y contraseñas.

Les gusta disfrutar de la tecnología más avanzada, especialmente en cuestiones de inteligencia artificial, y esto mezclado con la extremada (hasta el hastío) educación de los ShiKreet lleva a otras sociedades a bromear con que "el retrete de un ShiKreet te da las gracias por tener el honor de limpiarte el culo", lo cual casi es cierto.

Tamaño: Mediano. Los ShiKreet no reciben bonificador ni penalizador debido a su tamaño (Coste 0 puntos)

Características: +4 Constitución, +2 Fuerza –2 Sabiduría –2 Carisma (Coste 2 puntos)

Velocidad: 12 metros (coste 1 puntos)

Alas I: Los ShiKreet tienen una pareja de alas que ocultan dentro de las secciones del exoesqueleto de su espalda que les permite volar a una velocidad de 6 metros (Coste 1 punto)

Armadura natural II: El exoesqueleto quitinoso de los ShiKreet les otorga una reducción de daño de 2 (coste 2 puntos)

Trepador II: Las extremidades de los ShiKreet les permiten adherirse a las superficies como una araña, con lo que pueden andar por paredes y techos a su velocidad normal. (Coste 2 puntos)

Miembro adicional II: Los ShiKreet tienen en total dos brazos, dos piernas y otras dos extremidades en el centro del tronco que usan indistintamente como brazos con manos o como piernas con pies. (Coste 2 puntos)

Énfasis en habilidad: Artesanías mecánicas o tecnológicas (Coste 1 punto)

Idiomas: aunque entienden el idioma común de la sociedad humanoide en la que vivan, la boca ShiKreet no es capaz de producir los vocablos de esos idiomas. Del mismo modo, a las especies humanoides le resulta muy difícil entender el galimatías de chirridos y chasquidos que supone el idioma de los ShiKreet. Por eso, uno de los inventos que un ShiKreet considera indispensable para sobrevivir entre humanoides es un traductor universal (Coste 2 puntos de personaje)

VEHÍCULOS

Ah, la vida de lo personajes jugadores implica aventura, y la aventura tarde o temprano conlleva un viaje. Más allá del sentido metafórico del viaje, en prácticamente cualquier ambientación los personajes se desplazarán en algún tipo de vehículo, desde un caballo hasta una nave espacial, y por tanto **NSd20** te ofrece reglas abstractas que te permitirán reflejar cualquier tipo de vehículo en tus historias.

Como comprobarás, gran parte de los contenidos de este capítulo se asemejan a conceptos relativos a los personajes (el sistema de daño es idéntico al de un personaje, por ejemplo). Esto es así porque consideramos que es más sencillo y ágil jugar con unas reglas lo más homogéneas posibles, que tratar de reflejar los más ínfimos detalles de un vehículo para conseguir el máximo realismo. Eso, además, facilita que puedas plantear tus partidas en los mismos términos, hablemos de viajes en barco, travesías galácticas o carreras de coches. Y, sin nada más que añadir por el momento, arranquemos motores.

¿QUÉ ES UN VEHÍCULO?

En **NSd20** un vehículo es todo aquello que sirve a los personajes para desplazarse. Sea algo vivo (como un caballo, un dragón o un caracol de carreras) o construido (como un coche, una nave espacial o un barco pirata), todos los vehículos se rigen por las mismas reglas y estadísticas de juego, que son las siguientes:

- **Ámbito:** el tipo de terreno para el cual el vehículo está preparado para desplazarse. Un mismo vehículo puede tener varios ámbitos simultáneamente.
- **Armamento:** si el vehículo posee algún arma.
- **Dureza:** la protección del vehículo frente a golpes, colisiones y ataques. Equivale a la Bonificación de Fortaleza en el caso de los personajes, y su base es 5+Estructura+Modificador por tamaño.
- **Carga:** la cantidad de cosas que puede llevar consigo el vehículo.
- **Escala:** el tamaño de referencia de los vehículos. Normalmente será similar al de los personajes, pero algunas ambientaciones puede ser mucho más grande o mucho más pequeño.
- **Estructura:** la resistencia natural del vehículo, equivalente al modificador de la característica Constitución.
- **Maniobrabilidad:** lo fácil que es manejar el vehículo. Proporciona un modificador al jinete, conductor o piloto.
- **Puestos:** qué puestos permite el vehículo para manejarlo (piloto, copiloto, pasajero, etc.)
- **Reacción:** el grado en que el vehículo responde con rapidez a las acciones del conductor.
- **Tamaño del vehículo:** lo grande o pequeño que es, en comparación con otros objetos de la misma escala.
- **Tripulación:** lo hábiles que son los tripulantes del vehículo, si procede.
- **Velocidad:** cómo de rápido puede llegar a ser el vehículo.

Más adelante encontrarás información sobre cómo se usan cada una de ellas.

EL CONDUCTOR Y LOS TRIPULANTES

En términos de juego denominaremos "conductor" a quién decide el rumbo y velocidad del vehículo, sea éste un caballo, un coche o cualquier otra cosa imaginable. Aunque el papel del conductor es muy importante, no es el único que se puede desempeñar. A continuación hablaremos de cada uno de ellos.

El Conductor

Para realizar cualquier acción con el vehículo, el conductor debe emplear una acción de movimiento, lo que le permite realizar una maniobra. En **NSd20** existen dos tipos de maniobras: sencillas y acrobáticas.

Las **maniobras sencillas** se caracterizan por no requerir una tirada de Habilidad por parte del conductor y son las siguientes:

- **Acelerar.** El personaje puede incrementar una categoría la velocidad de su vehículo (ver más adelante).
- **Deslizamiento Lateral.** un conductor podría desear moverse a un lateral sin cambiar la orientación del vehículo, por ejemplo para cambiar de carril.
- **Frenar.** El conductor puede reducir una categoría la velocidad de su vehículo (ver más adelante).
- **Girar 45 grados.** Cualquier vehículo puede realizar un simple giro de 45 grados como parte de su movimiento.

A diferencia de las maniobras sencillas, las **maniobras acrobáticas** requieren una tirada de Habilidad (una especialidad adecuada de Conducir, Montar, Pilotar nave espacial…) para realizarlas con éxito. Según la situación, el Director de Juego puede determinar que las consecuencias de un fallo son especialmente nefastas, como un accidente de tráfico, una avería, un resultado contrario al esperado o ser alcanzado por sus enemigos.

- **Atacar.** El conductor puede usar el vehículo para colisionar contra otro vehículo, declarando que lo está atacando. Resuelve el ataque como una colisión (ver más adelante), excepto que el conductor del vehículo objetivo puede realizar una salvación de Reflejos con una CD igual a la tirada de Conducir del conductor que ataca para reducir el daño de ambos vehículos a la mitad.
- **Eludir Obstáculos:** el combate de vehículos raramente ocurre en un suelo perfectamente plano y sin rasgos sobresalientes. Cuando un vehículo intenta moverse a través de una zona con obstáculos, el conductor debe tener éxito en una prueba de Habilidad para evitarlo y continuar moviéndose. La CD para evitar un obstáculo varía con la naturaleza del obstáculo, y si se falla se produce una colisión. Hemos incluido una tabla de ejemplo de CD para los obstáculos, pero obviamente serán muy variables según el vehículo del que estemos hablando.

TABLA VI: EVITAR OBSTÁCULOS

Obstáculo	CD
Abrojos*	15
Mancha de aceite**	15
Pequeño (neumático, pocos desechos)	5
Mediano (caja de madera)	10
Grande (montón de escombros)	15
Estructura	No puede ser eludido

* Abrojos: no producen colisión, sino un ataque CD 15 y daño
** Mancha de aceite: si el personaje falla, pierde el control

- **Giro Contrabandeado:** realizando un giro contrabandeado, un conductor puede cambiar radicalmente la orientación sin girar en una curva. Sin embargo, haciendo esto, el vehículo llega a detenerse. La CD para un giro contrabandeado depende del cambio de orientación. En una prueba fallida, en lugar de encarar la dirección deseada, el vehículo solo cambia la orientación en 45 grados. Realiza una prueba de Conducir para retener el control contra una CD igual a la CD del giro contrabandeado intentado.

TABLA V2: GIROS CONTRABANDEADOS

Cambio de Orientación	CD
45 grados	5
90 grados	10
135 grados	15
180 grados	20

- **Acelerón:** con una acrobacia de acelerón, un conductor puede incrementar la velocidad del vehículo en una categoría (este incremento es adicional a cualquier cambio de velocidad realizado al comienzo de la acción del conductor; si el conductor incrementó la velocidad en ese momento, puede acelerar un total de dos categorías en el mismo asalto). La CD para un acelerón es 15, aunque el Director de Juego puede incrementarla según las circunstancias. En una prueba fallida, el vehículo no cambia las categorías de velocidad.
- **Frenazo:** con un frenazo un conductor puede reducir la velocidad del vehículo hasta dos categorías (esto es además de cualquier cambio de velocidad realizado al comienzo de su acción; si el conductor reduce la velocidad en este momento, puede disminuir un total de tres categorías en el mismo asalto). La CD para un frenazo es 15, aunque el Director de Juego puede incrementarla según las circunstancias.
- **Saltar:** un conductor puede intentar saltar con su vehículo a través de una abertura en su camino. La CD para un salto depende de la anchura de la abertura, modificada por la categoría de velocidad del vehículo. En una prueba sin éxito, el vehículo falla en salvar la abertura, y cae o colisiona con el lado más lejano. Determina el daño como para una colisión (ver Colisiones y Atacar).

TABLA V3: SALTOS

Anchura de la Abertura	CD
1 m (zanja)	15
2 m (alcantarilla)	20
3-5 m (riachuelo, pequeño barranco)	25
6-8 m (carretera estrecha, pequeño estanque)	35
9-12 m (carretera ancha, río pequeño)	45
Categoría de Velocidad del Vehículo	**Modificador de CD**
Baja	+10
Media	+5
Alta	0
Muy alta	–5

- **Golpe Lateral:** durante el movimiento de un vehículo, un conductor puede intentar golpear lateralmente un vehículo u otro objetivo, ya sea para causar daño sin atacarle completamente o para causar que el otro conductor pierda el control de su vehículo. Si la maniobra tiene éxito, ambos vehículos reciben daño como si hubieran colisionado (ver Colisiones y Atacar), excepto que el multiplicador de colisión sea ¼, y el conductor del vehículo objetivo pueda realizar una salvación de Reflejos (CD 15) para reducir el daño de ambos vehículos a la mitad del resultado. El conductor del vehículo golpeado lateralmente debe tener éxito en una prueba de Conducir (CD 15) al comienzo de su siguiente acción o pierde el control del vehículo. La CD para un golpe lateral se modifica por el tamaño y la velocidad relativas del objetivo.

TABLA V4: GOLPES LATERALES

Condición del Objetivo	Modificador de CD
Cada categoría de tamaño mayor	–5
Cada categoría de tamaño menor	+5
Cada categoría de velocidad de diferencia	–2

En una prueba fallida, ambos vehículos reciben daño como si el intento de golpear lateralmente hubiera tenido éxito. Sin embargo, el otro conductor no necesita realizar una prueba para retener el control.

Los Tripulantes

Además del conductor, existen varios papeles que pueden ser desempeñados por otros personajes que viajen con él. El que uno de estos roles estén disponibles o no dependen del vehículo en concreto. En caso de duda es el criterio del Director de Juego el que ha de prevalecer.

Copiloto: un copiloto puede ayudar al conductor proporcionándole un +2 a sus tiradas. El copiloto debe estar sentado en una localización donde pueda ver el camino y avisar al conductor (en un coche, esto generalmente significa el asiento de pasajeros delantero). Ayudar al conductor es una acción de movimiento, dejando al copiloto con una acción de ataque cada asalto para hacer algo. Un vehículo solo puede tener un copiloto a la vez.

Artillero: algunos vehículos tienen armas incorporadas. Si tal arma es controlada desde otra localización a la de la posición del piloto, un personaje puede ir a bordo de esa posición y convertirse en el artillero. Un vehículo puede tener tantos artilleros como posiciones de artillería tenga.

Pasajero: todo el resto del personal a bordo del vehículo se consideran pasajeros. Los pasajeros no tienen un papel específico en el manejo del vehículo, pero pueden ser capaces de disparar armas desde el vehículo o tomar otras acciones.

Otros: otros vehículos pueden tener puestos específicos necesarios para su buen funcionamiento, como el vigía de un barco o los mecánicos que cargan carbón en los motores de un barco. En caso de que sean necesarias reglas especiales, se detallarán en el vehículo específico, de otra forma considera su labor como algo narrativo.

EL VEHÍCULO

Previamente hemos hablado de los diversos rasgos que nos permiten representar los vehículos en **NSd20**. A continuación detallamos cada uno de esos rasgos, para más adelante proporcionar unas guías sobre cómo utilizarlos para crear vehículos a tu antojo con un sistema de compra de puntos semejante al de la creación de personajes.

Ámbito

El Ámbito es un rasgo de juego que nos permite clarificar en qué tipo de ambientes se desenvuelve bien el vehículo en cuestión. Por ejemplo, un

vehículo anfibio puede moverse tanto por tierra como por agua, mientras que un caza espacial seguramente pueda volar a nivel planetario y aéreo ordinario. Los ámbitos nos permiten reflejar eso.

En **NSd20** existen seis ámbitos distintos:

- **Submarino:** para desplazarse debajo del agua (P. ej. un submarino).
- **Marino:** para desplazarse por encima del agua (P. ej. un barco).
- **Terrestre:** para desplazarse por tierra (P. ej. un caballo, un coche).
- **Aéreo:** para desplazarse por el aire dentro de un planeta (P.ej. un avión, un pájaro).
- **Interplanetario:** para desplazarse entre planetas (P.ej. una nave espacial).
- **Galáctico:** para realizar desplazamientos entre galaxias (P.ej. una gran nave espacial propia de la Ciencia Ficción).

Por supuesto, el Director de Juego es libre de definir sus propios ámbitos adicionales según la ambientación, como un ámbito superior al galáctico tipo "hiperimpulsión" o para ambientes diferentes como "fuego" si en su ambientación hay mares de ese elemento.

Es posible que en alguna ocasión dos vehículos de ámbitos diferentes se persigan. Aunque por lo general el sentido común os indicará si tiene sentido resolver esas persecuciones con reglas, la tabla V5 os servirá de orientación en los demás casos.

La tabla nos indica cual es la velocidad que se considera que tiene el vehículo de la columna respecto al de la fila en su velocidad "Baja". Así, un vehículo terrestre a velocidad "Baja" se considera que va a velocidad "Alta" para un vehículo de ámbito submarino. Ambos pueden participar en una persecución, pero debe tenerse en cuenta esta diferencia de velocidad. En caso de que se supere la velocidad "Muy alta" se recibe un bono de +2 por cada rango de velocidad que se debiera superar. En los casos que se indica "Inalcanzable" sencillamente la velocidad "Baja" de ese Ámbito es muy superior a la que puede alcanzar un vehículo del otro Ámbito con todas sus fuerzas.

Al diseñar un vehículo debe decidirse cuales son los ámbitos en los que se va a mover el vehículo, pagando un coste de 1 punto por cada uno de ellos. En el resto de ámbitos el vehículo sencillamente es incompetente, y o bien no puede moverse por ellos (un coche intentando volar, por ejemplo) o si lo intentase sería destruido (un avión abandonando la atmósfera terrestre para llegar a Marte). Así, podríamos comprar para una lancha anfibia los ámbitos marino y terrestre por un total de dos puntos (uno cada uno).

Comprando un ámbito el vehículo adquiere inmediatamente la capacidad de desplazarse a velocidades "Parado" y "Baja" con ellos. Si desea moverse a una velocidad mayor debe comprar para cada ámbito dichas velocidades. Consulta el apartado sobre Velocidad más adelante para más información.

Armamento

El vehículo puede llevar cualquier arma que se considere apropiada. Salvo que se indique lo contrario, el arma siempre está en la misma escala que el vehículo, y para utilizarla realiza una tirada con la Bonificación de Ataque.

Aquí proporcionamos un listado de armas "abstractas", porque pueden variar según la Escala del vehículo. En una ambientación concreta, el Director de Juego puede desarrollar sus propias tablas de armamento, dando mucha más variedad a éstas. Al ver la Tabla es posible pensar, ¿pero si casi todas cuestan lo mismo, por qué no me compro la más potente? Pues bien, puede que según la ambientación no sea posible equipar ciertas armas en ciertos vehículos, ¿Os imagináis un caballo que incorpore un cañón? Nosotros tampoco… al menos en la mayoría de las ambientaciones.

TABLA V6: ARMAMENTO EN VEHÍCULOS

Tipo de arma	Daño / Crítico	Coste en Puntos
Arma disuasoria	1d4 / 19-20 x2	1
Arma menor	1d6 / x2	1
Arma media	1d8 / x2	1
Arma media optimizada	1d8 / 19-20 x2	2
Arma pesada	1d10 / x3	2
Arma muy pesada	1d12 / x2	2
Arma muy potente	2d6 / x2	2
Arma extremadamente potente	2d6 / x3	3

Dureza

La Dureza hace referencia a la protección del vehículo frente a golpes, colisiones y ataques. Equivale a la Bonificación de Fortaleza en el caso de los personajes, y su base es 5+Estructura+Modificador por tamaño (ver tabla V8). El Director de Juego debe definir cual es la Dureza que posee un vehículo, para lo cual proporcionamos la siguiente guía.

TABLA V7: DUREZA DE VEHÍCULOS

DUREZA	Ejemplos de tamaño humano
6	Bicicleta
7	Motocicleta
8	Cuadriciclo
10	Coche corriente
12	Coche reforzado
13	Cuatro por cuatro
14	Furgoneta
18	Camión ligero
20	Camión pesado
24	Tanque

Carga

La carga de un vehículo es, como su nombre indica, cuántas cosas puede alojar en su interior. Dado que los vehículos son muy diferentes por su tamaño, prescindiremos de hablar de cantidades de carga concretas a favor de un sistema abstracto: carga ligera, media o pesada y número de unidades de la misma. Una carga ligera en un coche puede ser un niño o una maleta, mientras que en un transbordador espacial puede ser un caza espacial.

A la hora de definir cual es la carga de un vehículo no sólo hay que tener en cuenta si es ligera, media o pesada, sino cuantas unidades caben. En un coche

TABLA V5: VELOCIDADES COMPARADAS

	Submarino	Marino	Terrestre	Aéreo	Interplanetario	Galáctico
Submarino	—	Baja	Parado	Parado	Parado	Parado
Marino	Media	—	Baja	Parado	Parado	Parado
Terrestre	Alta	Media	—	Parado	Parado	Parado
Aéreo	Muy alta	Muy alta	Alta	—	Parado	Parado
Interplanetario	Inalcanzable	Inalcanzable	Inalcanzable	Muy alta	—	Parado
Galáctico	Inalcanzable	Inalcanzable	Inalcanzable	Inalcanzable	Muy alta	—

cualquiera, por ejemplo, caben unas siete unidades de carga media (5 pasajeros + 2 cargas medias en el maletero). De nuevo recomendamos que sea el buen juicio del Director de Juego el que imponga las limitaciones pertinentes.

Escala

La Escala es un concepto abstracto que nos indica cómo de diferentes son dos objetos en cuanto a su tamaño. En NSd20 las Escalas sirven para considerar que la interacción entre dos objetos es imposible o irrelevante, porque las Escalas son categorías desmesuradamente diferentes entre sí. Una persona y un dragón estarían todavía en la misma escala, pero un ser microscópico y una hormiga, no.

Las Escalas posibles son las que nombramos a continuación de menor a mayor, junto con ejemplos basados en nuestra realidad:

- Microscópico (algo tan pequeño como una bacteria).
- Minúsculo (una hormiga).
- Estándar (un humano y cosas que pueden ser utilizadas por él).
- Gigantesco (una montaña).
- Planetario (un planeta).
- Galáctico (algo tan grande que puede devorar un planeta).

Un objeto en una Escala puede interactuar con algo de una Escala inmediatamente inferior o superior, lo demás le resulta o tan insignificante que no puede reparar en él o tan grande que no puede llamar su atención de ninguna forma. Junto a ello, un objeto de Escala inferior no puede hacer daño significativo a algo de una Escala superior, y un objeto de Escala superior puede hacer tal cantidad de daño a un objeto de tamaño inferior como para destruirlo. Pueden existir excepciones, como la clásica arma secreta que es necesario conseguir para salvar el mundo, pero son elementos de la ambientación y la trama del Director de Juego, y por tanto pueden obviar cualquier regla.

Aunque las Escalas pueden parecerte confusas, su uso en juego es más bien anecdótico salvo en las ambientaciones más estrambóticas. Si este nivel de detalle te resulta demasiado abstracto quizás quieras revisar el apartado "Tamaño", que se aplica a objetos en una misma Escala.

Estructura

La Estructura de un vehículo indica lo resistente que es, sirviendo como base de la Dureza. A efectos de juego equivale al modificador de la Característica de Constitución.

Maniobrabilidad

El rasgo de Maniobrabilidad indica lo fácil que es manejar el vehículo, proporcionando un modificador a todas las tiradas del conductor que estén relacionadas con el manejo del vehículo, como realizar una maniobra sencilla o acrobática. Oscila entre –4 y +4.

Puestos

Los Puestos del vehículo se refiere a qué puestos permite el vehículo para manejarlo (piloto, copiloto, pasajero, etc.). Si se indica el número de puestos, pero ninguna referencia adicional, se entiende que todos ellos son pasajeros salvo uno, que hará las veces de conductor.

Reacción

El grado en que el vehículo responde con rapidez a las acciones del conductor, se traduce en un modificador a las tiradas de Iniciativa de los usuarios del vehículo (el conductor, los artilleros, etc.).

Tamaño de los vehículos

El tamaño de los vehículos sólo es relevante cuando se compara vehículos de la misma escala. No tiene mucho sentido entrar a distinguir cuánto más grande es un avión respecto a un coche cuando definimos su relación con un caracol. Sin embargo, cuando hablamos de una misma escala sí puede haber grandes diferencias.

Esas diferencias se reflejan en un modificador de Iniciativa, Maniobra y Defensa y otro para la Dureza según indica la siguiente Tabla:

TABLA V8: TAMAÑO DE LOS VEHÍCULOS

Tamaño	Iniciativa, Man. y Defensa	Mod. Dureza	Ejemplos de escala humana
Colosal	–8	+8	Yate, camión con remolque
Gigantesco	–4	+4	Tanque, limusina
Enorme	–2	+2	Coche de lujo, coche blindado
Grande	–1	+1	Coche barato, Harley
Mediano	+0	+0	Moto de carreras
Pequeño	+1	–1	Bicicleta infantil
Menudo	+2	–2	Triciclo de niño pequeño
Diminuto	+4	–4	Rata
Minúsculo	+8	–8	Caracol

Tripulación

Más que obligar al Director de Juego a desarrollar estadísticas a todos los tripulantes del vehículo, este rasgo de juego es un descriptor general de "categoría de la tripulación", la aptitud de un típico miembro de la tripulación que no es un personaje jugador, ni un personaje no jugador relevante.

En la Tabla que acompaña estas líneas se detallan diferentes tipos de tripulación, junto con el modificador que se aplica a todas las tiradas de Habilidad relacionadas con el manejo del vehículo (incluyendo Conducir y Reparar) y la Bonificación para todos los Bonificadores que tengas que utilizar para un tripulante. Esto no restringe al Director de Juego a ceñirse a estos rasgos para toda la tripulación de su vehículo, sino para facilitar la narración. En algunos casos no existirá puntuación de tripulación porque sencillamente el vehículo no la posee (un caballo no precisa tripulación, un portaaviones sí).

TABLA V9: CATEGORÍA DE LA TRIPULACIÓN

Tripulante	Modificador	Bonificaciones
No entrenado	–4	–2
Normal	+2	+0
Cualificado	+4	+2
Experto	+8	+4
Campeón	+12	+8

Velocidad

La Velocidad describe las diferentes velocidades que puede alcanzar un vehículo. Toda Velocidad que no sea "Parado" o "Baja" debe comprarse con puntos, como detallaremos más adelante. Que un vehículo vaya a una determinada velocidad no implica solamente que va a esa determinada velocidad, sino que por su velocidad recibe una bonificación a la Defensa del vehículo (cuanto más rápido eres, más difícil es golpearte) y, como contrapartida, una penalización a las tiradas de Habilidad relacionadas con el vehículo, desde la tirada para Pilotar del conductor que desea hacer una maniobra hasta los ataques de los artilleros, si los hay.

TABLA V10: VELOCIDAD DE LOS VEHÍCULOS

Velocidad	Modif. de Defensa	Modif. de Prueba
Parado	+0	—
Baja	+0	+0
Media	+1	–1
Alta	+2	–2
Muy alta	+4	–4

Inicialmente, un vehículo solamente puede estar "Parado" o en velocidad "Baja". Si deseas que un vehículo pueda alcanzar el resto de velocidades debes comprarlas a un coste de un punto por cada una de ellas, y de forma escalonada. Así, si quieres que tu vehículo alcance velocidad "Muy alta" debes comprar primero "Media" (un punto), "Alta" (otro punto) y finalmente "Muy alta" (otro punto más) para un total de tres puntos. Esta compra debe realizarse para cada Ámbito en el que puede moverse el vehículo, de tal modo que un vehículo podría moverse por ejemplo hasta velocidad "Baja" en terrestre, "Muy alta" en "Aéreo" y "Alta" en galáctico, con un coste de 5 puntos.

ACCIÓN ENTRE VEHÍCULOS

Los vehículos son protagonistas de escenas de acción en **NSd20**, por lo que no está de más contar con unas cuantas reglas específicas para ellos. En este apartado nos centraremos en describir las persecuciones, combates y colisiones entre vehículos.

Persecuciones

Las persecuciones deben ser momentos rápidos, trepidantes. Por eso en **NSd20** las resolvemos con un sistema de tres pasos.

1º Determinar la distancia inicial. El primer paso en una persecución es que el Director de Juego determine la distancia que separa al perseguido de su perseguidor al comienzo de la carrera. Esta distancia viene determinada en Niveles, y oscila entre 1 y 6. Determinar la distancia inicial es importante porque define lo fácil o difícil que va a ser para el perseguidor llegar hasta el perseguido. La Tabla de Distancias trata de ayudar al Director de Juego a establecer cuál es la distancia inicial en cada persecución.

TABLA VII: DISTANCIA INICIAL EN UNA PERSECUCIÓN

Situación	Distancia inicial
Pisándole los talones	1
Cerca	2
Media distancia	3
Lejos	4
Muy lejos	5
Casi fuera de alcance	6

2º La persecución en sí. Una persecución no es más que una acción opuesta entre perseguido y perseguidor que se mantiene a lo largo de varios asaltos. Por ello, deben resolver la acción y según el resultado la distancia inicial se verá modificada o no.

- Si el perseguido es el vencedor de la tirada enfrentada en este asalto, el nivel de distancia aumenta en uno.
- Si es el perseguidor el que vence, el nivel de distancia se reduce en uno.
- Si ambos obtienen el mismo resultado la distancia no se modifica.

3º Fin de la persecución. El fin de la persecución se produce cuando los niveles de distancia llegan a cero, lo cual implica que el perseguidor alcanza al perseguido, o cuando el perseguidor consigue imponer una distancia de 7 (más allá del alcance) y huir.

Esto son las reglas de persecuciones, sin embargo cumplirlas no supone el final de la acción. Es posible que el perseguido trate de pelear para defenderse, o si es un vehículo es fácil que no lo detenga y se entregue sin más. El Director de Juego debe tener en cuenta esto y aplicar estas reglas únicamente como una parte más de la escena de acción de la que forma parte la persecución. Quizás te resulte interesante consultar los apartado sobre "Combates" y "Colisiones", más adelante.

Combates

El combate entre vehículos es, en esencia, igual que el combate entre personajes, de hecho su estructura es idéntica:

1. Cada combatiente comienza la batalla desprevenido. Una vez que un combatiente actúa por primera vez, deja de estar desprevenido.
2. El DJ determina qué personajes son conscientes de la presencia de sus oponentes al comienzo del combate. Si no todos los combatientes son conscientes de sus oponentes, tiene lugar un asalto de sorpresa antes de que comience el asalto normal. Los combatientes conscientes de sus oponentes pueden actuar en el asalto de sorpresa, de modo que tiran iniciativa. En orden de iniciativa (de mayor a menor), los combatientes que empezaron el combate conscientes de sus oponentes realizan cada uno una acción estándar o de movimiento –no ambas– durante el asalto de sorpresa. Los combatientes que no sean conscientes de sus oponentes no reciben una acción en el asalto de sorpresa. Si ninguno o bien todos los combatientes comienzan la batalla siendo conscientes de sus oponentes, no existe asalto de sorpresa.
3. Cualquier combatiente que quede por hacerlo tira iniciativa. Todos los combatientes se encuentran ahora preparados para empezar su primer asalto normal.
4. Los combatientes actúan en orden de iniciativa, obteniendo cada uno su asignación normal de acciones. El conductor del vehículo debe tirar por su Habilidad para obtener la Defensa en ese turno.
5. Cuando todos han tenido un turno de acción, el combatiente con el total de iniciativa más alto vuelve a actuar, y los pasos 4 y 5 se repiten hasta que el combate termina.

Iniciativa

El vehículo no tiene iniciativa como tal, sino que depende de la del conductor y el resto de tripulantes, cada uno de los cuales actuará en su momento de iniciativa. Por ejemplo, si el artillero tiene mejor iniciativa que el conductor, sencillamente dispara antes de que el vehículo cambie de rumbo por la acción del conductor.

Acciones en combate

En el combate con vehículos se mantienen los diferentes tipos de acciones: gratuitas, de movimiento, estándar y de asalto completo. Estas acciones no pertenecen al vehículo, sino a los personajes que van montados en él y pueden realizar acciones que consideren oportunas, entre las cuales citamos las siguientes:

TABLA VI2: ACCIONES EN COMBATE

Acción	Tipo de acción	¿Quién puede realizarla?
Conducir defensivamente	Movimiento	Conductor
Conducir ofensivamente	Movimiento	Conductor
Realizar una maniobra	Movimiento	Conductor
Recargar	Estándar	Conductor, artillero o cualquier pasajero, según el vehículo
Usar arma de vehículo	Estándar	Conductor o Artillero
Usar un arma propia	Estándar	Cualquier tripulante que vea al blanco

Conducir defensivamente: supone manejar el vehículo de forma que proporcione la mejor defensa posible, dando un +2 a la Defensa del vehí-

culo a costa de un –4 a todas las tiradas de ataque, procedan del vehículo o de sus ocupantes.

Conducir ofensivamente: supone manejar el vehículo de forma que proporcione el mejor ángulo de ataque posible a costa de ofrecer un mayor flanco, dando un +2 al Ataque del vehículo y sus ocupantes a costa de un –4 a la Defensa del mismo.

Realizar una maniobra: sea sencilla o acrobática, como ya describimos al hablar del conductor.

Recargar: supone volver a proveer de munición a las armas del vehículo, para que puedan seguir utilizándose.

Usar arma del vehículo: si el vehículo está equipado con un arma (desde una metralleta montada en un jeep hasta el aliento de fuego de un dragón domesticado), el conductor o el artillero de turno puede utilizarla con su valor de Ataque. Es necesario mencionar que según la Escala y el objetivo, el daño puede ser irrelevante: si una estación espacial dispara su rayo destructor de planetas sobre un individuo, el daño es máximo y, sencillamente, no es posible que la persona haya sobrevivido. El Director de Juego debe aplicar el sentido común en estos casos.

Usar un arma propia desde un vehículo: en este caso supone que el tripulante saca un arma (un arco, una pistola, una espada, etc.) y ataca con ella, resolviéndose como un ataque ordinario, pero con un –4 al Ataque (salvo que tenga la dote Ataque en marcha). Es necesario mencionar que según la Escala y el objetivo, el daño puede ser nulo: si disparas con tu pistola a un enemigo que va en otro coche el daño será útil y podrá tirarse, pero si estás disparando al enorme portaaviones posiblemente el daño sea despreciable por la Escala del vehículo objetivo respecto al personaje. El Director de Juego debe aplicar el sentido común en estos casos.

Defensa

La Defensa del Vehículo es variable de un asalto a otro, y depende del conductor y su talento para mantenerlo en movimiento de forma que evite los ataques de sus enemigos. Para determinar la Defensa del vehículo en un asalto el conductor realiza una tirada de Habilidad CD 15 y por cada punto en que sobrepase la Dificultad obtendrá un +1 a su Defensa, cuya base es 10. Así, en un asalto cualquiera la Defensa de un vehículo es:

Defensa = 10 + [Tirada de Conducir – 15] + Otros modificadores

Si desea obviarse esta tirada, puede considerarse que el personaje obtiene un 10 en su tirada de Habilidad y sumar directamente los rangos (por ejemplo, si el conductor tiene +6 a Conducir, la Defensa de su vehículo sería 11 + modificadores, ya que se supondría que sacó 16 en su tirada). Esto agiliza el combate, pero le resta ese componente de incertidumbre que gusta a muchos grupos de juego.

Daño

El daño de un vehículo depende del arma que lo cause, y por tanto irá especificado en el propio arma. Para que un arma pueda dañar un vehículo de forma significativa debe estar en la misma Escala, despreciándose el daño en caso contrario. Si en lugar de un arma lo que lo ocasiona es una colisión, entonces consulta el apartado correspondiente en este mismo capítulo.

Como si fuera un personaje u objeto, un vehículo tiene umbrales de daño que dividen los cuatro estados posibles de daño y determinan que efecto le producen al vehículo. De este modo, el daño correspondiente a un ataque debe comprarse con las puntuaciones de umbral de daño para ver en que estado deja el ataque al vehículo objetivo, teniendo en cuenta como en el caso de los objetos que:

Si el daño que recibe un vehículo es inferior a su Dureza resulta **dañado** y sufre la penalización normal de –1 por cada estado dañado para resistir daños posteriores.

Si el daño que recibe es igual o superior a su Dureza, pero inferior a su Dureza+5, el vehículo resulta **deteriorado** sufriendo un –2 a su Maniobrabilidad.

Si el daño que recibe un vehículo es igual a su Dureza+5 pero inferior a su Dureza+10 el vehículo está **inutilizado**, dejando de funcionar de inmediato.

Si el daño que recibe el vehículo es igual o superior a su Dureza+10 el vehículo resulta **destruido**.

El registro del daño debe realizarse de manera idéntica al combate entre personajes. Con un estado de dañado, todas las tiradas que impliquen al vehículo tienen un –1, –2 en malherido y cuando queda inutilizado el vehículo sencillamente se detiene y deja de funcionar como tal. Opcionalmente, el Director de Juego puede determinar que algunos sistemas sí funcionan, como el armamento del vehículo, y también puede decidir que algunos vehículos pueden tener un nivel de daño menos que los demás (el nivel deteriorado), recibiendo un punto de creación de vehículo a cambio.

Si uno o más umbrales de un vehículo son iguales o inferiores a 0 (lo que sucede cuando la Dureza del vehículo es negativa debido a su reducido tamaño), entonces el vehículo carece de esos umbrales de daño: sencillamente el vehículo es tan endeble que cualquier daño que reciba le provocará un estado peor de lo que nos gustaría.

Reparar daño del vehículo

Salvo que se indique lo contrario, un vehículo no puede repararse por sí solo. Si el vehículo es un ser vivo o un ente con capacidad de autorreparación entonces sí podría hacerlo, realizando una tirada de Estructura CD 10 para recuperarse de sus estados. La frecuencia de las pruebas se basa en la gravedad del estado. Un vehículo debe haberse recuperado de cualquier estado de mayor gravedad antes de tratar de recuperarse de un estado de gravedad menor.

Pero, en la mayor parte de los casos los personajes deberán reparar sus vehículos, para lo cual deben emplear un tiempo en relación con la Escala del vehículo y las circunstancias, según el criterio definido por el Director de Juego: puede que reparar un coche malherido lleve un día, pero arreglar el robot gigante herido puede llevar meses de trabajo.

- **Dañado**: transcurrido el tiempo definido por el Director de Juego el personaje realiza una tirada de su Habilidad Reparar o Curar heridas, según la naturaleza del vehículo, a CD 10. Si la tirada tiene éxito el vehículo borra este registro, pero si falla puede tirar transcurrido otro lapso de tiempo idéntico con un +1 por cada fallo.
- **Deteriorado**: transcurrido tres veces el tiempo definido por el Director de Juego para el nivel Dañado el personaje realiza una tirada de su Habilidad Reparar o Curar heridas, según la naturaleza del vehículo, a CD 10. Si la tirada tiene éxito el vehículo borra este registro, pero si falla puede tirar transcurrido otro lapso de tiempo idéntico con un +1 por cada fallo.
- **Inutilizado**: transcurrido tres veces el tiempo definido por el Director de Juego para el nivel Deteriorado (o nueve veces el nivel Dañado) el personaje realiza una tirada de su Habilidad Reparar o Curar heridas, según la naturaleza del vehículo, a CD 10. Si la tirada tiene éxito el vehículo borra este registro, pero si falla puede tirar transcurrido otro lapso de tiempo idéntico con un +1 por cada fallo.

Colisiones

Una colisión ocurre cuando un vehículo golpea a otro vehículo o un objeto sólido. Generalmente, cuando un vehículo colisiona con una criatura u otro coche en movimiento, el objetivo puede intentar una salvación de Reflejos con una CD igual a la tirada de Habilidad obtenida por el Conductor para reducir el daño a la mitad.

El daño base causado por la colisión de un vehículo depende de la velocidad y el tamaño de los objetos involucrados. Usa la velocidad más alta y el tamaño más pequeño de los dos objetos que colisionan referidas en la Tabla adjunta.

TABLA V13: COLISIONES

Mayor Velocidad	Tipo de Dado de Daño
Baja	d2
Media	d4
Alta	d8
Objeto más Pequeño	**Número de Dados**
Colosal	20
Gigantesco	16
Enorme	12
Grande	8
Mediano	4
Pequeño	2
Menudo	1
Más pequeño que menudo	0

Después de encontrar el daño base, determina el multiplicador de daño de la colisión basado en como golpeó el vehículo que colisiona al otro vehículo u objeto (para vehículos moviéndose marcha atrás, considera la parte trasera como la "parte delantera" del vehículo para determinar el multiplicador de colisión). Consulta la tabla V15 para obtener el multiplicador. Una vez que se ha determinado el daño, aplícalo a ambos vehículos (u objetos o criaturas) involucrados en la colisión. Ambos vehículos reducen su velocidad en dos categorías de velocidad.

Tanto el conductor del vehículo que causa la colisión como el que la recibe deben realizar inmediatamente una prueba de Habilidad (CD 15) o perder el control del vehículo.

Pero no olvidemos que cuando un vehículo recibe daño de una colisión, sus ocupantes también pueden recibir daño. La cantidad de daño base depende de la cobertura ofrecida por el vehículo. El Director de Juego debe definir en qué medida este daño es aplicable al vehículo en concreto: es lógico aplicarlo si hablamos de coches, pero puede que no sea así en el caso de un destructor estelar de varios kilómetros de largo.

TABLA V14: DIRECCIÓN DE COLISIÓN

Objetivo del Vehículo que Colisiona	Multiplicador
Un objeto parado	x1
Un vehículo en movimiento: golpe frontal o 45 grados desde el frontal	x2
Un vehículo en movimiento: golpe perpendicular	x1
Un vehículo en movimiento: golpe trasero o 45 grados desde la parte trasera	x1/2
Un vehículo siendo golpeado lateralmente (ver Golpe Lateral)	x1/4

TABLA V15: DAÑO A LOS PASAJEROS

Cobertura	Daño
Ninguna	El mismo daño que el recibido por el vehículo
Un cuarto	La mitad del daño recibido por el vehículo
Un medio	Un cuarto del daño recibido por el vehículo
Tres cuartos o más	Ninguno

CREACIÓN DE VEHÍCULOS

Hasta el momento nos hemos centrado en describir los diferentes rasgos que componen un vehículo y la interacción de los personajes con

ellos, pero es momento de hablar de la creación de vehículos en términos de reglas. Para crear un vehículo el Director de Juego puede establecer un número de "puntos" con los que construir el vehículo (algo especialmente útil si va a permitir que sean los jugadores quienes lo creen, incluso puede decidir que los puntos surjan de los puntos con los que crean el personaje y ése sea "su" vehículo, característico, en el que se desplacen siempre en sus aventuras) o bien ir comprando las cosas según le indique su criterio y luego calcular cuantos puntos ha costado.

Los costes de cada rasgo vienen establecidos en las siguientes directrices:

Ámbito: Un punto por cada ámbito en el que el vehículo pueda desplazarse. Eso le garantiza alcanzar la velocidad "Baja" en dicho ámbito. Si desea más, deberá comprar más.

Armamento: En general un punto por arma, aunque algunas pueden costar hasta 2–3 puntos. Consulta la Tabla de armas.

Carga: Cada punto proporciona 8 puntos de carga ligera, 4 de media o 2 de pesada. Es posible comprar combinaciones intermedias (Ej. 4 de ligera y 2 de media).

Dureza: No se puede comprar. Si deseas incrementarlo debes subir la Estructura del vehículo.

Escala: No se compra, la determina el creador del vehículo.

Estructura: Un punto por cada punto de Estructura. También se puede reducir a idéntico coste.

Maniobrabilidad: Por defecto Maniobrabilidad –4, cuesta un punto conseguir –2, dos puntos +0, tres puntos +2 y cuatro puntos +4

Puestos: Se calculan a partir de la carga. Si no se especifica nada al crear el vehículo, sólo hay un puesto de piloto, uno de artillero por cada arma y el resto pasajeros. Si se quieren puestos específicos (Ej. Copiloto) cuestan un punto por puesto, debiendo reemplazar una plaza de pasajero. El puesto de "tripulante" no cuesta puntos, porque se compra con "Tripulación".

Reacción: Un punto por punto, para un máximo de +5. También es posible reducirla en la misma forma (punto por punto), hasta un mínimo de –5.

Tamaño: Cada categoría por encima de mediano cuesta un punto. Cada categoría por debajo de mediano proporciona un punto.

Tripulación: "No entrenados" proporciona un punto. "Cualificados" cuesta un punto. "Expertos" cuesta dos puntos. "Campeones" cuesta tres puntos.

Velocidad: El vehículo puede alcanzar hasta la velocidad "Baja". Si decide conseguir una velocidad más gasta un punto. Esto es específico para cada Ámbito, así que debe comprarse por separado.

VEHÍCULOS DE EJEMPLO

A modo de conclusión, presentamos algunos vehículos generados con estas reglas como una muestra de la flexibilidad de **NSd20** en este sentido.

Aerodeslizador

Ámbito: terrestre (1 punto)
Armamento: láser (arma disuasoria, 1 punto)
Dureza: 6 (5+1 de Estructura)
Carga: 2 media y 4 ligera (1 punto)
Escala: estándar
Estructura: 1 (1 puntos)
Maniobrabilidad: +2 (3 puntos)
Puestos: piloto y pasajero (1 carga media cada uno)
Reacción: +2 (2 puntos)
Tamaño: mediano (0 puntos)
Tripulación: carece (0 puntos)
Umbrales de daño: Deteriorado 6, Inutilizado 11, Destruido 17
Velocidad: todas (3 puntos)
Total puntos: 12

Avión comercial

Ámbito: terrestre, aéreo (2 puntos)
Armamento: carece (0 puntos)
Dureza: 20 (5+7 de Estructura+8 por tamaño)
Carga: 80 media + 80 ligera (30 puntos)
Escala: estándar
Estructura: 7 (7 puntos)
Maniobrabilidad: +0 (2 puntos)
Puestos: piloto, copiloto y resto pasajeros y personal de apoyo en cabina (1 carga media cada uno, copiloto cuesta 1 punto)
Reacción: –1 (–1 puntos)
Tamaño: colosal (4 puntos)
Tripulación: cualificada (4 puntos)
Umbrales de daño: Deteriorado 20, Inutilizado 25, Destruido 30
Velocidad: terrestre hasta baja (0 puntos), aéreo todas (3 puntos)
Total puntos: 52

Bicicleta de paseo

Ámbito: terrestre (1 punto)
Armamento: carece (0 puntos)
Dureza: 5 (5+0 Estructura)
Carga: 2 media y 4 ligera (1 punto)
Escala: estándar
Estructura: 0 (0 puntos)
Maniobrabilidad: +0 (2 puntos)
Puestos: piloto y pasajero (1 carga media cada uno)
Reacción: +0 (0 puntos)
Tamaño: mediano (0 puntos)
Tripulación: carece (0 puntos)
Umbrales de daño: Deteriorado 5, Inutilizado 10, Destruido 15
Velocidad: hasta media (1 punto)
Total puntos: 5

Caballo

Ámbito: terrestre (1 punto)
Armamento: carece (0 puntos)
Dureza: 6 (5+0 Estructura+1 por tamaño)
Carga: 2 media y 4 ligera (1 punto)
Escala: estándar
Estructura: 0 (0 puntos)
Maniobrabilidad: –2 (1 punto)
Puestos: piloto y pasajero (1 carga media cada uno)
Reacción: +1 (1 punto)
Tamaño: grande (1 puntos)
Tripulación: carece (0 puntos)
Velocidad: hasta alta (2 puntos)
Umbrales de daño: Deteriorado 6, Inutilizado 11, Destruido 17
Total puntos: 7

Camión

Ámbito: terrestre (1 punto)
Armamento: carece (0 puntos)
Carga: 2 media y 15 pesada (8 puntos)

Criaturas, personajes y vehículos

Después de leer los capítulos acerca de personajes, criaturas y vehículos es posible que estés pensando que todos ellos son muy diferentes entre sí y que cada uno está gobernado por sus propias reglas. Esto da lugar a preguntas tan interesantes como ¿Un caballo es una criatura o un vehículo? ¿Y si además en mi ambientación los caballos son una raza de personaje? Afortunadamente, la compatibilidad sigue estando ahí, y aquí te lo vamos a explicar.

Si examinas las criaturas y los personajes, no existen diferencias significativas entre ellos, salvo que las criaturas se catalogan en una plantilla concreta (Aberración, Gólem, etc.) que, en el fondo, son como las plantillas de razas que conocemos (p.ej. enano o elfo). En definitiva, una criatura es como un personaje.

En el caso de los vehículos el asunto es un poco menos evidente, porque hemos utilizado nomenclatura propia para facilitar la comprensión de lo que significa un vehículo. Nos es más fácil hablar de Estructura que de Fortaleza, porque consideramos que es más fácilmente asumible por el lector, pero en el fondo seguimos hablando de lo mismo. A continuación se explica qué rasgo es el equivalente en relación a los de un personaje normal.

Ámbito: Terrestre, salvo que se compren otros con puntos

Armamento: El arma que posee el personaje o criatura

Carga: La capacidad de carga del personaje según su Fuerza

Dureza: Bonificación de Fortaleza del personaje o criatura

Escala: Rasgo no equivalente, pero deducible (normalmente estándar)

Estructura: Característica de Constitución del personaje o criatura

Maniobrabilidad: Rasgo no equivalente, el personaje o criatura por defecto tiene –4. Debería gastar puntos para considerarse maniobrable

Puestos: Rasgo no equivalente, el personaje o criatura debería gastar puntos si tiene un puesto que no sea el de piloto y pasajeros, que se determinarían según su Carga

Reacción: Iniciativa del personaje o criatura

Tamaño: Tamaño del personaje o criatura

Tripulación: En un principio, inexistente para el personaje o criatura. Si por razones de la ambientación fuera necesario, se compraría con puntos como en un vehículo corriente

Velocidad: Por defecto un personaje o criatura alcanza la velocidad Baja, si desea más debe comprarlas con puntos

De esta forma, si en tu ambientación tenéis una criatura que suele ser utilizada como vehículo, os sugerimos que al diseñarla compréis también los rasgos de "vehículo" que sean necesarios y hagáis una única hoja de personaje, indicando entre paréntesis los rasgos que son de vehículo. Así, por ejemplo, un caballo podría tener Iniciativa (Reacción) +1.

Dureza: 12 (5+3 Estructura +4 por tamaño)
Escala: estándar
Estructura: 3 (3 puntos)
Maniobrabilidad: –2 (1 punto)
Puestos: piloto y copiloto (1 carga media cada uno, copiloto cuesta 1 punto)
Reacción: –1 (+1 punto)
Tamaño: gigantesco (3 puntos)

Tripulación: carece (0 puntos)
Umbrales de daño: Deteriorado 12, Inutilizado 17, Destruido 22
Velocidad: hasta alta (2 puntos)
Total puntos: 18

Caracol de carreras

Ámbito: terrestre (1 punto)
Armamento: mordisco (arma disuasoria, 1 punto)
Carga: 1 media y 6 ligera (1 punto)
Dureza: –3 (5+1 Estructura –8)
Escala: estándar
Estructura: 1 (1 puntos)
Maniobrabilidad: –2 (1 punto)
Puestos: piloto (1 carga media)
Reacción: +4 (4 puntos)
Tamaño: minúsculo (4 puntos)
Tripulación: carece (0 puntos)
Umbrales de daño: Inutilizado 2, Destruido 7
Velocidad: todas (3 puntos)
Total puntos: 16

Caza espacial

Ámbito: aéreo y planteario (2 puntos)
Armamento: cañones (arma media optimizada, 2 puntos)
Carga: 1 media y 2 ligeras (0 puntos)
Dureza: 7 (5+1 Estructura +1 por tamaño)
Escala: estándar
Estructura: 1 (1 puntos)
Maniobrabilidad: +4 (4 puntos)
Puestos: piloto (1 carga media)
Reacción: +3 (3 puntos)
Tamaño: grande (1 punto)
Tripulación: carece (0 puntos)
Umbrales de daño: Deteriorado 7, Inutilizado 12, Destruido 17
Velocidad: aéreo y planetario todas (6 puntos)
Total puntos: 20

Coche corriente

Ámbito: terrestre (1 punto)
Armamento: carece (0 puntos)
Carga: 5 medias y 6 ligeras (2 puntos)
Dureza: 8 (5+2 Estructura +1 por tamaño)
Escala: estándar
Estructura: 2 (2 puntos)
Maniobrabilidad: +0 (2 puntos)
Puestos: piloto, copiloto, resto pasajeros (1 carga media cada uno, copiloto cuesta 1 punto)
Reacción: +1 (1 puntos)
Tamaño: grande (1 puntos)
Tripulación: carece (0 puntos)
Umbrales de daño: Deteriorado 8, Inutilizado 13, Destruido 18
Velocidad: todas (3 puntos)
Total puntos: 12

Dragón de monta

Ámbito: terrestre y aéreo (2 puntos)
Armamento: aliento (arma muy pesada, 2 puntos) y garras (arma menor, 1 punto)
Carga: 8 medias (2 puntos)
Dureza: 9 (5+4 Estructura +2 por tamaño)
Escala: estándar
Estructura: 4 (4 puntos)
Maniobrabilidad: +2 (3 puntos)
Puestos: piloto, resto pasajeros (1 carga media cada uno).
Reacción: +2 (2 puntos)
Tamaño: enorme (2 puntos)
Tripulación: carece (0 puntos)
Umbrales de daño: Deteriorado 9, Inutilizado 14, Destruido 19
Velocidad: terrestre hasta alta (2 puntos) y aéreo todas (3 puntos).
Total puntos: 23

Helicóptero

Ámbito: aéreo (1 punto)
Armamento: metralleta (arma media, 1 punto)
Carga: 4 medias (1 punto)
Dureza: 9 (5+2 Estructura +2 por tamaño)
Escala: estándar
Estructura: 2 (2 puntos)
Maniobrabilidad: +0 (2 puntos)
Puestos: piloto, copiloto, artillero, resto pasajeros (1 carga media cada uno, 1 punto por copiloto y otro por artillero).
Reacción: +0 (0 puntos)
Tamaño: enorme (2 puntos)
Tripulación: carece (0 puntos)
Umbrales de daño: Deteriorado 9, Inutilizado 14, Destruido 19
Velocidad: hasta Alta (2 puntos)
Total puntos: 13

Hormiga guisante

Ámbito: terrestre (1 punto)
Armamento: patas (arma menor, 1 punto)
Carga: 2 medias y 4 ligeras (1 punto)
Dureza: –1 (5+2 Estructura –8 por tamaño)
Escala: estándar
Estructura: 2 (2 puntos)
Maniobrabilidad: +2 (3 puntos)
Puestos: piloto, resto pasajeros (1 carga media cada uno).
Reacción: +1 (1 puntos)
Tamaño: diminuto (4 puntos)
Tripulación: carece (0 puntos)
Umbrales de daño: Inutilizado 4, Destruido 9
Velocidad: hasta alta (2 puntos)
Total puntos: 15

Nave espacial

Ámbito: terrestre, aérea, interplanetaria (3 puntos)
Armamento: 2 láser (arma media, 1 punto cada uno) y un cañón (arma pesada, 2 punto)
Carga: 13 medias, 5 pesadas y 16 ligeras (7 puntos)
Dureza: 17 (5+4 Estructura +8 por tamaño)
Escala: estándar
Estructura: 4 (4 puntos)
Maniobrabilidad: +0 (2 puntos)
Puestos: piloto, copiloto y tres artilleros resto tripulación (1 carga media cada uno, copiloto y artilleros 1 punto cada).
Reacción: +0 (0 puntos)
Tamaño: colosal (4 puntos)
Tripulación: cualificados (1 punto)
Umbrales de daño: Deteriorado 17, Inutilizado 22, Destruido 27
Velocidad: terrestre hasta media, aérea todas, interplantearia hasta Alta (6 puntos)
Total puntos: 35

DIRECCIÓN

Ahora que el resto de jugadores no nos escucha, podemos decirlo: eres el tipo más importante de la mesa. Sí, tú eres quién va a plantear la ambientación y la historia de las partidas que vais a jugar, tú eres quien va a dirimir en los conflictos y eres quien debe conocerse este libro al menos tan bien como el jugador más ávido de conocimientos que tengas. No es una labor sencilla, pero sí muy satisfactoria.

En este capítulo nos vamos a centrar en la labor del Director de Juego o "DJ", desde los consejos para aquellos que nunca habéis ejercido ese papel hasta algunos recursos narrativos para los que llevan tiempo jugando y quieren dar a sus partidas un aire distinto. Pero no perdamos más tiempo, hay mucho de lo que hablar.

COSAS QUE PREGUNTARSE

Lo primero que debes preguntarte es por qué vas a hacer de Director de Juego. Aunque a muchos nos pueda parecer que la razón es obvia, lo cierto es que a poco que escarbemos encontramos diversas respuestas: hay gente que dirige partidas de rol porque les gusta, otros porque es "su juego" y los demás jugadores dirigen a "sus" juegos y otros sencillamente porque les ha tocado la china y sus compañeros de partida le han dicho "esta vez diriges tú". Es importante que encuentres una motivación para dirigir, bien sea porque vas a contar historias en una ambientación que te resulta de interés o porque tienes una gran historia que contar. Si no encuentras una motivación clara, quizás deberías sugerir a tus compañeros que otro cogiese la batuta, al menos por esta vez. Y si nadie quiere… bueno, pues entonces hay numerosos métodos de azar para determinar a quién le toca, ¿no? Siempre podéis hacer turnos de Director de Juego para repartir la tarea.

Pero supongamos que sí que vas a dirigir, así que podemos seguir haciendo preguntas. La segunda pregunta que debes hacerte es qué ambientación deseas usar para tus partidas. Existen muchos géneros en los que puedes desarrollar tus historias de NSd20, desde la fantasía medieval hasta el futuro más oscuro y punk. Si no tienes ninguna idea clara, siempre puedes consultar unas páginas más adelante los diversos géneros, o consultar las ideas de ambientaciones que ofrecemos al final del libro. Pero al final de 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 fascinó? ¿Una ambientación fantástica que has ideado? ¿Una época historia que siempre te ha gustado? El único límite es tu imaginación.

Una vez la tengas, la tercera pregunta es más fácil ¿Cómo lo preparo todo? En este manual tienes el esqueleto de reglas, pero debes tomar algunas decisiones antes de que tus amigos comiencen a hacer sus personajes. Piensa qué Habilidades necesitarás, si habrá magia o no, si habrá tecnología punta, mutaciones… en definitiva, toma distancia de los contenidos del libro y selecciona cuales vas a emplear. Eso sí, no olvides ser flexible, si en la ambientación que vas a proponer la "magia" es realmente demonios que poseen tu alma y te enseñan ciertas Habilidades, puede que quieras usar como "magia" las Dotes Software. O cualquier otra cosa que se te ocurra, las reglas sirven para ayudarte a definir en términos de juego lo que necesitas, no para constreñirte.

La última pregunta a la que debes responder antes de ponerte a preparar la partida es: ¿qué trabajo puedo ahorrarme? Una de las cosas más divertidas y útiles de usar un sistema OGL como NSd20 es que hay muchos libros OGL con información que puedes aprovechar para tus partidas, desde ideas para Dotes y Habilidades hasta nuevos hechizos, ideas para poderes especiales, etc. Si tienes de donde cogerlo, ahorrarás tiempo y trabajo.

DIRIGIENDO EL JUEGO

Los Directores de Juego tienen una importante labor por delante, por lo que no está de más dedicarnos a detallar cada una de las partes que componen su labor: definir la ambientación y escenario de la historia, construir la historia en sí, resolver las reglas del juego y ensamblarlo todo en una partida de rol. Parece difícil, pero con un poco de práctica serás todo un experto.

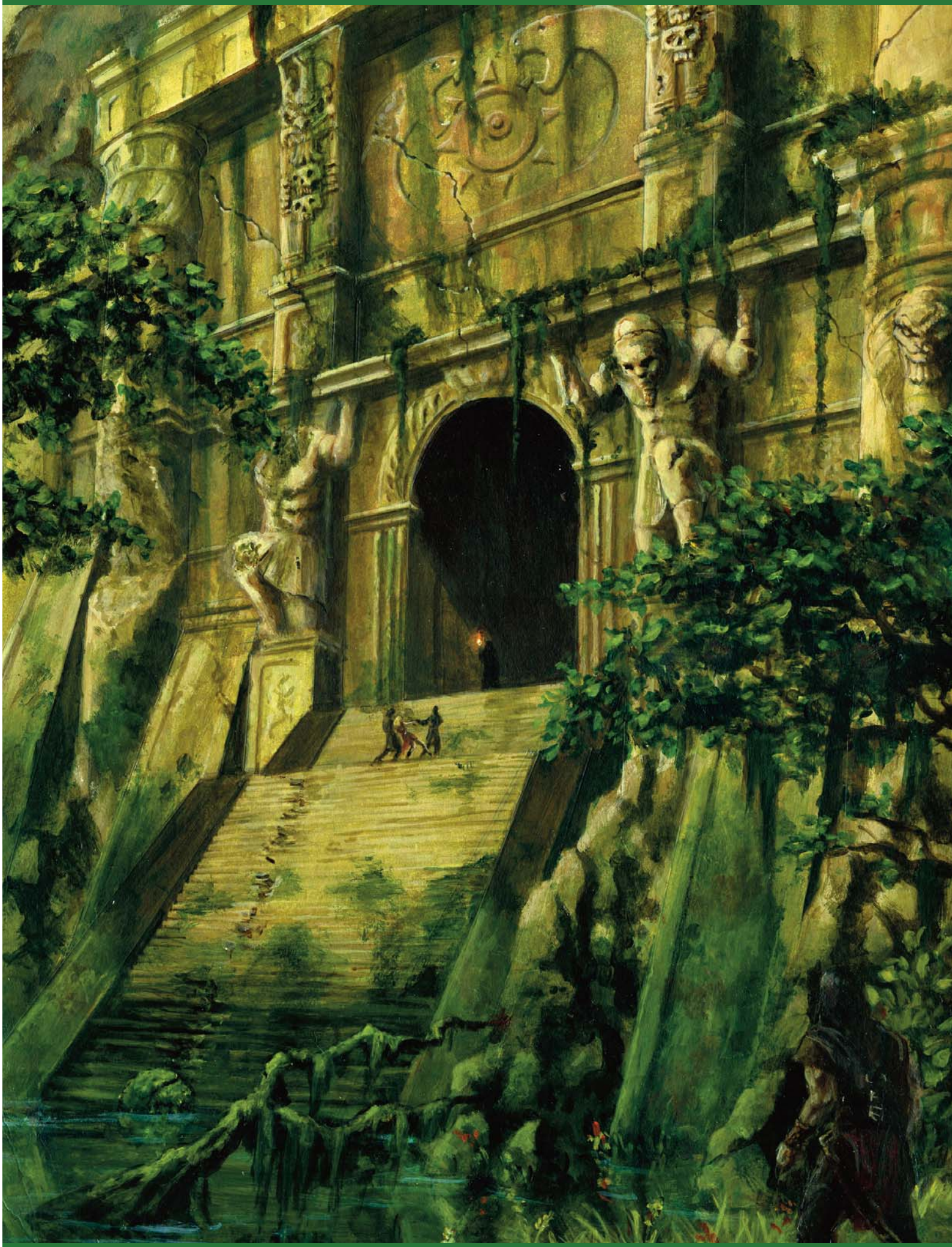
Ambientación y Escenario

Probablemente la pieza fundamental de una partida de rol sea la ambientación. Por muy buenas que sean las reglas, por intrigante que sea la trama que ofrezcas a tus jugadores, si la ambientación en la que se desarrolla no les resulta atrayente la partida no será todo lo buena que debería 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.

Si no quieres perder tiempo en crear tu propia ambientación, puedes usar alguna existente, bien de las que te proponemos en este manual, bien de otras fuentes como otros juegos de rol, películas, novelas, etc. 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 (ver más adelante) necesitarás menor o mayor grado de detalle. 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 al dedilllo todas las partes de ese mundo.

La creación de la ambientación es muy divertida para los Directores de Juego. Literalmente, lo que deseas se hace realidad. 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, no olvides ser también coherente: si has dicho que en el imperio donde se desarro-



llan tus partidas se adora a un único Dios, inventarse otro 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 sólo 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 sin apenas necesidad de crear detalles específicos, y además te indican que aspectos de las reglas debes considerar. Serán un buen punto de apoyo para que luego desarrolles las ambientaciones a tu antojo o crees tus propias ambientaciones.

GRADO DE PODER DE LA CAMPAÑA

Como Director de Juego, otra de tus responsabilidades es establecer cuál es el grado de poder de la campaña. Se trata de responder la pregunta ¿cómo de poderosos son los protagonistas de estas historias? Y, consecuentemente, asignar los puntos de personaje disponibles para el proceso de creación. En la página 18 del capítulo de personajes se ofrecen unos baremos para eso, pero a continuación los ampliamos detallando un poco más las categorías:

- **Gente normal.** Los personajes son personas normales en su mundo de juego. Este es el nivel por defecto para ambientaciones "realistas" y de terror. Historias policiales, drama, investigación y horror son géneros que pueden explotarse bien con personajes de este tipo. Adicionalmente, este puede ser el punto de partida para ambientaciones en las que los personajes poseen poderes de cualquier tipo, pero comienzan el juego sin ellos o sin conocimiento de que los tienen. 40 puntos de personaje son los adecuados para crear protagonistas de este estilo.
- **Héroes y aventureros.** Cuando los personajes son gente excepcional que sobresale de la media, capaces de realizar grandes proezas, de enfrentarse a búsquedas imposibles y protagonizar momentos de acción trepidante, entonces este es el nivel de poder de tu campaña. Los géneros de acción y aventuras son los apropiados para este estilo de juego. También puede ser el escalón indicado para personajes que son gente normal pero tienen acceso a alguna clase de poder especial limitado. Entre 60 y 80 puntos (70 es lo habitual) son los indicados para personajes circunscritos a este grado de poder.
- **Personas con capacidades extraordinarias.** Si todos los personajes tienen acceso a poderes especiales que dominan con fluidez (sean psíquicos, mágicos, etc.) necesitarán más puntos de personaje para representar esto. Esta es la situación indicada para campañas de alta fantasía o space opera en las que todos los personajes son magos, campeones de la galaxia, héroes legendarios, superhérores "realistas" o algo similar. Proporciona entre 90 y 120 puntos (100 es una cantidad adecuada) para la creación de estos personajes y, para reflejar aún más su naturaleza excepcional, multiplica por 1,5 los límites de características, bonificaciones y habilidades (de modo que las puntuaciones máximas pasan a ser 30 en Características, 7 en bonificaciones y 15 en rangos de habilidad).
- **Superhéroes.** Tanto si los personajes visten calzas ajustadas de brillantes colores como si no, este nivel de juego permite que tengan capacidades marcadamente sobrehumanas y montones de poderes a su disposición. Héroes de cómic, semidioses mitológicos, grandes maestros de las energías místicas del Universo y, en general, personajes que libran batallas cósmicas en las que se decide el destino de la Humanidad entran en esta categoría. Entre 130 y 200 puntos (150 como nivel por defecto para este estilo de juego) son los indicados para la creación de estos seres excepcionales. Además, dobla los límites de puntuaciones durante el proceso de creación de personaje: 40 en Características, 10 en bonificaciones y 20 rangos de habilidad.

Como DJ, desde luego, puedes establecer tus propios niveles de poder para campañas excepcionales. ¿Son los PJs niños o adolescentes en una ambientación realista? Tal vez quieras otorgarles solo 25 puntos y bajar las puntuaciones máximas a la mitad o al 80% de lo normal. Por el contrario, ¿los personajes son dioses o fuerzas de la naturaleza desatadas más allá del entendimiento humano? Tal vez quieras otorgar 250, 300 o más puntos y olvidarte completamente de cualquier límite. Quién sabe, tal vez sea divertido.

Partidas Autoconclusivas, Historias y Campañas

A la hora de lanzarte a dirigir también debes tener en cuenta si vas a dirigir una partida autoconclusiva, una historia o una campaña, porque eso afectará a tu planificación.

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, le ofrecemos a los jugadores una trama muy concisa, ellos participan de la misma con sus personajes y todo se resuelve. Las partidas autoconclusivas 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, bien o mal, pero concluye. Te recomendamos que si es la primera vez que diriges a 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 autonconclusivas, 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 donde 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 narrarlo en una sola sesión, 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 sobretodo pensar en las consecuencias de lo ocurrido en la sesión anterior para construir la siguiente, pero también permiten historias más complejas e interesantes. Una buena forma de ir incrementando la profundidad de tus partidas es crear varias historias (arcos argumentales) entrelazados unos con otros. De ahí a la campaña sólo 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 van desarrollando historias una detrás de otra, normalmente entrelazándolas para dar lugar a una conclusión apasionante. 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 en 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. Las campañas 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.

CONSTRUYENDO TUS PROPIAS PARTIDAS

Aunque utilices partidas creadas por la editorial o por otros aficionados, tarde o temprano acabarás creando tus propias partidas o módulos. Aunque conforme vayas dirigiendo te será cada vez más fácil, no está de más que te demos algún consejo para empezar, y el mejor consejo que podemos darte es que partas del

clásico esquema: planteamiento – nudo – desenlace. Al planear el módulo piensa en una situación inicial problemática (la princesa ha sido secuestrada, los medicamentos no han llegado a la aldea, hay un mapa del tesoro), luego piensa en cómo puede desarrollarse el nudo, es decir, el desarrollo de la historia (aunque siendo flexible, ten en cuenta que los personajes de los jugadores tienen libre albedrío y pueden querer hacer cualquier cosa que trastoque tus planes) y desenlace o formas de resolver la historia (satisfactorias o no, recuerda lo del libre albedrío). No hace falta que lo escribas al detalle como si fuera un módulo profesional, pero sí que tengas claro los puntos principales. Al principio sí es recomendable que tomes muchas notas antes de la partida, pues te servirán como punto de apoyo, pero con el tiempo te harán menos falta y podrás incluso improvisar partidas de la nada o partiendo solamente de los historiales de los personajes. En definitiva, dirigir es como montar en bici, al principio cuesta aprender, pero luego va todo rodado, nunca mejor dicho.

En general la base para un módulo parte de una idea que tenga potencial para una buena historia, principalmente de acuerdo con la ambientación concreta que estemos tratando. En realidad, los tipos de historias básicas que se pueden contar son limitadas, por lo que con cierta adaptación casi cualquier idea nos puede valer.

Si ya tenemos una idea básica, cabe hacernos las seis preguntas clásicas, ordenadas según su interés para escribir partidas: Qué, Porqué, Quién, Cómo, Dónde y Cuándo. Adicionalmente, es interesante determinar el gancho de la aventura, en pocas palabras la causa por la cual los personajes van a involucrarse en la partida.

- **Qué:** esta es fácil, describir de qué trata la historia, cual es el evento que ha ocasionado el cúmulo de acontecimientos que los personajes deberán investigar, o cual es el evento que va a suceder en el futuro inmediato.

  Es fácil que el Qué esté oculto entre la maraña de pistas, personajes y lugares. Es conveniente que pienses con calma si es posible con la información que los personajes tienen disponible averiguar de qué va el tema. Ten en cuenta de que tú tienes toda la información, pero tus jugadores muchas veces sólo tienen parte de ella. Intenta evitar que haya pistas únicas que conduzcan al siguiente paso: ¿qué pasaría si los jugadores fallan la tirada apropiada para darse cuenta, o la pasan por alto?

- **Porqué:** antes incluso de saber quién, es interesante saber el porqué. Aquí es donde hay que aplicar la lógica de los eventos acaecidos o por venir para que todo tenga sentido. Sea lo que sea lo que suceda, debe ocurrir por un motivo, aunque los personajes jugadores no sean capaces de verlo (al menos de momento). Si no hemos decidido el porqué lo suficiente, lo más probable es que la aventura caiga como un castillo de naipes más tarde o más temprano, en cuanto los jugadores intenten entenderla.

  Por otra parte, esto no quiere decir que el autor de los eventos definidos en el Qué actúe de forma lógica o comprensible. Si su mente es incomprensible para los mortales o simplemente está loco, es muy probable que su actuación sea casi imposible de seguir. No obstante, incluso esto tiene sentido ("desde su punto de vista absurdo, esto tiene lógica").

  Como en el caso del Qué, pero aún con más importancia, dale un par de vueltas al Porqué para ver si es posible llegar a descubrirlo con la información que habrá disponible.

- **Quién:** aquí no solamente trataremos de aquellos que provocan la necesidad de la aventura, sino de todos aquellos involucrados al nivel que sea. Estos personajes serán la forma principal de los jugadores para interactuar con el escenario, por lo que cuanto más definidos estén mejor

  En general aquí listaremos personajes como el mentor que embarca a los personajes a la aventura, los aliados a los que pueden recurrir, las fuentes de información, los proveedores de suministros, los secuaces y matones, el villano o villanos principales, etc.

- **Cómo:** lo que va a suceder, ¿cómo va a ocurrir? Y si es un hecho pasado, ¿cómo ocurrió? Ten en cuenta que si los jugadores van a investigar sobre esto, necesitas saber el cómo para poder determinar su grado de éxito. También es interesante que pienses en la finalización de dicho evento ya sea por sí mismo o por intervención ajena.

  Ten en cuenta que sabiendo el Cómo, se puede intentar evitar o interferir en la trama, por lo que es interesante saber qué puede ocurrir en

las alternativas más plausibles, porque los jugadores probablemente las piensen.

- **Dónde:** esta parte en general es sencilla. Sabiendo dónde van a ocurrir los eventos en cada ocasión puedes prepararte con antelación (por ejemplo, para utilizar mapas) y los jugadores pueden navegar por la trama físicamente.

  Si puedes hacer las localizaciones interesantes, emocionantes y románticas, o tenebrosas y enervantes, ¡mucho mejor!

- **Cuándo:** tener una idea de la secuencia temporal de la partida es muy útil, pero ten en cuenta que tu secuencia de eventos se verá muy influenciada (usualmente) por las acciones de los personajes. Muy importantes a efectos del Cuándo son las fechas límite (en numerosas ocasiones, si los personajes tardan más de la cuenta ocurre algo malo… como que vienen refuerzos, se ejecuta a un prisionero, o la nave despega) y los tiempos de viaje, que variarán de una ambientación a otra.

  El Cuándo suele ser uno de los apartados más flexibles, ya que según cómo trascurra la trama puede interesarte adelantar o retrasar un acontecimiento para conseguir que los jugadores lleguen al mismo a tiempo. No obstante, no conviene abusar de este recurso ni permitirles actuar "con red". Llegar demasiado tarde por mala suerte, es una cosa, pero llegar tarde por incompetencia, es otra muy distinta.

  El jugar con fechas límite es una herramienta útil para generar ansiedad a los jugadores, pero si no se lleva bien puede provocar un frenesí inicial y luego un desinterés en cuanto el intervalo de tiempo se acerque a su final. En estas circunstancias, si no sale todo bien los jugadores pueden desanimarse por pensar que no van a poder tener éxito a tiempo.

- **El gancho:** de esta forma denominamos al motivo que impulsa a los jugadores a meterse en la trama. Si consigues que el planteamiento de la historia les atraiga, la narración será mucho mejor que si se sienten obligados a ir "porque se lo han ordenado sus superiores". Si no sienten un interés personal, será mucho más complicado que sigan la trama con entusiasmo.

  Puedes utilizar para el gancho los historiales de los personajes o las notas que hayas podido tomar acerca de sus anteriores aventuras (si las hay) para determinar qué les puede atraer más. Adicionalmente, si conoces bien a tus jugadores, puede que ya sepas de qué pie cojean y preveas qué detalle en concreto les va a motivar más.

ESTRUCTURA PLANTEAMIENTO - NUDO - DESENLACE

Para ayudarte a escribir historias coherentes merece la pena describir el formato que casi todas las historias siguen de una forma u otra. Aparte de ser una fórmula literaria y cinematográfica, es interesante para esta labor porque te ayuda a estructurar las historias de forma fácilmente comprensible, lo cual es una cualidad muy útil a la hora de dirigir las partidas.

- **Planteamiento:** en esta primera parte introducimos la trama. Aquí damos la información inicial a los jugadores de forma que se irán haciendo a la idea de lo que se espera de ellos, pero apenas tienen acceso a un atisbo de todo lo que va a ocurrir.

  Esta parte de la narración suele ser breve, ya que sólo sirve para introducir las bases del resto. Si está bien desarrollado, y el gancho es adecuado, la acción que le sigue es clara y la necesidad de los personajes de involucrarse es directa.

  El planteamiento suele terminar cuando las cosas empiezan a complicarse: lo que parecía fácil llega un momento en que lleva a más dudas y cada vez más difíciles de explicar. Alternativamente se puede pasar ahora a la siguiente fase al descubrir que lo que se está investigando nos lleva a algo totalmente distinto, pero relacionado con el planteamiento.

- **Nudo:** a medida que los personajes avanzan en la trama, van encontrando más información que guía su avance. En este punto ya pueden tener una idea bastante clara del Qué y del Cómo, o suponer bastante del mismo aunque sin certeza. El Porqué, si se han acercado lo suficiente al Quién, probablemente también se haya clarificado. Finalmente el Dónde y Cuándo pueden haberles llevado a escenarios intermedios y prepararles para la escena definitiva.

  Además de este avance en la información, a cada paso el objetivo de los personajes se complica, requiriendo cada vez más de ellos. Buscar más fuentes de información, interrogar a más testigos, pelear con más secuaces, etcétera.

  En el nudo es cuando los jugadores están más involucrados con la trama y se desesperan por ver cómo se les escapa de los dedos la información a pesar de todo lo que ya saben. El siguiente paso les hace dudar o les causa ansiedad. A lo lejos casi se puede atisbar el desenlace, entre toda la tensión acumulada.

  Si en vez de ir al desenlace te interesa redirigir la trama hacia otro giro, un consejo es que ese salto sea breve, o parecerá un desenlace frustrado con la insatisfacción que eso produce.

- **Desenlace:** cuando los personajes adquieren la suficiente información pueden llegar al desenlace, que es donde se atan todos los cabos sueltos o al menos los suficientes como para determinar el éxito o fracaso definitivo de la historia. Aquí los villanos son descubiertos y detenidos, el prisionero rescatado, el monstruo destruido, etc. O bien el villano tiene éxito, los personajes huyen o el monstruo los destruye.

  En cualquier caso el desenlace debe ser rápido. Resolvemos la tensión final del nudo y nos dirigimos hacia la resolución de la trama. Si consigues que el final sea sorprendente y memorable, ¡probablemente habrás conseguido deleitar a tus jugadores!

CONSTRUYENDO CAMPAÑAS

La semilla de cualquier campaña, sea cual sea el juego y los jugadores, es la trama. Una trama realmente está compuesta de múltiples subtramas, las cuales se van sucediendo a lo largo de las sesiones de juego. Si el Director de Juego es hábil combinando las subtramas y vinculándolas cuando sea necesario a la trama principal, conseguirá tener a los jugadores enganchados a la mesa cuantas sesiones sean necesarias. Por ello, ahora hablaremos de cómo hilvanar tramas.

Antes de comenzar, lo mejor será que nos pongamos de acuerdo sobre qué es una trama. El diccionario define la misma como "disposición interna, contextura, ligazón entre las partes de un asunto u otra cosa, y en especial el enredo de una obra dramática o novelesca". Lo que es bastante acertado en nuestro caso, aunque podemos definirlo de forma más operativa como el argumento de orden superior de una Campaña, el fin último que motiva a todos los personajes (jugadores y no jugadores).

Tradicionalmente, se ha distinguido entre dos tipos de campañas, aunque realmente al hablar de "campañas" nos referimos a tramas. El primer tipo de

EPÍLOGO

Algunas historias no concluirán en el desenlace, sino que gozarán aún de una breve escena adicional: el epílogo. El objeto del epílogo puede ser fundamentalmente uno de los siguientes: atar ciertos cabos que quedan pendientes tras el desenlace o servir de puente entre la historia en curso y otra futura, que no tiene porque ser necesariamente la siguiente.

El epílogo debe ser breve, una corta escena, conducida por el director con la complicidad de los jugadores para presentar los elementos que éste considere. Puede incluso tratarse de una descripción del director de acontecimientos de los que los personajes no son testigos pero que redondean la historia. Por ejemplo, si tras el desenlace el villano cayó por la borda de un barco en mitad de una violenta tormenta, siendo dado por muerto, el epílogo puede consistir en la descripción de un misterioso hombre que llega flotando asido a una madera a la playa de una exótica y desconocida isla, siendo encontrado por los salvajes nativos, que en su extraña lengua afirman que sigue con vida.

trama es aquella en la que todos los eventos y aventuras que ocurren giran en torno a un mismo objetivo. El otro extremo 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 extremos tenemos el siempre interesante punto intermedio, en el que hay ciertas partidas que avanzan la trama y otras irrelevantes. Quizás ahora os preguntéis, ¿cuáles son mejores? Pues 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 sorprenderse. 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 complejos. 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.

Para facilitar un poco más la tarea de Director de Juego os proporcionamos unos pequeños consejos que os ayudarán a preparar vuestros propios "engarces" entre acontecimientos de partida:

- Identifica aquellos aspectos de la partida que pueden convertirse en "ganchos".
- Toma nota de esos aspectos, anotando todos los detalles pertinentes y la relación que te sugieren. Anotar simplemente "Jack" no es clarificador, pero sí "*Jack, el contable, se sintió ofendido por Billy. Si alguien le dijera cómo, tomaría medidas contra él…*".
- 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 malignas ideas 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 partidas?, ¿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 jugo a la historia, no para ir en contra de los personajes jugadores. Intenta no recurrir siempre a los personajes no jugadores que traten más con un determinado jugador para que los demás no se sientan discriminados por la historia.
- Si puedes, pon por escrito en forma de esquema o de cualquier 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.

Resolviendo las Reglas

Uno de los primeros quebraderos de cabeza que suele surgir cuando hacemos de Director de Juego son las reglas. Sea porque es la primera vez que dirigimos o porque tenemos docenas de juegos con reglas diferentes a nuestras espaldas, lo que está claro es que es un problema con el que tarde o temprano solemos encontrarnos.

Lo primero que podemos decir es que las reglas son para apoyar la historia, no para monopolizarla, incluso en un juego como **NSd20**. Sí, es cierto, hay veces que hay que hacer tiradas porque es necesario saber cómo se resuelve la acción y porque nos gusta añadir algo de tensión a las partidas, pero abusar de ello sólo puede ser contraproducente.

Después de este pequeño consejo tenemos el tema de esas ocasiones en las que no queda otra que aplicar las reglas. En este tipo de circunstancias nos pueden ocurrir tres cosas: que no sepamos aplicar una regla, que no la recordemos, o que surja algo que este manual no contempla. Tranquilo, las tres cosas tienen solución.

En el caso de que no sepamos cómo aplicar una regla, seguramente la duda la habrás tenido antes de llegar a la partida, por lo que puedes utilizar internet (por ejemplo, visitando la página web de la editorial y consultar las preguntas sobre el juego) o sencillamente puedes preguntarle a tus jugadores cómo entienden ellos esa regla y tratar de alcanzar un consenso sobre la

misma. Si la duda te surge en medio de una partida tienes dos opciones: o 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.

Si lo que ocurre es que sabemos que existe una regla al respecto, pero no recordamos cual 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 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 la escapada de sus captores, en lugar de decir que eso no ha pasado y volver atrás.

El tercer caso es que el manual no contemple algo que tú sabes que las reglas deberían contemplar. Esta bien, lo admitimos, no hemos sido capaces de condensar en este libro absolutamente todas las circunstancias que pueden ocurrir en una partida, pero confiamos en que el esqueleto de reglas te ayude a resolverlas: si hay una tirada que no hemos desarrollado en los ejemplos, acércate a las definiciones de cada Característica y Habilidad y decide qué tirada es la apropiada. Si no hemos incluido información sobre cómo afecta la atmósfera terrestre a los alienígenas (¿Hay alienígenas en este juego?) quizás puedas transformar las reglas de venenos para adaptarlo, y así con las demás circunstancias. El esqueleto de las reglas es fuerte, pero flexible, se adaptará bien a tus necesidades.

En fin, esto es todo sobre las reglas. No te preocupes por memorizarlas, juega y ya verás como las vas aprendiendo poco a poco, sin necesidad de estudiar como si fuera un examen. Si te ayuda a sentirte más seguro cuando dirijas las primeras partidas, reléete el capítulo de reglas tomando notas y hazte una "chuleta", con un resumen e indicando en qué páginas encontrar cada regla.

Ensamblándolo Todo

Ahora que tenemos ambientación, historia y reglas, es la hora de dirigir. Además de todo lo que hemos dicho hasta ahora, está bien tener presente las siguientes cosas:

- **Revisa las reglas.** Antes de cada partida revisa las reglas que sabes con seguridad que van a ser necesarias. Si relees las reglas pertinentes antes de ir a jugar, seguramente la partida transcurra más rápidamente. Otra forma de que las reglas sean lo menos molestas posible durante las sesiones de juego es elaborar pequeños resúmenes o tomar notas de en qué páginas se encuentran las reglas.
- **Prepara los personajes no jugadores.** Si sabes que vas a necesitar los rasgos de juego de ciertos personajes no jugadores, prepáralos antes de jugar, el tiempo que emplees lo recuperarás en partida puesto que tendrás menos que improvisar. En el caso de que los personajes no jugadores sean especialmente relevantes para la trama, es importante que estos tengan una hoja de personaje desarrollada como si fueran personajes jugadores, mientras que si son meros personajes de reparto puede servir únicamente unas cuantas notas.
- **Prepara los personajes jugadores.** Puede ser interesante que los jugadores se hagan sus personajes contigo delante e incluso días antes de que se juegue la partida. Las razones para esto son que puedes aconsejarles sobre qué tipo de personajes serían apropiados ("*No os cojáis enanos, por favor*") y además puede tomar notas que le sirvan más adelante ("*Así que Fulanito tiene Atletismo +10, debería tomar nota de ello para cuando lleguen a las almenas…*"). Además, sirve también para poder introducir los historiales de los jugadores en la trama.
- **Ten en cuenta los "Y si…".** Antes de llegar a la partida piensa en qué rumbos de acción podrían tomar los personajes jugadores y ten en mente qué pasará si lo hacen así. De esta forma, los jugadores pueden interpretar con libre albedrío y, a la vez, la historia no tiene por qué descontrolarse sin más, sino ir por un rumbo lógico de entre los

múltiples posibles en base a esta trama, personajes y jugadores. Pensar en estos términos da una mayor tranquilidad y evita ansiedad cuando los jugadores deciden hacer las cosas "a su manera".

- **Motiva a los personajes.** Si vas a pedir que los jugadores interpreten a sus personajes, asegúrate que las historias estén relacionadas con los intereses de los personajes. Si un jugador se hace un personaje cuyo único objetivo en la vida es encontrar a su hermana, asegúrate que las partidas ofrezcan motivaciones para lograr ese fin o sino no se involucrará. Por ello, es importante considerar cada personaje jugador en su conjunto y examinar como encaja dentro de la Campaña, no admitirlos sin más porque sean coherentes.
- **Toma notas.** Cuando dirijas, no olvides tomar las notas que consideres oportunas, tanto información de la historia (el nombre de ese personaje no jugador que has inventado sobre la marcha) como de reglas (si has decidido que negociar un buen precio se hace con Diplomacia, toma nota de ello para que sea ésta la tirada que utilicéis siempre). Es verdaderamente importante pasar las notas a limpio de cuando en cuando, porque si no acabarás teniendo miles de papelitos y te será difícil localizar la información que necesites.
- **Habla con los jugadores.** Nunca, nunca, nunca está de más el que los jugadores te cuenten qué tal lo pasan en la partida y cómo creen que podrían mejorarla. Sin embargo, no dejes que este diálogo se convierta en un asalto sin cuartel contra tu forma de dirigir, intercambiad opiniones y que éstas sean constructivas. Si alguien sólo sabe decir que él lo haría mejor, quizás puedas convencerle para que dirija él un día.
- **Deja que fluya.** La partida de rol puede desarrollarse de muchas maneras, y aunque tomes todas las precauciones seguramente sigas estando algo nervioso y temas que ocurra algún imprevisto. Y ese imprevisto probablemente ocurrirá, pero no te apures, es parte de la magia de ser Director de Juego. ¿Que te has dejado las hojas de personaje en casa? Pues si no te apetece ir a por ellas puedes jugar una partida cien por cien narrativa, haciendo que los jugadores profundicen más en sus personajes y en la ambientación. ¿Que hay una regla que no recuerdas?, pues pide a tus jugadores cinco minutos de descanso para consultarla mientras ellos van a por unas bebidas o van al servicio. ¿Que han hecho una cosa que no esperabas? Pues un pequeño receso para replantearte las cosas no va a cortarle el rollo a nadie. En conclusión: aunque tomes todas las precauciones posibles ocurrirá alguna cosa inesperada, no temas rectificar, tomarte tiempo o consultar a tus jugadores. Todos, absolutamente todos estáis aquí para divertiros, no en un examen donde uno tenga que demostrar lo bien que dirige o interpreta. Y, sobretodo, no olvides divertirte tú, tu diversión consigue una partida de rol más divertida.

Experiencia y otras recompensas

Otra de tus labores como DJ es ofrecer a los jugadores recompensas en forma de puntos de experiencia para sus personajes y otros detalles como objetos especiales, riqueza, etc. En términos generales, los puntos de experiencia se otorgan al término de una sesión de juego. Recuerda que la experiencia es recompensa para el jugador, por lo que aquellos que no estuvieran presentes en la sesión no recibirán recompensa alguna aunque sus personajes estuvieran presentes en la acción manejados por ti como PNJs. La cantidad de puntos de experiencia que otorgues determinará la velocidad del avance de los personajes, de modo que sé cuidadoso al decidir cuántos puntos otorgas en función del efecto que quieras producir.

Para lograr un avance equilibrado y medido, emplea las siguientes directrices:

Otorga entre 1 y 3 puntos de experiencia al final de la sesión. Para decidir la cantidad, hazte para cada jugador estas tres preguntas:

- ¿Interpretó bien su personaje? Si la interpretación del jugador fue acertada, habló como su personaje, actuó de manera emotiva, puso voces, etc. dale un punto de experiencia.
- ¿Tuvo ideas interesantes? Si el jugador tuvo ideas que hicieron avanzar la trama o que produjeron giros en la misma que fueron emocionantes, divertidos, audaces o simplemente apropiados, dale un punto de experiencia.
- ¿Se divirtió y divirtió a los demás? Si el jugador participó activamente contribuyendo al avance de la partida, se tomó la trama en serio o tuvo momentos inspirados que hicieron que os lo pasarais bien dale un punto de experiencia.

Nadie que haya acudido a jugar debería quedarse sin al menos 1 punto de experiencia, aunque si un jugador boicoteó la sesión, no se tomó nada en serio, interrumpió todo el rato con comentarios "fuera de juego" o simplemente estuvo callado sin hacer nada más que tirar los dados cuando se lo indicasteis quizás deberías hablar con él y animarle a ser más participativo o constructivo la próxima vez. Y desde luego según estos criterios no debería recibir experiencia, aunque conviene recordar que esto es un juego y no se trata de castigar a nadie...

Cada 10 puntos de experiencia se convierten en uno de personaje que puede gastarse normalmente según las reglas de creación de personaje. Si el avance propuesto es demasiado lento para ti o tu grupo de juego, quizás prefieras otorgar más puntos: doblar o triplicar la cantidad sugerida puede hacer que los personajes evolucionen con mucha más rapidez.

Pero no solo la experiencia debería recompensar el buen juego y las contribuciones a la trama. Los jugadores querrán que sus personajes alcancen objetivos vitales, materiales o de otra índole, y tú como DJ debes ayudarles. Objetos excepcionales y riquezas suelen ser una buena forma de recompensar a la mayoría de jugadores (o a los más materialistas). Otros querrán establecer vínculos emocionales con PNJs y que sus personajes se casen, tengan hijos, obtengan títulos o reconocimiento social de otra índole, etc.

Esta clase de recompensas debería ser administrada cuidadosamente por el DJ y otorgarse solo al final de aventuras completas, procurando que suponga un avance gradual en el camino de desarrollo del personaje. ¡Pero empieza averiguando que es lo que quiere cada jugador para su personaje!

El Grupo Unido

Uno de los retos con el que habitualmente se encuentra el Director es unir al grupo de personajes de algún modo que resulte coherente para la historia. Lógicamente, es necesario que los jugadores pongan de su parte para que dicha unión no resulte en extremo artificiosa y fundamentalmente para que no sea frágil.

Durante el proceso de creación de los personajes, sobre todo si todos los jugadores confeccionan sus personajes al mismo tiempo, el director debe tener en mente que tipo de unión sería más apropiada para la historia o historias que pretende contar y tratar de encajar eso con los dispares conceptos que los jugadores tendrán de sus personajes.

CAMARADAS

Sean camaradas de armas en la guardia del Emperador, miembros de un selecto club o compañeros de trabajo en una megacorporación, la camaradería es un poderoso elemento de unión. Los personajes se conocen sencillamente por formar parte de la misma organización y al no ser esta de gran tamaño han tenido ocasiones en el pasado para intercambiar algunas palabras y conocerse en mayor o menor grado. Algunos de ellos podrían ser incluso buenos camaradas e incluso amigos a raíz de la relación establecida entre ellos.

COMPAÑEROS CASUALES

En ocasiones basta estar en el lugar apropiado en el momento oportuno o enfrentarse a un problema común para que el grupo emerja por sí solo. Este recurso es por lo general válido únicamente para una historia, durante cuyo transcurso los personajes se conocerán y, deseablemente, forjarán otros lazos. Un director ingenioso puede no obstante reunir por segunda vez de forma casual al mismo grupo en otra historia distinta, pero en todo caso no conviene abusar de este recurso que puede resultar fácilmente artificioso.

UN FIN COMÚN

Caminos que comienzan separados pueden terminar juntándose si conduce al mismo lugar. Así, personajes desconocidos pueden terminar coincidiendo y uniendo fuerzas si persiguen el mismo fin. Si este fin es algo que solo puede ser poseído individualmente (una antigua reliquia, por ejemplo), es muy posible que la alianza termine tan pronto como se alcance, estallando entonces una disputa. En otro caso, cuando el fin puede ser compartido (detener a un malhechor), la consecución de este puede significar el principio de una amistad o, al menos, de relaciones de colaboración posteriores, sobre todo si se descubre a lo largo de la historia la existencia de otros intereses comunes.

LAZOS DE SANGRE

No puedes elegir a tu familia y no estás obligado a llevarte bien con ella, pero sigue siendo tu familia. Los lazos de sangre, sean de padre e hijo, entre hermanos o primos lejanos, pueden llegar a ser muy poderosos. El honor de la familia y otros asuntos puede llevar a personajes que comparten lazos sanguíneos a colaborar en busca de un bien común para su árbol genealógico.

EL ENEMIGO DE MI ENEMIGO

…es mi amigo, o por lo menos puede resultar un interesante aliado. Ya sabemos que un fin común puede ser motivo suficiente para unir fuerzas, con más razón aún si ese fin consiste en frustrar los planes de nuestra odiada némesis o ya puestos lograr su destrucción de una vez por todas.

EL GRUPO ENFRENTADO

Lo dicho hasta ahora está muy bien pero, ¿quién quiere que el grupo esté bien avenido? Otra opción más interesante dramáticamente es conseguir un grupo enfrentado en dos o más facciones que buscan lo mismo pero o bien discrepan en los medios para obtenerlo, o bien planean emplearlo para fines distintos. El grupo enfrentado puede colaborar hasta el momento del clímax si cada facción necesita a las restantes o buscar sacar a los demás jugadores del tablero antes de que la búsqueda haya terminado, si bien esto no debería ser nada fácil. Ya se sabe, mantente cerca de tus amigos, pero más cerca de tus enemigos…

EL GRUPO DIVIDIDO

Aunque claro, el problema del grupo unido aún puede resolverse de otro modo: no preocupándose por mantenerlo unido. Un director ingenioso y unos jugadores dispuestos a respetar turnos y a disfrutar con las interpretaciones de los demás pueden preparar una historia en la que los personajes se dividen en dos o más grupos. Cada uno de ellos jugaría un papel en la historia separado del resto (en el espacio, el tiempo o ambos) y durante el curso de la partida se intercalarían las acciones de los grupos para ir contando la historia completa. Los grupos pueden mantenerse en contacto telefónico, por carta o similar, intercambiando consejos, información y pistas, e incluso acabar confluyendo en la historia al alcanzar esta su desenlace.

Seis Reglas de Oro

Además de todo lo que hemos dicho hasta el momento, hay seis grandes consejos que nunca podemos olvidar cuando hacemos las veces de Director de Juego. Si algún día desfalleces durante una partida, abre el manual por esta página y recuerda lo que aquí está escrito, te ayudará a seguir adelante…

Primero, sé imparcial. A veces resulta fácil dejarse llevar y concederle un "favorcillo" a un jugador que te cae simpático o ayudar al que tiene el personaje que más te gusta. Sin embargo, no olvides que cuando asumes el papel de Director de Juego también asumes la responsabilidad de ser imparcial y ecuánime con todos los jugadores. Si alguna vez tienes que ser parcial, que sea a favor de los jugadores para que la diversión continúe. Si no eres imparcial, los jugadores empezarán a sentir que sus esfuerzos y los de sus personajes no tienen sentido.

Segundo, tú eres el que manda. Lo de "Director de Juego" no es sólo un título para hacer bonito. Cuando haces las veces de director, debes de hacer de juez y árbitro de las reglas. Si hay una regla confusa es recomendable que lo comentes con los demás jugadores para que te den su opinión, pero tú eres

NSD20 Y EL RESTO DE PRODUCTOS D20

El sistema de reglas **NSd20** es diferente de otros juegos d20, pero no tan diferente que no puedas aprovechar el material de estos juegos para tus partidas de **NSd20**. Si en otros juegos d20 hay una Habilidad que te gusta, puedes convertirla sin más, si hay una Dote, seguro que puedes encontrar la forma de adaptarla sin problemas. Si se trata de un personaje no jugador de un juego con niveles, tan sólo calcula los puntos que deberías haber gastado para crearlo y tendrás su nivel de poder con estas reglas.

¿Por qué es importante esto? Porque gracias a la licencia OGL cualquier cosa que tengas que use una versión de este sistema es adaptable a **NSd20**, así que ahorrarás muchísimo trabajo y sacarás el máximo partido a tus libros. La limitación ya no la ponemos nosotros como editorial ni tú como Director de Juego, ¡tienes literalmente a cientos de creativos con sus productos a tu disposición!

el que ha de tomar la decisión final de cómo interpretarla y mantenerla en todas las circunstancias a partir de ese momento. Si dos jugadores entienden una regla de diferente forma, tú debes decidir cual es la correcta y hacérselo saber a todos. Si los jugadores están desviándose de la trama por discutir si un dispositivo funciona de tal o cual forma, pídeles que vuelvan a la historia y dejen las reglas de lado, que ése es tu trabajo.

Tercero, conoce a tus jugadores y a sus personajes. No olvides que los jugadores esperan pasarlo bien con la partida. Interésate por lo que ellos esperan de la historia e impleméntalo, o si no puedes hacerlo por el rumbo que ha tomado la historia no dejes de comentárselo y buscad puntos comunes que puedan hacer la partida más amena para todos. También es importante que conozcas los personajes que interpretan y que juegues con sus historias y rasgos para que la partida sea más dinámica: rellena sus huecos de historial con personajes no jugadores que vuelven para atormentarlos, plantéales desafíos que sus personajes puedan superar. Toma notas si es necesario y nunca, nunca olvides lo siguiente: lo importante es que todos los jugadores ganéis, lo que es sinónimo de divertirse. A veces puede ser divertido que los personajes "pierdan" para que el grupo gane…

Cuarto, diviértete y disfruta. Si estamos "jugando a rol" es porque nos apetece jugar, y jugar es sinónimo de diversión. Aunque seas el "Director de Juego" y tengas más responsabilidades que un jugador normal, no olvides que debes de pasarlo igual de bien que los demás. Si no lo consigues, entonces todos tenéis un problema: habla con tus compañeros de juego, cuéntales qué te pasa por la cabeza, escucha sus opiniones y tratad, entre todos, de hacer las partidas más divertidas. Todos saldréis ganando.

Quinto, interpreta, interpreta, interpreta. A veces uno está tentado de hablar exclusivamente en términos de reglas y decir cosas como "*Utilizo mi liderazgo +2 para convencerlos a todos*", pero abusar de ese tipo de frases suele conducir a que la charla del juego se reduzca a términos de reglas y no a una interpretación, que es lo que suele hacer la historia más interesante. Si todos hacéis un esfuerzo y acompañáis esos términos "de juego" con interpretaciones todo será más rico. Por ejemplo, el comentario anterior podría convertirse en algo como "*John, ¿Me oyes John? ¿Recuerdas la misión en París? ¿Recuerdas cuando Carla casi nos vuela el culo a todos con ese artefacto termal? Esta vez eso no va a pasar, amigo mío, esta vez vamos a ir allí y vamos a salvar el puto mundo. Somos héroes, ¿No?...*" si fuera necesario, el jugador podría recordarle al Director de Juego que su personaje tiene tal o cual Dote o Habilidad aunque con interpretaciones como esa… ¿de verdad es necesario? Narraciones así no sólo hacen el juego más rico, sino que también permiten que todos se imaginen lo que está ocurriendo.

Sexto, las reglas están para romperse. Sí, hemos dicho que como Director de Juego debes decidir sobre las reglas y sí, este juego incluye unas buenas páginas de reglamento pero… ¿es más importante las reglas o la diversión? Si jugar un combate con unos matones os lleva quince minutos de juego y no es verdaderamente trascendental… ¿Es vital hacerlo? Seguramente no, seguramente podáis pasar sobre la cuestión de forma superficial y dedicaros a aprovechar los trece minutos que os sobren a continuar con la historia. Cuando las reglas molesten, ignóralas. La historia, y la diversión, son lo primero.

DIRIGIENDO NSD20

Aunque ya hayas sido Director de Juego en algún otro juego de rol, **NSd20** puede suponer para ti una novedad porque se trata de un juego genérico, o lo que es lo mismo, un esqueleto de reglas para que cuentes cualquier tipo de historias que quieras. Algunos pueden ver esto como una limitación porque son ellos quienes tienen que inventar la ambientación de sus campañas, pero otros ven la increíble posibilidad de hacer literalmente lo que quieran con sus historias. Lo hayas imaginado, leído o visto, con estas reglas es posible.

Eligiendo la Ambientación

Lo primero que tienes que tener claro a la hora de ponerte a dirigir es qué ambientación quieres utilizar. ¿Una historia de piratas en el Caribe fantástico? ¿Una aventura de superhéroes en la II Guerra Mundial? ¿Una narración al más puro estilo pulp? ¿Una onírica aventura en el Japón medieval? ¿Una *space opera* en un futuro lejano? Con **NSd20** cualquier ambientación es posible.

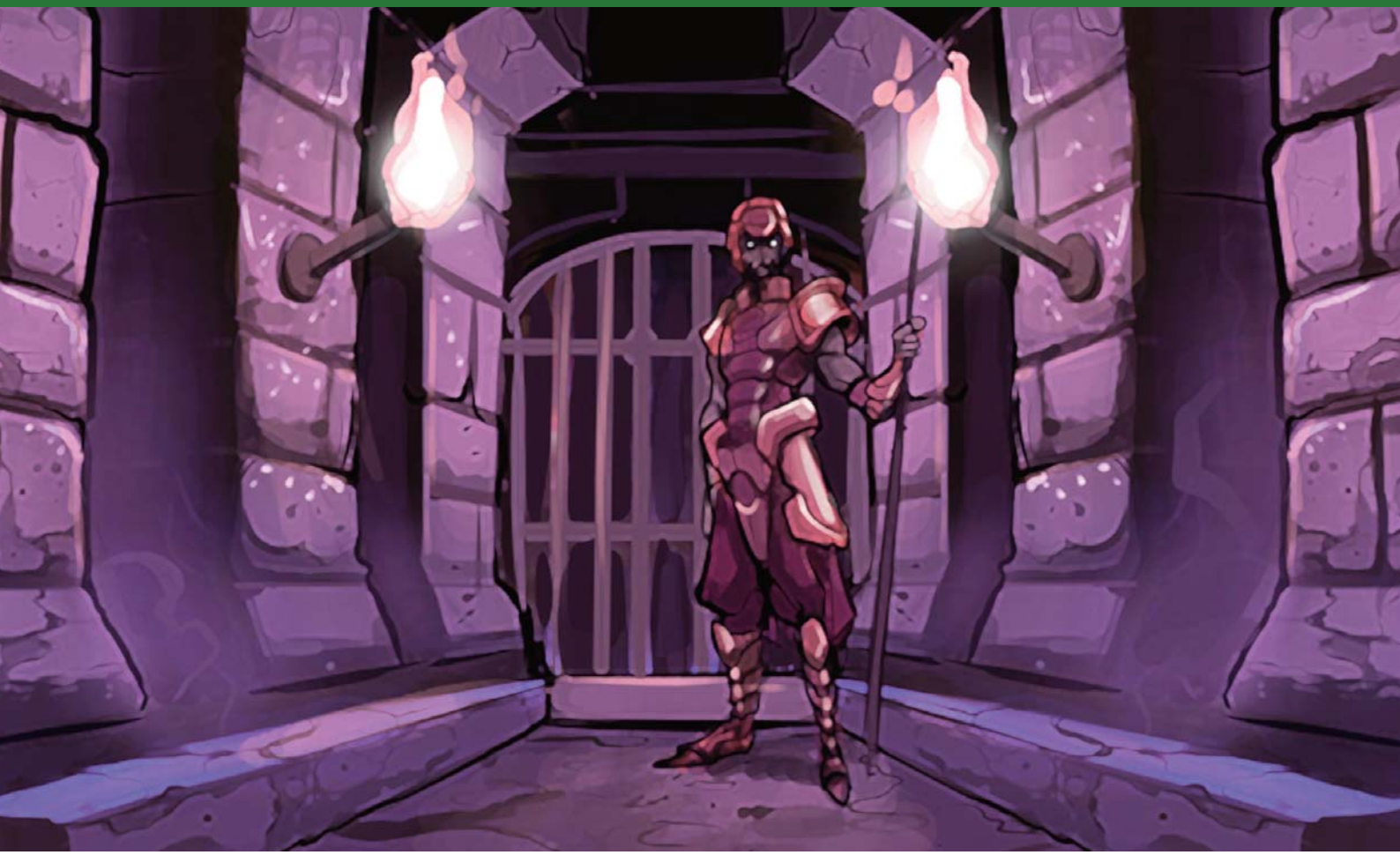
Una vez hayas decidido qué ambientación te gusta, debes pensar si vas a adaptar el contenido de la ambientación de algo que te guste o si vas a crear tu propio mundo de juego. Por ejemplo, puedes decidir ambientar tus partidas en La Odisea o en los relatos de H. P. Lovecraft, pero también puedes crear tu propio universo futurista con naves espaciales basadas en energías renovables. En cualquiera de los dos casos, debes tener en cuenta que tendrás que profundizar en la ambientación, pues los jugadores querrán explorar el mundo de juego a su antojo según lo que les narres. Si les cuentas que en el norte se hace excelente comida, ¡Quizás quieran que sus personajes viajen allí a probarla! Deberás ser creativo e ir tomando las notas que consideres oportunas para convertir esa ambientación en algo vivo.

Otro aspecto a considerar es el tono que va a tener la ambientación. El tono se refiere al modo en que se cuentan las historias en la ambientación. Como sabes, no es lo mismo contar una historia realista en la II Guerra Mundial, donde una bala puede matarte, que jugar una historia de superhéroes en la misma guerra, donde los personajes son auténticos símbolos del bando al que defienden capaces de hacer proezas increíbles como levantar un tanque o incendiar un cuartel enemigo. Una misma ambientación, distinto tono.

Géneros

Los juegos de rol han explorado muchos géneros a lo largo de sus décadas de existencia. Aquí os sugerimos los más clásicos, pero eso no significa que con **NSd20** no podáis desarrollar partidas en otros géneros como la comedia romántica o el drama existencialista.

- **Actual.** La historia se desarrolla en el mundo actual, aunque seguramente con alguna particularidad o centrado en un tema en concreto. Algunos ejemplos son partidas ambientadas en los conflictos de la Guerra del Golfo, en historias de espías, o en conspiraciones e intriga al estilo de los *best sellers*. Algunos ejemplos serían "El Código Da Vinci", las películas de "James Bond" o series como "Perdidos".
- **Ciberpunk.** Partidas centradas en un futuro cercano, muchas veces decadente, donde la humanidad pasa más tiempo desperdiciando su vida de alguna forma (drogas, televisión por cable, conectados a la red) que haciendo algo constructivo. Habitualmente hay ciberimplantes, androides y robots. Los ejemplos más representativos son "Blade Runner", "Yo, Robot" o "Minority Report".
- **Fantasía medieval.** Para muchos, el género clásico por excelencia, donde los humanos viven en tierras fantásticas con elfos y enanos, rodeados de magos, dragones y muchas otras cosas. Algunos ejemplos son "El Señor de los Anillos", "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. Los ejemplos más recientes son "Harry Potter", "Las Crónicas de Narnia" o "Stardust".

- **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" o "Serenity".
- **Histórico.** Partidas ambientadas en épocas históricas, o en las versiones románticas de las mismas que nos ha legado la literatura y el cine. Las temáticas más exploradas son la edad media, la época de la piratería o la Segunda Guera Mundial, pero hay muchas otras. Algunos ejemplos son "La Isla del Tesoro", "La Odisea" o "El Nombre de la Rosa"
- **Humor.** El humor también puede ser la base para una partida de rol, o bien utilizar cualquier otro de los géneros aquí descritos pero dándole ese matiz cómico. Ejemplos representativos son las novelas de "Mundodisco", los cómics de "La Mazmorra" o todas las películas de los "Monthy Phyton".
- **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 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 "Indiana Jones", pero hay otros muchos como la película "Sky Captain" y la moderna 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", "Spiderman" y "Authority".
- **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.
- **Mixto.** Ya lo apuntamos en el caso del humor, pero no olvides que puedes conjugar unas ambientaciones con otras para crear subgéneros nuevos, como fantasía medieval de terror, superhéroes futuristas o histórico humorístico. Algunos ejemplos son "Alien" (Ciencia ficción-terror), "Un cadáver a los postres" (Intriga-humor) o la serie "Héroes" (Superhéroes-intriga).

La adaptación entre sistema y género

En este libro ofrecemos un sistema versátil que te permitirá dirigir partidas de todos los géneros que hemos comentado anteriormente. Sin embargo, para lograr un resultado más satisfactorio en tus partidas seguramente será preciso algo de trabajo por tu parte adaptando el sistema de juego al género.

Imaginemos, por ejemplo, que estás ambientando una partida en un futuro cercano donde los ciberimplantes son una realidad. La gente sabe que existen y las empresas que los crean libran encarnizadas batallas en la sombra con soldados tecnificados, pero el gran público no dispone de ellos. En este ambiente los ciberimplantes son algo posible, pero escaso, y como Director de Juego deberías conseguir que tus reglas reflejasen eso. Tienes distintas formas de conseguirlo: puedes incrementar el coste en puntos de los ciberimplantes, restringir el gasto a más de un determinado número de puntos o cualquier otra cosa que estimes oportuna, el caso es que exista coherencia entre ambientación y reglas.

Otro caso puede ser que queramos hacer una historia ambientada en la Grecia antigua con semidioses, como Hércules. Como Director de Juego puedes decidir dar más puntos para crear los personajes y así reflejar su divinidad, así como aplicar las reglas de matones para plasmar en las historias cómo los "mortales poco importantes", los secundarios, caen por docenas ante el talento de los poderosos personajes.

En definitiva, lo que queremos recalcar una vez más es que NSd20 abre todas las puertas y a ti te corresponde cerrar las que no desees utilizar en una ambientación concreta. Si en tus partidas quieres que el miedo sea importante, utiliza las reglas para ello. Si quieres que la magia sea algo escaso, incrementa su coste en puntos. Y así sucesivamente. Como comprobarás, una vez tienes claro el marco donde se desarrollan tus historias establecer las reglas que utilizarás en cada caso es muy sencillo.

CREANDO AMBIENTE

Cuando estamos dirigiendo una partida normalmente utilizamos nuestra propia voz como único "efecto especial", pero existen algunos recursos que se pueden utilizar fácilmente y sin apenas complicaciones, desde crear ayudas de juego hasta tener en cuenta a los personajes no jugadores o poner música durante la partida. Ahora os hablaremos de cada uno de ellos.

Ayudas de juego

Las ayudas de juego son también conocidas como handouts y se pueden definir como todo aquello que entregamos a los jugadores a imitación de lo que reciben sus personajes. Por ejemplo, si los personajes leen una noticia en un periódico, entregarles el artículo físicamente les ayuda a meterse en la historia, e incluso permite que sean ellos quienes seleccionen la información importante. Ése tipo de detalles, aunque cuesta un poco prepararlos, enriquecen mucho las partidas y ayudan a los jugadores a implicarse en la historia. Otros ejemplos serían tener objetos que simulen algunos objetos que encuentren en juego, como un anillo mágico, o si están buscando información por internet dejarles un ordenador real para que busquen la información.

Hoy en día, gracias a las nuevas tecnologías, es verdaderamente sencillo conseguir ayudas de juego creíbles. Si en tus partidas vas a introducir algún elemento relevante puede que quieras ofrecérselo a los jugadores como ayuda de juego. No es oportuno abusar de esto, o enterrarás a los jugadores en una sobredosis de información.

Personajes no jugadores

Aunque las partidas de rol se centran en los protagonistas principales o personajes jugadores, no debe olvidarse toda esa pléyade de secundarios que el Director de Juego despliega a lo largo de una sesión, desde los amigos y compañeros de los protagonistas hasta las personas con las que interactúan para conseguir información, pasando por supuesto por sus adversarios y antagonistas. En ocasiones, al dirigir, nos olvidamos que esos personajes también pueden (y deben) tener su profundidad en nuestras partidas.

Cuando se introducen personajes no jugadores en la historia debe valorarse en primer lugar su grado de participación en la historia: 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 el modificador a ojo) 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, por ejemplo 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, sobretodo en cuanto a su historial y carácter, y también debería 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 los "coprotagonistas". En estos casos 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.

Antagonistas

El antagonista es, sin duda alguna, el personaje más importante de la historia después de los que manejan los jugadores. Es más, en algunas historias la importancia del antagonista es incluso mayor que la de estos, pues un cambio en el reparto puede no afectar a la esencia de la historia mientras que el antagonista se mantenga.

Los antagonistas son seres únicos y el director debe tomarse su tiempo para pensar en ellos y dotarles de su propia singularidad. A menudo la trama se teje alrededor del antagonista, pues son sus acciones, sus planes o su simple presencia las que desencadenan la acción.

No obstante a su singularidad, hay una cierta clasificación de tipos en los que estos malvados pueden dividirse. Es cierto que la mayoría de los antagonistas no se circunscribirán a una sola de las categorías, sino que poseerán elementos de varias de ellas, pero en casi todos los casos predominará uno de los tipos propuestos.

MENTE CRIMINAL

El antagonista de este tipo es un genio, posee una mente brillante al servicio del mal. Puede tratarse de un inventor sobresaliente, adelantado a su época, o un estratega capaz de idear los más retorcidos y eficientes planes. Destacará pues por su intelecto y normalmente gozará también de una educación destacada y otras competencias mentales elevadas acorde a su condición exacta. Si su físico no está a la altura de su inteligencia, lo que es habitual en este caso, se rodeará de un considerable número de secuaces para que sean sus músculos.

Cuando se enfrente a los personajes preferirá las competiciones intelectuales a las físicas y en caso de lucha recurrirá a sus secuaces. Si vence preferirá capturar a los personajes y explicarles su ambicioso plan para que alguien sea capaz de apreciar su astucia. Antes que matar a sus oponentes preferirá colocarlos en una trampa mortal de la que tengan alguna (remota) posibilidad de escapar.

Las debilidades de este tipo de antagonista son fundamentalmente dos: la necesidad de reconocimiento, por la que estará incluso dispuesto a dejar pistas que conduzcan hasta él y llegará a explicar su plan maestro si es necesario, y la incompetencia de sus secuaces, que comprometerán con sus torpezas los mejores planes.

JUSTICIERO DESPIADADO

Este antagonista se considera un héroe y cree estar tomándose la justicia por su mano. Sin embargo, sus actos son siempre desmedidos respecto a la ofensa que él cree vengar y a menudo está dispuesto a sacrificar a los inocentes que se le pongan por medio en su afán de castigar a los culpables. Se trata normalmente de un solitario que aúna buenas dotes físicas y mentales, un hombre capaz de obrar con gran astucia y muy peligroso en combate. Procurará siempre dejarse una vía de escape y a menudo ocultará su identidad bajo un disfraz y un sobrenombre.

En su enfrentamiento con los personajes, se comporta honorablemente, máxime si asumimos que su venganza personal no es contra estos. Sin embargo no permitirá que nada ni nadie se interponga entre su objetivo y él, por lo que no dudará en matar si es necesario, aunque preferirá dejar a los personajes en una posición comprometida y aprovechar para huir.

La debilidad principal de este antagonista es que sus actos son previsibles: una vez descubierta la pauta que siguen sus actos es posible adelantarse a su siguiente movimiento, saber quien será su próxima víctima, etc. Otra debilidad frecuente es que este malvado no es capaz de detenerse y ha de realizar completa su venganza para sentirse satisfecho, por lo que incluso siendo descubierto continuará con sus acciones.

BRUTO DESCEREBRADO

El bruto descerebrado tiene un físico imponente que se contrapone con su limitada mente. Es de naturaleza violenta y, al no ser capaz de conseguir las cosas de otro modo, emplea la fuerza para conseguir cualquier objetivo. A menudo es un tirano que tiene a otros a su servicio, generalmente bajo amenazas, y los que le rodean lo hacen por miedo a las represalias en el caso de que fueran sorprendidos huyendo.

Cuando se enfrenta con los personajes, el bruto desea medirse físicamente con ellos y demostrar que es más fuerte. No soporta largas charlas ni está dispuesto a dirimir las diferencias de otro modo que no sea luchando. Su naturaleza sádica le hace buscar la humillación de los personajes, por lo que habitualmente los deja vivir para poder regodearse de su victoria sobre ellos y mostrarles la consecución de sus malvados objetivos.

Naturalmente, la debilidad principal de este personaje es su limitada inteligencia. Incapaz muchas veces de intuir siquiera estratagemas complejas, el bruto cae en trampas muy sencillas. Además, su naturaleza iracunda y violenta le arrastra constantemente sin pensar en que puede estar siendo engañado.

LOCO PELIGROSO

La mente perturbada del hombre puede ser su peor enemigo y, por ende, el de otros. El loco tiene una visión de la vida completamente diferente y sus actos irracionales son a menudo impredecibles. El loco tendrá un plan normalmente sin sentido, excepto para él, y estará dispuesto a cualquier cosa para llevarlo a cabo… hasta que se le ocurra otro. El loco puede ser fuerte en momentos de extrema exaltación y su mente enferma estar dotada de la chispa de la genialidad.

El loco puede buscar la muerte de los personajes o convertirlos para su causa o incluso desear ser detenido. Utilizará trampas, armas y todo lo que esté en su mano o se rendirá sin más.

La debilidad de este antagonista es la falta de coherencia de sus actos que, si bien le hacen impredecible, también pueden volverse contra él al no estar sujetos realmente a ningún objetivo razonable.

LÍDER SECTARIO

Armado por un credo religioso violento y apoyado ciegamente por la fe de innumerables seguidores, el líder sectario se apoya en las promesas de una nueva era donde los fieles a la causa serán recompensados por las deidades correspondientes para manipular a sus seguidores y hacerles actuar según el plan maestro. La naturaleza del culto religioso puede variar desde una variante radical de las religiones mayoritarias, hasta la adoración de grotescos dioses venidos de otros planos de existencia. Este antagonista puede disponer de habilidades mágicas, regalo de su divino señor, y por definición contará con una fe ciega y un fanatismo que le arrastrará a sacrificar las vidas de sus aliados y la suya propia si es preciso.

Antes de llegar al líder sectario los personajes tendrán que vérselas con otros miembros menores de la secta. Sin embargo el líder estará presente en las actividades importantes del grupo religioso y además estará dispuesto a enfrentarse directamente con los personajes cuando los cultistas fracasen repetidas veces en eliminarlos. En su enfrentamiento con los personajes tratará de convertirlos a su credo con alguna demostración de poder religioso y cuando esto falle ordenará eliminarlos. Aún así, si los personajes son derrotados el líder sectario preferirá capturarlos para un inminente sacrificio que matarlos sin más.

El punto débil de este antagonista es su fanatismo exacerbado que fácilmente puede arrastrarle al propio sacrificio. Además, no deja de ser un segundón: es la deidad que adora el auténtico amo y señor y este puede disgustarse si su voluntad no es respetada hasta sus últimos aspectos y castigar al líder sectario de una forma horrible y expeditiva.

AMO DE TÍTERES

Este antagonista mueve desde las sombras los hilos para que otros hagan su trabajo sucio. Posee una mente brillante y maquiavélica, pero sus características más destacadas son su carisma y su elocuencia. Efectivamente, el amo de títeres mueve sus peones impulsándolos con dulces palabras, mientras estos ignoran que son partícipes de un malvado plan. Este antagonista permanece en el anonimato mientras sus involuntarios agentes actúan por él y siempre tiene las espaldas bien cubiertas y no deja huellas que conduzcan hacia su persona.

Llegar hasta el amo de títeres puede requerir una ingente labor de investigación para los personajes, que se encontrarán con innumerables obstáculos para averiguar la identidad del malvado. Este a su vez procurará mantenerse cerca de los personajes bajo el aspecto de un ser querido o amigable, un compañero o jefe, y con sus consejos mantenerlos alejados de la verdad. El amo de títeres buscará convertir a los personajes en otros más de sus peones o incluso inculparlos en sus acciones.

La principal debilidad del amo reside en lo complicada de la estructura que debe tejer para realizar sus acciones: si deja cabos sueltos que conduzcan hasta él estará perdido y cuanto más compleja es la red más difícil resulta tenerlo todo bajo control.

HORDA ENFURECIDA

Un grupo de personas o seres de otra naturaleza pueden constituir un villano en el momento en que la individualidad queda disuelta en la masa y esta se comporta como un primitivo animal. Un grupo de campesinos con antorchas y azadas, zombis levantados de sus tumbas o una jauría de perros rabiosos puede ser una horda enfurecida. Se trata pues de una manada guiada por el afán de destrucción que no piensa ni razona excepto para buscar la forma de alcanzar aquello que quiere destruir.

La horda atacará a los personajes en oleadas, buscando reducirlos, someterlos y normalmente matarlos. Buscará el modo de acorralarlos y no cejará en su empeño por más de sus integrantes que pierdan la vida en el intento.

La debilidad de la horda es su descoordinación: al carecer de líder y comportarse salvajemente, el grupo no traza planes complejos ni evalúa las posibilidades, sino que solo busca el camino más corto arrasando a su paso lo que encuentra. Solo cuando topa con obstáculos insalvables busca el modo de rodearlos e incluso así su comportamiento es primitivo e irracional.

HECHO FUNESTO

Un acontecimiento trágico o un fenómeno de la naturaleza puede ser también un terrible adversario. Una tormenta huracanada, un incendio, una lluvia de meteoritos o el hundimiento de un barco pueden constituir una oposición más terrible que la de cualquier enemigo humano. El hecho funesto comienza en algún momento durante la historia, normalmente al final del planteamiento, y su resolución o escapar del mismo constituyen en sí mismos el objetivo de los personajes.

MONSTRUO

Un inhumano ser de pesadilla puede ser sin duda un terrible antagonista. Muy superior físicamente a los humanos, el monstruo exhibirá su colosal fuerza siempre que sea necesario. Dependiendo del tipo de monstruo puede tratarse de un ser descerebrado movido por impulsos animales o de una mente lúcida y brillante buscando objetivos más refinados.

Generalmente, el monstruo busca la destrucción de los personajes o su conversión en uno de los suyos, si eso es posible. Raramente, el monstruo puede ser una criatura atormentada que sólo quiere que le dejen tranquilo y preferir huir a destruir a sus perseguidores.

La debilidad del monstruo reside en su naturaleza inhumana: estará sujeto a extrañas restricciones propias de su condición y los que conozcan estas leyes sobrenaturales tendrán la llave para destruirle.

Música

Pocos podemos pensar en nuestras historias favoritas del cine sin evocar su música; sin ella, muchas escenas perderían parte de su color y de su potencial. El oído es una vía de fácil acceso a las emociones Pero, si es un

recurso tan poderoso, ¿por qué mantenerlo alejado de tus propias historias y narraciones? Desde luego, poner un CD al azar y dejarlo sonar no va a generar un efecto impactante. Para sacarle todo el jugo a una buena banda sonora ésta tiene que estar pensada para la partida, como una escena más o un personaje importante. Y es por eso que hacer un buen uso de la música en los juegos de rol plantea una serie de problemas:

La música distrae. Si no eliges bien los temas que vas a usar encontrarás a tus jugadores tarareando la letra, charlando acerca del último single del grupo en cuestión, o recordando aquel mítico concierto. Debes tener en cuenta que la música, por lo general, no protagoniza las escenas: sólo ayuda a crearlas. Si la música devora el resto del escenario entonces no tiene sentido utilizarla.

Así, procura controlar el volumen, que no debe nunca impedir que se te escuche claramente, elige temas instrumentales o por lo menos, que tus jugadores no puedan entender (en inglés, alemán, latín o sánscrito, por ejemplo) y que, en la medida de lo posible, sean poco conocidos para ellos.

El uso de la música plantea problemas de accesibilidad. Está ahí para realzar la escena, darle detalle y dramatismo, y esto es especialmente cierto en las escenas de tensión.

Pero, si interrumpes la emboscada de los pandilleros, el ataque del dragón o la entrada del hechicero para buscar el dichoso CD, encontrar la pista adecuada o poner el tocadiscos, acabas de pifiarla. La tensión no se mantiene sola, y si la cortas en seco puede que no te sea fácil recuperarla. Además, seguro que entre tus jugadores hay alguno que se pone a hacer tonterías con los dados o contar anécdotas chistosas a la primera de cambio.

La accesibilidad es pues un problema que tiene una única solución: planificación. Lo mejor es tener muy claro lo que va a sonar y en qué momento va a hacerlo. Si planificas tus partidas por escenas, entonces te será mucho más fácil introducir la ambientación en la partida: simplemente calcula qué escenas vas a jugar en la sesión y ten a mano la música que haga falta.

Si dispones de un ordenador a mano, utiliza algún reproductor y crea listas con lo que te haga falta. Si tienes un equipo de música, lo mejor es una cadena con reproductor de mp3 o capacidad para varios CD s y mando a distancia: Hazte una lista con las canciones que quieras usar, para poder ponerlas rápidamente sin pararte a buscar y sin moverte del sitio. Eso agilizará las cosas y la partida no perderá dinamismo por introducir una banda sonora.

No improvises la música, a menos que puedas usar lo que ya tienes preparado, o que prepares música para un tipo general de escena: tiros, espadazos, misterio...

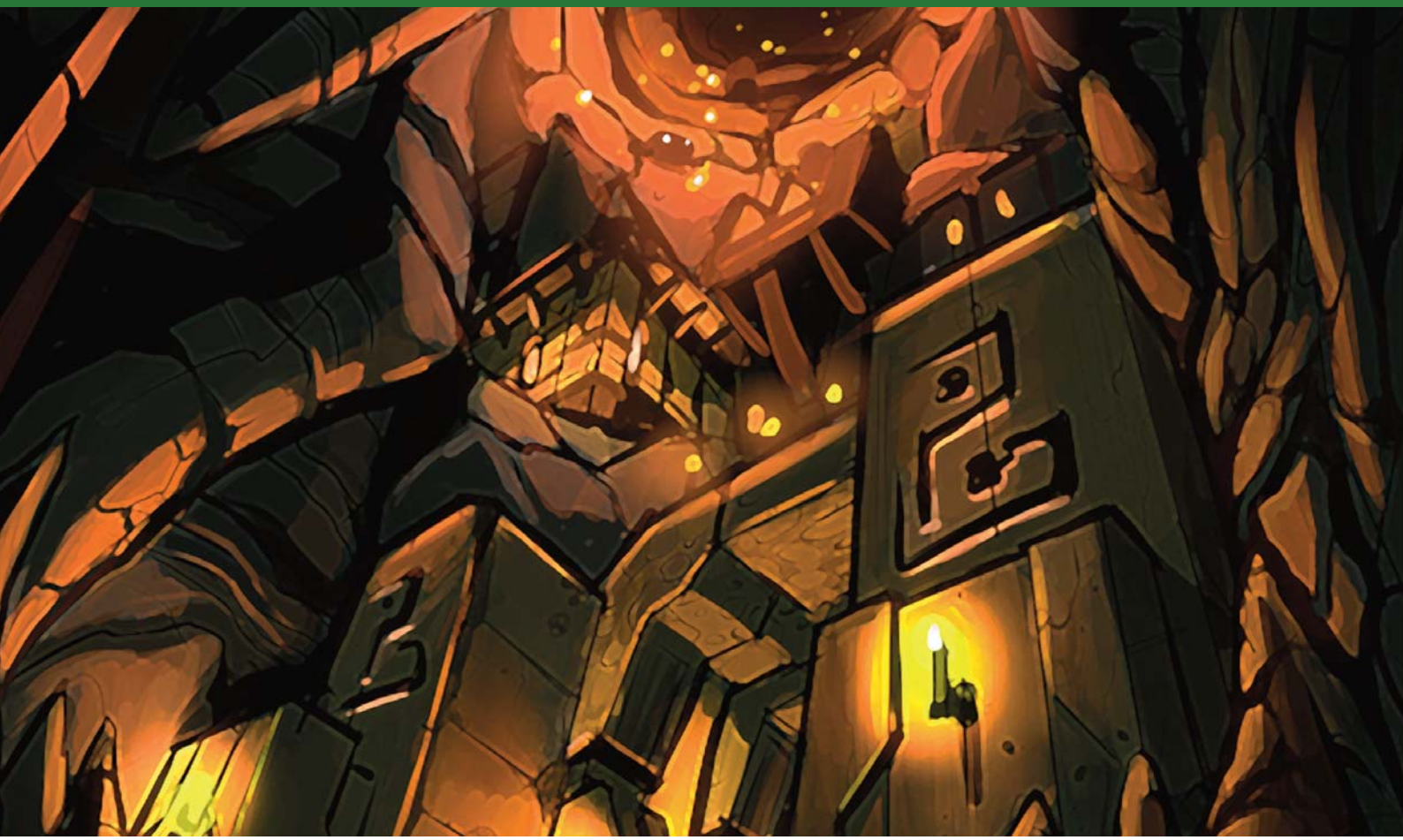
Las canciones tienen una duración limitada; un tema puede durar 4 ó 5 minutos, pero seguro que la escena en la que encaja dura mucho más que eso sobre todo cuando los dados empiezan a rodar. Esto quiere decir que te quedarás con la escena a medias, que entrará la siguiente canción de la pista o el CD, que puede no tener nada que ver con la situación, o que la canción sonará una y otra vez, hasta que tus jugadores tengan pesadillas con ella y te supliquen que la quites de una maldita vez.

Generalmente, es imposible saber cuanto va a durar una escena; los jugadores son especialmente hábiles para ignorar aquello que es evidente o tirar por donde menos te lo esperas. Por eso, no te conformes con encontrar una canción: encuentra muchas. Crea una lista de canciones que produzcan una ambientación similar y ponlas en una lista o graba un CD con ellas.

Puedes crear listas de canciones para escenas concretas (el ritual Archisatánico de la Mala Muerte) o para ambientaciones generales (acción medieval). Lo mejor es que puedas encenderlo y olvidarte de ello hasta que toque parar.

En cuestiones de música, como en todo, hay gustos. Si uno de tus jugadores odia con toda su alma a Björk, deberías replantearte usar ese tema. Tarde o temprano, empezará a farfullar y a ponerse verde, y te amenazará con matarte si no lo quitas. Además de obligarte a hacer una pausa, abre la puerta al gracioso que adora locamente al artista en cuestión para replicarle. Tu mística reunión de cabalistas judíos puede acabar como una pelea de bar. Procura evitar música que disguste u ofenda a tus jugadores, a menos que tengas muy claro que eso es exactamente lo que quieres producir al usarla.

La coherencia: la música puede desempeñar dos papeles fundamentales en una partida, como parte del escenario reflejando los sonidos del ambiente,



como una discoteca o un bar de carretera, o ayudando al Director de Juego a dar color emocional a una escena de la partida: suspense, acción o tragedia. En el primer caso, lo que suena en tu equipo de sonido es lo que está sonando en la escena. Por tanto hay que tener en cuenta la coherencia: no es probable que el pianista negro de los años 20 de ese bar lleno de humo y furcias toque a Chopin, tocará jazz. Si los únicos temas de piano que tienes son de Chopin entonces mejor abstente de ponerlos. Y no, en las discotecas de los años 70 no ponían a los Chemical Brothers.

La coherencia es menos importante en el segundo caso, pero tampoco es bueno dejarla de lado: seguro que la portentosa batalla entre los ejércitos del Duque Fulanito y el Príncipe Tal y Cual sonará mejor si usas la BSO de "Excalibur" que la de "Matrix".

En cualquier caso, lo más importante aquí es que la música exprese lo que tú quieras transmitir a los jugadores. Piensa en la música que conoces, escúchala y pregúntate qué te sugiere. Muchas canciones tienen un tema, te producen una imagen o sensaciones cuando las escuchas.

Déjate llevar por esas sensaciones, y ten en cuenta lo que pretendes conseguir al elegir las canciones. El elemento básico en esta elección es el tempo: evidentemente, la velocidad de la música debería corresponderse con la de la escena. O mejor aún, con la que te gustaría que la escena tuviera. Una canción rápida acelerará a los jugadores hacia su objetivo, y una canción lenta... bueno, la música amansa a las fieras.

En general, los jugadores captarán el mensaje, de forma más o menos explícita. Pero estate preparado para cambiar, por si acaso las cosas se salen de madre. De igual manera puede serte útil usar canciones que tratan de lo que está pasando en la escena, o que cuentan una historia similar. La continuidad es otro problema. Usar música de forma constante es o bien agotador o bien monótono. Es imposible planificar dos o tres horas de música constante y que el resultado sea bueno.

Pero, a la inversa, si sólo usas música para las escenas de vital importancia anticiparás mucho a tus jugadores, y aunque en ocasiones puede que desees hacerlo, en otras puede que no sea así. Mide la cantidad de música en tus partidas; no la uses sólo cuando es importante, sino cuando es apropiado, cuando tiene algún sentido hacerlo para aumentar el detalle de una escena. En el término medio está la virtud.

RECURSOS NARRATIVOS

Los recursos narrativos son formas de enriquecer la historia, de ir más allá de las clásicas partidas de rol. Son pequeños añadidos que hacen diferente las partidas, y que hará que cuando os canséis de las partidas corrientes encontréis algo divertido explorando las nuevas posibilidades que abren. En este libro os presentamos sólo algunos de ejemplo, pero hay muchos más. En el fondo todo es cuestión de adaptar a los juegos de rol recursos de la literatura, el cine y los cómics para convertir las historias de siempre en cosas nuevas y divertidas. Otros libros de Nosolorol Ediciones, y nuestra propia página web, proponen otros recursos narrativos que puedes utilizar en tus partidas.

Doble Rol

La técnica del Doble Rol consiste en que dos Directores compaginarán sus labores de árbitros del juego con la de personajes jugadores, aunque no simultáneamente. Realmente, la cosa es tan sencilla como lo siguiente: los Directores de Juego se turnarán en la campaña, así que mientras uno juega el otro interpretará su personaje jugador, y cuando le llegue su turno de dirigir será el otro quién interprete a su personaje jugador.

Una de las primeras cosas que ha de decidirse es la trama que va a subyacer a las sesiones de juego. La solución sencilla sería que las partidas de un Director de Juego fueran independientes de las del otro, pero seguramente es más satisfactorio para todos (Directores incluidos) el que ambos narradores unan sus historias en una sola. Para esto sugerimos que, al menos en las primeras veces que se utilice el Doble Rol, la trama tenga un objetivo bien definido pero un desarrollo flexible, que de cabida

a diferentes tipos de historias y que a la vez puedan relacionarse fácilmente con lo que está ocurriendo. Aunque sea una obviedad, es importante que los Directores de Juego se pongan de acuerdo en la trama y en los detalles importantes, aunque por la razón que veremos más adelante es conveniente que no hablen demasiado sobre los aspectos concretos del desarrollo de la Campaña, sino sólo de lo principal.

Otro 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 ésta una, dos o más sesiones.

Las ventajas de este método son varias:

- Cada Director de Juego puede planificarse sus tramas como quiera sin necesitar quedar con el otro y poner en común las cosas punto por punto.
- Por la razón anterior, el Director de Juego que haga de personaje jugador en esa sesión podrá sorprenderse con la trama, ya que únicamente tiene que estar al corriente de los asuntos más superficiales (dónde van a ir, qué van a hacer…).
- Es fácil "suplir ausencias". Si uno de los Directores de Juego no va a poder dirigir su arco argumental (no puede ir a la sesión, está de exámenes y no tiene tiempo, etc.) el otro puede poner en marcha uno de los suyos.

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), a la que podríamos añadir que sería conveniente que el personaje cumpliera alguna carencia del grupo, aunque no es imprescindible. También sería recomendable que los personajes jugadores de los Directores de Juego fueran generados de la misma forma que el de resto de jugadores, por un puro sentido de equidad y que no se cree la sensación de que el resto de jugadores son "títeres" de los dos Directores.

Hay una última cosa que los Directores de Juego deberán resolver con respecto a los personajes que van a interpretar, y es si van a llevar cada uno el suyo o si van a generar uno conjunto. La ventaja de que creen cada uno el suyo es que pueden tener tramas peculiares sin saberlo (el otro Director de Juego puede involucrarles en subtramas de su invención), pero la desventaja es que cuando el Director juega, su personaje es un personaje no jugador, lo cuál puede ser molesto. Si ambos juegan con un único personaje eso le resta protagonismo y favorece la probabilidad de que el personaje tenga extraños "cambios de humor" en el juego, según quién lo interprete, aunque si ambos Directores de Juego interpretan el personaje de forma similar esto no se notará demasiado (aunque también podría ser interesante que ese personaje adoleciera de algún problema psicológico que justificara esos cambios de humor).

Por último, no olvides que los cambios importantes en la campaña deberían realizarse con el consentimiento de los dos Directores de Juego, tanto para que ambos puedan incorporarlos a sus respectivas tramas como para evitar los consabidos "malos rollos". Esto puede parecer una obviedad, pero es fácil que durante nuestros arcos argumentales nos sintamos interesados en hacer algún cambio en un personaje no jugador importante para la trama o un giro de trama inesperado. Para prevenir esto lo mejor es consultar con el otro Director de Juego los cambios, aunque para facilitar las cosas también es posible que los dos Directores se repartan los personajes no jugadores "neutros" o de menor importancia paral a trama, para que cada cuál pueda decidir sobre ellos.

Flashback y Flashforward

Los *flashback* son escenas en las que los personajes recuerdan una parte de su pasado, de manera que 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 flashfoward 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 eso se introduce la incertidumbre de qué ocurrirá con los personajes.

Recomendamos que el uso de *flashforwards* sea mucho más limitado que el de los *flashbacks*, 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 aspectos de la historia que no desea. Los *fashforwards* son vistazos al futuro de los espectadores, no revelaciones sobrenaturales de los personajes, los personajes seguirán sin saber lo que les ocurrirá, pero los jugadores sí y tienen todo el derecho a exigir su cumplimiento.

Un recurso como éste no requiere que los jugadores interpreten a sus mismos personajes, sino que durante una breve escena encarnarán a cualquier personaje que sea necesario para comprender la historia. Los *flashbacks* y *flashforwards* se explican de tres maneras diferentes: en primer lugar pueden ser jugados como una escena cualquiera, en la que se explica superficialmente el carácter de cada personaje interviniente y se juega la escena; en segundo lugar, puede 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.) serán definidos por los jugadores que participan en la escena.

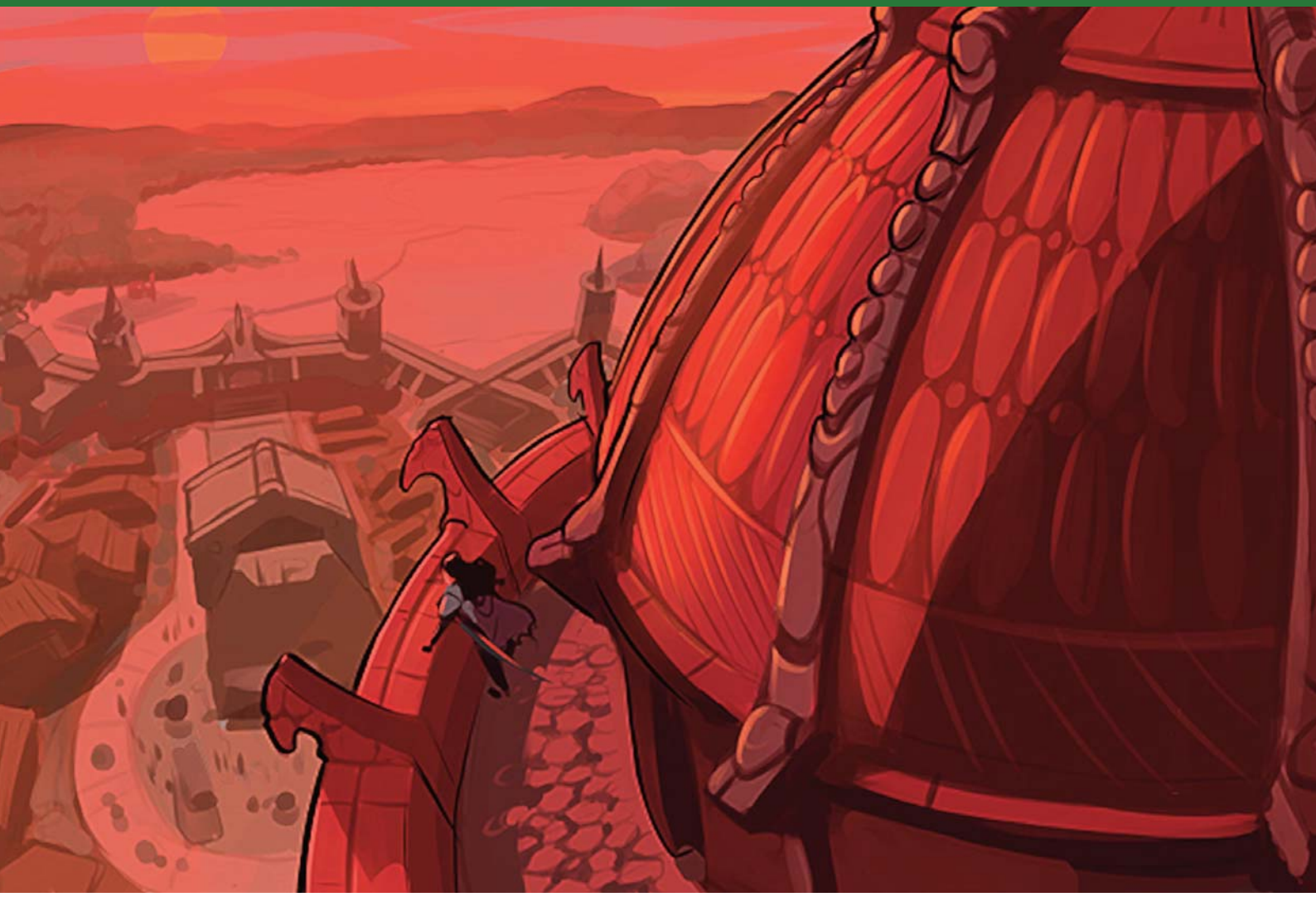
In Media Res

Término latino que podríamos traducir como "en medio de las cosas", aplicarlo al juego es tan sencillo como iniciar un capítulo de una forma atípica: empezando por la mitad. 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.

Otro modo de utilizar este recurso es para empezar una historia sin entrar en detalles, ideal para cuando se tiene poco tiempo. Este recurso es especialmente divertido si los propios jugadores participan de él y en lugar de buscar objeciones a por qué no deberían encontrarse ahí colaboran con el Director para hacer más coherente la historia. Por ello, es recomendable pedir su ayuda para su uso en partida.

La Historia Dentro de la Historia

Cuando un personaje de una película o serie de televisión se encuentra con un texto escrito refiriendo acontecimientos pasados, es frecuente encontrarnos con su traslación al lenguaje cinematográfico en los siguientes términos: en primer lugar, una voz en off lee en voz alta las primeras frases del texto que el personaje está leyendo. Durante esta lectura se produce una transición del momento actual, en el que el personaje lee el texto, al momento pasado narrado por el texto. A partir de ahí, el contenido del texto nos es mostrado visualmente como una nueva escena de la película. No vuelve a recurrirse a la voz en off, a no ser que se quiera avanzar en el tiempo en la escena retrospectiva o para marcar de nuevo la transición al momento presente, cuando el personaje termina o ve interrumpida su lectura.



En los juegos de rol no es muy difícil emular esta estructura contando con la complicidad de los jugadores y una cierta planificación por parte del DJ. En nuestras partidas de rol, sobre todo cuando corresponde a los géneros de terror, misterio o investigación, los personajes tienen acceso a manuscritos, diarios y otras formas de recoger información sobre hechos acaecidos en el pasado. Tradicionalmente, cuando así sucede, el DJ narra sucintamente a los jugadores lo más relevante de la información contenida en el texto que están leyendo o, en el mejor de los casos, proporciona al jugador una ayuda de juego consistente en fragmentos de información escrita en un estilo adecuado. Aunque esto es perfectamente válido y adecuado, un grupo de juego experimentado puede sacar un mayor provecho a una situación semejante si están dispuestos a experimentar con la técnica narrativa descrita en este artículo: la historia dentro de la historia.

De este modo, necesitaremos tener preparados, para los jugadores, nuevos personajes cuya historia sea la que aparece escrita en los textos que los personajes principales van a encontrar y leer. Estos personajes deberán contar con sucintos historiales que permitan a los jugadores introducirse rápidamente en su interpretación tan pronto como el texto que protagonizan comience a ser leído. Lo normal sería que además hicieran su entrada "in media res" conforme a una breve introducción narrada por el DJ, emulando la voz en off de la que hablábamos anteriormente.

Interpretar en lugar de simplemente leer o escuchar estas historias pasadas requiere aceptar un cierto dirigismo. Es indudable que el DJ tendrá una idea preconcebida sobre lo ocurrido en el pasado, al menos en sus rasgos más generales y querrá, por tanto, que estos acontecimientos se preserven y no se vean excesivamente alterados por acciones o decisiones de los jugadores. Para ello, el DJ deberá sentirse libre de interrumpir la acción cuando así lo considere para retomar brevemente la narración verbal para encauzar a los jugadores y avanzar en el tiempo, incluso contradiciendo decisiones de los jugadores si fuera necesario "*finalmente, tras las continuas presiones del padre de la joven, el doctor decidió someterla a su pesar a aquella arriesgada intervención*". Asimismo, el DJ deberá estar preparado para asimilar nuevos acontecimientos y situaciones presentadas por sus jugadores para enriquecer el relato y no reducirse a obligarles a avanzar por una senda determinada ignorando sus aportaciones si estas contribuyen al clima de la historia.

Preludios Narrativos

Este recurso narrativo es una alternativa a la creación clásica de personajes. En muchas ocasiones los jugadores no han leído el libro básico o el Director de Juego les ofrece una ambientación que no conocen. En esos casos, lo normal es que el Director de Juego "suelte el rollo" en la primera sesión, con un largo resumen de la ambientación de juego, de forma más o menos extensa y acompañado de mostrar dibujos del libro, leer ciertos pasajes del mismo y hacer comparaciones. Esto está muy bien si la ambientación es más o menos simple u original, puesto que los jugadores podrán pronto imaginarse la ambientación, pero con ciertos juegos o si el Director no está muy fino, puede convertirse en lo más parecido a una "clase rollo" que hayas tenido en tu vida, y no te extrañe si al final los jugadores miran con esa cara de "no me he enterado de nada, así que voy a coger el primer personaje que recuerde y a correr". El preludio narrativo es tan simple como ofrecer a los jugadores la oportunidad de interpretar el personaje desde el principio, sin saber siquiera con qué van a jugar o cómo es el mundo de juego. De esta forma, conseguimos dos cosas, por una parte conseguimos que los jugadores se "metan" en el mundo de juego antes incluso de haber empezado la partida y por otra parte permite

que ellos mismos, y por extensión todos los demás participantes, sepamos cómo va a funcionar en juego el personaje que van a interpretar.

Para llevar a cabo esta técnica debes, en primer lugar, familiarizarte con la ambientación que vas a dirigir y también tener una idea clara de la partida que se jugará, o al menos de cómo van a orientarse las primeras sesiones. Si ya tienes esto claro, prepara hojas de personaje en blanco para todos los jugadores y cítalos como si de una sesión de juego habitual se tratase, aclarándoles, eso sí, que por favor tengan una idea general de cómo quieren que sea su personaje. Si no conocen nada de la ambientación esta idea general puede ser tan vaga como "*un tío bruto*", mientras que si más o menos saben por donde pueden ir los tiros pueden pensar algo más concreto "*un elfo que maneje muy bien el arco*". Con la idea general bastará, el resto lo iremos descubriendo mientras jugamos. Otra alternativa es que como Director de Juego les des un poco más de orientación (por ejemplo, "*es un juego ambientado en la actualidad, pensad en cualquier personaje que pudiera existir en una ciudad española normal*").

Bien, ya tenemos los jugadores sentados en la mesa, el siguiente paso es entregarles las hojas de personaje en blanco, darles lápices y gomas y dejarles que la ojeen un rato y puedas explicarles un poco los aspectos técnicos si es pertinente ("*sí, esta Habilidad es nueva, resume las otras dos de la otra campaña que jugamos*"), sin describir aspectos que tengan que ver directamente con el juego o con su ambientación ("*¿Superpoderes? Sí, lo veremos más adelante*", "*Esas Dotes Mutantes es algo que ya conoceréis mientras jugamos*"). No pierdas mucho tiempo en este proceso, porque cuanto más tiempo dejes pasar más probable es que acabes respondiendo preguntas acerca de aspectos del juego que podrían aprenderse a través del preludio narrativo, donde es más divertido aprender.

El siguiente paso es bien fácil…comenzar a jugar. Como Director, debes empezar dándoles una descripción de dónde se encuentran y qué están haciendo, y ellos deberán empezar a jugar respondiendo a tus preguntas, por ejemplo:

"*Está bien, empezamos a jugar. Os encontráis en una destartalada nave espacial que viaja por el espacio. Se trata de un modesto transporte comercial que hace una ruta bastante alejada del centro de la Galaxia, concretamente por aquí [*El Director de Juego muestra el mapa de este juego, indicando el lugar donde comenzará la partida]*. Aparte de un alienígena de piel escamosa, con crestas en sus dos cabezas y manos palmeadas que identificáis como miembro de la raza alienígena conocida como qwerty y vosotros mismos, nadie más está usando este transporte. Por cierto, ¿sois alienígenas o sois humanos?*"

En ese momento los jugadores deben tomar la primera decisión sobre sus personajes, si son alienígenas o no. En el caso de que ningún jugador quiera jugar con un alienígena, el Director continuará con su descripción, mientras que si al menos uno va a ser un alienígena el Director pararía su descripción momentáneamente para describir las diferentes razas alienígenas existentes en la ambientación para que el jugador escoja una. Otra forma de llevar este preludio podría consistir en que al ver al qwerty el Director diga a los jugadores algo así:

"*…la visión del qwerty os hace pensar en un momento en las demás especies de la Galaxia: están los poiuy, bajitos y poseedores de fuertes poderes mentales, los asdf, de cuatro brazos y sin civilizar, y por supuesto los prolíficos humanos, que se expanden por toda la Galaxia. Por cierto, ¿a qué raza pertenecéis?*".

Es importante que los jugadores respondan fluidamente para mantener el ritmo, mientras que por su parte el Director debe extenderse en las descripciones (dentro de lo razonable) para dar tiempo a los jugadores a ir pensando en su personaje. Es como si estuvieran respondiendo un cuestionario o una entrevista de trabajo, pero en versión rolera.

Respondida la primera pregunta, todo es más fácil. El preludio narrativo continúa con más descripciones por parte del Director de Juego acompañadas de preguntas que definan su personaje, algo parecido a lo que se conoce como entrevista semiestructurada, en la que a partes se sigue un guión y a partes se deja que el entrevistado se explique "a su manera". Eso sí, sin olvidar que se está hablando en juego... es más interesante decir "*Yo soy un oficinista checo y…*" que decir "*Pues mi personaje es un oficinista checo y…*"

Siguiendo con nuestro ejemplo, el Director de Juego podría extenderse un poco sobre las descripciones físicas de las razas que han elegido los jugadores y luego pedirles que le describan cómo son sus personajes. Según lo caractericen como fuerte, de mirada perspicaz, desgarbado, etc. se tendrán pistas sobre cómo deben ser los atributos, características o rasgos apropiados del juego. Si un jugador describe a su personaje como taimado, esto deberá reflejarse en los atributos, que podría ser el siguiente paso a desarrollar, haciendo una nueva pausa para que todos los jugadores generen sus atributos por el método que sea (si es aleatorio, lo apropiado sería que el Director de Juego permitiera hacer algún cambio para amoldarse a la descripción dada por el jugador). Los siguientes pasos guardarían relación con sus conocimientos y ocupación (para determinar las habilidades, ventajas de tener una profesión, etc.), y así se continuaría completando todos los aspectos del juego. Es importante hacer énfasis en las descripciones del Director de Juego, que deben conjugar aspectos narrativos (para mantener la atención de la audiencia, en este caso los jugadores) y explicativos (permitiendo a los jugadores conocer el mundo en el que se desarrollarán las aventuras de sus personajes). Llegará un punto en que los jugadores habrán cumplimentado por entero su hoja de personaje, y llegado ese momento sólo quedará seguir jugando a partir de ahí. Imaginemos que nuestros aventureros espaciales del ejemplo han terminado de generar sus personajes, ahora toca divertirse.

"*…como recordáis, os encontráis en el transporte por diversos motivos. Como habéis dicho, tú, porque viajas de incógnito evitando a tu Enemigo Incansable, tú porque te han contratado para un nuevo trabajo en las Colonias Exteriores y tú…bueno, tú no sabes muy bien por qué, sencillamente huiste de casa y te embarcaste en la primera nave que encontraste. Durante el viaje habéis hablado un poco entre vosotros, mientras que el qwerty se mantenía apartado, como pensativo. En un momento dado, el reptil se levanta y va al servicio, pasa un buen rato y sin embargo el qwerty no vuelve. Tampoco hay rastro de la tripulación. ¿Qué hacéis?*".

Personalmente aconsejo que, al menos las primeras veces, el Director de Juego prepare por adelantado el preludio narrativo, ojeando bien las hojas de personaje en blanco y pensando de qué forma puede introducir cada aspecto en la narrativa, apuntando además las preguntas clave que hará a los jugadores. Es importante imaginar un contexto que conjugue dos cosas: por una parte una situación en la que, dentro del juego, los personajes puedan hablar de sí mismos (les están interrogando, están recordando viejos tiempos, están soñando…) y a la vez que pueda "engancharse" rápidamente en lo que es la partida propiamente dicha.

Y bien, ése es el truco de un preludio narrativo; con este método, seguramente la sesión de creación de personajes se alargará más de lo normal y si se realiza con jugadores que ya conozcan el juego perderá parte de su encanto salvo que se desarrolle en una ambientación concreta que no conozcan especialmente, como jugar una partida sobre el Lejano Oeste en el que los jugadores llevan indios en lugar de vaqueros.

Esta técnica es fácilmente generalizable a la mayor parte de los juegos, especialmente a aquéllos en los que los personajes son personas normales que han experimentado algún cambio, por ejemplo juegos basados en conflictos y guerra (los personajes vivían una vida normal hasta la llegada de la muerte o hasta que se alistaron) o aquéllos en los que repentinamente adquieren algún poder (por ejemplo, se convierten en seres diferentes, ganan superpoderes, etc.). El caso es que los jugadores se diviertan creando el personaje y personalizándolo incluso antes de comenzar a jugar, lo cuál facilita que queden "enganchados" a la campaña desde el principio.

BESTIARIO

Es fácil que a lo largo de sus aventuras, tus personajes encuentren animales, criaturas alienígenas, monstruos infernales u otro tipo de seres que hagan sus vidas más difíciles (o más fáciles). En este capítulo se presenta una selección de criaturas que sirva como ejemplo para cubrir las necesidades de casi cualquier historia. Quizá la casta dominante del planeta Burocrazonia tiene características similares a las de un minotauro, o puede que el virus tecno-orgánico que se ha filtrado por los conductos de ventilación del centro de investigación genética de Neo-Madrid-2 convierta a la gente en zombis (¡Qué divertido!). Como las criaturas utilizan el mismo sistema de puntos que en la creación de personajes, debería serte muy fácil combinar o crear los componentes necesarios para formar la ficha de la horrible bestia (o el lindo animalito) que has imaginado para tu aventura. Además es muy fácil comparar los puntos de creación de personajes gastados en criaturas y personajes jugadores para hacerse una idea aproximada de lo equilibrado que estará el encuentro (Eso si, teniendo en cuenta que, al contrario que el PJ, un cubo de basura viviente no se habrá gastado puntos de personaje en saber conducir, estudiar la carrera de derecho y hablar cuatro idiomas)

TIPOS DE CRIATURA

Los tipos de criatura sirven a varios propósitos: En primer lugar funcionan de modo similar a las plantillas raciales de los personajes jugadores, otorgando un paquete preparado para añadir a un monstruo o criatura acelerando el proceso de creación. Además, clasifican las criaturas, monstruos y engendros varios a los que se vayan a enfrentar los jugadores permitiendo clarificar qué tipo de ser es el que se está manejando.

La plantilla de una criatura influye en algunas de sus capacidades y aptitudes: puntuaciones de características físicas, bonificaciones, puntos de habilidad, dotes y cualidades especiales. Las puntuaciones de características mentales (Inteligencia, Sabiduría y Carisma) pueden variar enormemente entre las criaturas de un mismo tipo; a menos que la descripción de un tipo especifique una puntuación particular para una de estas habilidades, el DJ asignara valores como considere apropiado.

Es posible aplicar múltiples plantillas a una criatura, pero también es complejo, ya que además de ser un "paquete de capacidades" una plantilla tiene que ver en ocasiones con la composición física o incluso el origen de la criatura. En todo caso, conviene tener claro el tipo o tipos a los que una criatura pertenece en la práctica, ya que los personajes jugadores pueden tener conjuros o armas tecnológicas preparadas especialmente para dañar a un tipo de criatura en concreto.

Una criatura debe poseer la plantilla de criatura completa para poder ser considerada una criatura de ese "tipo". Si no cumple todos los requisitos, debería considerarse de otro tipo de criatura cuyos requisitos sí cumpla, aunque esto queda siempre, por supuesto, a discreción del director de juego y de su idea de la campaña. Es factible, por supuesto, alterar la plantilla al rellenar la ficha de la criatura, por ejemplo, devolviéndole una característica de la que carece u otorgándole una competencia que no suelan tener, mediante el pago de los puntos adecuados que anulen la entrada en la plantilla.

Por supuesto es posible crear una criatura al gusto y plantearse a qué tipo de criatura pertenece a posteriori, o incluso ignorar la regla de los tipos de criatura por completo y usar este capítulo sólo como ejemplo (o para hacer figuritas de origami con sus hojas. Mientras disfrutes con el libro, nosotros encantados).

Todas las plantillas de tipo de criatura presentan los rasgos y capacidades mínimas de una criatura estándar de ese tipo de tamaño mediano. Para criaturas más grandes o más pequeñas, aplicar la tabla de tamaño. Tienes más información sobre cómo crear una criatura, junto con dicha tabla y otros consejos, en este mismo capítulo después de las fichas de las criaturas de ejemplo (página 241). También tienes una lista completa de todos los rasgos de especie incluidos en las plantillas y fichas de este capítulo más adelante, en la página 242.

Nota: *Casi todas las criaturas suelen tener algún tipo de infravisión, pero no es obligatorio. Se ha retirado de la descripción tradicional de los tipos de criatura común a todos los juegos OGL la entrada de infravisión para destacar esta no-obligatoriedad.*

ABERRACIÓN — PLANTILLA DE 9 PUNTOS

Una aberración tiene una anatomía extravagante, aptitudes extrañas, tendencias alienígenas o cualquier combinación de las tres.

Características: +4 Destreza, +2 Constitución. (Coste 6 puntos)
Bonificaciones: Voluntad +2. (Coste 2 puntos)
Arma natural (Garras, colmillos, cuernos, etc.) con mínimo 1d4 de daño. (Coste 1 punto)

AJENO — PLANTILLA DE 11 PUNTOS

Un ajeno es una criatura no elemental originaria de otra dimensión, realidad o plano.

Características: Fuerza +2, Constitución +2. (Coste 4 puntos)
Bonificaciones: 8 puntos a repartir entre Fortaleza, Reflejos, Voluntad y Ataque. (Coste 8 puntos)
Alma extraña: Los ajenos no pueden ser resucitados fuera de su plano, universo o realidad de origen debido a la naturaleza alienígena de su alma, la química de su cuerpo u otra razón similar que se ajuste a la campaña. (Coste −1 punto)

ANIMAL — PLANTILLA DE 9 PUNTOS

Un animal es una criatura no humanoide, normalmente un vertebrado, sin aptitudes mágicas ni capacidad innata para los idiomas y la cultura. Un animal no tiene capacidades sobrenaturales ni nada similar. Todas sus capacidades están explicadas en la naturaleza del mundo real. Los animales tienen puntuaciones de Inteligencia de 1 o 2 (los animales depredadores tienden a tener puntuaciones de Inteligencia de 2). Ninguna criatura con una puntuación de Inteligencia de 3 o mayor constaría como animal. (Para animales con aptitudes paranormales, inteligentes o muy exageradas, consultar la plantilla de Bestia Monstruosa más adelante).

Competencias limitadas: Estas criaturas solo son competentes con sus armas naturales. (Coste −1 punto)

Características: 6 puntos a repartir en Fuerza, Destreza, y Constitución. (Coste 6 puntos)
Bonificaciones: +4 a repartir entre Fortaleza y Reflejos. (Coste 4 puntos)

BESTIA MONSTRUOSA — PLANTILLA DE 11 PUNTOS

Una Bestia Monstruosa es un animal venido a más. Puede tener una puntuación de Inteligencia mayor de 2, podría poseer aptitudes sobrenaturales o extraordinarias, o podría ser extravagante en apariencia y hábitos.

Competencias limitadas: Estas criaturas sólo son competentes con sus armas naturales. (Coste –1 punto)
Características: 6 puntos a repartir en Fuerza, Destreza y Constitución. (Coste 6 puntos)
Bonificaciones: +6 a repartir entre Fortaleza, Reflejos y Ataque. (Coste 6 puntos)

CIENO — PLANTILLA DE 18 PUNTOS

Un cieno es una criatura amorfa o mutable, de cuerpo viscoso, líquido o similar.

Competencias limitadas: Estas criaturas sólo son competentes con sus armas naturales. (Coste –1 punto)
Cuerpo protoplásmico: Debido a la semi liquidez y la carencia de órganos de su cuerpo, especialmente la ausencia de ojos, un cieno es inmune al daño crítico, veneno, y cualquier efecto negativo o beneficioso dependiente de la vista, como ataques de mirada, ilusiones visuales, deslumbramientos… Además, la naturaleza viscosa de su cuerpo provoca que sea realmente difícil producirle daño, otorgando una mejora de +5 al umbral de daño. La criatura es capaz de atravesar ranuras estrechas, rejillas o quicios de puertas a 1/4 de su velocidad normal. (Coste 11 puntos)
Vista ciega: a pesar de ser ciego, un cieno percibe lo que tiene alrededor en un radio de 18 metros. (Coste 4 puntos)
Ausencia de Característica (Inteligencia): Al carecer de inteligencia, la criatura o personaje no puede llevar a cabo ninguna acción basada en ella, pero también es inmune a cualquier efecto dependiente de la inteligencia, como efectos enajenadores, dormir, parálisis, aturdimiento… (Coste 4 puntos)

CONSTRUCTO — PLANTILLA DE 17 PUNTOS

Un constructo es un objeto animado o una criatura construida artificialmente.

Competencias limitadas: Estas criaturas sólo son competentes con sus armas naturales. (Coste -1 punto)
Características: +2 a Fuerza. (Coste 2 puntos)
Ausencia de Característica (Inteligencia): Al carecer de Inteligencia, la criatura o personaje no puede llevar a cabo ninguna acción basada en ella, pero también es inmune a cualquier efecto dependiente de la inteligencia, como efectos enajenadores, dormir, parálisis, aturdimiento… (Coste 4 puntos)
Ausencia de Característica (Constitución): Al carecer de Constitución, la criatura es inmune al veneno, enfermedad y cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza (a menos que el efecto funcione en objetos o sea inofensivo), pero no puede sanar de manera natural por sí misma. Al carecer de Constitución, debe comprar Dureza para su umbral de daño. Obtiene Dureza 5 de forma gratuita y puede mejorarla a un coste de 1 punto de personaje por punto de Dureza (Coste 6 puntos)
Reparable: Un constructo puede ser reparado con una prueba de la Artesanía adecuada a la que se dedique una hora, con efecto idéntico sobre su umbral de daño al de una prueba destinada a curar en una criatura normal. Un constructo moribundo ha sido destruido. (Coste 1 punto)
No vivo: La criatura no puede ser resucitada por los mismos medios que el resto de criaturas, sino que debe ser creada de nuevo del modo en que fue animada en primer lugar. Estas criaturas son destruidas inmediatamente si quedan en un estado de Moribundo. (Coste –1 punto)
Inmunidades de constructo: Además de lo listado, un constructo es inmune a efectos de nigromancia, los golpes críticos, daño aturdidor, daño de característica, consunción de característica y consunción de energía. (Coste 6 puntos)

DRAGÓN — PLANTILLA DE 18 PUNTOS

Un dragón es una criatura reptiliana, en ocasiones alada, con aptitudes inusuales o mágicas.

Competencias limitadas: Estas criaturas sólo son competentes con sus armas naturales (Coste –1 punto)
Características: 8 puntos a repartir entre Fuerza y Constitución (Coste 8 puntos)
Bonificaciones: 8 puntos a repartir entre Fortaleza, Reflejos, Voluntad y Ataque. (Coste 8 puntos)
Inmunidades de dragón: los dragones son inmunes a efectos de dormir, sujeción y parálisis. (Coste 3 puntos)

ELEMENTAL — PLANTILLA DE 5 PUNTOS

Un elemental es un ser compuesto por uno de los cuatro elementos clásicos: aire, tierra, fuego y agua.

Competencias limitadas: Estas criaturas sólo son competentes con sus armas naturales. (Coste –1 punto)
Bonificaciones: +2 según el elemento: Fortaleza (tierra y agua) o Reflejos (aire y fuego). (Coste 2 puntos)
Inmunidades de elemental: los elementales son inmunes al veneno, dormir, parálisis y aturdimiento y no están sujetos a los golpes críticos. (Coste 5 puntos)
No vivo: La criatura no puede ser resucitada por los mismos medios que el resto de criaturas, sino que debe ser creada de nuevo del modo en que fue animada en primer lugar. Estas criaturas son destruidas inmediatamente si quedan en un estado de Moribundo. (Coste –1 punto)

CRIATURA FAÉRICA O FATA — PLANTILLA DE 6 PUNTOS

Una criatura faérica, como las hadas y las dríadas, tiene aptitudes sobrenaturales y conexiones con la naturaleza o alguna otra fuerza o lugar. Habitualmente tienen forma humanoide.

Características: Destreza +2. (Coste 2 puntos)
Bonificaciones: Voluntad +2. (Coste 2 puntos)
Un rasgo sobrenatural de al menos 2 puntos. (Coste 2 puntos)

GIGANTE — PLANTILLA DE 1 PUNTO

Un gigante es una criatura humanoide de tamaño Grande o mayor.

Grande: Un gigante debe ser al menos de tamaño grande, aplicándose todas las modificaciones propias de la tabla Tamaños. (Ver página 241) (Coste 1 punto)

HUMANOIDE — PLANTILLA DE 0 PUNTOS

Un humanoide normalmente tiene dos brazos, dos piernas, una cabeza y un torso como los humanos. Un humanoide tiene pocas o ninguna aptitud sobrenatural o extraordinaria.

Un personaje normal es por definición un humanoide. La ficha de un humanoide se crea exactamente como una ficha normal.

HUMANOIDE MONSTRUOSO — PLANTILLA DE 8 PUNTOS

Un humanoide monstruoso es una criatura humanoide con rasgos monstruosos o de animal. Un humanoide monstruoso a menudo también posee aptitudes sobrenaturales.

Bonificaciones: +6 puntos a repartir entre Reflejos, Voluntad y Ataque. (Coste 6 puntos)
Al menos un rasgo sobrenatural, mutación, habilidad mágica, etc. De al menos 2 puntos. (Coste 2 puntos)

MUERTO VIVIENTE — PLANTILLA DE 17 PUNTOS

Un muerto viviente es una criatura que una vez estuvo viva pero murió y ahora es animada por fuerzas espirituales o sobrenaturales.

Características: Fuerza +2. (Coste 2 puntos)
Ausencia de Característica (Constitución): Al carecer de Constitución, la criatura es inmune al veneno, enfermedad y cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza (a menos que el efecto funcione en objetos o sea inofensivo), pero no sana por si misma de forma natural. Al carecer de Constitución, debe comprar Dureza para su umbral de daño. Obtiene 5 puntos de Dureza de forma gratuita y a partir de ahí debe pagarla a un coste de 1 punto por punto de Dureza. En el caso de los muertos vivientes, utiliza su bonificador de Carisma para las pruebas de Concentración. (Coste 6 puntos)
Inmunidades de muerto viviente: los muertos vivientes son inmunes a dormir, parálisis, atontamiento, efectos de nigromancia y efectos enajenadores. No están sujetos a los golpes críticos, daño aturdidor, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía. (Coste 10 puntos)
No vivo: La criatura no puede ser resucitada por los mismos medios que el resto de criaturas, sino que debe ser creada de nuevo del modo en que fue animada en primer lugar. Estas criaturas son destruidas inmediatamente si quedan en un estado de Moribundo. (Coste –1)

PLANTA — PLANTILLA DE 14 PUNTOS

Una planta es una criatura de origen vegetal.

Características: +4 puntos a repartir entre Fuerza y Constitución. (Coste 4 puntos)
Bonificaciones: Voluntad +2. (Coste 2 puntos)
Competencias limitadas: Estas criaturas sólo son competentes con sus armas naturales. (Coste –1 punto)
Inmunidades de planta: las plantas son inmunes a dormir, parálisis, aturdimiento y efectos enajenadores. Las plantas no están sujetas a golpes críticos. (Coste 5 puntos)
Vista ciega: Tenga ojos, y por lo tanto vista, o no, una planta percibe lo que tiene alrededor en un radio de 18 metros, capacidad que no pierde aunque quede cegada. (Coste 4 puntos)

SABANDIJA — PLANTILLA DE 2 PUNTOS

Este tipo de criatura incluye insectos, arácnidos, otros artrópodos, gusanos y similares invertebrados. De modo similar a los animales, las sabandijas no tienen Inteligencia por encima de 2. Una sabandija inteligente es una Bestia Monstruosa.

Bonificaciones: Fortaleza +2 (Coste 2 puntos)
Competencias limitadas: Estas criaturas sólo son competentes con sus armas naturales (Coste –1 punto)
Inmunidad a efectos enajenadores (Coste 1 punto)

CRIATURAS

Las criaturas listadas a continuación se usan como ejemplo para que el director de jugo disponga de una colección suficiente de los seres más comunes en partidas de rol de todo tipo. Al igual que no hay dos personajes iguales, no tiene por que haber dos lobos o dos cubos de basura vivientes iguales. Juega con los puntos para personalizar las criaturas a tu gusto.

No descartes la posibilidad de usar las estadísticas de un ser que se presenta como, por ejemplo, una bestia demoníaca, para aplicarlas a un animal alienígena o cualquier otra variación que te convenga. Como todo en este libro, esta lista está aquí para ayudarte. Cualquier cosa que no te cuadre, ignórala.

ÁGUILA — 15 PUNTOS

Una grácil y precisa ave de presa capaz de aparecer del cielo en un suspiro para atacar con sus poderosas garras o su afilado pico y desaparecer de nuevo en el cielo a una velocidad pasmosa.

Como todas las aves de presa, las águilas poseen un pico grande, poderoso y puntiagudo para desprender la carne de su presa. Cuentan también con tarsos y garras poderosos. Además poseen una vista extremadamente aguda que les permite visualizar potenciales presas a distancia, por ejemplo el águila real posee dos puntos focales en sus ojos, uno para mirar de frente y otro para localizar la mirada hacia los costados escudriñando a la distancia.

Las águilas han sido utilizadas por muchos pueblos como símbolo nacional y especialmente símbolo imperial, mostrando tanto poderío como belleza. Otros estados han tomado generalmente del Imperio Romano la forma más usual del emblema con un águila; el Imperio Bizantino aportó el símbolo del águila bicéfala.

El águila era sinónimo de poder para muchos pueblos antiguos como los Mochica del antiguo Perú, mayas, aztecas y egipcios. Amón-Ra, la más grande deidad de los antiguos egipcios, era representado como un hombre con cabeza de águila.

Las estadísticas del Águila se pueden usar también para el resto de grandes aves de presa. Suelen tener un tamaño alrededor de 1 metro de alto y una envergadura de alas de unos 2 m.

Tipo de criatura: Animal, Pequeño
Velocidad: suelo 3 m, vuelo 24 m
Características: Fuerza 10 (0), Destreza 15 (+2), Constitución 12 (+1), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 14 (+2), Carisma 6 (–2)
Habilidades: Atención 4 (+6) (10 con la vista), Sigilo 0 (+2, +6 para esconderse en vegetación de montaña)
Rasgos de especie: Alas IV, Arma natural (Garras) II, Arma natural (Pico) II, Camuflaje natural I (vegetación de montaña), Competencias Limita-

das, Especialidad en ataque (Pico, Garras), Infravisión I, Velocidad reducida II, Vista de águila.
Bonificaciones: Ataque 0 (+3), Fortaleza 2 (+3), Reflejos 2 (+4), Voluntad 0 (+2)
Combate: Iniciativa +4, Defensa 15, Golpe +3 (1), Garras +4 (1d4), Picotazo +4 (1d4)
Salud: Malherido 2, Incapacitado 7, Moribundo 12

ARAÑA MONSTRUOSA 32 PUNTOS

Un insecto más grande que una persona siempre es un encuentro peligroso, pero cuando el insecto es tan voraz y capaz como una araña monstruosa, el peligro se multiplica.

Las arañas monstruosas son agresivos predadores que usan su venenosa picadura para reducir o matar a sus presas. Tejen guaridas con su telaraña y preparan trampas para enredar a sus víctimas y guardarlas para más tarde. Acechan ocultas en agujeros en el suelo, las paredes o el techo, preparadas para salir rápidamente ya sea para recoger a una criatura atrapada en su red o para atacarla violentamente antes de que escape.

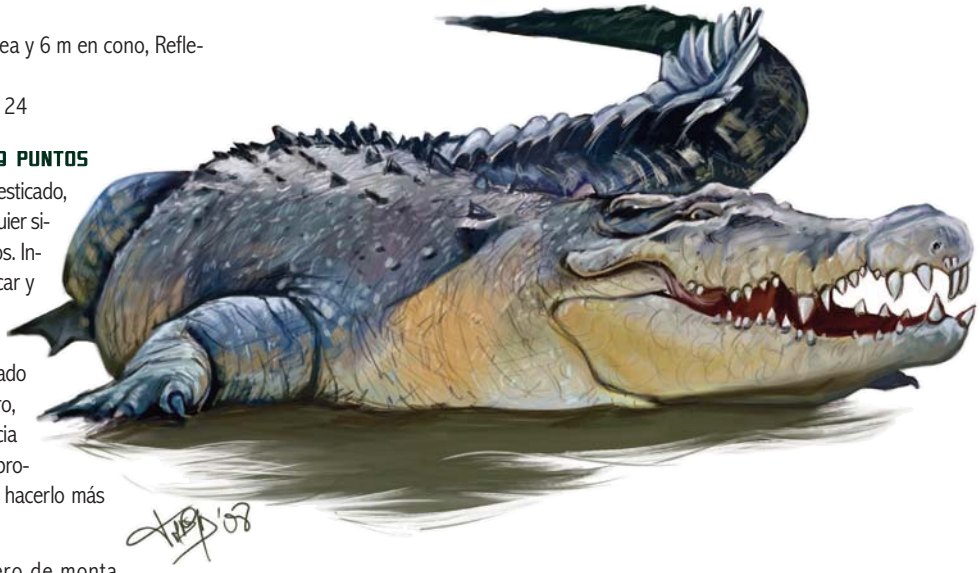
Tipo de criatura: Sabandija, Grande
Velocidad: suelo, paredes y techos 12 m
Características: Fuerza 15 (+2), Destreza 17 (+3), Constitución 12 (+1), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 10 (+0), Carisma 2 (–4)
Habilidades: Atención 12 (+12), Atletismo 8 (+10), Sigilo 8 (+7)
Rasgos de especie: Arma natural (Colmillos) II, Armadura Natural I, Competencias limitadas, Infravisión II, Inmunidad a efectos enajenadores, Miembro adicional 4 (8 patas en total), Telaraña III, Trepador II, Velocidad incrementada I, Venenoso III.
Bonificaciones: Ataque 2 (+4), Fortaleza 4 (+5), Reflejos 1 (+4), Voluntad 1 (+1)
Combate: Iniciativa +4, Defensa 13, Reducción de daño 1, Golpe +4 (1d4+2), Mordisco +4 (1d8+2 + veneno CD 17 1d6), Presa +8
Salud: Malherido 6, Incapacitado 11, Moribundo 16

BESTIA DEMONÍACA 98 PUNTOS

Los planos infernales, realidades paralelas demoníacas y otras existencias multiplanares están en ocasiones pobladas por todo tipo de monstruos y bestias de pesadilla. Una bestia demoníaca es un "animal" proveniente de otra realidad o plano de existencia. Un monstruo voraz, sádico, asesino y terrorífico cuyo resoplar infernal aterroriza al más pintado y capaz de destrozar a un grupo de humanos en un momento.

Tipo de criatura: Ajeno mediano
Velocidad: 18 m
Características: Fuerza 24 (+7), Destreza 18 (+4), Constitución 23 (+6), Inteligencia 3 (+4), Sabiduría 8 (–1), Carisma 9 (–1)
Habilidades: Atención 8 (+7), Atletismo 9 (+16), Averiguar intenciones 5 (+4), Buscar 8 (+7), Intimidar 15 (+14), Orientación 7 (+6), Sigilo 8 (+12)
Rasgos de especie: Velocidad incrementada III, Arma natural (Garras) IV, Arma natural (Mandíbulas) VI, Miembro adicional (Cola), Arma natural (Cola) IV, Aliento de fuego (Desde orificio en la frente) I, Desgarramiento, Olfato animal
Bonificaciones: Ataque 9 (+13), Fortaleza 8 (+14), Reflejos 5 (+9), Voluntad 6 (+5)
Combate: Iniciativa +9, Defensa 19, Golpe +13 (1d3+6), Garras +13 (2d4+7), Mandíbulas +13 (2d6+7), Cola +13 (2d6+7), Aliento de

fuego (4d8 daño de fuego, alcance 10 m en línea y 6 m en cono, Reflejos CD 8 reduce a la mitad), Presa +16
Salud: Malherido 14, Incapacitado 19, Moribundo 24



CABALLO LIGERO — 19 PUNTOS

Un animal dócil y amistoso con su jinete una vez domesticado, el caballo ha sido el mejor amigo del hombre en cualquier situación de exploración o control de grandes territorios. Inteligente, rápido, fuerte y relativamente fácil de educar y montar, puede cargar grandes pesos, tirar de carros, o llevar a un jinete con un mensaje rápidamente a grandes distancias. Los hombres han fabricado armaduras para caballos a lo largo de la historia, pero, como animal, el caballo no puede obtener competencia con ellas; para reducir el efecto de los penalizadores producidos por ellas, se debe entrenar al caballo para hacerlo más fuerte o ágil.

Estas estadísticas representan el caballo ligero de monta común. Altera sus características o bonificaciones según sea adecuado para adaptar la ficha a los diferentes tipos de caballo que necesites.

Tipo de criatura: Animal, Grande
Velocidad: 18 m
Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 13 (+1), Constitución 15 (+2), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (–2)
Habilidades: Atención 4 (+5),
Rasgos de especie: Arma natural Coz I, Competencias limitadas, Infravisión I, Olfato animal, Velocidad incrementada III.
Bonificaciones: Ataque 2 (+2), Fortaleza 4 (+6), Reflejos 3 (+4), Voluntad 1 (+2)
Combate: Iniciativa +4, Defensa 13, Golpe +2 (1d4+2), Coz +2 (1d6+2)
Salud: Malherido 7, Incapacitado 12, Moribundo 17

COCODRILO — 37 PUNTOS

Un lagarto del tamaño de una persona, con unas grandes y poderosas mandíbulas llenas de dientes, capaz de nadar a gran velocidad y con una dura piel escamosa. Viven principalmente en junglas tropicales quedándose ocultos bajo el agua o en el linde del río acechando a su presa para luego saltar sobre ella en un parpadeo y destrozarla con sus poderosas mandíbulas. Es casi imposible ver a un cocodrilo cuando acecha desde debajo del agua, apenas asomando sus ojos por la superficie.

Tipo de criatura: Animal mediano
Velocidad: suelo 6 m, agua 9m
Características: Fuerza 19 (+4), Destreza 12 (+1), Constitución 17 (+3), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 2 (–4)
Habilidades: Atención 5 (+6), Sigilo 11 (+12, +19 sumergido), Supervivencia 4 (+5)
Rasgos de especie: Arma natural (Cola) V, Arma natural (Mandíbulas) III, Armadura natural I, Agarre mejorado, Camuflaje natural (sumergido) III, Competencias limitadas, Entorno predilecto agua, Infravisión I, Nadador III, Velocidad reducida I.
Bonificaciones: Ataque 5 (+6), Fortaleza 3 (+6), Reflejos 3 (+4), Voluntad 1 (+2)
Combate: Iniciativa +4, Defensa 14, Reducción de daño 1, Golpe +6 (1d3+3), Cola +6 (1d12+4), Mandíbulas +6 (1d8+4)
Salud: Malherido 6, Incapacitado 11, Moribundo 16

CUBO DE BASURA VIVIENTE — 43 PUNTOS

Un cubo de basura no habla ni tiene rasgos para comunicarse. Pesa entre 200 y 500 kg dependiendo de cuanta basura lleve dentro.

El cubo de basura viviente es un contenedor de basura normal que ha cobrado vida por una maldición, una posesión infernal, las malas artes de un mago malvado o, vete tú a saber, a lo mejor las fuerzas de la naturaleza, enfadadas por que no reciclas, le han otorgado vida propia.

Un cubo de basura viviente abre la boca y se ayuda del pedal para abrir el portón o se retuerce para meter dentro a las pobres personas que se acercan a tirar la basura. Luego, los aplasta meneándolos contra la basura que tiene dentro y los digiere.

Las patas que un contenedor de basura común usa para plegar las ruedas las utiliza a modo de piernas para moverse. Pueden saltar bastante con ellas engullendo a su pobre víctima en el proceso.

En barrios grandes, los cubos de basura van en comandita y se quedan quietos a la espera de que algún desafortunado se acerque. Su ira si mezclas plástico con cristal es tremenda, y pueden aplastarte unos contra otros (o contra la pared) como venganza.

Si bien el cubo de basura viviente es una bestia terrible, se rumorea que no es en realidad más que un secuaz de una bestia legendaria aún más mortífera y horrorosa; El Camión de la Basura Viviente.

Tipo de criatura: Constructo grande
Velocidad: 9 m
Características: Fuerza 22 (+6), Destreza 7 (–2), Constitución –, Inteligencia –, Sabiduría 10 (+0), Carisma 1 (–5)
Habilidades: Atletismo 0 (+6), Sigilo 0 (+0) (–6, –12 si se mueve)
Rasgos de especie: Ausencia de característica (Constitución), Ausencia de característica (Inteligencia), Aplastar contra la pared o el suelo, Arma natural (golpe) II, Competencias limitadas, Escandaloso, Infravisión II, Inmunidades de constructo (efectos que afecten a la mente, así como al veneno, sueño, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos necrománticos y cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza a menos que el efecto se aplique también a objetos o no sea dañino. Es inmune a los golpes críticos, el daño aturdidor y la reducción de habilidades o energía.), No vivo, Reparable, Tragar entero.
Bonificaciones: Ataque 6 (+3), Dureza 8, Reflejos 2 (+0), Voluntad 2 (+2)
Combate: Iniciativa +0, Defensa 9, Golpe +3 (1d8+6), Presa +16, Aplastar contra la pared +3 (2d8+12), Tragar entero +7 (1d8+6 por asalto).
Salud: Malherido 9, Incapacitado 14, Moribundo 19

DEINÓNICUS

49 PUNTOS

Un peligroso dinosaurio de largas garras y afilados dientes.

La cultura popular contemporánea nos enseña que los dinosaurios tienen más en común con las aves que con los lagartos, lo cual se ve fácilmente en su tremenda agilidad y velocidad. Los deinónicus son dinosaurios bípedos de tres metros de largo contando su cola. Tienen una peligrosa y larga garra en sus patas traseras que usa para destripar a sus víctimas y devorarlas mientras siguen calientes. Cazan en manada mediante un complicado sistema de acecho y apoyo entre ellos, aunque gustan de perseguir a presas rápidas intentando separar a las más débiles del resto del grupo para saltar sobre ellas.

Tipo de criatura: Animal Grande
Velocidad: 18 m
Características: Fuerza 19 (+4), Destreza 15 (+2), Constitución 19 (+4), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0)
Habilidades: Atención +10 (+11), Atletismo +9 (+13), Intimidar +0 (+2), Sigilo +9 (+7), Supervivencia +8 (+9)
Rasgos de especie: Arma natural (garras) III, Arma natural (Colmillos) III, Competencias limitadas, Infravisión I, Olfato animal, Velocidad Incrementada III.
Bonificaciones: Ataque +3 (+4), Fortaleza +4 (+8), Reflejos +4 (+6), Voluntad +1 (+2)
Combate: Iniciativa +6, Defensa 15, Golpe +4 (1d4+4), Garras +4 (2d6+4), Colmillos +4 (2d4+8), Presa +11
Salud: Malherido 9, Incapacitado 14, Moribundo 19

DEMONIO PURO

228 PUNTOS

Un demonio puro es un poderoso y horrible Ajeno, generalmente de aspecto humanoide, de una dimensión demoníaca (generalmente un infierno) que ha sido convocado para solicitar sus favores ya sea en forma de conjuros, muestras de poder, influencia sobre otros seres demoniacos, res-

puestas a preguntas o simplemente en forma de consejos para alcanzar algún poder o beneficio.

En unas ocasiones se les ofrecen sacrificios, regalos o servicios a cambio de dichos favores (lo cual suele acabar con el demonio esclavizando al invocador y a sus lacayos para obtener sus propios fines), y en otras se les intenta atar a un lugar y esclavizarlos (lo que suele acabar en la masacre de los invocadores y todo lo que se encuentre en unas cuantas manzanas alrededor).

Suelen ser grandes expertos en alguna materia o rama de poder específicos, ya sea magia relacionada con la sangre, brujería, ocultismo, táctica militar, política, derecho o incluso materias menos "demoníacas" como pueda ser la biología, o la cocina, lo cual ha provocado que sean confundidos por dioses por muchas sociedades (el dios de la guerra, el dios de las cosechas…) y se suele intentar invocar exactamente al demonio apropiado para obtener los favores o consejos de la materia en que se necesitan.

Los demonios puros varían mucho en forma, en ocasiones incluso por tener poderes que les permitan cambiarla a voluntad, aunque suelen ser como mínimo de tamaño grande, ser horrendos y tener cuernos y colmillos.

Los demonios puros no pueden abandonar físicamente su universo de origen a menos que sean invocados y eso les fastidia sobremanera.

Tipo de criatura: Ajeno Enorme
Velocidad: 12 m
Características: Fuerza 35 (+12), Destreza 25 (+7), Constitución 31 (+10), Inteligencia 24 (+7), Sabiduría 24 (+7), Carisma 26 (+8)
Habilidades: Averiguar intenciones 6 (+13), Concentración 5 (+15), Diplomacia 10 (+18), Engañar 10 (+18), Intimidar 10 (+22), Investigar 7 (+14), Saber (una especialidad) 20 (+27), Sigilo 0 (–1)
Rasgos de especie: Alma extraña, Ataque poderoso, Competencia con armas sencillas, Competencia con armas tradiciónales, Velocidad incrementada I, Arma natural Garras IV, Arma natural cuernos IV, Arma natural mandíbulas VI.
Bonificaciones: Ataque 15 (+20), Fortaleza 12 (+22), Reflejos 12 (+19), Voluntad 12 (+19)
Magia: Aptitud mágica 12, Esencia 31, Conjuros conocidos: Sugestión, Dominar animal, Infligir heridas leves a las masas, Lanzar maldición, Invocar monstruo, Localizar objeto, Manos ardientes, Muro de fuego, Nube aniquiladora, Orden Imperiosa mayor, Resistencia a la energía, Romper encantamiento, Trabar Portal, Ver lo invisible, Visión verdadera, Zona de verdad
Combate: Iniciativa +19, Defensa 27, Golpe +20 (1d6+12), Garras +20 (2d6+12), Cuernos +20 (2d6+12), Mandíbulas +9 (2d8+12), Espadón +20 (2d6 + 12 19/20), Presa +35
Salud: Malherido 24, Incapacitado 29, Moribundo 34

DEMONIO ENCARNADO

94 PUNTOS

Un demonio encarnado es una faceta de un demonio puro que ha viajado fuera del infierno del que proviene en forma de un humanoide monstruoso, un humano que ha sido poseído por un demonio puro, el descendiente de un humano y un demonio, o un demonio puro menor introducido en el alma de un humano, El demonio encarnado es básicamente, un humanoide con rasgos monstruosos en el cuerpo y el rostro y algún poder o capacidad especial derivada del demonio o tipo de demonio con el que esté emparentado.

En muchas ocasiones se ha confundido por vampiros a demonios encarnados provenientes de demonios devoradores de sangre y capaces de introducir a un nuevo engendro de su especie en lugar del alma de sus víctimas.

Los demonios encarnados formados por la posesión de un humano suelen mantener los recuerdos de su huésped, creer realmente que son él convertido en monstruo y actuar como si tuvieran el rasgo de Alma Maligna, pero en realidad el huésped ha muerto y es el maligno demonio quien gobierna el cuerpo.

Tipo de criatura: Humanoide Monstruoso
Velocidad: 9 m
Características: Fuerza 25 (+7), Destreza 18 (+4), Constitución 20 (+5), Inteligencia 15 (+2), Sabiduría 13 (+1), Carisma 10 (+0)
Habilidades: Acrobacias 4 (+8), Atención 6 (+7), Buscar 3 (+4), Conducir 4 (+8), Disfrazarse 6 (+6), Engañar 8 (+8), Intimidar 4 (+5), Saber (una especialidad) 6 (+8), Sigilo 7 (+11), Supervivencia 4 (+5)
Rasgos de especie: Competencia con armas Sencillas, Competencia con armas tradicionales, Competencia con armas de fuego personales, Arma natural garras III, Arma natural colmillos IV, Reproducción parásita, Aptitud sortílega (Causar miedo), Dureza
Bonificaciones: Ataque 4 (+8), Fortaleza 6 (+11), Reflejos 5 (+9), Voluntad 5 (+7)
Combate: Iniciativa +9, Defensa 19, Armadura (Chaqueta de cuero) Reducción de daño 1, Golpe +8 (1d3+7), Garras +8 (1d6+7), Colmillos +8 (1d8+7), Presa +11
Salud: Malherido 13, Incapacitado 18, Moribundo 23

DRAGÓN ROJO ADULTO — 248 PUNTOS

Un enorme lagarto alado que escupe fuego, el dragón es una de las criaturas más temidas que existen. Su tremenda fuerza, sus garras, su cola, sus poderosas alas, su tremenda inteligencia y sobre todo su devastador aliento de fuego lo convierten en un enemigo formidable digno de gestas épicas. Un dragón rojo adulto es capaz de arrasar un ejército (o una ciudad) por sí solo, pero además es maquiavélico y planificador. Son famosos los dragones que esclavizan una localidad durante siglos obligándola a suministrarle tesoros y comida (en ocasiones incluso sacrificios humanos) a cambio de no aniquilarlos por completo.

Son expertos manipuladores y mentirosos que prefieren hacer que otros hagan el trabajo por ellos, pero no aguantan mucho tiempo sin disfrutar del terror y el caos que provoca un enorme dragón rojo volando sobre la ciudad, tirando torres con sus alas, aplastando soldados y prendiéndole fuego a todo.

Tipo de criatura: Dragón Enorme
Velocidad: Suelo 12 m, Vuelo 42 m
Características: Fuerza 27 (+8), Destreza 10 (+0), Constitución 21 (+5), Inteligencia 20 (+5), Sabiduría 21 (+5), Carisma 20 (+5)
Habilidades: Atención 14 (+19), Atletismo 12 (+20), Averiguar intenciones 12 (+17), Buscar 12 (+17), Concentración 6 (+11), Diplomacia 12 (+17), Engañar 12 (+17), Intimidar 0 (+9) Saber (Ciencia Arcana) 12 (+17), Sigilo 0 (–8), Idioma (4 idiomas más dracónico)
Rasgos de especie: Alas VII, Aliento de Fuego III, Arma natural (cola) IV, Arma natural (golpe) I, Arma natural (mordisco) IV, Arma natural (garras) IV, Arma natural (alas) I, Aplastar contra la pared o el suelo, Aptitudes Sortílegas (Atontar o Detectar aura mágica, Dormir o Impacto verdadero, Localizar objeto, Protección contra flechas/balas o Resistencia a la energía. Zona de verdad) Armadura natural V, Ataque poderoso, Ataque sometedor, Aura de miedo, Infravisión II, Inmune al fuego, Velocidad Incrementada I, Vista ciega, Vulnerable a daño (frío).

Bonificaciones: Ataque base 22 (+20), Fortaleza 13 (+18), Reflejos 13 (+13), Voluntad 13 (+18)
Magia: Aptitud mágica 8, Esencia 22, Conjuros conocidos: Mano de mago, Cuchichear mensaje, Leer magia, Resistencia, Armadura de mago, Rayo de fatiga, Escudo, Impacto verdadero, Mejorar característica, Trepar cual arácnido, Telaraña.
Combate: Iniciativa +13, Defensa 21, Reducción de daño 5, Golpe +20 (1d8+8), Mordisco +20 (2d6+8), Garras +20 (2d6+8), Alas +20 (1d8+8), Cola +20 (2d6+8), Aplastar contra la pared o el suelo 2d8+16, Aliento de fuego (12D8 daño fuego, alcance 30 m en línea y 18 m en cono, Reflejos CD 24 reduce daño a la mitad), Presa +38
Salud: Malherido 20, Incapacitado 25, Moribundo 30

DRÍADA

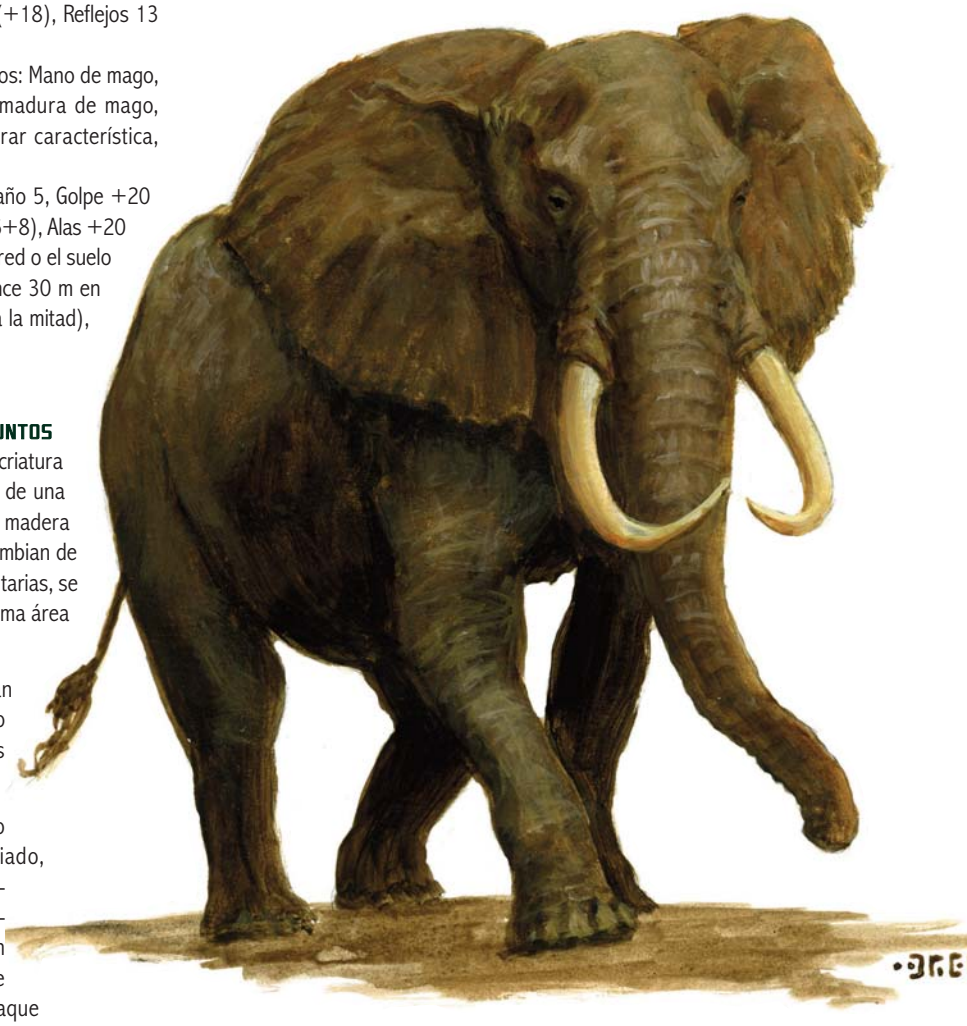
81 PUNTOS

Una criatura mística de los bosques, una dríada es una criatura humanoide cuyos delicados rasgos se asemejan a los de una elfa salvo que su piel es como la corteza de resistente madera y su pelo parece un arbusto de delicadas hojas que cambian de color con las estaciones. Aunque generalmente son solitarias, se han llegado a encontrar hasta siete Dríadas en una misma área en ocasiones.

Tímidas, inteligentes y resueltas, las Dríadas son tan elusivas como encantadoras. Evitan el combate físico siempre que les es posible y es raro verlas a menos que ellas lo deseen.

Si se sienten amenazadas o en necesidad de un aliado, usarán su poder de sugestión para intentar obtener el control de un atacante para que le ayude contra el resto. Cualquier ataque sobre un árbol, sin embargo, desatará la ira de la Dríada

Tipo de criatura: Criatura Faérica o Fata mediana
Velocidad: 9 m
Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 19 (+4), Constitución 11 (+0), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 15 (+2), Carisma 18 (+4)
Habilidades: Acrobacias 7 (+11), Atención 7 (+9), Conducir (animal de suelo) 4 (+8), Saber (Ciencia de la vida) 9 (+11), Sigilo 7 (+11), Supervivencia 7 (+9), Trato con animales 7 (11)
Rasgos de especie: Aptitudes sortílegas (Hablar con las plantas, Forma de árbol 3/día, Dormir, Atajar entre árboles 1/día, Sugestión, Enmarañar), Armadura Natural V, Competencia con armas sencillas, Dependiente de un árbol, Empatía animal, Gran Fortaleza.
Bonificaciones: Ataque 1 (+5), Fortaleza 1 (+2), Reflejos 4 (+8), Voluntad 4 (+6)
Combate: Iniciativa +8, Defensa 18, Reducción de daño 5, Golpe + 5 (1d3–1), Daga +5 (1d4), Arco +5 (1d8)
Salud: Malherido 2, Incapacitado 7, Moribundo 12



ELEFANTE

59 PUNTOS

Un enorme mamífero tremendamente pesado, fuerte y voluminoso. Los elefantes pueden ser domesticados y son criaturas sagradas en muchas culturas. El pisotón de un elefante es casi mortal de necesidad y su fuerte y versátil trompa les da una habilidad para manipular objetos poco común en otros animales. La exagerada fuerza de un elefante sumada a sus colmillos hacen que una estampida de ellos sea algo a lo que prácticamente ninguna criatura se atrevería a enfrentarse. Se dice que tienen una memoria proverbial.

Tipo de criatura: Animal Enorme
Velocidad: 12 m
Características: Fuerza 30 (+10), Destreza 10 (+0), Constitución 21 (+5), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 13 (+1), Carisma 7 (–2)
Habilidades: Atención 4 (+5), Sigilo 0 (–8)
Rasgos de especie: Competencias limitadas, Infravisión I, Miembro adicional (Trompa) I, Olfato animal, Pisotear IV, Velocidad incrementada I
Bonificaciones: Ataque 10 (+8), Fortaleza 7 (+12), Reflejos 7 (+7), Voluntad 3 (+4)
Combate: Iniciativa +7, Defensa 15, Golpe +8 (1d6+10), Presa +28, Pisotear +8 (2d6+15 Reflejos reduce a la mitad)
Salud: Malherido 14, Incapacitado 19, Moribundo 24

ESPÍRITU

PLANTILLA DE 43 PUNTOS

El espíritu de un ser una vez vivo atado a un lugar por tener asuntos pendientes que no puede resolver, como una gran injusticia cometida contra él (quizás su propio asesinato). Acecha el lugar aterrorizando o quizá incluso dañando a los vivos, no totalmente consciente de su estado o de la realidad, en lo que parece una maldición eterna que sólo terminará cuando resuelva aquello que le impidió alcanzar el descanso eterno.

Todos los espíritus tienen los siguientes rasgos. Tipos específicos de espíritu pueden tener rasgos adicionales que se listan más abajo.

Muerto viviente: Además de aplicarse lo que se presenta en esta plantilla, los espíritus deben aplicarse la plantilla Muerto Viviente (Coste 17 puntos)

Incorpóreo: La criatura carece de la Característica Fuerza, y sólo puede ser dañada por otras criaturas incorpóreas, armas con modificadores mágicos, conjuros, aptitudes sortílegas y similares. Es inmune a las formas de ataque no mágico. Incluso cuando es golpeado por conjuros o armas mágicas, tiene un 50% de posibilidades de ignorar el daño si proviene de una fuente corpórea (excepto efectos derivados de fuerzas mágicas energéticas, como un proyectil mágico). La criatura puede atravesar los objetos sólidos a voluntad, pero no puede atravesar efectos de fuerza (como un muro de fuerza). Sus ataques ignoran la armadura natural y la reducción de daño de armaduras y escudos, aunque bonificaciones de desvío o efectos de fuerza (como una Armadura de mago) tienen su efecto habitual. Un ser incorpóreo no produce sonido alguno al moverse, y no se le puede detectar escuchando con tiradas de atención (a menos que desee que se le oiga). Los sentidos no visuales, como la Vista Ciega o el Olfato Animal, no funcionan contra él. Un atacante corpóreo no puede desequilibrar a un espíritu ni realizarle una presa, del mismo modo que un ser incorpóreo no puede realizar ataques de ese tipo contra un oponente corpóreo. Al carecer de forma sólida, el umbral de daño de un ser incorpóreo está basado en su Bonificación de Voluntad en lugar de en un rasgo de Dureza. Aunque en su apariencia parezca que lleva armadura u otros tipos de protección, esta criatura no recibe ningún beneficio en forma de resistencia al daño. (Coste 8 puntos)

Presencia Defensiva: La criatura obtiene una bonificación a su Defensa igual a su modificador de Carisma. (Coste 1 punto)

Toque corruptor: Cuando esta criatura realice un ataque de toque contra un objetivo vivo le produce 1d6 puntos de daño. (Coste 2 puntos)

Invisibilidad II: La criatura puede volverse visible o invisible a voluntad, pero puede ser detectada por conjuros que detecten o revelen la situación de criaturas y objetos invisibles, así como ser olida, oída o tocada en caso de ser una criatura tangible. En caso de que la criatura ataque, no se volverá visible (Coste 4 puntos)

Restauración: Es difícil destruir a este ser para siempre simplemente mediante el combate; en principio, cuando sea "destruido" se restaurará por sí mismo en 2d4 días. Esto no se debe a una capacidad intrínseca de su especie, sino a un evento o situación especial (una maldición, una situación dramática de su pasado, asuntos sin resolver, etc.). El único modo de deshacerse definitivamente de él pasa por determinar la razón de su existencia y corregirla o prevenirla. El motivo exacto es diferente en cada ser, y averiguarlo seguramente requerirá pruebas de Investigar. Si es una criatura susceptible de ser expulsada (como un muerto viviente) en caso de ser expulsado en una situación en que no pueda huir, será destruida, pero se restaurará del mismo modo que si hubiera sido destruido mediante el combate (Coste 4 puntos)

Resistencia a la Expulsión II: La criatura posee resistencia a la expulsión +4. (Coste 2 puntos)

Apresado: Este ser está atado a un lugar en particular. Este lugar suele ser un mausoleo, un edificio u otro tipo de área cerrada. Dentro de esa área puede usar sus capacidades de forma normal. Además, algunos seres están atados a momentos o temporadas concretas (el aniversario de una muerte, la noche) y solo pueden manifestarse en ese periodo de tiempo. Se puede liberar a un ser de su "prisión" mediante acciones específicas (darle un funeral apropiado a su cadáver, devolver un objeto robado o perdido, vengar su muerte, etc.). Un ser puede no ser consciente de la naturaleza de su aprisionamiento o no tener intención de revelar los detalles (Coste –4 puntos).

Levitador: Al contrario que con el conjuro Levitar, la levitación de este ser sólo le permite moverse a sí mismo (y no a otros objetos) a una velocidad de 6 m por rango (Coste 1 punto por rango)

Infravisión II: La criatura puede ver normalmente incluso en la oscuridad más absoluta (Coste 2 puntos)

Habilidades: Sigilo +8, Atención +8, Buscar +8. (Coste 6 puntos)

Rasgos de espíritu adicionales:

Telequinesis: Como el poder psiónico (Ver página 122).

Aparición horrenda: Cualquier criatura viva a 18 m que vea a un ser con acceso a Aparición Horrenda debe superar una prueba de voluntad contra una CD igual a 10+ modificador de Carisma + Voluntad del ser o sufrirá inmediatamente 1d4 puntos de daño temporales a la Fuerza, la Destreza y la Constitución. En caso de superar la prueba de salvación, la víctima ya no puede ser afectada por la Aparición Horrenda del mismo ser durante 1 día. (Coste 2 puntos)

Aullido terrorífico: Un ser con Aullido Terrorífico puede lanzar su aullido como una acción de ataque. Todas las criaturas vivas en un área de 9 metros deben superar una prueba de Voluntad contra CD 10 + Modificador de Voluntad + modificador de Carisma del ser o entrarán en un estado de pánico durante 2d4 asaltos. Una criatura en estado de pánico huirá tan rápido como pueda o se quedará en posición fetal si no puede huir. Puede defenderse de manera normal, pero no puede atacar. Este es un ataque sónico, necromántico, afectador de la mente y de miedo. En caso de superar la prueba de salvación, la criatura ya no puede ser afectada por el aullido del mismo ser durante 1 día. (Coste 2 puntos)

Posesión fantasmagórica: Una vez por asalto, en forma de una acción de ataque, un ser incorpóreo con el rasgo de Posesión fantasmagórica puede fusionarse con una criatura viva y tomar posesión de su cuerpo. Para usar esta capacidad, el ser debe entrar físicamente dentro del cuerpo de la víctima.

El objetivo puede resistirse a la posesión con una prueba con éxito de Voluntad contra 10 + Voluntad + Modificador de Carisma del ser. Si la salvación tiene éxito, el ser es expulsado del cuerpo que intentaba poseer. Un objetivo que supere la prueba con éxito no puede ser poseído por ese ser durante un día, y el ser no puede pasar a través de él durante ese tiempo. De fallar la prueba, el ser desaparece dentro del cuerpo de la víctima y toma el control.

Una criatura poseída obtiene la Inteligencia, Sabiduría y Carisma del ser, su bonificación de Ataque, Reflejos y Voluntad, sus Habilidades y sus Dotes. La criatura poseída mantiene su Fuerza, Destreza, Constitución o Dureza, tipo, umbral de daño y capacidades extraordinarias. Pierde el acceso a cualquier aptitud sortílega o sobrenatural, a sus puntos de acción y a sus capacidades mentales (incluidos Conjuros conocidos y a los conocimientos obtenidos durante su vida).

Mientras posee a una criatura huésped, el ser pierde sus rasgos de especie con excepción de la resistencia a la expulsión. El alma original de la criatura poseída se reinstala instantáneamente en su cuerpo original si el ser es expulsado, destruido o separado del cuerpo huésped por otros medios. Un ser poseedor puede abandonar al huésped como una acción gratuita si lo desea. Cualquier ataque que reduzca al cuerpo a un estado de Moribundo le permite al poseído una nueva prueba de Voluntad para librarse del ser poseedor y recuperar el control de su cuerpo. (Coste 4 puntos)

Toque debilitante: Una criatura viva que sea herida por el toque debilitante de este ser debe superar una prueba de Fortaleza contra una CD de 10 + Voluntad + Modificador de Carisma del ser o sufrirá 1d4 de daño permanente a la Fuerza. Una criatura reducida a 0 puntos de Fuerza por el toque debilitante muere y se alza como un espíritu (o la variedad de criatura con toque debilitante que le atacó) con el rasgo de Toque debilitante y dueño de sí mismo 24 horas más tarde. (Coste 4 puntos)

ESPÍRITU HORRENDO — 72 PUNTOS

Tipo de criatura: Muerto viviente
Velocidad: 9m suelo, vuelo 6 m
Características: Fuerza —, Destreza —, Constitución —, Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 11 (+0)
Habilidades: Atención 8 (+9), Buscar 8 (+9), Sigilo 8 (+9)
Rasgos de especie: Aparición horrenda, Apresado, Ausencia de Característica (Constitución), Presencia Defensiva (Carisma), Incorpóreo, Inmunidades de muerto viviente (dormir, parálisis, atontamiento, efectos de nigromancia y efectos enajenadores. No está sujeto a los golpes críticos, daño aturdidor, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía), Infravisión II, Invisibilidad II, Levitador I, No vivo, Resistencia a la Expulsión, Restauración, Toque corruptor.
Bonificaciones: Ataque 0 (+1), Fortaleza/Dureza —, Reflejos 0 (+1), Voluntad 3 (+4)
Combate: Iniciativa +1, Defensa 11, Toque corruptor +1 (1d6),
Salud: Malherido 4, Incapacitado 9, Moribundo 14

ESQUELETO — PLANTILLA DE 23 PUNTOS

Los esqueletos son los huesos animados de los muertos, 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 llevara encima cuando murió. Un esqueleto hace sólo aquello que se le ordena. No saca conclusiones por sí mismo ni toma la iniciativa para llevar a cabo ninguna acción. Debido a esta limitación, sus órdenes deben ser siempre simples. Un esqueleto luchará hasta ser destruido.

"Esqueleto" es una plantilla heredada que se puede añadir a cualquier criatura corpórea viva que tenga una estructura ósea (referido a partir de ahora como criatura base). Un esqueleto utiliza todas las estadísticas de la criatura base excepto las indicadas aquí.

Muerto viviente: Además de lo aquí descrito, la criatura debe aplicarse la plantilla muerto viviente. (Coste 17 puntos)
Características: Destreza +2. Además de no poseer puntuación de Constitución por ser muerto viviente, el esqueleto adquiere Ausencia de Característica (Inteligencia), su Sabiduría cambia a 10 y su Carisma cambia a 1. Los puntos que la criatura hubiera aplicado a Constitución, Inteligencia y Sabiduría simplemente se pierden al realizar el cambio y se restan del total de la ficha (Coste 6 Puntos)
Habilidades: un esqueleto pierde todas sus habilidades. Los puntos de personaje perdidos se borran del total de la ficha
Dotes: un esqueleto pierde todas las dotes excepto aquellas que confieren competencia con armas o armaduras. Se restan del total de la ficha los puntos de personaje dedicados a las dotes perdidas. Un esqueleto gana la dote Iniciativa Mejorada. (Coste 1 punto)
Sin carne: La criatura carece de carne sobre sus huesos. Una criatura alada sin carne no puede utilizar sus alas para volar. Si la criatura base volaba mágicamente antes de adquirir este rasgo, podrá seguir volando del mismo modo. (Coste —1 punto)

Ataques: un esqueleto retiene todos los ataques naturales, armas manufacturadas y competencias con armas de la criatura base, excepto los ataques que no funcionan sin carne. Una criatura con manos gana un ataque de Arma natural I (Garra). Si la criatura base ya tiene ataques de garra, puede utilizar el ataque de garra y daño del esqueleto, si son mejores. Los puntos que hubiera gastado el personaje en rasgos que pierda se restan del total de puntos de la ficha. (Coste 1 punto)
Daño de los ataques: las armas naturales y manufacturadas causan daño normalmente. Un ataque de garra causa daño dependiendo del tamaño del esqueleto (utiliza el daño de garra de la criatura base si es mayor): Diminuto o Minúsculo 1, Menudo 1d2, Pequeño 1d3, Mediano 1d4, Grande 1d6, Enorme 1d8, Gigantesco 2d6, Colosal 2d8. (Coste ya aplicado en Sin Carne)
Cualidades Especiales: un esqueleto pierde todas las cualidades especiales de la criatura base excepto la inmunidad o resistencia a tipos de energía específicos. Los puntos que hubiera gastado el personaje se restan del total de puntos de la ficha.
Inmunidades de Esqueleto: un esqueleto posee inmunidad al frío. Debido a que carece de carne y órganos internos, un esqueleto sólo recibe la mitad de daño de armas de balística, penetrantes o cortantes. (Coste 2 puntos)
Lealtades: un esqueleto pierde cualquier lealtad o amistad previa y se vuelve totalmente leal a su creador. Esta lealtad no se puede romper. (Coste —4 puntos)

Bonificaciones: Las bonificaciones de un esqueleto pasan a ser las siguientes: Dureza 5 + los puntos gastados originalmente en mejorar la Fortaleza, Reflejos 0 + modificador de Destreza, Voluntad 1 + modificador de Sabiduría (Los puntos que hubiera gastado el personaje y no se aprovechen se restan del total de puntos de la ficha) (Coste 1 punto)

Puntos de Acción: un esqueleto no adquiere o acumula puntos de acción. Pierde cualquier punto de acción poseído por la criatura base. (Los puntos que hubiera gastado el personaje se restan del total de puntos de la ficha)

ESQUELETO HUMANO

12 PUNTOS

Tipo de criatura: Muerto viviente

Velocidad: 9 m

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1), Constitución –, Inteligencia –, Sabiduría 10 (+0), Carisma 1 (–5)

Habilidades: Ninguna

Rasgos de especie: Ausencia de Característica (Constitución), Ausencia de Característica (Inteligencia), Competencia con armas sencillas, Iniciativa mejorada II, Inmunidades (dormir, parálisis, atontamiento, efectos de nigromancia, efectos enajenadores y frío. No está sujeto a los golpes críticos, daño aturdidor, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía. Recibe la mitad de daño de armas de balística, penetrantes o cortantes), Lealtad inquebrantable a su creador, No vivo, Sin carne.

Bonificaciones: Ataque 0 (+1), Dureza 5, Reflejos 0 (+1), Voluntad 2 (+2)

Combate: Iniciativa +5, Defensa 11, Golpe +1 (1d3–1), Garra +1 (1d4+0), Cachiporra +1 (1d6)

Salud: Malherido 5, Incapacitado 10, Moribundo 15

GÁRGOLA

62 PUNTOS

Lo que parece ser una grotesca estatua de un ser alado y cornudo puede resultar mortal cuando se descubre viva y maliciosa.

Pueden quedarse inmóviles indefinidamente sin inmutarse y usan esta capacidad para sorprender a sus enemigos. No requieren comida, agua ni aire, pero a menudo devoran a sus víctimas solo por el disfrute de provocar dolor.

Las armas naturales de una gárgola se consideran armas mágicas a la hora de enfrentarse a una resistencia al daño.

Tipo de criatura: Bestia Monstruosa

Velocidad: suelo 15 m, vuelo 24 m

Características: Fuerza 11 (+0), Destreza 14 (+2), Constitución 18 (+4), Inteligencia 6 (–2), Sabiduría 11 (+0), Carisma 7 (–2)

Habilidades: Atención 5 (+5), Sigilo 7 (+9, +13 para esconderse).

Rasgos de especie: Infravisión II, Camuflaje natural IV (Roca trabajada), Soltura con Arma (mordisco), Soltura con Arma (garra) y Soltura con Arma (cornada), Armadura Natural XV (en campañas sin armas mágicas que ignoren reducción de daño, el DJ puede o prescindir de la reducción de daño de la gárgola o aplicar la reducción de daño sólo a determinados tipos de armas como balísticas, contundente, sónico, penetrante o cortante), Congelación, Velocidad Incrementada II, Alas IV, Arma natural (Garra) I, Arma natural (colmillos) II, Arma natural (cuernos) II

Bonificaciones: Ataque 4 (+6), Fortaleza 4 (+8), Reflejos 4 (+6), Voluntad 1 (+1)

Combate: Iniciativa +6, Defensa 16, Reducción de daño 15, Golpe +6 (1d3–1), Garras +7(1d4), Mordisco +7 (1d6), Cornada +7 (1d6), Presa +4

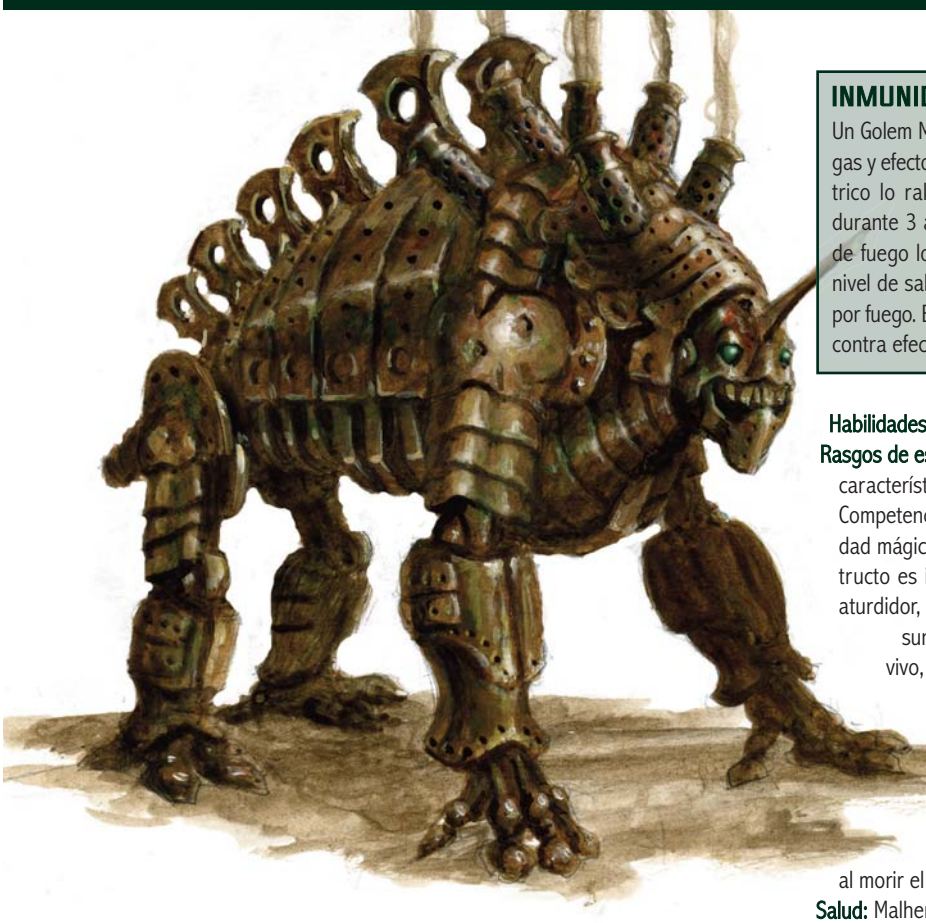
Salud: Malherido 8, Incapacitado 13, Moribundo 18

GATO

8 PUNTOS

De los gatos se dice que son ellos los que han domesticado a los humanos y no al revés. Si bien en sociedades más rurales es habitual que tengan una misión a cumplir (principalmente cazar ratones), hoy en día casi se podría decir que la gente tiene gatos con el objetivo de proporcionarle satisfacción al animal y así poder acariciarlo y escuchar su agradable ronroneo. Sociedades como la egipcia los consideraba dioses y les permitía campar a sus anchas.

El gato como especie es originario del desierto, lo que explica su instinto natural de racionarse la comida y el agua, así como su habilidad para pasar desapercibido si se esconde en pequeños matojos, pero se encuentra desde hace siglos, tanto domesticado como



salvaje, allí donde alguna vez ha habido humanos. Los gatos son ágiles en extremo, y no muy fuertes, pero hábiles cazadores y trepadores. Su instinto les lleva ciegamente a intentar cazar cualquier cosa más pequeña que ellos y es habitual verlos jugar con un animal recién cazado medio muerto, intentándolo despertar mediante golpes con sus patas para poder volver a cazarlo.

Tipo de criatura: Animal Menudo
Velocidad: 9 m
Características: Fuerza 3 (–4), Destreza 15 (+2), Constitución 10 (+0), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 7 (–2)
Habilidades: Acrobacias 8 (+10), Atletismo 10 (+6), Atención 3 (+4), Atletismo 10 (+6), Sigilo 11 (+17, +21 para esconderse en hierba alta o maleza espesa)
Rasgos de especie: Camuflaje natural (Hierba alta o maleza espesa) II, Competencias limitadas, Infravisión I, Soltura con arma (garra).
Bonificaciones: Ataque 0 (+4), Fortaleza 2 (+2), Reflejos+2 (+4), Voluntad 0 (+1)
Combate: Iniciativa +4, Defensa 16, Garras +5 1d6–4 (Mínimo 1), Mordisco/golpe +4 (1)
Salud: Incapacitado 5, Moribundo 10

GOLEM MECÁNICO

90 PUNTOS

Una enorme masa de engranajes y mecanismos en la que casi se adivina una forma humanoide. El Golem Mecánico es tenaz en combate y prodigiosamente fuerte. Al carecer de mente, no hace nada más que aquello que le ordena su creador. Seguirá las instrucciones explícitamente y es incapaz de planear estrategia o táctica alguna. No tiene emociones ni puede ser provocado.

Los Golems Mecánicos no pueden hablar, y suelen medir unos 6 metros de alto y pesar unas dos toneladas.

Tipo de criatura: Constructo Grande
Velocidad: 6 m
Características: Fuerza 23 (+6), Destreza 9 (–1), Constitución –, Inteligencia –, Sabiduría 11 (+0), Carisma 1 (–5)

INMUNIDAD MÁGICA DE GOLEM MECÁNICO

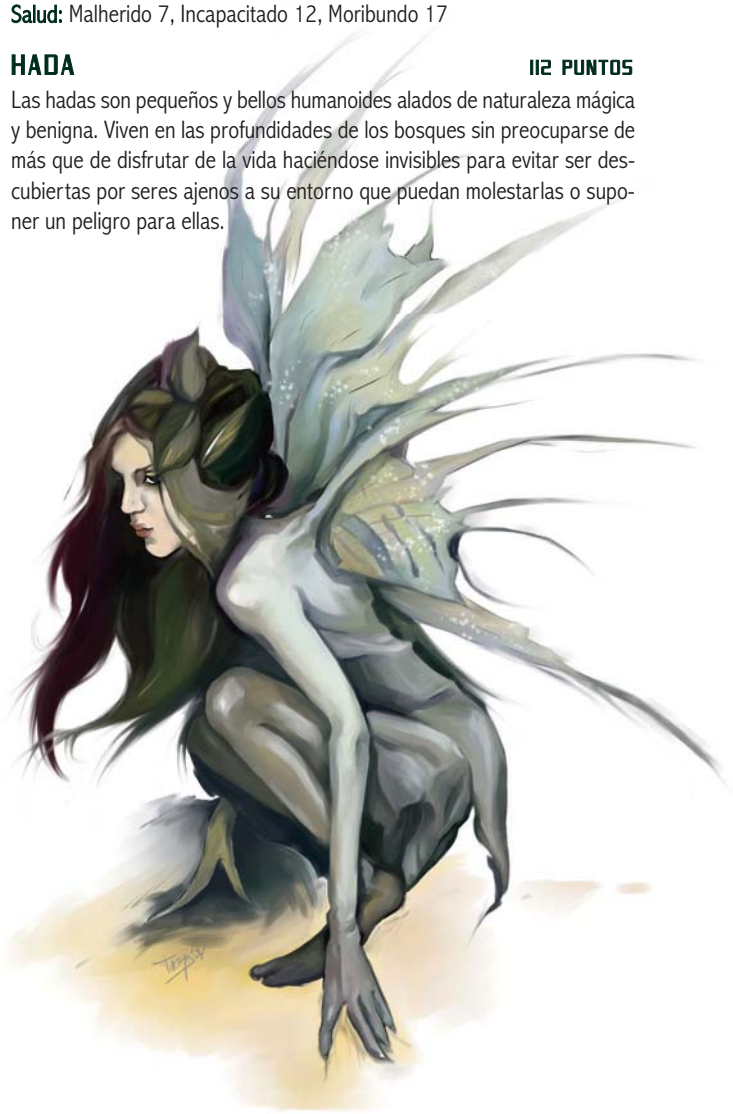
Un Golem Mecánico es inmune a todos los conjuros, aptitudes sortílegas y efectos sobrenaturales exceptuando lo siguiente: Un conjuro eléctrico lo ralentiza (con el mismo efecto que el conjuro Ralentizar) durante 3 asaltos sin posibilidad de prueba de salvación. Un conjuro de fuego lo liberará de un efecto de ralentización y le recuperará 1 nivel de salud por cada 10 puntos del resultado de la tirada de daño por fuego. El Golem mecánico no necesita realizar pruebas de salvación contra efectos derivados del fuego. (Coste 4 puntos)

Habilidades: Sigilo 0 (–5, –11 si se mueve)
Rasgos de especie: Agarre mejorado, Armadura Natural VIII, Ausencia de característica (Constitución), Ausencia de Característica (Inteligencia), Competencias limitadas, Detonar X, Escandaloso, Infravisión II, Inmunidad mágica de Golem Mecánico, Inmunidades de Constructo (Un constructo es inmune a efectos de nigromancia, los golpes críticos, daño aturdidor, daño de característica, consunción de característica y consunción de energía), Piel hiriente IV, Renqueante, Reparable, No vivo, Velocidad Reducida I
Bonificaciones: Ataque 12 (+10), Dureza 6, Reflejos 6 (+5), Voluntad 6 (+6)
Combate: Iniciativa +5, Defensa 14, Reducción de daño 8, Golpe +12 (1d4+6), Presa +22 (daño 4d8 por asalto durante presa), Detonar (Explosión daño 10d8 área de 6 m, Reflejos CD 19 reduce daño a la mitad. Se activa por sí solo al morir el Golem)
Salud: Malherido 7, Incapacitado 12, Moribundo 17

HADA

112 PUNTOS

Las hadas son pequeños y bellos humanoides alados de naturaleza mágica y benigna. Viven en las profundidades de los bosques sin preocuparse de más que de disfrutar de la vida haciéndose invisibles para evitar ser descubiertas por seres ajenos a su entorno que puedan molestarlas o suponer un peligro para ellas.



NUEVO CONJURO: IMAGEN PERMANENTE

ILUSIÓN (QUIMERA)

Magnitud: *6;* ***Tiempo de Lanzamiento:*** *acción de ataque;* ***Alcance:*** *Largo (120 m + 12 m / nivel de Aptitud mágica);* ***Efecto:*** *Quimera que no puede ser mayor que 6 m cúbicos + 3 metros cúbicos / nivel de Aptitud mágica;* ***Duración:*** *Permanente;* ***Prueba de Salvación:*** *Voluntad revela que se trata de una ilusión (si se interactúa con la quimera);* ***Resistencia a Conjuros:*** *No*

Este conjuro crea una ilusión visual de un objeto, criatura o fuerza tal como tú la imagines. La quimera creada incluye elementos visuales, auditivos, olfativos y térmicos, además de ser un conjuro de efecto permanente. Puedes mover la imagen concentrándote dentro del alcance del conjuro, pero permanece estática mientras no te concentres en ella.

Las normalmente despreocupadas hadas, atacan ferozmente a las criaturas malignas y a los intrusos indeseables. Se aprovechan de su invisibilidad, su número y otras habilidades para abrumar y expulsar a los enemigos.

Tipo de criatura: Criatura faérica pequeña
Velocidad: 6 m suelo, 18 m vuelo
Características: Fuerza 7 (–2), Destreza 18 (+4), Constitución 11 (+0), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 15 (+2), Carisma 16 (+3)
Habilidades: Acrobacias 4 (+8), Atención 6 (+8), Averiguar intenciones 7 (+9), Buscar 7 (+9), Concentración 4 (+4), Engañar 4 (+7), Intimidar 0 (+1), Sigilo 0 (+8)
Rasgos de especie: Alas III, Aptitudes sortílegas (Luces danzantes, Detectar aura, Discernir mentiras, Imagen permanente), Armadura natural X (vulnerable a frío y hierro), Esquiva, Proyectiles especiales, Infravisión I, Invisibilidad II, Resistencia a la magia V, Velocidad reducida I.
Magia: Aptitud mágica 16, Esencia 22, Conjuros conocidos: Comprensión idiomática, Confusión, Luces danzantes, Detectar aura, Disipar magia, Enmarañar, Imagen permanente.
Bonificaciones: Ataque 0 (+5), Fortaleza 0 (+0), Reflejos 2 (+6), Voluntad 4 (+6)
Combate: Iniciativa +6, Defensa 17, Reducción de daño 10 (vulnerable a frío y hielo), Reducción de daño mágico 10, Golpe +5 (1), Espada corta +5 (1d6–4), Arco compuesto +5 (1d8)
Salud: Incapacitado 4, Moribundo 9

HARPÍA

43 PUNTOS

Una maligna criatura humanoide alada, viciosa en extremo y que disfruta haciendo sufrir a sus víctimas. Si bien de lejos o bajo la influencia de su canción pueden parecer bellas mujeres con alas, un vistazo más de cerca desvelará que son seres horrendos de rostro retorcido y ojos malignos.

A las harpías (o arpías, ambas formas están aceptadas) les gusta atraer a los viajeros indefensos con sus canciones mágicas para producirles tormentos innombrables. Sólo cuando una harpía ha terminado de jugar con sus "juguetes" los liberará de su tormento matándolos o devorándolos

Cuando una harpía entra en combate, prefiere usar su Ataque al vuelo y atacar con un arma cuerpo a cuerpo.

Tipo de criatura: Humanoide Monstruoso
Velocidad: 6 m suelo, 24 m vuelo
Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 15 (+2), Constitución 10 (+0), Inteligencia 7 (–2), Sabiduría 10 (+0), Carisma 15 (+2)
Habilidades: Atención 6 (+6), Engañar 4 (+6), Intimidar 2 (+4).
Rasgos de especie: Alas V, Ataque al vuelo, Canción Cautivadora, Competencia con armas sencillas, Competencia con armas tradicionales, Énfasis en habilidad (interpretar), Garras I, Resistencia al daño III, Velocidad reducida I,

Bonificaciones: Ataque 7 (+9), Fortaleza 2 (+2), Reflejos 5 (+7), Voluntad 5 (+5)
Combate: Iniciativa +7, Defensa 17, Golpe +9 (1d3–1), bastón de metal +9 (1d8), Arco compuesto +8 (1d8), Garras +9 (1d4)
Salud: Malherido 5, Incapacitado 10, Moribundo 15

HOMBRE-LOBO

PLANTILLA DE 54 PUNTOS

Un hombre lobo parece un hombre normal (y lo es) hasta que sale la luna llena o se provoca su transformación por otro medio. Entonces tiene lugar un cambio horrible que revela su bestial naturaleza. Su cuerpo se llena de pelo, su cara se convierte en un morro colmilludo, sus ojos se tornan amarillos, sus huesos y músculos se retuercen y adquiere su nueva forma mitad hombre mitad bestia.

Los hombres-lobo naturales son humanoides nacidos con la aptitud de asumir formas de lobo e híbrido. Un humanoide que contrae la licantropía después de ser herido por un hombre-lobo se convierte en un hombre-lobo afectado.

"Hombre-lobo" es una plantilla (heredada para los hombre-lobo naturales, adquirida para los hombres-lobo afectados) que se puede añadir a cual-

quier criatura humanoide (referido a partir de ahora como personaje). Un hombre-lobo utiliza o las estadísticas y aptitudes especiales del personaje o las del lobo además de aquellas descritas abajo.

Características: en forma humana Constitución +4, Sabiduría +2, adicionalmente pero sólo en forma de lobo e híbrida: Fuerza +2, Destreza +4. (Coste 12 puntos)

Velocidad: la misma que el personaje en forma humanoide. 15 m para la forma de lobo e híbrida. (Coste 2 puntos)

Defensa: Como la del personaje

Bonificaciones: Ataque +1, Fortaleza +3 Reflejos +3. (Coste 7 puntos)

Bonificador de Presa: Según modificador de fuerza de la forma adoptada.

Ataques: como los del personaje cuando está en forma humanoide. En forma animal e híbrida mordisco de daño 1d6. (Coste 2 puntos)

Dotes: Las del personaje más Voluntad de Hierro. (Coste 1 punto)

Rasgos de especie, aptitudes mágicas, etc.: un hombre-lobo retiene todas las cualidades especiales del personaje y gana los rasgos de especie listados en esta plantilla.

Forma Alternativa II: un hombre-lobo puede asumir forma de lobo o híbrido, pero su equipo no se absorbe en la nueva forma. La forma híbrida bípeda tiene unos 2 m de altura, con una corta cola y un grueso pelaje. Las patas son como las de un lobo, y la cabeza combina rasgos humanoides y lupinos en grados que varían de un hombre-lobo a otro. La forma animal es la de un lobo adulto sin ningún indicio de rasgos humanos.
Cambiar a o desde la forma de lobo o híbrido es una acción de movimiento. El hombre-lobo recupera un nivel de salud (o todas sus heridas si no ha alcanzado un estado de Malherido) cada vez que cambia de forma. Un hombre-lobo asesinado revierte a su forma humanoide, aunque permanece muerto. Los hombres-lobo afectados encuentran esta aptitud difícil de controlar (ver Licantropía como Aflicción, abajo), pero los licántropos naturales tienen control total sobre este poder. (Coste 4 por forma total 8 puntos)

Maldición de Licantropía: cualquier humanoide golpeado por el ataque de mordisco de una criatura portadora de la maldición de licantropía debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15) o contraerá la licantropía. (Coste 4 puntos)

Derribo: en forma de lobo o híbrido que golpea con un ataque de mordisco puede intentar derribar a su oponente como acción gratuita mediante una prueba enfrentada de Fuerza. Un intento fallido no deja al hombre lobo en ninguna situación más vulnerable da la que ya tuviera antes del intento. (Coste 1 punto)

Olfato animal: Esta criatura puede detectar enemigos que se aproximan o escondidos a un alcance de 18 m aunque no sean visibles o no hagan ruido y puede rastrear usando el sentido del olfato. (Coste 1 punto)

Armadura natural X (vulnerable a plata): un hombre-lobo en forma de lobo o híbrido ignora los primeros 10 puntos de daño de un ataque de un arma que no sea de plata o mágica, pero recibe daño completo de armas de plata o con un bonificador de magia +1 o mejor. (Coste 10 puntos)

Hablar con animal (Lobo): un hombre-lobo puede comunicarse con los lobos en cualquier forma y gana un bonificador +4 de especie en las pruebas de Diplomacia cuando influencia la actitud de un lobo. Un lobo amistoso comprende y obedece comandos sencillos, como "espera", "persigue", "huye" y "ataca". (Coste 1 punto)

Infravisión II: En sus formas de lobo e híbrida el hombre lobo puede ver en oscuridad total como si fuera de día. (Coste 2 puntos)

Habilidades: las mismas que el personaje más: Sigilo +3, Atención +5. Un hombre-lobo en forma de lobo o híbrida también gana un bonificador +4 de especie en las pruebas de Supervivencia cuando rastrea con el olfato. (Coste 3 puntos)

La Licantropía como Afección

Cuando un personaje contrae la licantropía mediante el ataque de un hombre-lobo, no aparecen síntomas hasta la primera noche de luna llena. En esa noche, el personaje afectado asume involuntariamente la forma animal y se convierte en una bestia feroz, olvidando su propia identidad. El personaje permanece en la forma animal hasta el amanecer y no recuerda nada acerca del incidente. Después de esto, el personaje está sometido a la transformación involuntaria bajo la luna llena y, siempre que es dañado en combate, siente acumularse una furia abrumadora y debe tener éxito en una prueba de Control de Forma para resistir el cambio en la forma animal.

Curar la Licantropía

Un personaje afectado que se coma una rama de belladona (también llamada acónito) durante la hora siguiente del ataque de un licántropo puede intentar una prueba de Fortaleza contra CD 20 para liberarse de la afección. Si alguien con rangos en la habilidad Medicina administra la hierba, utiliza la tirada de Fortaleza del personaje o la prueba de Medicina del sanador, la que sea más alta. El personaje sólo obtiene una oportunidad, no importa cuanta belladona es consumida. La belladona debe ser razonablemente fresca (recogida en la última semana).

Fresca o no, la belladona es toxica. Un personaje que consume la hierba debe tener éxito en una prueba de Fortaleza contra CD 13 o recibirá 1d6 puntos de daño temporal a la Fuerza. Un minuto después, el personaje debe tener éxito en una segunda salvación (con la misma CD) o recibir otros 2d6 puntos de daño.

La única otra forma de eliminar la maldición de la licantropía es recibir un conjuro de eliminar maldición o romper encantamiento en el personaje durante uno de los tres días de luna llena. Después de recibir el conjuro, el personaje debe tener éxito en una prueba Voluntad contra CD 20 para romper la maldición (el lanzador desconoce si el conjuro funciona). De no tener éxito, el proceso debe ser repetido. Los personajes que sufren esta maldición a menudo se mantienen atados o confinados en jaulas por voluntad propia hasta que la cura tiene efecto. Sólo los licántropos afectados pueden ser curados de la licantropía. Los licántropos naturales no pueden ser curados.

NUEVA HABILIDAD: CONTROL DE FORMA (SABIDURÍA) SOLO ENTRENADA

Cualquier personaje que haya contraído la licantropía y que sea consciente de su condición puede aprender Control de Forma como una nueva habilidad. Esto determina si el hombre-lobo afectado puede controlar su forma voluntariamente. Los licántropos naturales tienen control sobre sus aptitudes de cambio de forma a voluntad sin necesidad de esta habilidad.

El personaje afectado debe realizar una prueba al anochecer cada noche de luna llena para resistir adoptar involuntariamente la forma animal. Un personaje herido también debe hacer una prueba para evitar un cambio involuntario si alcanza un estado de salud de Incapacitado y de nuevo si llega a un estado de Moribundo (la misma CD de salvación que para luna llena).

Tarea	CD
Resistir un cambio involuntario	25
Regresar a la forma humanoide (con luna llena[1])	25
Regresar a la forma humanoide (sin luna llena)	20
Cambio voluntario (con luna llena)	10
Cambio voluntario (sin luna llena)	15

[1]Para efectos de juego, la luna llena dura tres días cada mes.

Nuevos intentos: haz una prueba para un cambio involuntario cada vez que ocurra un hecho de provocación. Con una prueba fallida para regresar a la forma humanoide (ver abajo), el personaje debe permanecer en la forma híbrida o animal hasta el siguiente amanecer, momento en el cual regresa automáticamente a la forma humanoide.

Especial: un personaje puede elegir 10, pero no puede elegir 20. Cuando regresa a la forma normal después de un cambio involuntario, el personaje intenta una prueba de Sabiduría (CD 15) para darse cuenta de lo que ha ocurrido. Si la prueba tiene éxito, el personaje se vuelve consciente de la afección y ahora puede cambiar voluntariamente a forma animal o híbrida, usando la CD apropiada. Un intento es una acción estándar y se puede realizar cada asalto un cambio a forma animal o híbrida inmediatamente.

Un personaje afectado que es consciente de su condición también puede intentar regresar a la forma humanoide después de asumir la forma animal o híbrida, utilizando la apropiada CD. Solo se permite un intento, sin embargo, usando la CD apropiada.

HOMBRE-LOBO HUMANO — 80 PUNTOS

Forma humanoide

Tipo de criatura: Humanoide Monstruoso
Velocidad: 9 m
Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 14 (+2), Constitución 17 (+3), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 8 (–1)
Habilidades: Atención 5 (+6), Atletismo 5 (+8), Control de forma 4 (+5), Oficio (vagabundo) 4 (+5), Saber (cultura popular) 4 (+5), Sigilo 4 (+6), Supervivencia 2 (+3), Trato con animales 4 (+3)
Rasgos de especie: Ataque poderoso, Competencia con armas sencillas, Hablar con animal (Lobos), Forma Alternativa II, Maldición de Licantropía, Olfato animal, Voluntad de hierro
Bonificaciones: Ataque 5 (+7), Fortaleza 6 (+9), Reflejos 4 (+6), Voluntad 1 (+3)
Combate: Iniciativa +6, Defensa 16, Golpe +7 (1d3+2), Cuchillo de carnicero +7 (1d6+3 19/20)
Salud: Malherido 9, Incapacitado 14, Moribundo 19

Forma híbrida

Tipo de criatura: Bestia Monstruosa
Velocidad: 15 m
Características: Fuerza 18 (+4), Destreza 18 (+4), Constitución 17 (+3), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 8 (–1)
Habilidades: Atención 5 (+6), Atletismo 5 (+9), Control de Forma 4 (+5), Oficio (Vagabundo) 4 (+5), Saber (cultura popular) 4 (+5), Sigilo 4 (+8), Supervivencia 2 (+3), Trato con animales 4 (+3)
Rasgos de especie: Armadura natural X (vulnerable a plata), Arma natural (mordisco) II, Ataque poderoso, Competencia con armas sencillas, Derribo, Hablar con animal (Lobos), Forma Alternativa (2), Infravisión II, Maldición de Licantropía, Olfato animal, Velocidad Incrementada II, Voluntad de hierro.
Bonificaciones: Ataque 5 (+9), Fortaleza 6 (+9), Reflejos 4 (+8), Voluntad 1 (+3)
Combate: Iniciativa +8, Defensa 18, Reducción de daño 10 (vulnerable a plata), Golpe +9 (1d3+2), Mordisco +9 (1d6+4)
Salud: Malherido 9, Incapacitado 14, Moribundo 19

La forma de lobo de un hombre lobo no tiene las capacidades de un lobo común, sino las mismas que la forma híbrida, salvo que, debido a su forma lupina, puede hacerse pasar por un lobo normal mediante pruebas enfrentadas del Sigilo del hombre lobo contra la Atención del observador.

KOBOLD — 7 PUNTOS

Un pequeño humanoide que parece un cruce entre un lagarto y un perro. Los Kobolds son menospreciados normalmente por su pequeño cuerpo y su habla poco inteligente. Sin embargo su servicialidad hacia sus amos, el enorme número en el que suelen moverse y su ferocidad (cuando se siente arropado por un gran número de los suyos) los vuelve uno de los peones más comunes y numerosos en ejercitos malignos.

Tipo de criatura: Humanoide Pequeño
Velocidad: 9 m
Características: Fuerza 6 (–2), Destreza 13 (+1), Constitución 11 (+0), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 10 (+0)
Habilidades: Artesanía (mecánica) 0 (+2), Atención 0 (+2), Buscar 0 (+2), Intimidar 0 (–2), Sigilo 4 (+9)
Rasgos de especie: Pequeño, Infravisión II, Énfasis en habilidad (+2 a Artesanía y Buscar),
Bonificaciones: Ataque 0 (+2), Fortaleza 0 (+0), Reflejos 0 (+1), Voluntad 2 (+2)
Combate: Iniciativa +1, Defensa 12, Golpe +2 (1), Presa –6, Cuchillo +2 (1d3–2), Ballesta +2 (1d10)
Salud: Incapacitado 4, Moribundo 9

KRAKEN

250 PUNTOS

Una gigantesca bestia marina, de maligna inteligencia y capaz de deshacerse de embarcaciones enteras. Tiene forma de calamar, con la boca situada en el punto en que se encuentran sus tentáculos en la parte inferior de su cuerpo.

La bestia más temida por los marinos por su inteligencia, su control sobre el clima y los vientos y su enorme fuerza capaz de provocar terribles daños en un barco, los Krakens odian a los seres de la superficie y a los seres inteligentes de las profundidades por igual.

Atacan a sus oponentes con sus tentáculos contráctiles, los acercan para aplastarlos con el resto de sus tentáculos y entonces los introducen en su boca.

Tipo de criatura: Bestia Monstruosa Gigantesca
Velocidad: 9 m (nadando)
Características: Fuerza 34 (+12), Destreza 10 (+0), Constitución 29 (+9), Inteligencia 21 (+5), Sabiduría 20 (+5), Carisma 20 (+5)
Habilidades: Atención 25 (+30), Averiguar Intenciones 12 (+17), Buscar 23 (+28), Concentración 12 (+21), Diplomacia 2 (+7), Intimidar 6 (+17), Saber (Geografía marina) 12 (+17), Saber (Naturaleza marina) 12 (+17), Sigilo 12 (0)

Rasgos de especie: Acuático, Miembro adicional (tentáculos) II, Miembro adicional (tentáculos contráctiles) II (4 miembros + 2 tentáculos normales + 2 tentáculos contráctiles = 8 tentáculos), Arma natural (Tentáculos contráctiles) IV (1d10 por gigantesco + 4 rangos = 2d8 de daño), Crítico mejorado (Tentáculos contráctiles) I, Alcance adicional (Tentáculos) IX, Alcance adicional (Tentáculos contráctiles) XVIII, Arma natural mandíbulas IX (1d10 por gigantesco + 9 rangos = 4d6 de daño), Infravisión II, Agarre mejorado, Lucha a ciegas, Constreñir, Iniciativa mejorada I, Ataque defensivo, Propulsión IV, Nube de tinta II, Voluntad de hierro, Aptitudes sortílegas (Controlar Clima, Controlar viento, Dominar Animal, Resistencia a la energía)

Bonificaciones: Ataque 20 (+16), Fortaleza 12 (+21), Reflejos 12 (+12), Voluntad 6 (+12)

Combate: Iniciativa +14, Defensa 18, Tentáculos (6) +16 (1d10+12 alcance 9 metros), Tentáculos contráctiles (2) +16 (2d8+12 crítico 19/20 alcance 18 metros), Mandíbulas +16 (4d6+12), Presa +44

Salud: Malherido 25, Incapacitado 30, Moribundo 35

LICHE — PLANTILLA DE 96 PUNTOS

Un Liche es un lanzador de conjuros muerto viviente, generalmente un hechicero o brujo pero en ocasiones un sacerdote maligno u otro tipo de poderoso mago maléfico, que ha usado sus poderes mágicos para extender su vida de manera antinatural

Un Liche es un humanoide demacrado y esquelético con su piel tirante sobre huesos horriblemente visibles. Sus ojos se perdieron hace tiempo debido a la descomposición, pero dentro de las cuencas vacías lucen dos pequeños puntos de luz púrpura.

Un Liche habla el idioma general del lugar que habita, así como todos los idiomas que hablara en vida.

"Liche" es una plantilla adquirida que se puede aplicar a cualquier criatura humanoide (en adelante referida como criatura base), siempre que sea capaz de crear la filacteria requerida.

Las salvaciones para enfrentarse a un ataque de un Liche son iguales a 10 + Voluntad + modificador de Carisma a menos que se especifique lo contrario. Las armas naturales de un Liche se consideran armas mágicas a la hora de enfrentarse a reducción de daño. El proceso de convertirse en Liche es indescriptiblemente maligno y sólo puede ser llevado a cabo sobre un personaje voluntario. Un Liche retiene todas las capacidades que tenía en vida.

Un Liche tiene las mismas estadísticas, habilidades y rasgos de la criatura base con la excepción de lo que se lista a continuación:

Muerto Viviente: La criatura se debe aplicar la plantilla Muerto Viviente (Coste 17 puntos)

Conjuros: Un Liche conserva los conjuros que tenía en vida.

Resistencia a la expulsión II: +4 a la resistencia a la expulsión de muertos vivientes. (Coste 2 puntos)

Armadura natural X: vulnerable a daño contundente y magia. (Coste 10 puntos)

Inmunidades: Frío, Electricidad, Polimorfizar (aunque pueden polimorfizarse a si mismos si conocen el conjuro), ataques afectadores de la mente. (Coste 4 puntos)

Características: Inteligencia +2, Sabiduría +2, Carisma +2. (Coste 6 puntos)

Habilidades: +8 a Sigilo, Atención y Averiguar intenciones. (Coste 6 puntos)

Toque drenante de Liche: 1d8+5 daño de energía negativa (Salvación de voluntad CD 10 + Voluntad + modificador de Carisma del Liche reducirá el daño a la mitad) una vez por asalto. Cuando un Liche usa un arma natural, se le añade a su efecto el daño del Toque drenante. (Coste 5 puntos)

Toque paralizante: Cualquier criatura que sea golpeada por un ataque de toque de un Liche debe superar una prueba de Fortaleza o quedará paralizada permanentemente. Un conjuro capaz de eliminar parálisis o una maldición liberarán a la víctima. No es posible, sin embargo, dispersar este efecto. Alguien paralizado por un Liche parece muerto, aunque una prueba de Atención contra CD 20 o una prueba de medicina contra CD 15 revelan que sigue vivo. (Coste 4 puntos)

Aura de miedo: La criatura está rodeada por una dañina aura de muerte y maldad. Los oponentes con una fortaleza de 5 o menos en un radio de 18 m que miren a la criatura deben superar una prueba de Voluntad contra 10+ modificador de Voluntad + modificador de Carisma de la criatura o serán afectados del mismo modo que por un conjuro de Causar Miedo (Ver página 133) equivalente al de un hechicero del nivel de Aptitud Mágica de la criatura (en caso de no tener este rasgo, se considera que tiene nivel de Aptitud Mágica 1). Un oponente que supere la prueba con éxito no puede volver a ser afectada por el aura de esta misma criatura durante 24 horas. (Coste 2 puntos)

Filacteria de Liche: Una parte integral de convertirse en Liche consiste en crear una filacteria mágica en la que el personaje guarda su fuerza vital. El único modo de destruir de forma segura a un Liche es destruir su filacteria. A menos que se localice y destruya la filacteria, un Liche aparece 1d10 días después de su aparente destrucción por otros medios.

Cada Liche debe fabricar su propia filacteria. El personaje debe ser capaz de lanzar conjuros y tener una Aptitud Mágica de 11 o más. La filacteria tiene un CD de compra de 34 y se deben dedicar 40 puntos de personaje a crearla. Se considera que tiene un nivel de Aptitud Mágica igual al de su creador en el momento de su fabricación.

El tipo más común de filacteria es una caja de metal sellada que contiene tiras de pergamino en que se han transcrito frases mágicas. La caja es pequeña y tiene una dureza de 20.

Existen otros tipos de filacterias, como anillos, amuletos u objetos similares. (Coste 40 puntos)

LICHE (ARCHYOS EL TRES VECES MALDITO) — 210 PUNTOS

Tipo de criatura: Muerto viviente

Velocidad: 9 m

NUEVO CONJURO: CONTROLAR CLIMA

TRANSMUTACIÓN

Magnitud: 7; **Tiempo de Lanzamiento:** 10 minutos (Ver descripción); **Alcance:** 3,5 Km.; **Área:** 3,5 Km. de radio centrados en ti; **Duración:** 4d12 horas; **Tirada de Salvación:** Ninguna; **Resistencia a Conjuros:** No

Puedes cambiar el clima en el área local. Supone 10 minutos lanzar el conjuro y otros 10 minutos hasta que se manifieste. Puedes invocar clima apropiado para el clima y la estación en la que te encuentras.

Estación	Climas posibles
Primavera	Tornado, tormenta eléctrica, aguanieve o clima caliente
Verano	Lluvias torrenciales, olas de calor o granizadas
Otoño	Clima caliente o frío, niebla o aguanieve
Invierno	Frío helado, ventisca o deshielo
Invierno tardío	Vientos huracanados o primavera temprana (en áreas costeras)

Controlas las tendencias generales del clima, como la dirección e intensidad del viento. No puedes controlar aplicaciones específicas del clima (dónde golpea un rayo, por ejemplo, o la ruta que toma un tornado). Cuando seleccionas unas condiciones concretas de clima para que tengan lugar, el clima asume ese estado 10 minutos más tarde (cambiando de forma gradual, no repentinamente). El clima continúa en ese estado hasta que se agote la duración del conjuro o hasta que uses una acción de ataque para designar nuevas condiciones climatológicas (que se manifestarán 10 minutos más tarde). No es posible tener climas contradictorios simultáneamente.

Controlar el clima puede deshacerse de fenómenos atmosféricos (generados de forma natural o por otros medios) del mismo modo que los crea.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 14 (+2), Constitución –, Inteligencia 20 (+5), Sabiduría 16 (+3), Carisma 8 (–1)
Habilidades: Artesanía (Alquimia) 10 (+15), Atención 6 (+9), Averiguar intenciones 4 (+7), Buscar 5 (+8), Concentración 10 (+10), Diplomacia 8 (+7), Engañar 10 (+9), Intimidar 8 (+7), Investigar 6 (+11), Medicina 6 (+9), Saber (Arcano) 10 (+15), Saber (Muertos vivientes) 5 (+10)
Rasgos de especie: Calmado bajo presión, Ocultar información, Plan, Ayudante X, Competencia con armas sencillas, Competencia con armas tradicionales, Ausencia de característica (Constitución), Inmunidades (dormir, parálisis, atontamiento, efectos de nigromancia y efectos enajenadores. No está sujeto a los golpes críticos, daño aturdidor, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía, frío, electricidad, polimorfizar, ataques afectadores de la mente.), No vivo, Filacteria de Liche, Armadura natural X (vulnerable a daño contundente y magia), Toque paralizante, Toque drenante de Liche, Aura de miedo, Resistencia a la Expulsión II (+4), Aptitud mágica XI (Nivel 11)
Magia: Aptitud mágica 11, Esencia 19, Conjuros: Acelerar, Afiladura, Arma mágica mayor, Armadura de mago, Boca mágica, Bola de fuego, Cambio de aspecto, Causar miedo, Cerradura arcana, Cólera flamígera, Comprensión idiomática, Cono de frío, Detectar aura mágica, Disipar magia, Dormir, Glifo custodio, Globo menor de invulnerabilidad, Inmovilizar persona, Leer magia, Muro de hielo, Reanimar a los muertos.
Bonificaciones: Ataque 2 (+4), Dureza 3 (+8), Reflejos 1 (+3), Voluntad 5 (+8)
Combate: Iniciativa +3, Defensa 13, Reducción de daño 10 (vulnerable a daño contundente y magia), Golpe +4, Toque drenante de Liche +4 (1d8+5 energía negativa), Toque paralizante.
Salud: Malherido 8, Incapacitado 13, Moribundo 18

LOBO

19 PUNTOS

Primo hermano del perro, el lobo es un animal salvaje que no supone un peligro si no tiene hambre o se siente amenazado, pero que es temible cuando ataca, sobre todo si lo hace en manada. Es un animal de grupo que protege a los suyos y la táctica favorita de los lobos es enviar unos pocos individuos como cebo que entretengan a la víctima mientras el resto de la manada los rodea preparándose para el verdadero ataque. Grandes rastreadores y cazadores, los lobos pueden ser un verdadero problema para los ganaderos o una persona que se pierda sola en un bosque.

Tipo de criatura: Animal Mediano
Velocidad: 15 m
Características: Fuerza 13 (+1), Destreza 15 (+2), Constitución 15 (+2), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (–2)
Habilidades: Atención 5 (+6), Sigilo 2 (+4), Supervivencia 1 (+6)
Rasgos de especie: Arma natural (Colmillos) II, Competencias limitadas, Derribo, Énfasis en habilidad Supervivencia, Infravisión I, Olfato animal, Velocidad incrementada II.
Bonificaciones: Ataque 1 (+3), Fortaleza 3 (+5), Reflejos 3 (+5), Voluntad 0 (+1)
Combate: Iniciativa +5, Defensa 15, Golpe +3 (1d3), Mordisco +3 (1d6+1), Presa +2
Salud: Malherido 5, Incapacitado 10, Moribundo 15

MEDUSA

62 PUNTOS

Con una siniestra cola de reptil y la cabeza llena de serpientes que se retuercen en lugar de cabello, lo más terrorífico de la medusa es, sin embargo, su mirada petrificadora, que convierte en piedra a cualquiera que la mire.

Una medusa es indistinguible de un humano a distancias mayores de 9 metros (o más cerca si tiene cubierto el rostro) y suele llevar ropajes que la ayuden a mejorar esa ilusión y ocultar su cola.

Una medusa intentará disimular su verdadera forma hasta que la víctima que busca esté lo bastante cerca como para atacarla con su Mirada petrificante, usando el subterfugio y la mentira para convencer a

su objetivo de que no hay peligro. Usa armas normales para atacar a aquellos que evitan su mirada o sobreviven a ella, mientras las serpientes de su cabello atacan a las criaturas a su alrededor.

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso mediano
Velocidad: 9 m
Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 15 (+2), Constitución 12 (+1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 13 (+1), Carisma 15 (+2)
Habilidades: Atención 9 (+10), Disfrazarse 9 (+11), Engañar 11 (+13), Sigilo 9 (+11)
Rasgos de especie: Arma natural (serpientes en la cabeza) I, Alcance adicional (Serpientes en la cabeza) I, Competencia con armas sencillas, Competencia con armas tradicionales, Disparo a bocajarro, Mirada petrificante, Espejo II, Infravisión II, Venenoso VI.
Bonificaciones: Ataque 6 (+8), Fortaleza 2 (+3), Reflejos 5 (+7), Voluntad 5 (+6)
Combate: Iniciativa +7, Defensa 17, Golpe +8 (1d3–1), Mordisco de las serpientes +8 (1d4 + veneno CD 17, daño inicial/secundario 1d6 Fuerza, alcance 1 metro), Cuchillo +8 (1d4), Arco compuesto +8 (1d8)
Salud: Malherido 3, Incapacitado 8, Moribundo 13

MINOTAURO 56 PUNTOS

Un humanoide con cabeza de toro grande y poderoso. El minotauro es terco, posesivo y territorial. Contra la creencia popular, no disfrutan precisamente de ser esclavizados en laberintos interminables, sino que son criaturas tribales, que gustan de habitar grandes terrenos abiertos formando comunidades rurales. Muchos minotauros sin embargo anhelan la vida marcial y se convierten en soldados de fortuna, alistándose en el primer ejército que se lo permite para probar su valía como los poderosos guerreros que son. Un minotauro experimentado es un añadido muy valioso para cualquier comando o unidad de combate que sepa que va a tener algún tipo de encuentro cuerpo a cuerpo.

Si ya de por sí es peligroso con su cornamenta y su enorme fuerza, un Minotauro con un hacha y una armadura es más de lo que muchos enemigos pueden soportar.

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso grande
Velocidad: 9 m
Características: Fuerza 19 (+4), Destreza 10 (+0), Constitución 17 (+3), Inteligencia 7 (–2), Sabiduría 10 (+0), Carisma 8 (–1)
Habilidades: Atención 8 (+8), Atletismo 4 (+8), Buscar 6 (+6), Intimidar 6 (+7), sigilo 0 (–4)
Rasgos de especie: Arma natural (Cornada) II, Ataque poderoso, Carga monstruosa, Competencia con armas sencillas, Competencia con armas tradicionales, Infravisión II, Olfato animal, Dureza.
Bonificaciones: Ataque 6 (+5), Fortaleza 4 (+7), Reflejos 5 (+5), Voluntad 5 (+5)
Combate: Iniciativa +5, Defensa 14, Armadura (Cuero tachonado) Reducción de Daño 3, Golpe +5 (1d4+4), Cornada +5 (1d8+4), Hacha de batalla +5 (1d8+4 Crítico 20/x3), Carga monstruosa +5 (4d6+4), Presa +14
Salud: Malherido 10, Incapacitado 15, Moribundo 20

MOMIA PLANTILLA DE 31 PUNTOS

Una momia es un cadáver preservado y animado por rituales dedicados a antiguos dioses del desierto, habitualmente con el objetivo de que proteja un lugar sagrado por toda la eternidad. Terribles, incansables y viciosas en el combate, las momias parecen un cadáver momificado normal hasta que sienten amenazado el lugar que protegen y salen al ataque. El proceso de momificación (que, entre otras cosas vacía al cadáver de sus órganos internos) provoca que una momia sea no tanto un cadáver descompuesto como desecado, lo que vuelve su carne resistente y elimina el habitual olor a putrefacción que desprenden, por ejemplo, los zombis.

Muerto viviente: Además de lo aquí descrito, una momia debe aplicarse la plantilla muerto viviente, ver página 213. (Coste 17 puntos)
Desesperación: con la mera visión de la criatura, el observador debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 15) o ser paralizado por el miedo durante 1d4 asaltos. Tanto si la salvación tiene éxito o no, la victima no puede ser afectada de nuevo por la aptitud de desesperación de la criatura durante un día. (Coste 4 puntos)
Putrefacción de Momia: el toque de una momia acarrea una horrible enfermedad de putrefacción (contagio por contacto CD 20 Fortaleza; periodo de incubación 1 día; Daño inicial y secundario = 1d6 de daño temporal a la Constitución). El DJ debe permitir a los personajes crear una medicina para tratar la enfermedad usando la habilidad Artesanía (farmacéutica). En una campaña que utilice magia, un conjuro de quitar enfermedad puede curar esta enfermedad. La otra única forma de detener el avance de la enfermedad es amputar cualquier apéndice que la momia haya tocado (normalmente una

MOMIA HUMANA — 63 PUNTOS

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano
Velocidad: 9 m
Características: Fuerza 17 (+3), Destreza 10 (+0), Constitución –, Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 14 (+2), Carisma 15 (+2)
Habilidades: Atención 7 (+9), Buscar 4 (+6), Sigilo 9 (+9),
Rasgos de especie: Ausencia de característica (Constitución), Inmunidades de muerto viviente (inmunes a dormir, parálisis, atontamiento, efectos de nigromancia y efectos enajenadores. No están sujetos a los golpes críticos, daño aturdidor, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía), No vivo, Desesperación, Putrefacción de momia, Vulnerable al fuego, Resistente a los golpes, Armadura Natural 5, Competencia con armas tradicionales,
Bonificaciones: Ataque 3 (+3), Dureza 7, Reflejos 3 (+3), Voluntad 5 (+7)
Combate: Iniciativa +2, Defensa 13, Reducción de daño 5, Golpe +3 (1d3+2 + putrefacción de momia)
Salud: Malherido 7, Incapacitado 12, Moribundo 17

mano, brazo, pierna o pie). Amputar una extremidad causa 1d4+1 puntos de daño temporal a la Constitución, aunque una prueba exitosa de Tratar heridas (CD 25) reduce el daño temporal de Constitución a 1 punto.

Una criatura que muera por la putrefacción de momia se arruga y se hace polvo. (Coste 4 puntos)

Vulnerable a daño (fuego): La criatura recibe un 50% más de daño siempre que es víctima de un ataque con éxito del tipo de daño al que es vulnerable (fuego, balístico, magia…) y su reducción de daño, de tenerla es ignorada por el daño de estos ataques (Coste –2 puntos)

Resistente a los Golpes: los ataques físicos sólo causan la mitad de daño a las momias. Aplica este efecto antes de la resistencia al daño. (Coste 2 puntos)

Armadura natural V: La momia tiene una Reducción De daño de 5. En campañas sin armas mágicas, el DJ puede o prescindir de la resistencia al daño de la momia o aplicar la resistencia al daño sólo a determinados tipos de armas (balística, contundente, sónico, penetrante o cortante) reduciendo el coste en puntos a la mitad (Cote 5 puntos)

Dote Adicional: las momias reciben la dote adicional Competencia con Armas Arcaicas. (Coste 1 punto)

MONO — 1 PUNTO

Un pequeño mamífero de aspecto humanoide, rápido, juguetón y relativamente fácil de domesticar y entrenar, aprenden más por imitación que por premio y recompensa como la mayoría de los animales. La capacidad manual de los simios los vuelve idóneos para ser entrenados para realizar tareas que requieran unas manos pequeñas, unos pies rápidos y la habi-

lidad de escabullirse por cualquier hueco, como pueda ser el colarse por ventanas para robar objetos brillantes. Aunque por pequeños son asustadizos, un mono acorralado puede volverse muy fiero, y un grupo grande de monos puede ser abrumador.

Tipo de criatura: Animal Menudo
Velocidad: 9 m
Características: Fuerza 3 (–4), Destreza 15 (+2), Constitución 10 (+0), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 5 (–3)
Habilidades: Acrobacias 10 (+12), Atención 6 (+7), Juegos de manos 1 (+3), Sigilo 3 (+13)
Rasgos de especie: Arma natural (Mordisco) I, Competencias limitadas, Miembro adicional (rabo prensil), Trepador Hábil.
Bonificaciones: Ataque 0 (+4), Fortaleza 2 (+2), Reflejos 2 (+4), Voluntad 0 (+1)
Combate: Iniciativa +4, Defensa 16, Golpe +4 (1), mordisco +4 (1)
Salud: Incapacitado 5, Moribundo 10

MURCIÉLAGO

-1 PUNTO

Los murciélagos son mamíferos voladores nocturnos. Estas estadísticas representan a los murciélagos pequeños insectívoros. Un pequeño roedor con colmillos, alas de cuero, delicado, rápido y chirriante, los murciélagos son casi ciegos y se guian por el oido en lugar de por la vista. Los murciélagos forman grandes comunidades principalmente en cavernas u otros lugares cerrados y tranquilos, como pueda ser el desván de una casa abandonada. En muchas culturas se los considera seres malignos y terroríficos, aunque en realidad no son más que un asustadizo mamífero con alas.

Tipo de criatura: Animal diminuto
Velocidad: 3 m suelo, vuelo 12 m
Características: Fuerza 1 (–5), Destreza 15 (+2), Constitución 10 (+0), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 14 (+2), Carisma 4 (–3)
Habilidades: Atención 4 (+10), Intimidar 9 (+0), Orientación 3 (+5), Sigilo 0 (+12)
Rasgos de especie: , Alas II, Arma natural (mordisco) I, Competencias limitadas, Énfasis en habilidad (Atención), Sonar, Velocidad reducida II.
Bonificaciones: Ataque 0 (+6), Fortaleza 2 (+2), Reflejos 2 (+4), Voluntad 0 (+2)
Combate: Iniciativa +4, Defensa 18, Mordisco +6 (1),
Salud: Incapacitado 3, Moribundo 8

NECRÓFAGO

PLANTILLA DE 33 PUNTOS

Inteligentes y malignos muertos vivientes devoradores de carne, los necrófagos acechan allí donde se acumulan cadáveres en descomposición a la espera de un incauto que caiga en sus garras y cambie su dieta de carne putrefacta por carne fresca. Sus mentes mantienen su inteligencia dentro de su nueva vida de voraz muerto viviente, lo cual los hace doblemente peligrosos. Dice la leyenda que una persona que se dedique a matar a los de su propia especie y los devore terminará transformándose en un necrófago.

Necrófago es una plantilla adquirida que se puede añadir a cualquier criatura corpórea que tenga carne (Referida en adelante como "criatura base").

Muerto Viviente: Además de los rasgos aquí listados, el Necrófago debe aplicarse la plantilla Muerto Viviente (Ver página 213). (Coste 17 puntos)
Rasgos de especie: El Necrófago mantiene todos los rasgos de especie y ataques de la criatura original y además obtiene los que se listan a continuación en caso de que no los tuviera ya:
Armadura natural II: Reducción de daño II (Coste 2 puntos)
Arma natural (mordisco) II: 1d6 de daño en criaturas medianas (Coste 2 puntos)
Arma natural (garra) I: 1d4 de daño en criaturas medianas (coste 1 punto)
Enfermedad de Necrófago: El mordisco de un Necrófago infecta a la víctima con una gangrena sobrenatural (Fortaleza CD 14; periodo de incubación 1d3 días; daño inicial 1d3 temporal a Constitución; daño secundario, 1d3 a Constitución. De acumularse más daño a Constitución, se requerirá otra prueba de Fortaleza; cada fracaso supondrá que el daño a la característica es permanente). Esta enfermedad, conocida como fasciitis necrotizante avanzada, se manifiesta en primer lugar como un área de piel enrojecida junto a la herida. Tras unos pocos días, el sarpullido se convierte en una inflamación grave. La piel obtiene un color púrpura oscuro de forma gradual y se forman ampollas sangrantes según la enfermedad va devorando la carne de la víctima. Se puede detener completamente la enfermedad amputando el miembro afectado, pero es posible también lograrlo amputando quirúrgicamente sólo el tejido afectado junto a parte del tejido circundante. Un conjuro de curación o una tirada de medicina contra CD 25 detienen la enfermedad. El DJ debería realizar la tirada en secreto, ya que de fracasar, la enfermedad volverá en 1d3 días. Una criatura muerta por la Enfermedad de Necrófago se alza convertida en un Necrófago después de 1d3 días a menos que se destruya el cadáver o se le lance un conjuro que elimine la enfermedad. (Coste 6 puntos)

Olfato animal: Esta criatura puede detectar enemigos que se aproximan o escondidos a un alcance de 18 m aunque no sean visibles o no hagan ruido y puede rastrear usando el sentido del olfato. (Coste 1 punto)

Alma maligna: Aunque recuerde su vida anterior y pueda mantener algún reflejo de sus sentimientos anteriores por otras personas, esta criatura ya no es la misma persona que fue antes de adquirir este rasgo. Se vuelve malvada y retorcida, sin lugar en su imaginación para acciones benévolas o fines más allá de sus propios deseos y planes egoístas. (Coste –2 puntos)

Infravisión II: Un necrófago ve en oscuridad total como si fuera de día (Coste 2 puntos)

Características: Fuerza +2, Destreza +2 (Coste 4 puntos)

Idiomas: Un Necrófago habla y escribe los idiomas que conociera en vida.

Bonificaciones, Habilidades y Dotes: Un Necrófago mantiene las Habilidades, Dotes y Bonificaciones que tuviera en vida, pero modificados por sus nuevas puntuaciones de Característica.

NECRÓFAGO HUMANO — 51 PUNTOS

Tipo de criatura: Muerto viviente
Velocidad: 9 m
Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 14 (+2), Constitución –, Inteligencia 13 (+1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 8 (–1)
Habilidades: Atletismo 1 (+4), Conducir (motocicletas) 4 (+6), Intimidar 4 (+3), Oficio (Policía) 4 (+4), Saber (cultura popular) 3 (+4)
Rasgos de especie: Alma maligna, Armadura Natural II, Arma natural (mordisco) II, Arma natural (garra) I, Ausencia de Característica (Constitución), Competencia con armas de fuego cortas, Competencia con armas sencillas, Enfermedad de Necrófago, Infravisión II, Inmunidades (dormir, parálisis, atontamiento, efectos de nigromancia y efectos enajenadores. No están sujetos a los golpes críticos, daño aturdidor, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía), No vivo, Olfato animal, Pelea I.
Bonificaciones: Ataque 1 (+3), Dureza 4, Reflejos 0 (+2), Voluntad 0 (+0)
Combate: Iniciativa +4, Defensa 13, Reducción de daño 2, Golpe +4 (1d3+2), Mordisco +4 (1d6+3 + Enfermedad de Necrófago), Garra +4 (1d4+6)
Salud: Malherido 4, Incapacitado 9, Moribundo 14

OSO — 54 PUNTOS

Uno de los mamíferos más temibles. Ya sea pardo, polar o grizzli, enfrentarse a un oso es jugarse la vida incluso para algunos de los guerreros más expertos. Apacibles y tranquilos en su entorno, pero malhumorados y territoriales cuando lo ven amenazado, los osos protegen y cuidan a los suyos y aunque prefieren la privacidad del bosque, no son raros los osos que se han presentado en las calles de poblaciones rurales en busca de comida fácil en épocas difíciles. De piel dura, garras y patas fuertes capaces de tirar un árbol y mandíbulas capaces de destruir a casi cualquier criatura, un oso es un gran guerrero natural.

Tipo de criatura: Animal grande
Velocidad: 12 m
Características: Fuerza 27 (+8), Destreza 13 (+1), Constitución 19 (+4), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (–2)
Habilidades: Atención 6 (+7), Atletismo 10 (18),
Rasgos de especie: Agarre mejorado, Armadura natural I, Arma natural (Garra) II, Arma natural (Mandíbulas) VII, Competencias limitadas, Constreñir, Infravisión I, Olfato animal, Velocidad incrementada I.
Bonificaciones: Ataque 4 (+4), Fortaleza 5 (+9), Reflejos 5 (+6), Voluntad 2 (+3)
Combate: Iniciativa +6, Defensa 15, Reducción de daño I, Golpe +4 (1d4+8), Garra +4 (1d8+8), Mandíbulas +4 (2d8+8), Presa +16
Salud: Malherido 10, Incapacitado 15, Moribundo 20

PARÁSITO ESPACIAL — 85 PUNTOS

Una criatura extraterrestre sigilosa y siniestra que planta sus larvas en sus víctimas vivas.

La fuerza de los parásitos espaciales está en su número. Permanecerán ocultos e intentarán hacerse con huéspedes para sus embriones de manera discreta hasta que consideren que cuentan con un número suficiente para lanzar un ataque a gran escala. Dejarán vivas a parte de sus víctimas para que sirvan de huéspedes potenciales o de alimento, pero sólo si están seguros de que los tienen bajo control. Si tienen acceso a túneles o corredores extensos se aprovecharán de sus secreciones para fabricar una despensa / incubadora en la que inmovilizarlos.

El parásito espacial conoce el efecto que tiene su sangre, y la usará como arma si es herido o se herirá a sí mismo si se ve acorralado y no encuentra otra salida que el ácido. Su mente de colmena se crece cuando son multitud, y se sabe de parásitos espaciales que han sido capaces de desactivar sistemas esenciales de una base planetaria para preparar una compleja y letal táctica de ataque.

Tipo de criatura: Bestia monstruosa
Velocidad: 15 m
Características: Fuerza 13 (+1), Destreza 20 (+5), Constitución 15 (+2), Inteligencia 2 (–3), Sabiduría 12 (+1), Carisma 16 (+3)
Habilidades: Atención 7 (+8), Averiguar intenciones 4 (+5), Intimidar 8 (+11), Sigilo 5 (+10, +16 para esconderse en oscuridad, + 20 para esconderse en entornos cubiertos de Secreciones)
Rasgos de especie: Armadura natural V, Arma natural (Garras) II Arma natural (Sangre ácida) III, Camuflaje natural (oscuridad) III, Camuflaje natural (Secreciones) V, Competencias limitadas, Mente de colmena, Mordisco VI, Reproducción parásita, Secreciones, Trepador II, Velocidad incrementada II, Vista ciega.
Bonificaciones: Ataque 4 (+9), Fortaleza 4 (+6), Reflejos 3 (+8), Voluntad 3 (+4)
Combate: Iniciativa +8, Defensa 18, Reducción de daño 5, Golpe +8 (1d3+3), Garras +8 (1d6+4), Mordisco +8 (2d6+4), Sangre ácida (1d8 de daño añadido a los ataques cuerpo a cuerpo o de presa si el parásito está herido)
Salud: Malherido 6, Incapacitado 11, Moribundo 16

RATA — 0 PUNTOS

Una rata es un roedor mayor que la media, peludo y de rabo largo y calvo. Habitan allá donde haya comida o deshechos y agujeros o túneles en los que se sientan seguras. Se reproducen a velocidades tremendas con camadas de un gran número de individuos, lo cual las vuelve uno de los propagadores de enfermedades más temidos en épocas de plagas.

Tipo de criatura: Animal menudo
Velocidad: 6 m suelo, 6 m agua
Características: Fuerza 2 (–4), Destreza 15 (+2), Constitución 10 (+0), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 2 (–4)
Habilidades: Acrobacias 8 (+10), Atención 4 (+5), Atletismo 16 (+12), Sigilo 0 (10), Supervivencia 8 (+9)
Rasgos de especie: Arma natural (mordisco) I, Competencias limitadas, Infravisión I, Nadador II, Olfato animal, Velocidad reducida I.
Bonificaciones: Ataque 0 (+4), Fortaleza 2 (+2), Reflejos 2 (+4), Voluntad 0 (+1)
Combate: Iniciativa +4, Defensa 16, mordisco +4 (1)
Salud: Incapacitado 3, Moribundo 8

SERPIENTE (CONSTRICTORA) — 24 PUNTOS

Una larga serpiente capaz de inmovilizar a su víctima enredándola, asfixiarla con sus mandíbulas, aplastarla entonces con su cuerpo y, una vez rotos sus hueso por la presión, devorarla entera. Si tiene la oportunidad, una serpiente constrictora es incluso capaz de devorar un hombre entero.

Tipo de criatura: Animal mediano
Velocidad: 6 m suelo, 6 m agua
Características: Fuerza 17 (+3), Destreza 17 (+3), Constitución 13 (+1), Inteligencia 1 (–5), Sabiduría 12 (+1), Carisma 2 (–4)
Habilidades: Acrobacias 8 (+11), Atención 8 (+9), Atletismo 8 (+11), Sigilo 8 (+11)

Rasgos de especie: Agarre mejorado, Arma natural (mordisco) II, Competencias limitadas, Constreñir, Infravisión I, Velocidad reducida I, Nadador II, Olfato animal.
Bonificaciones: Ataque 2 (+5), Fortaleza 3 (+4), Reflejos 3 (+6), Voluntad 1 (+2)
Combate: Iniciativa +6, Defensa 16, Golpe +5 (1d3+2), Mordisco +5 (1d6+3), Presa +5
Salud: Malherido 4, Incapacitado 9, Moribundo 14

SERPIENTE (VÍBORA) 10 PUNTOS

Esta serpiente venenosa, aunque débil, es lo bastante escurridiza y menuda para pasar desapercibida de modo que uno no la descubra hasta que ya ha sido víctima de su letal mordedura. Todos los animales, grandes o no, de un entorno en que habitan víboras han aprendido a huir de ellas, y no sería inteligente por parte de aventureros precavidos pensar que, por menudas, no suponen un peligro mortal.

Tipo de criatura: Animal menudo
Velocidad: 6 m suelo, 6 m agua
Características: Fuerza 6 (–2), Destreza 17 (+3), Constitución 11 (+0), Inteligencia 1 (–5), Sabiduría 12 (+1), Carisma 2 (–4)
Habilidades: Acrobacias 8 (+11), Atención 7 (+8), Atletismo 14 (+12), Sigilo 7 (+18)
Rasgos de especie: Arma natural (mordisco I), Competencias limitadas, Infravisión I, Olfato animal, Venenoso IV, Velocidad reducida I, Nadador II.
Bonificaciones: Ataque 0 (+5), Fortaleza 2 (+2), Reflejos 2 (+5), Voluntad 0 (+1)
Combate: Iniciativa +5, Defensa 17, Mordisco +5 (1d4–2 + 1d6 por veneno)
Salud: Incapacitado 5, Moribundo 10

SIMIO 34 PUNTOS

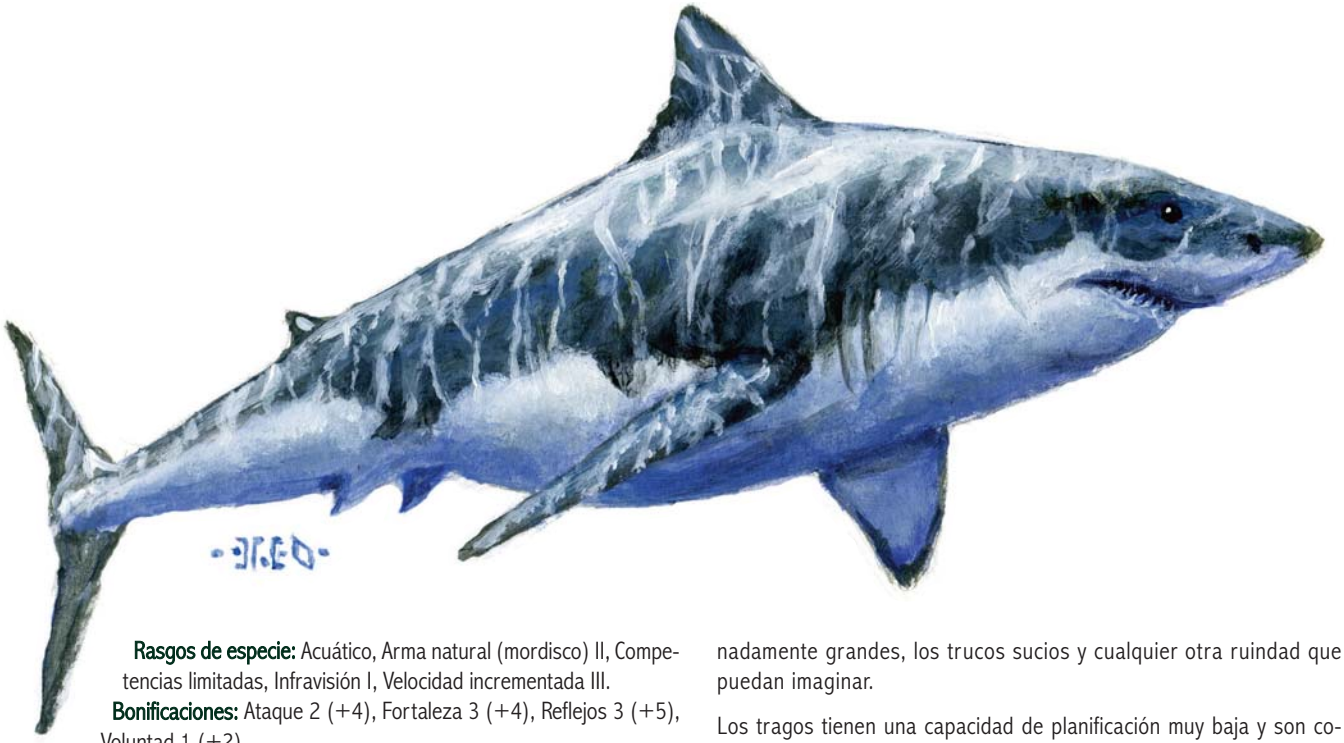
Un mamífero humanoide de gran tamaño, peso y fuerza, lo simios incluyen los gorilas y orangutanes. Forman grandes grupos familiares con un macho dominante activo y tremendamente poderoso y orgulloso. Viven en lugares frondosos que le permitan tanto ocultarse como migrar regularmente sin exponerse. Es uno de los pocos animales en los que se considera que niegan el rasgo Competencias Limitadas, ya que aprenden por si solos a usar herramientas y algunos son capaces incluso de adquirir competencia con armas simples improvisadas, como ramas gruesas o piedras.

Tipo de criatura: Animal grande
Velocidad: 9 m
Características: Fuerza 21 (+5), Destreza 15 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 7 (–2)
Habilidades: Acrobacias +2 (+4), Atención +5 (+6), Atletismo +13 (+18), Sigilo 0 (+2)
Rasgos de especie: Arma natural Garras I, Arma natural Mordisco I, Desgarramiento, Olfato animal, Infravisión I
Bonificaciones: Ataque +3 (+4), Fortaleza +4 (+6), Reflejos +4 (+6), Voluntad +1 (+2)
Combate: Iniciativa +6, Defensa 15, Golpe +4 (1d4+5), Garras +4 (1d6+5), Mordisco +4 (1d6+5), Presa +12
Salud: Malherido 7, Incapacitado 12, Moribundo 17

TIBURÓN 13 PUNTOS

Estos peces carnívoros del tamaño de una persona son agresivos y dados a atacar sin verdadera provocación contra cualquier criatura que les incordie. Temidos por los marineros debido a esta voracidad, llegan a atacarse unos a otros en su ansia por devorar. La gran diversidad de tiburones se refleja en su distribución alrededor del mundo. Los tiburones se han adaptado para ocupar cualquier tipo de ecosistema marino en cada continente. Los encontrarás en océanos abiertos y en lagunas de coral, en pantanos de mangle, ríos de estuario y mares poco profundos.

Tipo de criatura: Animal mediano
Velocidad: 18 m agua
Características: Fuerza 13 (+1), Destreza 15 (+2), Constitución 13 (+1), Inteligencia 1 (–5), Sabiduría 12 (+1), Carisma 2 (–4)
Habilidades: Atención 8 (+9)



Rasgos de especie: Acuático, Arma natural (mordisco) II, Competencias limitadas, Infravisión I, Velocidad incrementada III.
Bonificaciones: Ataque 2 (+4), Fortaleza 3 (+4), Reflejos 3 (+5), Voluntad 1 (+2)
Combate: Iniciativa +5, Defensa 15, Golpe +4 (1d3), Mordisco +4 (1d6+1)
Salud: Malherido 4, Incapacitado 9, Moribundo 14

TIGRE

46 PUNTOS

Es un animal solitario y territorial que generalmente suele habitar bosques densos, pero también áreas abiertas, como sabanas. Normalmente, el tigre caza animales de tamaño medio o grande, En ocasiones, pueden llegar a dar muerte a otros grandes depredadores, como lobos, serpientes constrictoras u osos. Incluso se conocen casos de tigres que han cazado cocodrilos adultos, aunque se trata de casos raros, y ambos depredadores evitan encontrarse.

Tipo de criatura: Animal grande
Velocidad: 12 m
Características: Fuerza 23 (+6), Destreza 15 (+2), Constitución 17 (+3), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (–2)
Habilidades: Atletismo 4 (+10), Atención 2 (+3), Sigilo 10 (+8, +10 en maleza o hierba alta)
Rasgos de especie: Abalanzarse, Agarre mejorado, Arma natural (garras) II, Arma natural (mordisco) V, Camuflaje natural (hierba alta o maleza) I, Competencias limitadas, Desgarramiento, Velocidad incrementada I.
Bonificaciones: Ataque 4 (+5), Fortaleza 5 (+8), Reflejos 5 (+7), Voluntad 2 (+3)
Combate: Iniciativa +7, Defensa 16, Golpe +5 (1d4+6), Garras +5 (1d6+5), Mordisco +5 (2d8+6)
Salud: Malherido 9, Incapacitado 14, Moribundo 19

TRASGO

9 PUNTOS

El abuso por parte de criaturas malignas más grandes, fuertes e inteligentes, ha enseñado a los trasgos a aprovecharse de las pocas ventajas de que disponen; su número y una ingenuidad maliciosa. El concepto de una pelea justa no tiene sentido en su sociedad, prefieren las emboscadas, atacar en grupos desproporcionadamente grandes, los trucos sucios y cualquier otra ruindad que puedan imaginar.

Los tragos tienen una capacidad de planificación muy baja y son cobardes por naturaleza, tendiendo a huir del campo de batalla si pierden la certeza total de que vencerán. Con la supervisión adecuada, sin embargo, son razonablemente capaces de seguir planes no muy complicados, y en esas situaciones su número puede ser un gran apoyo a un ejército.

Tipo de criatura: Humanoide pequeño
Velocidad: 9 m
Características: Fuerza 8 (–1), Destreza 13 (+1), Constitución 11 (+0), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 11 (+0), Carisma 8 (–1)
Habilidades: Atención +4 (+4), Sigilo +4 (+9)
Rasgos de especie: Atento, Infravisión II
Bonificaciones: Ataque 0 (+2), Fortaleza 2 (+2), Reflejos 0 (+1), Voluntad 0 (+0)

Características: Fuerza 29 (+9), Destreza 8 (–1), Constitución 21 (+5), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 16 (+3), Carisma 12 (+1)
Habilidades: Atención 5 (+8), Averiguar intenciones 5 (+8), Diplomacia 3 (+4), Intimidar 2 (+7), Saber (Naturaleza) 7 (+8), Sigilo 0 (–9, +7 a esconderse en bosque), Idioma (Elfo, además del propio)
Rasgos de especie: Armadura natural X (vulnerable a armas cortantes), Infravisión I, Competencias limitadas, Inmunidades de planta (Inmune a dormir, parálisis, aturdimiento y efectos enajenadores. Las plantas no están sujetas a golpes críticos), Vista ciega, Desarme mejorado I, Voluntad de Hierro, Ataque poderoso, Defensa astuta, Arma natural (golpe) IV, Daño doble contra objetos, Camuflaje natural (bosque) VIII, Vulnerable a daño (fuego), Animar Árboles.
Bonificaciones: Ataque 5 (+2), Fortaleza 5 (+10), Reflejos 2 (+1), Voluntad 4 (+8)
Combate: Iniciativa +1, Defensa 9, Golpe +2 (2d6+9), Presa +22
Salud: Malherido 12, Incapacitado 17, Moribundo 22

Combate: Iniciativa +1, Defensa 12, Armadura (chaqueta de cuero), Reducción de daño 1, Golpe +1 (1d3–2), cuchillo +1 (1d4–2)
Salud: Malherido 1, Incapacitado 6, Moribundo 11

TREANT

100 PUNTOS

Un treant es una enorme criatura que a primera vista parece un frondoso árbol, pero un vistazo más atento revelará un enorme ser de aspecto casi humanoide con piel con aspecto de corteza y cubierto de hojas y ramas.

Las hojas de un Treant son de color verde oscuro en primavera y verano. En invierno las hojas cambian a colores amarillos, naranjas o rojos, pero es raro que se les caigan. Las piernas de un treant se juntan cuando se queda quieto, pareciendo ser el tronco de un árbol, y un Treant totalmente quieto es casi indistinguible de un árbol.

Un treant mide unos 9 metros de alto, con un "tronco" de alrededor de medio metro de diámetro. Pesa cerca de dos toneladas.

Los Treants hablan su propio lenguaje, el de la zona en que viven y élfico, aunque saben gritar "¡Aléjate de mis árboles!" en casi cualquier idioma

Los Treants prefieren estudiar a un enemigo potencial antes de actuar, entonces cargan espontáneamente desde donde estuvieran escondidos. Si se ven en una situación complicada, animan a los árboles de la zona para que les sirvan de refuerzos.

Estos "hombres árbol" son también comúnmente llamados "Pastores de árboles".

Tipo de criatura: Planta enorme
Velocidad: 9 m

TROLL

47 PUNTOS

La capacidad de regeneración de los trolls los ha vuelto famosos al tiempo que infames. Lo trolls no tienen miedo a la muerte y se lanzan al combate sin duda ni reparos hiriendo salvajemente al oponente más cercano. Incluso aunque se interponga el fuego, una de las pocas cosas capaces de acabar con ellos definitivamente, entre ellos y su presa, atraviesan las llamas y atacan. Aunque parecen torpes por lo retorcidos y encorvados y lo errático de sus movimientos, lo trolls son en realidad rápidos, ágiles y capaces como un humano, solo que mucho más grande, violento y cruel.

Tipo de criatura: Gigante grande
Velocidad: 9 m
Características: Fuerza 23 (+6), Destreza 14 (+2), Constitución 23 (+6), Inteligencia 6 (–2), Sabiduría 9 (–1), Carisma 6 (–2)
Habilidades: Atención 6 (+5), Intimidar 2 (+2), Sigilo 0 (–2)

Rasgos de especie: Arma natural (garra) I, Arma natural (mordisco) I, Desgarramiento, Competencia con armas sencillas, Infravisión II, Olfato animal, Regeneración (Bonificador I, Ritmo III, Reformación, no regenera daño por ácido o fuego),
Bonificaciones: Ataque 4 (+5), Fortaleza 5 (+11), Reflejos 2 (+4), Voluntad 1 (+0)
Combate: Iniciativa +4, Defensa 13, Golpe +6 (1d4+6), Garra +6 (1d6+6), Mordisco +6 (1d6+6)
Salud: Malherido 12, Incapacitado 17, Moribundo 22

VAMPIRO

PLANTILLA DE 82 PUNTOS

Probablemente el monstruo más famoso de la cultura popular contemporánea junto con el hombre lobo, los vampiros hablan, leen y escriben los idiomas que conocían en vida. Tienen el mismo aspecto que tuvieron en vida, salvo que sus rasgos se vuelven más feroces y duros, con la mirada de un depredador.

En ocasiones degeneran en aficionados a la decadencia y el vicio a la vez que asumen aires de nobleza. A pesar de su aspecto humano, es fácil reconocer a un vampiro si uno se da cuenta de que no se refleja en los espejos. Los poderes a los que tiene acceso un vampiro son variados, como lo son sus vulnerabilidades, lo que hace casi imposible estar seguro del tipo de vampiro exacto al que uno se está enfrentando.

"Vampiro" es una plantilla adquirida que se puede añadir a cualquier humanoide o humanoide monstruoso (referido a partir de ahora como criatura base). Utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto las indicadas aquí.

Muerto viviente: Además de lo aquí descrito, un vampiro debe aplicarse la plantilla muerto viviente (Ver página 213). (Coste 17 puntos)
Características: Fuerza +6, Destreza +4, Inteligencia +2, Sabiduría +2 y Carisma +4. (Coste 18 puntos)
Habilidades: La criatura mantiene las habilidades que ya tuviera y además adquiere los siguientes modificadores; Atención +8, Averiguar Intenciones +8, Buscar +8, Engañar +8, Sigilo +8 (Coste 10 puntos)
Dotes: Esquiva e Iniciativa Mejorada I, asumiendo que todavía no tenga estas dotes. (Coste 2 puntos)
Velocidad: la misma que la criatura base. Si la criatura base tiene velocidad de nadar, el vampiro retiene la capacidad de nadar y no es vulnerable a la inmersión en agua corriente (ver abajo).
Arma natural (golpe) II: 1d6 de daño en criaturas medianas (coste 2 puntos)
Cualidades Especiales: un vampiro retiene todas las cualidades especiales de la criatura base y gana las cualidades especiales adicionales descritas más abajo.
Absorción de Sangre: la criatura puede chupar la sangre de una victima viva con sus colmillos realizando una prueba de presa con éxito. Mientras mantenga sujeto a su enemigo, absorbe sangre, causando 1d4 puntos de daño por asalto. (Coste 1 punto)
Maldición de vampiro: un humanoide o humanoide monstruoso que quede moribundo por el ataque de Absorción de sangre de un vampiro y beba de la sangre de este (ahora mezclada con la suya) antes de morir, se alza como un vampiro totalmente leal a su creador (llamado el amo vampiro, Sire o simplemente "amo"). Un vampiro pierde su lealtad a su amo sólo cuando el amo vampiro es destruido. (Coste 4 puntos)
Dominación: como acción de ataque, un vampiro puede doblegar la voluntad de un oponente sólo con mirarle a los ojos. El vampiro sólo puede intentar dominar a un objetivo a la vez, y el objetivo debe estar a 9 metros o menos y ser capaz de ver al vampiro. Un objetivo que falle una salvación de Voluntad (CD 10 + Voluntad del vampiro + modificador de Carisma del vampiro) se vuelve esclavo del vampiro durante 1 día por cada punto por los que se haya superado. El esclavo pierde temporalmente cualquier lealtad y adopta una singular lealtad inquebrantable al vampiro. Si el vampiro ordena a su esclavo hacer algo claramente au-

todestructivo, el objetivo puede realizar una salvación de Voluntad contra CD 10 para romper el control del vampiro. Si la salvación tiene éxito, el objetivo queda libre de su lealtad obsesiva por el vampiro. (Coste 4 puntos)

Forma Alternativa III: un vampiro puede asumir la forma de un murciélago, rata o lobo como acción de movimiento. El vampiro puede permanecer en esta forma hasta que asuma otra o hasta el siguiente amanecer. (Coste 12 puntos)

Hijos de la Noche: los vampiros comandan a las criaturas menores del mundo y, una vez al día, pueden llamar a una manada de 4d8 ratas, un enjambre de 10d10 murciélagos o una manada de 3d6 lobos como acción de asalto completo. Estas criaturas llegan en 2d6 asaltos y sirven al vampiro hasta durante 1 hora. (Coste 4 puntos)

Armadura Natural X vulnerable a plata y magia: El vampiro tiene una Reducción de daño de 10 sólo vulnerable a plata y armas mágicas. En campañas sin armas mágicas, el DJ puede hacer caso omiso de la resistencia al daño del vampiro, cambiarla a 10 vulnerable a madera, o aplicar la resistencia al daño sólo a determinados tipos de armas (balística, contundente, penetrante, cortante o sonido/conmoción). (Coste 10 puntos)

Regeneración de vampiro: Bonificador de regeneración VII (+2), Ritmo de Regeneración II. Si es reducido a un estado de Moribundo, un vampiro deja de regenerarse, asume automáticamente forma gaseosa (ver abajo) e intenta escapar. Debe alcanzar su ataúd en 2 horas o será destruido (puede viajar hasta 15 kilómetros en 2 horas). Una vez descansando en su ataúd, vuelve a regenerarse al ritmo habitual hasta alcanzar un estado de Incapacitado. Entonces su Ritmo de Regeneración sube a IV. (Coste 10 puntos)

Forma Gaseosa: como acción de movimiento, el vampiro (y todo su equipo) se vuelve insustancial, brumoso y translúcido. El vampiro gana resistencia al daño 20 en esta forma. Su armadura (incluyendo armadura natural) deja de afectar a la resistencia al daño, aunque todavía se aplican otros modificadores (como los de Destreza y tamaño). El vampiro no puede atacar ni usar aptitudes sobrenaturales mientras está en forma gaseosa.

Un vampiro en esta forma puede permanecer gaseoso indefinidamente y posee una velocidad de vuelo de 6 metros. Puede pasar a través de pequeños agujeros o aberturas estrechas, incluso meras fisuras. Su forma gaseosa está sometida al viento y no puede entrar en el agua u otro líquido. (Coste 4 puntos)

Trepador II: El vampiro puede moverse por paredes y techos con la misma facilidad y velocidad que por el suelo (Coste 2 puntos)

Resistencia a la Expulsión II: un vampiro posee resistencia a la expulsión +4. (Coste 2 puntos)

Infravisión II: El vampiro ve en oscuridad total como si fuera de día (coste 2 puntos)

Debilidades de vampiro: un vampiro tiene varias debilidades descritas a continuación. Un vampiro puede tener menos debilidades, pero cada debilidad perdida le cuesta al vampiro alguno de sus rasgos de especie por un valor equivalente.

- *Luz del Sol Directa II:* el más simple rayo de luz del sol causa 2d6 puntos de daño a un vampiro. Un vampiro expuesto a la luz directa del sol durante un asalto completo debe tener éxito en una prueba de Fortaleza (CD 20) o será consumido por el fuego y destruido completamente. (Coste –4 puntos)
- *Repugnado por (Ajo):* un vampiro no es capaz de situarse voluntariamente a menos de 3 metros de cualquier fuente de ajo. Recibe un penalizador –2 en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra un objetivo que porte ajo. (Coste –2 puntos)
- *Símbolo Sagrado:* Un vampiro recibe un penalizador –2 en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que lleve puesto o esgrima claramente un símbolo sagrado. El toque del símbolo causa 1d4 puntos de daño sagrado que ignora su reducción de daño, y un vampiro reducido a moribundo de esta manera es destruido totalmente. Este daño sagrado sólo se puede curar con conjuros de infligir heridas (Ver página 139). (Coste –2 puntos)
- *Santuario Inviolado:* un vampiro no puede entrar en una residencia privada a menos que sea invitado por el inquilino o dueño legítimo. (Coste –2 puntos)
- *Espejo I:* Los vampiros no se reflejan en los espejos. (Coste –1 punto)
- *Espejo II:* Aunque se retire la desventaja de Espejo I, el poder de dominación del vampiro no funcionará a través del reflejo de un espejo. (Coste –1 punto)
- *Agua Corriente:* un vampiro no puede cruzar agua corriente (pero puede ser transportado sobre ella por otros medios). Un vampiro sumergido en agua corriente pierde un estado de salud a cada asalto hasta que es destruido al final del tercer asalto. (Coste –4 puntos)
- *Arma fatal (Estaca de Madera):* las armas de madera que causen daño perforante (como estacas de madera, flechas, tacos de billar, astil de lanza y patas de mesa) amenazan un golpe critico contra un vampiro con un 20 natural (a menos que se advierta de otra manera), incluso aunque los vampiros sean normalmente inmunes a los golpes críticos. Un golpe crítico con éxito ignora toda resistencia al daño y destruye a

NUEVA DOTE: CAZAVAMPIROS

Un personaje especialmente entrenado para luchar contra los vampiros ha aprendido a planificar sus ataques de manera que preparen al vampiro para poder clavarle una estaca en el corazón.

Anunciándolo antes de tirar, puede decidir no aplicar el daño de sus ataques al vampiro, a cambio de que cada ataque con éxito que realice contra él añada una mejora de 1d3–1 números a la amenaza de crítico, reservándo así el ataque final con una estaca a un momento en que sea más fácil obtener el crítico que destruirá al vampiro finalmente.

Todos los ataques realizados con la dote de cazavampiros deben ser consecutivos; cada ataque que se realice contra el vampiro sin ignorar el daño, o un fallo en un intento de atravesar el corazón del vampiro con una estaca, reducirá la mejora obtenida a la amenaza de crítico a la mitad, mientras que un segundo ataque con daño o un segundo fallo en un intento de estacarlo devolverá la amenaza de crítico de la estaca de madera a su 20 habitual. La intervención de otro luchador puede añadir más rango a la amenaza de crítico si éste posee también la dote y sus ataques cumplen los requisitos, pero si el nuevo atacante produce daño o falla un ataque, se perderá amenaza de crítico del modo descrito antes.

un vampiro instantáneamente, convirtiéndole en polvo. (Coste –4 puntos)

Alma maligna: Aunque recuerde su vida anterior y pueda mantener algún reflejo de sus sentimientos anteriores por otras personas, esta criatura ya no es la misma persona que fue antes de adquirir este rasgo. Se vuelve malvada y retorcida, sin lugar en su imaginación para acciones benévolas o fines más allá de sus propios deseos y planes egoístas. (Coste –2 puntos)

VAMPIRO HUMANO 124 PUNTOS

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano
Velocidad: 9 m
Características: Fuerza 19 (+4), Destreza 18 (+4), Constitución –, Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 10 (+0), Carisma 20 (+5)
Habilidades: Atención 10 (+10), Averiguar intenciones 8 (+8), Buscar 10 (+10), Conducir animal de suelo 4 (+8), Diplomacia 5 (+10, +12 contra humanoides del sexo opuesto), Engañar 4 (+9), Interpretar 4 (+9), Intimidar 5 (+10), Recabar información 4 (+9), Saber (arte) 5 (+7), Saber (cultura popular) 5 (+7), Sigilo +14 (+18), Idioma (dos idiomas adicionales)
Rasgos de especie: Absorción de Sangre, Alma maligna, Arma natural (golpe) II, Armadura natural X Vulnerable a plata, Caído del Cielo, Competencia arma específica (Katana), Competencia con armas sencillas, Debilidades (Luz del Sol Directa, Repugnado por Ajo, Símbolo Sagrado, Santuario Inviolado, Espejo I, Espejo II Agua Corriente, Estaca de Madera), Dominación, Encanto, Esquiva, Fama, Forma Alternativa (Murciélago, rata y lobo), Forma Gaseosa, Hijos de la Noche, Infravisión II, Iniciativa Mejorada, Maldición de vampiro, Regeneración de vampiro, Resistencia a Expulsión II, Trepador II, Voluntad de hierro.
Bonificaciones: Ataque 2 (+6), Dureza 7, Reflejos 6 (+10), Voluntad 3 (+4)
Combate: Iniciativa +12, Defensa 20, Golpe + 6 (1d6+4), Absorción de sangre (presa) +6 (1d4), Katana de gran calidad +6 (2d8+4 19-20)
Salud: Malherido 7, Incapacitado 12, Moribundo 17

ZOMBI PLANTILLA; ALZADO: 28 PUNTOS / INFECTADO: 34 PUNTOS

Si el hombre lobo y el vampiro son los monstruos del siglo 20, el zombi es el del siglo 21. Cadáveres putrefactos reanimados con una única idea en su descompuesto cerebro, ya sea obedecer a su amo o alimentarse incansablemente de carne humana. Se arrastran incansables detrás de su fin y aunque sus cuerpos sean destrozados, continúan en su empeño.

Los zombis alzados no hablan, pero entienden las órdenes de sus creadores, mientras que algunas variedades de zombis infectados son proverbiales por su incesante repetición de la parte del cuerpo humano que prefieren devorar, ¿o quizá los últimos restos de su alma están anunciando a gritos el órgano que hay que destruir para acabar con ellos con el objetivo de que su infierno en vida tenga un final definitivo?

"Zombi" es una plantilla que se puede añadir a cualquier criatura corpórea (referida a partir de ahora como criatura base). Utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto las indicadas aquí.

Muerto viviente: Además de lo aquí descrito, un zombi debe aplicarse la plantilla muerto viviente (Ver página 213). (Coste 17 puntos)
Velocidad: si la criatura base pudiese volar, se eliminan de la ficha los puntos de personaje dedicados a su velocidad de vuelo y se cambian por una velocidad de 6 m. En este caso, la plantilla cuesta 1 punto más
Armadura natural II: El zombi obtiene Resistencia al daño 2 (Coste 2 puntos)
Ataques: el zombi retiene todos los ataques naturales, armas manufacturadas y competencia con armas de la criatura base. Un zombi también gana un Arma natural (golpe) II. Las armas naturales y manufacturadas causan daño normalmente. (Coste 2 puntos)
Cualidades Especiales: un zombi pierde todas las cualidades sobrenaturales y sortílegas de la criatura base excepto la inmunidad o resistencia a tipos de energía específicos, y los puntos de personaje dedicados a los rasgos perdidos se borran de la ficha. Un zombi puede retener cualesquiera otras aptitudes extraordinarias de la criatura base, a discreción del DJ.
Renqueante: La criatura tiene pobres reflejos y sólo puede realizar una única acción de movimiento o acción de ataque en su turno. Sólo puede mover y atacar si carga. (Coste –2 puntos)
Bonificaciones: El personaje pierde los puntos dedicados a Ataque, Fortaleza, Reflejos y Voluntad. Retiene la bonificación de dureza si ya la tenía. Los puntos perdidos se borran de la ficha.
Puntos de Acción: un zombi no adquiere o acumula puntos de acción. Pierde cualquier punto de acción ganado por la criatura base. Los puntos de personaje dedicados a ellos se borran de la ficha.
Puntuaciones de Característica: Fuerza +2, Destreza –2. Además de adquirir Ausencia de Característica (Constitución) mediante la plantilla de muerto viviente, obtiene también Ausencia de Característica (Inteligencia), Pierde los puntos dedicados a Sabiduría y Carisma (se borran de la ficha) y su Carisma queda reducido a 1. (Coste –5 puntos)
Habilidades: el zombi pierde todas las habilidades. Los puntos dedicados a ellas se borran de la ficha.

Dotes: el zombi pierde todas las dotes de la criatura base y gana la dote Dureza. (Coste 1 punto)

Zombi alzado

Lealtades: En caso de haber sido creado por medios mágicos o similares, un zombi se vuelve totalmente leal a su creador, obedeciendo las órdenes de este incansablemente y al pie de la letra. (Coste –4 puntos)

Zombi infectado

Hambre insaciable (Carne viva de su propia especie): El único objetivo de un zombie infectado es alimentarse constantemente de carne viva y avanzará incansablemente intentando todo lo que su ausencia de inteligencia le permita para conseguir este objetivo. No hay nada más en su mente que el ansia por devorar, principalmente, a seres del mismo tipo de criatura al que él perteneciera antes de infectarse. Ignorará a las criaturas que no identifique inmediatamente como iguales a él (por ejemplo, un zombi humanoide ignorará ratas y perros) a menos que las descubra comestibles por algún motivo. (Coste –4 puntos)

Virus Zombi: Una herida causada por un zombie o el contacto con su sangre u otros fluidos sobre heridas, boca u ojos infectará a la víctima del virus zombie. El infectado deberá superar una serie de pruebas de Fortaleza para evitar convertirse en zombi. La CD de esta prueba es 5 en el momento de la herida, 10 pasada la primera hora, 15 pasada la segunda hora, 20 a la tercera, etc. Una vez fallada la prueba, el personaje muere y se alza convertido en zombie un asalto más tarde. Crear un antídoto para el virus zombie requiere acceso a un laboratorio genético de NP6 y tiene una CD de 30. Un conjuro de curar enfermedad elimina el virus. Aplicar el antídoto o lanzar el conjuro de curar una vez el objetivo se ha convertido en zombi no tiene ningún efecto. Su cuerpo ya no tiene sistema sanguíneo o vida alguna que curar. (Coste 4 puntos)

Único punto débil (cerebro): Esta criatura sólo puede ser destruida si se destruye un órgano concreto de su anatomía. Ignora los efectos de cualquier otro tipo de daño aunque le destruya miembros u otros órganos. Se arrastrará incansablemente haciendo caso omiso al daño, aunque se le corte por la cintura o se le agujeree el pecho, hasta que su punto débil sea destruido. No puede perder la consciencia. A efecto de juego, la criatura sigue avanzando con el mismo entusiasmo que si estuviera indemne hasta llegar a un estado de salud de Moribundo, momento en el cual se considera que ha sufrido suficiente daño para dar su punto débil por destruido. Cualquier daño que se le produzca explícitamente para no dañar su punto débil no puede empeorar su estado de salud. (Coste 6 puntos).

ZOMBI HUMANO INFECTADO — 27 PUNTOS

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano
Velocidad: 9 m
Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 8 (–1), Constitución –, Inteligencia –, Sabiduría 10 (+0), Carisma 1 (–5)
Habilidades: Ninguna
Rasgos de especie: Armadura natural II, Arma natural (golpe) II, Ausencia de característica (Constitución), Ausencia de característica (Inteligencia), Dureza, Hambre insaciable, Inmunidades (dormir, parálisis, atontamiento, efectos de nigromancia y efectos enajenadores. No están sujetos a los golpes críticos, daño aturdidor, daño de característica, consunción de característica o consunción de energía), No vivo, Renqueante, Virus zombi, Único punto débil (cerebro).
Bonificaciones: Ataque 0 (–1), Dureza 5, Reflejos 0 (–1), Voluntad 0 (+0)
Combate: Iniciativa –1, Defensa 9, Reducción de daño 2, Golpe –1 (1d6+1),
Salud: Malherido 7, Incapacitado 12, Moribundo 17

CREACIÓN DE CRIATURAS

La creación de criaturas funciona exactamente igual a la creación de personajes, con la excepción de que no hay limitaciones a lo altas o bajas que pueden ser las características o capacidades de las mismas.

A la hora de crear una criatura, lo ideal es que empieces con una idea en mente de lo que quieres, a partir de ahí consultes los tipos de criatura para ver cual se asemeja más y decidas el tamaño.

El tamaño influye en demasiados factores de la criatura que no se limitan a la tabla general de tamaño como para dejarlo para más tarde.

Como sabes por las reglas de creación de personajes, un personaje jugador hace un daño con sus golpes desarmado de 1d3–1 (Es decir, dos oportunidades de hacer daño 1 y una de hacer daño 2), los cambios en el tamaño (similares a la dote "Grande" o "Pequeño") afectan también al daño que la criatura produce con cualesquiera que sean sus ataques naturales normales.

Para ello se asume que toda criatura es de tamaño mediano y que tiene cuatro apéndices y una mandíbula con los que golpear y morder produciendo un daño de 1d3–1.

Cada diferencia en el tamaño (ya sea hacia tamaños mayores o menores) cuesta un punto de personaje y produce en la ficha todos los cambios listados en la tabla de Tamaño y en la tabla B2: Daño según tamaño y armas naturales

A partir de este punto, cada arma natural que quieras crear (como garras, golpes de trompa, colas con pinchos, etc.) deberás comprarla de manera independiente pagando un punto de personaje por cada

TABLA B1: TAMAÑO

Tamaño	Modif. Ataque/Defensa	Modif. Presa	Modif. Umbral de daño	Modif. Sigilo	Modif. Intimidación	Altura	Peso	Alcance	Cap. de Carga
Colosal	–8	+16	+8	–16	+8	20 – 40 m	125 –1000 Tm	4,5 m	+20 Fue
Gigantesco	–4	+12	+4	–12	+6	10 – 20 m	16 – 125 Tm	4,5 m	+15 Fue
Enorme	–2	+8	+2	–8	+4	5 – 10 m	2 – 16 Tm	3 m	+10 Fue
Grande	–1	+4	+1	–4	+2	2,4 – 5 m	250 kg – 2 Tm	3 m	+5 Fue
Mediano	+0	+0	0	+0	+0	1,2 – 2,4 m	30 – 250 kg	1,5 m	x1
Pequeño	+1	–4	–1	+4	–2	0,6 – 1,2 m	4 – 30 kg	1,5 m	x3/4
Menudo	+2	–8	–2	+8	–4	30 – 60 cm	0,5 – 4 kg	0 m	x1/2
Diminuto	+4	–12	–4	+12	–6	15 – 30 cm	125 – 500 g	0 m	x1/4
Minúsculo	+8	–16	–8	+16	–8	5 – 15 cm	30 – 125 gr	0 m	x1/8

TABLA B2: DAÑO SEGÚN TAMAÑO Y ARMAS NATURALES

Tamaño	Daño medio	Coste	Dados
Mediano	1	0	1d3-1 ó 1d2
Grande	2	1	1d4
Enorme	3	2	1d6
Gigante	4	3	1d8
Colosal	5	4	1d10 ó 2d4
—	6	5	1d12
—	7	6	2d6

- Cualquier criatura menor que Mediana solo produce un daño de 1 punto con sus armas naturales a menos que se le realicen modificaciones posteriores.
- Para seguir ampliando los dados de daño, busca combinaciones de dados cuyo daño medio continúe los listados en la tabla.

mejora en los dados según la tabla de daño según tamaño. Si tan solo se trata de un arma aplicada a un miembro que existe (garras en los cuatro apéndices que tiene de serie) solo deberás pagar puntos hasta alcanzar el dado de daño apropiado a partir del dado de daño para tu tamaño. Sin embargo, si se trata de un arma que forma parte de un apéndice nuevo, como una cola, brazos extra, deberás pagar primero el rasgo de Apéndice adicional y luego el Arma natural. Si quieres que este nuevo apéndice sea largo, como un tentáculo, debes pagar además rangos de Alcance Adicional. Tienes el ejemplo extremo de esto en la ficha del Kraken. Es posible también aplicar "alcance adicional" para transformar un arma natural en un arma a distancia (comprando primero el arma natural, por ejemplo, espinas II, y luego un alcance para dispararlas, por ejemplo 3 metros. Si además compras venenoso II, ya tienes espinas venenosas que se disparan a tres metros y hacen 1d6 de daño al clavarse aplicando un veneno con un daño inicial/secundario de 1d3 a Fuerza. ¿A que mola?).

Otra cosa a tener en cuenta es el movimiento. Toda criatura empieza con una velocidad de 9 m por asalto sobre el suelo, que se puede mejorar obteniendo rangos del rasgo Velocidad Incrementada, que otorgará 3 m más de velocidad por asalto, o se puede volver más lenta con Velocidad Reducida, recibiendo 1 punto de personaje por cada 3 m por asalto menos.

Para que la criatura sea voladora, deberás comprar el rasgo de Alas a 1 punto de personaje por cada 6 m por asalto de velocidad. La velocidad de nado se mejora con el rasgo Nadador a un ritmo de 3m por asalto por cada rango.

El resto del asunto es bastante sencillo. Simplemente busca en los rasgos uno apropiado para la faceta que quieres que tenga tu criatura o inventa uno y compara con los rasgos que ya existen para decidir un coste en puntos que sea equivalente y sigue añadiendo hasta que estés satisfecho.

Recuerda que el objetivo es que termines con la criatura que imaginabas, y que no hay dos perros iguales. Trastea con los puntos de los siguientes individuos que crees de la misma especie. Dales diferencias, personalidades y sorprende a tus pjs.

Nota: En un mundo ideal, el Director de Juego debería poder pasar olímpicamente de los costes y puntuaciones y hacer la criatura a su gusto, preocupándose después de cuantos puntos se ha gastado y el tipo de criatura al que pertenece o no según le parezca más oportuno para su campaña. Los puntos están ahí para ayudar a equilibrar o sistematizar la creación de criaturas. Si te entorpecen, olvídate de que existen.

Rasgos de Especie

ABALANZARSE — 1 PUNTO

Si la criatura salta sobre un enemigo en forma de una carga durante el primer asalto de combate, puede realizar un ataque gratuito con cada una de sus armas naturales cuerpo a cuerpo que no haya usado para desplazarse incluso si ya ha llevado a cabo una acción de movimiento.

ABSORCIÓN DE SANGRE — 1 PUNTO

la criatura puede chupar la sangre de una víctima viva con sus colmillos realizando una prueba de Presa con éxito. Si sujeta a su enemigo, absorbe sangre, causando 1d4 puntos de daño cada asalto que la sujeción es mantenida.

ACUÁTICO — 1 PUNTO

La criatura es nativa del agua. Respira sólo debajo del agua y su velocidad base representa su velocidad de nado. Al contrario que usando el rasgo nadador, la criatura empieza a pagar velocidad de nado a partir de 9 metros por asalto.

AGUA CORRIENTE — -4 PUNTO

La criatura no puede cruzar agua corriente (pero puede ser transportada sobre ella por otros medios). Una criatura con este rasgo sumergida en agua corriente pierde un estado de salud a cada asalto hasta que es destruida al final del tercero.

ALAS — 1 PUNTO POR RANGO

La criatura tiene alas que la vuelven capaz de volar a una velocidad de 6 metros por asalto por cada rango de este rasgo.

ALCANCE ADICIONAL — 1 PUNTO POR RANGO

Por cada rango se añade 1 metro al alcance de uno de sus órganos (se aplica a todos los órganos iguales), por ejemplo, para alargar el alcance de rabos, tentáculos, brazos, etc. O para transformar un arma natural en un arma a distancia.

ALIENTO DE FUEGO — 10 PUNTOS POR RANGO

La criatura lanza desde sus fauces una llamarada de fuego. Acierta automáticamente, pero la víctima tiene derecho a una prueba de Reflejos. El aliento de fuego produce 4D8 daño fuego por rango, tiene un alcance 10 m por rango si se lanza en forma de línea y 6 m por rango en forma de cono. El éxito en una salvación de Reflejos contra CD 8 (por rango) reduce el daño a la mitad.

ALMA EXTRAÑA — -1 PUNTO

Estas criaturas no pueden ser resucitadas fuera de su plano, universo o realidad de origen debido al origen alienígena de su alma, la química de su cuerpo u otra razón similar que se ajuste a la campaña.

ALMA MALIGNA — -2 PUNTOS

Aunque recuerde su vida anterior y pueda mantener algún reflejo de sus sentimientos anteriores por otras personas, esta criatura ya no es la misma persona que fue antes de adquirir este rasgo. Se vuelve malvada y retorcida, sin lugar en su imaginación para acciones benévolas o fines más allá de sus propios deseos y planes egoístas.

ANIMAR ÁRBOLES — 4 PUNTO

Esta criatura puede animar los árboles que halla en un área de 55 metros a su alrededor, controlando hasta dos árboles a la vez. A un árbol le lleva una acción de asalto completo desenraizarse por sí mismo. Entonces se mueve a una velocidad de 6 m por asalto y tiene todas las capacidades de lucha idénticas a un Treant. Un árbol animado pierde su capacidad de moverse si la criatura que lo animó es incapacitada o sale del alcance.

APARICIÓN HORRENDA — 2 PUNTOS

Cualquier criatura viva a 18 m que vea a una criatura con acceso a Aparición Horrenda debe superar una prueba de voluntad contra una CD igual a 10 + modificador de Carisma + Voluntad de la criatura o sufrirá inmediatamente 1d4 puntos de daño temporales a la Fuerza, la Destreza y la Constitución. En caso de superar la prueba de salvación, la víctima ya no puede ser afectada por la Aparición horrenda del mismo ser durante 1 día.

APLASTAR CONTRA LA PARED O EL SUELO — 3 PUNTOS

Si la criatura aplasta a un enemigo contra una pared, el suelo u otro objeto lo bastante sólido, produce un daño por aplastamiento del doble de su daño normal.

APRESADO — -4 PUNTOS

Este ser está atado a un lugar en particular. Este lugar suele ser un mausoleo, un edificio u otro tipo de área cerrada. Dentro de ese área puede usar sus capacidades de forma normal. Además, algunos seres están atados a momentos o temporadas concretas (el aniversario de una muerte, la noche) y solo pueden manifestarse en ese periodo de tiempo. Se puede liberar a un ser de su "prisión" mediante acciones específicas (darle un funeral apropiado a su cadáver, devolver un objeto robado o perdido, vengar su muerte, etc.). Un ser puede no ser consciente de la naturaleza de su aprisionamiento o no tener intención de revelar los detalles.

ARMA FATAL — -4 PUNTO

Un arma muy específica (estacas de madera, balas de plata, vinagre o agua salada inyectados...) de la cual se considera que tiene una amenaza de crítico de 20, le resulta fatal de necesidad a esta criatura si recibe un impacto crítico de ella, incluso aunque la criatura sea normalmente inmune a los golpes críticos. Este golpe crítico ignora toda resistencia al daño y destruye a la criatura instantáneamente, convirtiéndola en polvo.

ARMA NATURAL — 1 PUNTO POR RANGO

Este rasgo representa un órgano, protuberancia, o cualquier otra parte del cuerpo que puede ser usado como un arma. Es una de las herramientas principales para personalizar una criatura y se usa para aumentar el dado de daño de sus ataques naturales cuerpo a cuerpo según la tabla **Daño según tamaño y armas naturales** donde el daño listado en el tamaño de la criatura le cuesta 0 puntos de personaje y cualquier mejora o reducción cuesta u otorga 1 punto de personaje respectivamente. Cada mejora afecta exclusivamente a una única arma o ataque concreto natural de la criatura. Por ejemplo, sólo a morder, a golpear, a cuernos, púas, garras, etc. Arma natural no añade nuevos miembros, sino sólo ataques a miembros que la criatura ya tenga. Para añadir un ataque con un miembro más allá del tronco, cabeza y cuatro extremidades, se debe comprar el miembro por separado; por ejemplo con el rasgo "Alas" o "Miembro adicional".

ARMADURA NATURAL — 1 PUNTO POR RANGO

La criatura obtiene una reducción de daño de 1 punto por cada rango de este rasgo, que es funcional contra todos los tipos de daño excepto uno o dos en concreto.

ATAQUE AL VUELO — 1 PUNTO

Permite continuar el movimiento tras un ataque de carga con éxito realizado en una pasada al vuelo.

AULLIDO TERRORÍFICO — 2 PUNTOS

Un ser con Aullido Terrorífico puede lanzar su aullido como una acción de ataque. Todas las criaturas vivas en un área de 9 metros deben superar una prueba de Voluntad contra CD 10 + modificador de Voluntad + modificador de Carisma del ser o entrarán en un estado de pánico durante 2d4 asaltos. Una criatura en estado de pánico huirá tan rápido como pueda o se quedará en posición fetal si no puede huir. Puede defenderse de manera normal, pero no puede atacar. Este es un ataque sónico, necromántico, afectador de la mente y de miedo. En caso de superar la prueba de salvación, la criatura ya no puede ser afectada por el aullido del mismo ser durante 1 día.

AURA DE MIEDO — 2 PUNTOS

La criatura está rodeada por una dañina aura de muerte y maldad. Los oponentes con una Fortaleza de 5 o menos en un radio de 18 m que miren a la criatura deben superar una prueba de Voluntad contra 10+ modificador de Voluntad + modificador de Carisma de la criatura o serán afectados del mismo modo que por un conjuro de Causar Miedo (ver página 133) equivalente al de un hechicero del nivel de Aptitud Mágica de la criatura (en caso de no tener este rasgo se considera que tiene nivel de Aptitud mágica 1). Un oponente que supere la prueba con éxito no puede volver a ser afectada por el aura de esta misma criatura durante 24 horas. (Coste 2 puntos)

AUSENCIA DE CONSTITUCIÓN — 6 PUNTOS

Al carecer de Constitución, la criatura es inmune al veneno, enfermedad y cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza (a menos que el efecto funcione en objetos o sea inofensivo), pero no puede sanar de manera natural por sí misma. Al carecer de Constitución, debe comprar Dureza para sus umbrales de daño. Obtiene Dureza 5 de forma gratuita y puede mejorarla a un coste de 1 punto de personaje por punto de dureza.

AUSENCIA DE INTELIGENCIA — 4 PUNTOS

Al carecer de Inteligencia, la criatura o personaje no puede llevar a cabo ninguna acción basada en ella, pero también es inmune a cualquier efecto dependiente de la inteligencia, como efectos enajenadores, dormir, parálisis, aturdimiento…

CAMUFLAJE NATURAL — 2 PUNTOS POR RANGO

La criatura obtiene un +2 a las pruebas de Sigilo para esconderse cuando se encuentra en un entorno concreto debido a su pelaje o el color de su piel.

CANCIÓN CAUTIVADORA — 4 PUNTOS

La Canción Cautivadora actúa como un encantamiento sónico que afecta a la mente de las criaturas en un radio de 90 m. Cada criatura objetivo dentro del área que oiga la canción cautivadora debe realizar una prueba de salvación de Voluntad contra CD 10 + Carisma + Interpretar o quedará cautivada mientras dure la canción. Una criatura cautivada avanza inmediatamente hacia la Criatura "cantante" tomando la ruta disponible más directa. Si el recorrido lleva por un área peligrosa (fuego, un barranco o algo similar), la criatura tiene la oportunidad de realizar otra prueba de salvación para negar el efecto.

Una criatura afectada a 3 m de la criatura cantando la Canción Cautivadora simplemente se queda quieta y no ofrece resistencia a sus ataques, aunque se puede defender de ataques provenientes de otra fuente. Música extremadamente alta u otros ruidos altos (como una bocina) permiten una nueva prueba de salvación a la víctima. El éxito en una prueba de salvación contra la Canción Cautivadora volverá a la criatura inmune al efecto durante 24 horas. La criatura con este rasgo es inmune a su propia canción así como a la de otras criaturas iguales a ella.

CARGA MONSTRUOSA — 13 PUNTOS

Además de los beneficios y riesgos normales de una carga, la criatura puede realizar un solo ataque especial de carga que causa 4d6 + modificador de Fuerza de daño.

COMPETENCIAS LIMITADAS — -1 PUNTO

Estas criaturas sólo son competentes con sus armas naturales.

CONGELACIÓN — 4 PUNTOS

La criatura puede mantenerse tan quieta que parece ser una estatua. Un observador debe tener éxito en una prueba de Atención contra CD 20 para advertir que la criatura está viva.

CONSTREÑIR — 1 PUNTO

La criatura efectúa una nueva tirada de daño por asalto con su mejor ataque cuerpo a cuerpo contra una víctima a la que mantenga atrapada en una presa.

CUERPO PROTOPLÁSMICO — 11 PUNTOS

Debido a la semi liquidez y la carencia de órganos de su cuerpo, especialmente la ausencia de ojos, la criatura es inmune al daño crítico, veneno, y cualquier efecto negativo o beneficioso dependiente de la vista, como ataques de mirada, ilusiones visuales, deslumbramientos... Además, la naturaleza viscosa de su cuerpo provoca que sea realmente difícil producirle daño, otorgando una mejora de +5 al umbral de daño. La criatura es capaz de atravesar ranuras estrechas, rejillas o quicios de puertas a 1/4 de su velocidad normal.

DAÑO DOBLE CONTRA OBJETOS — 2 PUNTOS

Un ataque de asalto completo contra un objeto por parte de esta criatura hace doble daño.

DEPENDIENTE DE UN ÁRBOL — -4 PUNTOS

La criatura está atada místicamente a un árbol enorme específico o a un pequeño grupo de árboles y debe estar siempre a menos de 250 metros de él. En caso de permanecer más lejos que esa distancia, enfermará y morirá en 4d6 horas. El árbol es normal. No irradia magia ni nada similar.

DERRIBO — 1 PUNTO

Si tiene éxito en un ataque de presa, esta criatura puede derribar al oponente como una acción gratuita. Este intento no lo pone en ninguna situación más vulnerable.

DESESPERACIÓN — 4 PUNTOS

Con la mera visión de la criatura, el observador debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 15) o ser paralizado por el miedo durante 1d4 asaltos. Tanto si la salvación tiene éxito o no, la victima no puede ser afectada de nuevo por la aptitud de desesperación de la criatura durante un día.

DESGARRAMIENTO — 1 PUNTO

Si la criatura consigue inmovilizar a su objetivo en una presa puede realizar un ataque gratuito de desgarramiento con todas y cada una de sus armas naturales cuerpo a cuerpo que no esté usando para la presa.

DETONAR — 1 PUNTO POR RANGO

Cuando la criatura es destruida, explota llenando un área de 6 metros de metralla y trozos de mecanismo. La explosión causa 1d8 de daño por rango a las criaturas atrapadas en el radio, daño que será reducido a la mitad para las criaturas que superen una salvación de reflejos contra CD 19.

DOMINACIÓN — 4 PUNTOS

Como acción de ataque, esta criatura puede doblegar la voluntad de un oponente sólo con mirarle a los ojos. La criatura solo puede intentar dominar a un objetivo a la vez, y el objetivo debe estar a 9 metros o menos y ser capaz de verla. Un objetivo que falle una salvación de Voluntad (CD 10 + Voluntad de la criatura + modificador de Carisma de la criatura) se vuelve esclavo de ella durante 1 día por cada punto por los que se haya superado. El esclavo pierde temporalmente cualquier lealtad y adopta una singular lealtad inquebrantable al ser que lo dominó. Si se ordena al esclavo hacer algo claramente autodestructivo, el objetivo puede realizar una salvación de Voluntad contra CD 10 para romper el control de la dominación. Si la salvación tiene éxito, el objetivo queda libre de su lealtad obsesiva.

EMPATÍA ANIMAL — 1 PUNTO

Esta criatura puede usar lenguaje corporal, vocalizaciones y su conducta de modo que la actitud de una especie animal o un tipo de animales hacia ella mejore. Esta capacidad funciona como una prueba de Diplomacia realizada para mejorar la actitud de una persona. La criatura realiza una prueba de 1d20+10 para determinar el resultado de la prueba de empatía animal. Un animal doméstico común comienza con una actitud indiferente. Una criatura salvaje tendrá una actitud inicial no amistosa.

ENFERMEDAD DE NECRÓFAGO — 6 PUNTOS

El mordisco de una criatura portadora de la enfermedad de Necrófago infecta a la víctima con una gangrena sobrenatural (Fortaleza CD 14; periodo de incubación 1d3 días; daño inicial 1d3 temporal a Constitución; daño secundario, 1d3 a Constitución. De acumularse más daño a Constitución, se requerirá otra prueba de Fortaleza; cada fracaso supondrá que el daño a la característica es permanente). Esta enfermedad, conocida como fasciitis necrotizante avanzada, se manifiesta en primer lugar como un área de piel enrojecida junto a la herida. Tras unos pocos días, el sarpullido se convierte en una inflamación grave. La piel obtiene un color púrpura oscuro de forma gradual y se forman ampollas sangrantes según la enfermedad va devorando la carne de la víctima. Se puede detener completamente la enfermedad amputando el miembro afectado, pero es posible también lograrlo amputando quirúrgicamente sólo el tejido afectado junto a parte del tejido circundante. Un conjuro de curación o una tirada de medicina contra CD 25 detienen la enfermedad. El DJ debería realizar la tirada en secreto, ya que de fracasar, la enfermedad volverá en 1d3 días. Una criatura muerta por la Enfermedad de Necrófago se alza convertida en un Necrófago después de 1d3 días a menos que se destruya el cadáver o se le lance un conjuro que elimine la enfermedad.

ESCANDALOSO — -1 PUNTO

La criatura recibe –6 para esconderse o pasar desapercibido si se mueve.

ESPEJO I — -1 PUNTO

La criatura no se refleja en los espejos.

ESPEJO II — -1 PUNTO

Los poderes de la criatura basados en la vista o en su apariencia no funcionan a través del reflejo de un espejo.

PROYECTILES ESPECIALES — 6 PUNTOS

La criatura puede encantar mágicamente flechas, balas, dardos o proyectiles de armas a distancia similares de modo que no producen daño, sino que borran la memoria o provocan un sueño mágico a sus víctimas.

Pérdida de memoria: Un oponente golpeado por esta flecha debe superar una prueba de Voluntad contra CD 15 o perderá todos sus recuerdos. La CD está basada en Carisma y tiene un +2. La víctima retiene sus habilidades, idiomas, dotes, etc., pero olvida todo lo demás hasta que sea objeto de un conjuro curativo o se le restaure la memoria por otros medios mágicos.

Dormir: Un oponente golpeado por esta flecha debe superar una prueba de Fortaleza contra CD 15 o sufrirá un efecto similar al del conjuro Dormir (ver página 137).

FORMA ALTERNATIVA — 4 PUNTOS POR FORMA

La criatura puede asumir otra forma, pero su equipo no se absorbe en la nueva forma. Cambiar a o desde la nueva forma es una acción de movimiento. La criatura recupera un nivel de salud (o todas sus heridas si no ha alcanzado un estado de Malherido) cada vez que cambia de forma. Al morir la criatura revierte a su forma original, aunque permanece muerto. Una criatura que obtiene la nueva forma como una afección encuentra esta aptitud difícil de controlar (ver Licantropía como Aflicción y la habilidad "Control de Forma" en la plantilla de hombre lobo, páginas 225 y 226), pero si se trata de un rasgo propio de la especie de la criatura, tendrá control total sobre este poder. Al crear la ficha de la nueva criatura se deben pagar con puntos de personaje sólo los rasgos y capacidades, características, dotes, etc. en que la nueva forma mejora en comparación con la original. Para formas adicio-

nales se actuará del mismo modo (Se pagarán 4 puntos por la nueva forma más los rasgos en que mejore respecto a la original).

FORMA GASEOSA — 4 PUNTOS

Como acción de movimiento, la criatura (y todo su equipo) se vuelve insustancial, brumoso y translúcido. La criatura obtiene una resistencia al daño 20 en esta forma debido a su nuevo estado gaseoso. Su armadura (incluyendo armadura natural) deja de afectar a la resistencia al daño, aunque todavía se aplican otros modificadores (como los de Destreza y tamaño). La criatura no puede atacar ni usar aptitudes sobrenaturales mientras está en forma gaseosa.

Una criatura en esta forma puede permanecer gaseosa indefinidamente y posee una velocidad de vuelo de 6 metros. Puede pasar a través de pequeños agujeros o aberturas estrechas, incluso meras fisuras. Su forma gaseosa está sometida al viento y no puede entrar en el agua u otro líquido.

HABLAR CON ANIMAL — 1 PUNTO

La criatura puede comunicarse con una especie o tipo de animal en concreto y gana un bonificador +4 de especie en las pruebas de Diplomacia cuando influencia la actitud de ese animal. Un animal amistoso comprende y obedece comandos sencillos, como "espera", "persigue", "huye" y "ataca".

HAMBRE INSACIABLE — -4 PUNTOS

El único objetivo de la criatura es alimentarse constantemente de cierto alimento o tipo de alimento en concreto intentando todo lo que sea capaz para conseguir este objetivo. No hay nada más en su mente que el ansia por devorar su alimento favorito. Ignorará otros alimentos a menos que los descubra comestibles por algún motivo.

HIJOS DE LA NOCHE — 4 PUNTOS

Las criaturas con este rasgo comandan a los seres menores del mundo y, una vez al día, pueden llamar a una manada de 4d8 ratas, un enjambre de 10d10 murciélagos o una manada de 3d6 lobos como acción de asalto completo. Estas criaturas llegan en 2d6 asaltos y sirven a la criatura hasta durante 1 hora.

INCORPÓREO — 8 PUNTOS

La criatura carece de solidez, de la Característica Fuerza, y sólo puede ser dañada por otras criaturas incorpóreas, armas con modificadores mágicos, conjuros, aptitudes sortílegas y similares. Es inmune a las formas de ataque no mágico. Incluso cuando es golpeado por conjuros o armas mágicas, tiene un 50% de posibilidades de ignorar el daño si proviene de una fuente corpórea (excepto efectos derivados de fuerzas mágicas energéticas, como un proyectil mágico). La criatura puede atravesar los objetos sólidos a voluntad, pero no puede atravesar efectos de fuerza (como un muro de fuerza). Sus ataques ignoran la armadura natural y la reducción de daño de armaduras y escudos, aunque bonificaciones de desvío o efectos de fuerza (como una Armadura de mago) tienen su efecto habitual. Un ser incorpóreo no produce sonido alguno al moverse, y no se le puede detectar escuchando con tiradas de Atención (a menos que desee que se le oiga). Los sentidos no visuales, como la Vista Ciega o el Olfato Animal, no funcionan contra él. Un atacante corpóreo no puede desequilibrar a un espíritu ni realizarle una presa, del mismo modo que un ser incorpóreo no puede realizar ataques de ese tipo contra un oponente corpóreo. Al carecer de forma sólida, el umbral de daño de un ser incorpóreo está basado en su Bonificación de Voluntad en lugar de en un rasgo de Dureza. Aunque en su apariencia parezca que lleva armadura u otros tipos de protección, esta criatura no recibe ningún beneficio en forma de resistencia al daño.

INFRAVISIÓN (I, II) — 1 PUNTO POR RANGO

La criatura es capaz de ver en circunstancias de baja iluminación. Con Infravisión I, le basta con una fuente de luz tenue (como la luna llena o una linterna) para ver como si fuera de día. Con Infravisión II puede ver normalmente incluso en la oscuridad más absoluta.

INMUNIDAD — 1 PUNTO

La criatura es invulnerable al daño o efecto dañino de un tipo de daño, arma concreto o tipo de magia o de conjuro específico, por ejemplo, armas cortantes, hierro, fuego, golpes críticos, efectos de encantamiento, etc.

INVISIBILIDAD — 2 PUNTOS

La criatura puede volverse visible o invisible a voluntad, pero puede ser detectada por conjuros que detecten o revelen la situación de criaturas y objetos invisibles, así como ser olida, oída o tocada en caso de ser una criatura tangible. En caso de que la criatura ataque, se volverá visible.

INVISIBILIDAD II — 4 PUNTOS

Igual a Invisibilidad, salvo que la criatura no se vuelve visible al atacar.

LEVITADOR
1 PUNTO POR RANGO

Al contrario que con el conjuro Levitar, la levitación de este ser sólo le permite hacerse flotar a sí mismo (y no a otros objetos) a una velocidad de 6 m por rango.

LUZ DEL SOL DIRECTA (I, II)
-2 PUNTOS POR RANGO

El más simple rayo de luz del sol causa 2d6 puntos de daño a esta criatura. En el segundo rango, el ser expuesto a la luz directa del sol durante un asalto completo debe tener éxito en una prueba de Fortaleza (CD 20) o será consumido por el fuego y destruido completamente.

MALDICIÓN DE LICANTROPÍA
4 PUNTOS

Cualquier humanoide golpeado por el ataque de mordisco de una criatura portadora de la maldición de licantropía debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15) o contraerá la licantropía.

MALDICIÓN DE VAMPIRO
4 PUNTOS

Un humanoide o humanoide monstruoso que quede moribundo por el ataque de Absorción de sangre de un vampiro y beba de la sangre de este (ahora mezclada con la suya) antes de morir, se alza como un vampiro totalmente leal a su creador (llamado el amo vampiro, Sire o simplemente "amo"). Un vampiro pierde su lealtad a su amo sólo cuando el amo vampiro es destruido.

MENTE DE COLMENA
2 PUNTOS

Esta criaturas comparten una mente de colmena, todas ellas forman parte del mismo ser consciente. Por cada 6 de ellas en un área de 1 kilómetro, aumenta su Característica de Inteligencia en 1 punto.

MIEMBRO ADICIONAL
1 PUNTO

Tienes un miembro adicional por cada punto que gastes en esta Dote. Recibiendo un +2 a tus pruebas de Atletismo para trepar y a las de Presa en el caso de miembros prensiles o motores como tentáculos, brazos o piernas. A efectos de combate los miembros adicionales se consideran manos torpes, por lo que sigues teniendo una única mano principal.

MIRADA PETRIFICANTE
6 PUNTOS

La mirada de esta criatura vuelve de piedra permanentemente a cualquier criatura a 10 metros que falle su salvación de Fortaleza (CD 15). Para que el poder tenga efecto, la víctima debe ver a la criatura cuando esta activa su poder (lo cual es una acción gratuita). Un conjuro de romper encantamiento puede eliminar el efecto de la petrificación. En una campaña donde los héroes tienen acceso limitado a conjuros, el DJ puede hacer de la petrificación un efecto temporal (con duración de 1d6 horas).

NADADOR
1 PUNTO POR RANGO

La criatura recibe +3 m a la velocidad en el agua por cada rango. La criatura no necesita realizar pruebas de atletismo para moverse en el agua, sino que se mueve del mismo modo que el resto de criaturas lo hacen en el suelo.

NO VIVO
-1 PUNTO

La criatura no puede ser resucitada por los mismos medios que el resto de criaturas, sino que debe ser creada de nuevo del modo en que fue animada en primer lugar. Estas criaturas son destruidas inmediatamente si quedan en un estado de Moribundo.

NUBE DE TINTA
1 PUNTO POR RANGO

La criatura lanza una nube de tinta que cubre un área de 12 m por asalto por cada rango. En el caso de una criatura acuática, la nube oscurece por completo el área como si hubiera oscuridad total (salvo que criaturas con Infravisión tampoco pueden ver a través de la nube). En el caso de una criatura de la superficie, la tinta sale disparada pringando un área de 12m por rango del rasgo. Es pegajosa pero resbaladiza y ciega a quien golpee durante un asalto. Es necesario superar con éxito una prueba de Reflejos contra CD 15 para no resbalar y caer al suelo.

OLFATO ANIMAL (I, II)
1 PUNTO POR RANGO

Esta criatura puede detectar enemigos que se aproximan o escondidos a un alcance de 18 m aunque no sean visibles o no hagan ruido y puede rastrear usando el sentido del olfato. En el segundo rango el alcance aumenta hasta 50 m.

PIEL HIRIENTE
5 PUNTO

La superficie de la criatura produce 1d8 de daño por rango debido a púas, mecanismos móviles u otro motivo. El daño se repite por cada asalto que dure un ataque de presa con éxito. (Coste 5 puntos por rango)

PISOTEAR
1 PUNTO POR RANGO

La criatura puede pisotear a las criaturas de tamaño mediano o menor produciéndoles un daño de 1d3 por rango + 5 + modificador de fuerza (cada dos rangos, el dado se convierte en 1d6) en forma de un ataque de asalto completo. Las víctimas de este ataque pueden intentar una salvación de Reflejos contra CD 25 para reducir el daño a la mitad.

POSESIÓN FANTASMAGÓRICA
4 PUNTOS

Una vez por asalto, en forma de una acción de ataque, un ser incorpóreo con el rasgo de posesión fantasmagórica puede fusionarse con una criatura viva y tomar posesión de de su cuerpo. Para usar esta capacidad, el ser debe entrar físicamente dentro del cuerpo de la víctima.

El objetivo puede resistirse a la posesión con una prueba con éxito de Voluntad contra 10 + Voluntad + Modificador de Carisma del ser. Si la salvación tiene éxito, el ser es expulsado del cuerpo que intentaba poseer. Un objetivo que supere la prueba con éxito no puede ser poseído por ese ser durante un día, y el ser no puede pasar a través de él durante ese tiempo. De fallar la prueba, el ser desaparece dentro del cuerpo de la víctima y toma el control.

Una criatura poseída obtiene la Inteligencia, Sabiduría y Carisma del ser, su bonificación de Ataque, Reflejos y Voluntad, sus Habilidades y sus Dotes. La criatura poseída mantiene su Fuerza, Destreza, Constitución o Dureza, tipo, umbral de daño y capacidades extraordinarias. Pierde el acceso a cualquier aptitud sortílega o sobrenatural, a sus puntos de acción y a sus capacidades mentales (incluidos Conjuros conocidos y a los conocimientos obtenidos durante su vida).

Mientras posee a una criatura huésped, el ser pierde sus rasgos de especie con excepción de la resistencia a la expulsión. El ser original de la criatura poseída se reinstala instantáneamente en su cuerpo original si el ser es expulsado, destruido o separado del cuerpo huésped por otros medios. Un ser poseedor puede abandonar al huésped como una acción gratuita si lo desea. Cualquier ataque que reduzca al cuerpo a un estado de Moribundo le permite al poseído una nueva prueba de Voluntad para librarse del ser poseedor y recuperar el control de su cuerpo.

PRESENCIA DEFENSIVA
1 PUNTO

La criatura obtiene una bonificación a su Defensa igual a su modificador de Carisma.

PROPULSIÓN
1 PUNTO POR RANGO

La criatura puede lanzarse a propulsión una vez por asalto a una distancia de 21 metros por rango en línea recta.

REDUCCIÓN DAÑO ESPECÍFICO
1 PUNTO POR RANGO

La criatura obtiene una reducción de daño de 2 por cada rango contra un único tipo de daño (ácido, frío, electricidad, fuego, sonido/conmoción, contundente, balístico, cortante...).

REGENERACIÓN

1 PUNTO POR RANGO

La criatura se recupera del daño con más facilidad. Por cada rango en Regeneración, escoge uno de los siguientes beneficios:

I) Bonificador de Recuperación: Obtiene un +1 de bonificación a las pruebas de Fortaleza para recuperarse del daño. Si no tiene puntuación de Constitución, un rango le permite realizar pruebas de recuperación a –4, con cada rango adicional aumentando normalmente su bonificación (–3 a rango 2, +0 a rango 5, y aumentando a partir de ahí). Con una bonificación de +14 o más, tiene éxito automáticamente en las pruebas de recuperación (dado que tienen CD 15). Se puede ampliar la puntuación de este rango al gastar cada punto de personaje en mejorar la regeneración en lugar de obtener los rangos siguientes.

II) Ritmo de Recuperación: Realiza pruebas para recuperarte de un estado de daño particular con más frecuencia. Cada rango hace disminuir un nivel el tiempo de descanso necesario para realizar una prueba de recuperación (ver página 110). Cada rango de Regeneración reduce ese tiempo del modo siguiente:

- *Herido:* Un rango permite una prueba de recuperación cada asalto, dos rangos cada acción estándar, tres rangos cada asalto sin necesidad de descanso.
- *Malherido:* Un rango permite una prueba de recuperación una vez cada 5 horas, dos rangos cada hora, tres rangos cada minuto, cuatro rangos cada asalto, cinco rangos cada acción estándar, y seis rangos cada asalto sin necesidad de descansar.
- *Incapacitado:* Un rango permite una prueba de recuperación cada 5 horas, dos rangos cada hora, tres rangos cada 20 minutos, cuatro rangos cada 5 minutos, cinco rangos cada minuto, seis rangos cada asalto, siete rangos cada acción estándar y ocho rangos cada asalto sin necesidad de descansar.
- *Moribundo:* Un rango permite una prueba de recuperación cada 5 horas, dos rangos cada hora, tres rangos cada 20 minutos, cuatro rangos cada 5 minutos, cinco rangos cada minuto, seis rangos cada asalto, siete rangos cada acción estándar y ocho rangos cada asalto sin necesidad de descansar. La prueba para estabilizarse se realiza de la forma natural (una vez cada minuto) pero con el bonificador de recuperación

III) Daño de Característica: Un rango en Regeneración permite recuperar un punto de daño de característica (ver página 112) cada 5 horas, dos rangos cada hora, tres rangos cada 20 minutos, cuatro rangos cada 5 minutos, cinco rangos cada minuto, seis rangos cada asalto, siete rangos cada acción estándar y ocho rangos cada asalto sin necesidad de descansar.

IV) Resurrección: ¡La criatura puede recobrarse de la muerte! Si muere, realiza una prueba de recuperación a CD 15 una semana más tarde. Si tiene éxito, su estado pasa de Muerto a Moribundo (de la que se recupera con normalidad). Si la prueba falla, entonces muere permanentemente. La criatura con el rasgo de Resurrección siempre ha de llevar implícito un efecto o conjunto de efectos razonablemente comunes que impidan que se recupere de la muerte (como ser decapitado, incinerado, una estaca a través del corazón, etc.). Puede aumentar el ritmo al que realiza la prueba de recuperación para la muerte con rangos adicionales, de forma separada a su ritmo normal de recuperación. Con dos rangos puede realizar una prueba para recuperarse de la muerte cada día, con tres cada 5 horas, con cuatro cada hora, etc. Con diez rangos, obtiene una prueba de recuperación instantáneamente cuando su estado pasa a ser muerto. Si tiene éxito, no muere.

V) Regeneración Total: la capacidad de realizar una prueba de recuperación de daño, incluyendo resurrección, cada asalto sin necesidad de descansar requiere 36 rangos, sin incluir los rangos destinados al bonificador de la prueba de recuperación. Si también recupera daño de característica una vez por asalto, se incrementa el total a 44 rangos.

EXPULSAR MUERTOS VIVIENTES

2 PUNTOS POR RANGO

Expulsar muertos vivientes es una aptitud sobrenatural que puede estar disponible en algunas ambientaciones, especialmente en aquellas en las que los muertos vivientes sean frecuentes. El coste de esta aptitud es de dos puntos de personaje por rango, pero adicionalmente pueden ser necesarios otros requisitos para adquirirla dependiendo de la ambientación, como que el personaje tenga la dote Fe o pertenezca al clero (dote Beneficio: ordenación sacerdotal).

Esta aptitud sobrenatural permite a su poseedor afectar a las criaturas muertas vivientes, como zombis, esqueletos, fantasmas y vampiros.

Cómo funciona la expulsión: un personaje con esta aptitud puede expulsar muertos vivientes como acción de ataque. Dependiendo de la ambientación, puede ser necesario presentar un símbolo sagrado para realizar el intento de expulsión, sujetándolo en una mano de forma que sea visible para las criaturas que quiere afectar.

Intentos al día: un personaje puede intentar la expulsión un número de veces al día igual a su rango en esta aptitud + su bonificación de Voluntad (mínimo una vez al día).

Alcance: el personaje expulsa primero a la criatura más cercana que se pueda expulsar. No puede expulsar criaturas que se encuentren a más de 20 metros de distancia o con cobertura total.

Prueba de expulsión: primero realiza una prueba de expulsión para determinar lo poderosa que puede ser una criatura para expulsarla. Es una prueba de Voluntad a la que se añade el nivel en esta aptitud (1d20 + Voluntad + nivel en la aptitud sobrenatural). El resultado es lo que se denomina daño de expulsión.

Daño de expulsión: El daño de expulsión obtenido se compara de manera sucesiva con las bonificaciones de Voluntad de los muertos vivientes presentes (empezando por los que tengan las bonificaciones más bajas). Por cada muerto viviente afectado, resta la Voluntad del mismo al daño de expulsión, hasta que el daño de expulsión baje a cero o sea inferior a la bonificación de Voluntad del siguiente muerto viviente, que no se vería afectado.

Efecto y duración de la expulsión: las criaturas expulsadas huyen del personaje de la mejor y más rápida manera disponible para ellos. Una criatura expulsada huye durante 10 asaltos (1 minuto). Si no puede huir se aterroriza (no puede realizar acciones, penalizador –2 a la defensa).

Si el personaje se mueve a menos de 3 metros de la criatura expulsada y aterrorizada, ésta se sobrepone a la expulsión y puede actuar normalmente.

Destruir muertos vivientes: si el nivel en la aptitud sobrenatural del personaje es el doble o mayor que la bonificación de Voluntad del muerto viviente, lo destruye cuando normalmente lo expulsaría.

Posibles variaciones:

- **Reencarnación:** Cuando se recupere de la muerte (y sólo entonces) puede redistribuir puntos de personaje a otras partes de la ficha. Permanecen fijos tras la redistribución hasta que la criatura vuelva a morir. (Coste 2 puntos)
- **Reformación:** Cuando se recupere de estar Malherido, le vuelven a crecer también los miembros y órganos seccionados o destruidos. (Coste 2 puntos)
- **Fuente:** Su Regeneración sólo funciona cuando tiene acceso a una fuente determinada, como sangre, electricidad, chatarra, luz solar, etc. Sin esta fuente, su poder no funciona y se recupera al ritmo normal. A discreción del DJ, una forma más débil de la fuente implica que también se recupera con más lentitud (en otras palabras, su rango efectivo de Regeneración es más bajo). (Coste –1 a –4 puntos según lo común o el difícil acceso a la fuente)

RENQUEANTE -2 PUNTOS

La criatura tiene pobres reflejos y solo puede realizar una única acción de movimiento o acción de ataque en su turno. Sólo puede mover y atacar si carga. (Coste –2 puntos)

REPARABLE 1 PUNTO

La criatura puede ser reparada con una prueba de la artesanía o mecánica adecuadas a la que se dedique una hora con efecto idéntico sobre su umbral de daño al de una prueba destinada a curar en una criatura normal.

REPRODUCCIÓN PARÁSITA 4 PUNTOS

Esta criatura implanta sus embriones en el cuerpo de sus víctimas. Esto puede tener varios efectos:

- El embrión crece hasta convertirse en una larva de unos 15 centímetros 2d10 horas más tarde, hasta que despiertan y se abren paso a través de la caja torácica de su huésped.
- El embrión se funde con el cuerpo del huésped y lo posee provocándole mutaciones que lo convierten en una criatura igual a su creador.

Retirar una larva de una criatura con reproducción parásita sin acabar con la vida del huésped requiere el acceso a instrumental quirúrgico de NP7 y tener éxito en una prueba de Medicina de CD 30.

REPUGNADO POR -2 PUNTOS

La criatura no es capaz de situarse voluntariamente a menos de 3 metros de cualquier fuente de la sustancia que la repugna. Recibe un penalizador –2 en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra un objetivo que porte esa sustancia.

RESISTENCIA A LA EXPULSIÓN 1 PUNTO POR RANGO

La criatura posee resistencia a la expulsión +2 por cada rango de este rasgo, es decir su Voluntad se considera dos puntos mayor por cada rango en el rasgo a la hora de determinar el efecto que una expulsión tiene sobre ella.

RESISTENCIA A LA MAGIA 1 PUNTO POR RANGO

La criatura tiene una resistencia al daño mágico de +2 por cada rango.

RESISTENTE A LOS GOLPES 2 PUNTOS

Los ataques físicos sólo causan la mitad de daño a esta criatura. Aplica este efecto antes de la resistencia al daño.

RESTAURACIÓN 4 PUNTOS

Es difícil destruir a este ser para siempre simplemente mediante el combate; en principio, cuando sea "destruido" se restaurará por si mismo en 2d4 días. Esto no se debe a una capacidad intrínseca de su especie (a menos que dicha capacidad consista en algún tipo de cámara de reencarnación o algo similar), sino a un evento o situación especial (una maldición, una situación dramática de su pasado, asuntos sin resolver, etc.). El único modo de deshacerse definitivamente de él pasa por determinar la razón de su existencia y corregirla o prevenirla según sea la situación. El motivo exacto es diferente en cada ser, y averiguarlo seguramente requerirá pruebas de Investigar. Si es una criatura susceptible de ser expulsada (como un muerto viviente), en caso de ser expulsado en una situación en que no pueda huir, será destruida, pero se restaurará del mismo modo que si hubiera sido destruido mediante el combate.

SANTUARIO INVIOLADO -2 PUNTOS

La criatura no puede entrar en una residencia privada a menos que sea invitado por el inquilino o dueño legítimo.

SECRECIONES 2 PUNTOS

La baba, orina u otra secreción de esta criatura se seca rápidamente pasando de líquida a viscosa y luego a sólida en una hora. Una vez seca tiene una dureza de 3 que aumenta en 1 punto por cada cm de grosor. A la criatura le lleva una hora crear una capa de 1 cm de grosor y 3 m de lado con su baba, que debe dedicar a la laboriosa tarea de extender y dar forma. La criatura puede usar sus secreciones para inmovilizar a sus víctimas inconscientes y para "redecorar" su entorno de modo que les sea más fácil esconderse.

SENSIBILIDAD A LA LUZ -1 PUNTO

La criatura recibe un penalizador –1 en las tiradas de ataque con la luz del sol o en áreas de luz brillante.

SÍMBOLO SAGRADO -2 PUNTO

La criatura recibe un penalizador –2 en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que lleve puesto o esgrima claramente un símbolo sagrado. El toque del símbolo causa 1d4 puntos de daño sagrado que ignora la reducción de daño, y una criatura reducida a moribundo de esta manera es destruida totalmente. Este daño sagrado solo se puede curar con conjuros de infligir heridas (Ver páginas 138 y 139). (Coste –2 puntos)

SIN CARNE -1 PUNTO

La criatura carece de carne sobre sus huesos. Una criatura alada sin carne no puede utilizar sus alas para volar. Si la criatura base volaba mágicamente antes de adquirir este rasgo, podrá seguir volando del mismo modo.

SONAR (I, II) 1 PUNTO POR RANGO

Esta criatura puede "ver" emitiendo sonidos de alta frecuencia, que le permiten localizar objetos y criaturas a 10 metros. Sonar en rango I implica que esta es la forma natural de ver de la criatura, lo que supone que sus ojos apenas ven a 1,5 m en caso de que ultrasonidos o ruidos fuertes afecten a su sonar. Sonar en rango II elimina este defecto.

TELARAÑA (I A VII) 1 PUNTO POR RANGO

Una criatura con Telaraña puede lanzar ocho veces al día una resistente y pegajosa hebra similar a la tela de araña con la que puede descolgarse de alturas, enredar a otras criaturas del tamaño de ella misma, o preparar trampas haciendo redes o volviendo superficies pegajosas. La dureza y la CD de una prueba de Acrobacias para zafarse cuando uno es enredado por una telaraña se encuentran en la siguiente tabla.

TABLA B3: TELARAÑA

Coste	CD Acrobacias	Dureza
7	32	8
6	30	6
5	28	4
4	26	2
3	20	1
2	18	1
1	16	1

TOQUE CORRUPTOR 2 PUNTOS

Cuando esta criatura realice un ataque de toque contra un objetivo vivo le produce 1d6 puntos de daño.

TOQUE DEBILITANTE 4 PUNTOS

Una criatura viva que sea herida por el toque debilitante de este ser debe superar una prueba de Fortaleza contra una CD de 10 + Voluntad + Modificador de Carisma del ser o sufrirá 1d4 de daño permanente a la Fuerza. Una criatura reducida a 0 puntos de Fuerza por el toque debilitante muere y se alza como un espíritu (o la variedad de criatura con toque debilitante que le atacó) con el rasgo de Toque debilitante y dueño de sí mismo 24 horas más tarde.

TRAGAR ENTERO — 3 PUNTOS

Si esta criatura realiza un ataque de presa con éxito contra un oponente, puede intentar tragárselo. Si tiene éxito en un segundo ataque de presa, se lo traga entero produciéndole a cada asalto daño equivalente al de su mejor ataque cuerpo a cuerpo desarmado. La criatura tragada puede atacar a la criatura que se la tragó desde dentro usando sus armas naturales o un arma pequeña, menuda o diminuta. Una criatura de tamaño grande puede contener a dos criaturas de tamaño medio (o cuatro pequeñas) a la vez. Si desean salir, deberán realizar una prueba enfrentada de Fortaleza contra la Fortaleza de la criatura para abrirle la boca, o aprovechar a que abra la boca para tragarse a alguien más y realizar una prueba enfrentada de Reflejos.

TREPADOR (I, II) — 1 PUNTO POR RANGO

Esta criatura puede usar sus garras para trepar por superficies verticales o incluso por el techo a la mitad de su velocidad normal o, si paga un segundo rango, al total de su velocidad normal.

TREPADOR HÁBIL — 1 PUNTO

Esta criatura utiliza Acrobacias en lugar de Atletismo para trepar.

ÚNICO PUNTO DÉBIL — 6 PUNTOS

Esta criatura sólo puede ser destruida si se destruye un órgano concreto de su anatomía. Ignora los efectos de cualquier otro tipo de daño aunque le destruya miembros u otros órganos. Se arrastrará incansablemente haciendo caso omiso al daño, aunque se le corte por la cintura o se le agujeree el pecho, hasta que su punto débil sea destruido. No puede perder el sentido. A efecto de juego, la criatura sigue avanzando con el mismo entusiasmo que si estuviera indemne hasta llegar a un estado de salud de Moribundo, momento en el cual se considera que ha sufrido suficiente daño para dar su punto débil por destruido. Cualquier daño que se le produzca explícitamente para no dañar su punto débil no puede empeorar su estado de salud.

VELOCIDAD INCREMENTADA — 1 PUNTO POR RANGO

La velocidad en suelo de la criatura mejora en 3 metros por asalto por cada rango de este rasgo.

VELOCIDAD REDUCIDA — -1 PUNTO POR RANGO

La velocidad de la criatura se reduce en 3 metros por asalto por cada rango de este rasgo.

VENENOSO (I A VII) — 1 PUNTO POR RANGO

La CD del veneno de una criatura venenosa y su daño dependen del rango y se calculan según la siguiente tabla:

TABLA B4: VENENOSO

Coste	CD de salvación de Fortaleza	Daño inicial/ secundario
7	35	2d8 Fue
6	31	2d6 Fue
5	22	1d8 Fue
4	17	1d6 Fue
3	14	1d4 Fue
2	11	1d3 Fue
1	11	1d2 Fue

Se puede cambiar la característica que sufre el daño a discreción del DJ, aunque las características físicas (Fuerza, Constitución y Destreza) son las más habituales.

VIRUS ZOMBI — 4 PUNTOS

Una herida causada por un portador del virus zombi o el contacto con su sangre u otros fluidos sobre heridas, boca u ojos infectará a la víctima del virus zombie. El infectado deberá superar una serie de pruebas de Fortaleza para evitar convertirse en un zombi infectado. La CD de esta prueba es 5 en el momento de la herida, 10 pasada la primera hora, 15 pasada la segunda hora, 20 a la tercera, etc. Una vez fallada la prueba, el personaje muere y se alza convertido en zombi un asalto más tarde. Crear un antídoto para el virus zombi requiere acceso a un laboratorio genético de NP6 y tiene una CD de 30. Un conjuro de curar enfermedad elimina el virus. Aplicar el antídoto o lanzar el conjuro de curar una vez el objetivo se ha convertido en zombi no tiene ningún efecto. Su cuerpo ya no tiene sistema sanguíneo o vida alguna que curar.

VISTA DE ÁGUILA — 1 PUNTO

La criatura recibe +2 a las pruebas de Atención realizadas mediante la vista.

VISTA CIEGA — 4 PUNTOS

Esta criatura percibe lo que tiene alrededor en un radio de 18 metros sin usar el sentido de la vista.

VULNERABLE A DAÑO — -2 PUNTOS

La criatura recibe un 50% más de daño siempre que es víctima de un ataque con éxito del tipo de daño al que es vulnerable (fuego, balístico, magia…) y su reducción de daño, de tenerla, es ignorada completamente cuando recibe daño del tipo al que es vulnerable. Puede escogerse este rasgo de especie varias veces para reflejar distintas vulnerabilidades.

AMBIENTACIONES

EL IMPERIO ARTOI

Somos Artoi.

Existimos desde el principio de los tiempos, desde antes del principio del mundo.

Creamos el mundo, creamos lo que existe, y todo lo que lo puebla.

Fuimos los primeros, y seremos los últimos. Pues somos Artoi.

Pero algunos de nuestros hijos y creados decidieron que eran mejores que nosotros. Se autollamaron Dioses, y decidieron tomar posesión de lo que es nuestro por derecho. Mandaron sus secuaces a por nosotros, y esperaron a que cayéramos en el olvido de la muerte. Ilusos, estúpidos… ¡Somos Artoi!

Pagaron su error muy caro. Quemamos sus cuerpos y sus almas. Torturamos sus espíritus. Respondieron y creyeron que podían resistir nuestra furia. Y pagaron su error muy caro. No hay más Dioses que los Artoi en el mundo. ¡No hay más Dioses que los Artoi! Pues somos el mundo, y el mundo es nuestro.

Pero somos clementes, como somos poderosos. Y los hijos descarriados de aquellos que eran falsos Dioses vinieron a nuestro cobijo. Y decidimos cuidarlos, y decidimos aceptarlos en nuestro imperio. Y les dimos todo lo que era nuestro, como si fueran nuestros propios hijos. Y les llamamos Ar.

Pero nos fallaron. Como aquellos que eran falsos Dioses, creyeron que podían ser nuestros iguales. Y osaron levantarse ante nosotros, y atacarnos, a nosotros que éramos sus cuidadores, sus vigilantes, sus padres, sus hermanos mayores.

Ante tal osadía sólo pudimos defendernos, y retomar lo que es nuestro. Y el Imperio volvió a ser puro. Y aprendimos que no podemos confiar en los Ar, pues no son capaces de vivir como nosotros. Pues somos Artoi.

Algunos de esos que osaron creerse nuestros iguales siguen a nuestras puertas, pidiendo entrar en nuestro Imperio. Ilusos. Algunos intentan infectarnos con sus malas artes y su ponzoña. Pero no podrán con nosotros, y su hora llegará, como tantos otros antes que ellos.

¡PUES SOMOS ARTOI!

Inscripción en el Templo del Saber Verdadero.

Artoi es una ambientación para **NSd20** que podría catalogarse en el género de la fantasía oscura. En Artoi los dioses han muerto víctimas de un genocidio provocado por una de las razas que crearon. Los asesinos han tomado su poder y han garantizado que las generaciones venideras disfruten de un lugar privilegiado. Ése lugar es el Imperio Artoi, la clase de lugar donde no querrías nacer si pudieras evitarlo, un lugar creado a partir del dolor y el odio, y con la avaricia y la crueldad como fuerzas motrices. Ahora formas parte de ese engranaje. Ahora eres un artoi.

El mundo hasta el presente

La historia del mundo tal y como lo conocemos es reciente, remontándose trescientos años atrás, cuando los malignos dioses fueron derrotados por los Arctus. Sin embargo, "corta" no quiere decir "simple", y es por eso que todo miembro del Imperio debe conocer la Gloriosa Historia de los Artoi, desde los trágicos Tiempos Remotos hasta el 297 Después de la Ascensión (D.A.), nuestro año por la gloria del Emperador Kerbénilos III. Bienvenidos, estudiosos de los Artoi, os prometemos un relato interesante.

EL ORIGEN: LA MUERTE DE LOS DIOSES

Dijo un viejo bardo en una ocasión que nunca es triste la verdad, lo que no tiene es remedio. Sin duda no ha visitado nunca la tierra de los Artoi.

Dejando aparte la versión oficial (ya se sabe que la historia siempre la escriben los vencedores) Glamdir el viajero, llamado por otros "el Charlatán", ha dedicado su vida a recorrer el mundo conocido y parte del desconocido para reunir los pocos fragmentos que se salvaron de la purga que en su día hicieron los Artoi. Siempre según Glamdir, realmente sí que existieron los Dioses que ahora niegan los Artoi. Ellos crearon el mundo con la fuerza de su voluntad y la dulzura de sus voces. Pues aunque tan poderosos que su pensamiento se convertía en realidad, eran como niños, y jugaban con sus creaciones hasta que se aburrían de ellas y las dejaban de lado.

Nunca debieron haber hecho tal cosa.

Con todo, no abandonaron el mundo a su suerte. Crearon a los Guardianes, para que cuidaran de las diferentes partes de su creación: Los Guardianes de las Rocas, en las profundidades de la tierra; los Guardianes de lo Natural, corriendo allí donde había árboles, y animales, y plantas; los Guardianes de las Aguas, nadando allá donde fuera necesario, y los Guardianes del Cielo, enormes, alados, poderosos. Así consideraron que su creación estaba ordenada y en Equilibrio, pues les bastaba con escuchar los rezos que los Guardianes les dirigían, y si los consideraban válidos, obrar en consecuencia.

Durante un tiempo, todo fue bien ¿pero qué es el tiempo para un Dios? Hasta de escuchar las súplicas se cansaron, hasta de hacer el pequeño esfuerzo de voluntad para alterar la realidad suprimiendo éste o aquel problema les hastió. Y decidieron crear, con la propia naturaleza de su espíritu, a una quinta raza: Los Vigilantes. Ellos se encargarían de atender a los guardianes, que a su vez atendían el mundo, mientras que los Dioses, por todas sus obras conocidos como los Creadores, se retiraban a sus mansiones, más allá del mar y de la conciencia de los mortales, inalcanzables para quien no tuviera su misma esencia.

Como los Vigilantes.

Hay quien dice que fue por desidia. Otros en cambio afirman que los Creadores albergaban la esperanza (si no la certeza) de que los Vigilantes acabarían evolucionando hasta convertirse como ellos, y entonces podrían ocupar un lugar a su lado. Como el hijo, que se convierte en orgullo del padre.

No andaban errados si pensaban esto, pues los Vigilantes evolucionaron, sí…

Pero no como los Dioses habían creído.

Pues aunque nacidos de la misma esencia de los Creadores, los Vigilantes no lo eran. Mientras los Creadores seguían siendo inocentes y juguetones

como niños, a los Vigilantes el paso del tiempo, todo y ser inmortales, empezó a afectarles. Otros dicen que quizá fuera por su obligación de atender a los Guardianes, lo que les hizo aprender cosas que a los Creadores nunca se les hubieran ocurrido: Ambición, Envidia… y Dominio. Olvidaron (o no quisieron recordar) su obligación de mantener el equilibrio, dejaron de intervenir en los asuntos del mundo y de los Guardianes, y si lo hacían era para su propio provecho. Así, mientras en la creación se iba extendiendo el caos, se dedicaron a volverse cada vez más poderosos, centrándose en la misma esencia de la voluntad de los Creadores.

Y cuando se sintieron preparados, miraron hacia las mansiones de los Creadores.

Y hollaron su umbral.

Ni siquiera entonces los Creadores sospecharon. No entendieron el brillo de sus miradas. Creyeron que al fin habían ascendido, y acudieron a darles la bienvenida. Fue el llamado Señor de la Balanza, el mayor entre los Creadores, el encargado del Equilibrio, el que acudió sonriente a ellos, a darles la bienvenida.

Fue el Señor de la Balanza el primero en morir.

Y así empezó la Guerra de los Todopoderosos. Los Creadores, aunque inocentes como niños, respondieron al poder con el poder. Los cielos se oscurecieron en pleno día, llovió sangre que formó ríos. Llamaradas como soles brotaron para apagarse al poco, tras haber destruido todo a su paso. La tierra aulló de dolor y se resquebrajó. Y los Guardianes, que tanto habían sufrido bajo el yugo de los Vigilantes, sufrieron suertes diversas: Los Guardianes de la Roca fueron los que salieron mejor librados, pues excavaron profundos túneles y cuevas y se encerraron allí, a la espera del Fin de Todo. Los Guardianes de la Naturaleza fueron abrasados por el poder que caía del cielo, y los que sobrevivieron se convirtieron en criaturas deformes, enloquecidas por el dolor. Los mares y océanos hirvieron, y la mayor parte de los Guardianes de las Aguas murieron. Los que quedaron vivos, los más grandes y fuertes, desearon no haberlo hecho, y se volvieron seres mezquinos y rencorosos, alimentados sólo por el odio hacia todo y todos. Sólo los Guardianes de los Cielos se mantuvieron fieles a los Creadores, y lucharon a su lado en la guerra contra los Vigilantes.

Dicen que la Guerra de los Todopoderosos duró un tiempo casi infinito. Una eternidad que no se pudo medir, pues el mismo Tiempo fue un arma. Finalmente, los Creadores se dieron cuenta que la única manera de ganar la Guerra, de vencer a sus propios hijos, era destruyendo todo lo que habían construido. Y habían perdido demasiado poder en la interminable guerra para recomponerlo luego. Así que los pocos Creadores que quedaban huyeron, a un lugar y un tiempo inalcanzables para los Vigilantes, haciendo el solemne juramento de volver un día, a reclamar lo que les había sido arrebatado.

Pues de las muchas cosas que se perdieron para siempre en la Guerra de los Todopoderosos, no fue la menor la inocencia de los Creadores.

En la ceguera de su soberbia, los Vigilantes creyeron que su victoria había sido completa. Se cambiaron el nombre, haciéndose llamar los Arctus, y moldearon el tejido de la creación a su capricho. Remendaron con torpeza algunas heridas, creando horrendas cicatrices, pero destruyeron más de lo que sanaron, pues el ansia de poder los hizo enfrentarse entre sí. Esclavizaron a los Guardianes de la Naturaleza. Casi exterminaron a los Guardianes del Aire, que hubieron de esconderse, a veces con éxito, las más sin él, al igual que hicieran los de la Roca y los del Agua. Fue entonces cuando los Arctus empezaron a darse cuenta de lo mucho que habían perdido, de lo rápido que descendía su número… y que al no ser Creadores, no tenían la capacidad de reponerse de las pérdidas. Recurrieron entonces a la abominación de mezclar su esencia con la de los heridos y deformados Guardianes de la Naturaleza, realizando experimentos mágicos con sus esclavos. Se crearon así nuevas razas, otras fueron desechadas. Algunos consiguieron huir de las fortalezas de los Arctus, aprovechando las guerras e intrigas que, hora sí y hora también, los enfrentaban. Finalmente encontraron una que fue del agrado de sus ojos, y a ella le dieron el poder sobre la tierra. Mermados, con su poder casi agotado, los Arctus abandonaron el mundo para ir a recuperarse a las mansiones de los Creadores. Unos dicen que allí se acabaron de exterminar entre ellos. Otros, aseguran que cayeron en una emboscada que les prepararon los Creadores. Los menos dicen que aún están allí, agotados, sin fuerzas para hacer poco o nada.

Sea como fuere, los Todopoderosos abandonaron el mundo.

Y empezó el dominio de sus hijos más queridos, los Artoi.

EL IMPERIO (110 – 3997 DA)

Con la desaparición de los Dioses-Héroe de la Tierra, los Artoi pudieron disfrutar del libre albedrío que los Arctus habían conseguido para ellos. Kerbénilos, hijo de Ghyax, el líder de los Arctus, decidió cumplir los designios de su hermano ascendido y convertir el pequeño y próspero reino de Tolmia en la capital de un gran imperio.

LA COLONIZACIÓN FEBENIA (110 – 680 DA)

Durante más de una década, Kerbénilos pone en orden su reino y prepara a los Artoi para la guerra. Consciente de la escasez de recursos que padece Tolmia, su decisión es lógica: expandirse hacia el oeste, donde las tierras son verdes y las cosechas abundantes.

Las tierras occidentales estaban habitadas por diversas tribus nómadas kalasar y por algunos clanes Artoi. Ni unos ni otros pudieron frenar el avance de la bien organizada estructura militar tolmia, que en cuestión de unas centurias no sólo expulsó a los kalasar al árido norte, sino que además tomó a los Artoi oriundos de los valles a su cargo, convirtiéndolos a las ideas imperiales de Tolmia. Fue tal la fusión de ambas culturas, que Kerbénilos regala las fértiles tierras a su sobrino Odsean, convirtiéndolo en Rey. A su reino se le llamó Febenia, que en la antigua lengua quiere decir “abundancia”.

Tolmia ya no estaba sola en sus ansias de conquista, ahora que el recién nacido Reino de Febenia les abastecía, los Artoi meridionales comenzaron a considerarse a sí mismos un verdadero Imperio, soñando con las conquistas por venir...

EL NACIMIENTO DE POPERIA (389 – 689 DA)

Paralelamente a los planes de Kerbénilos, dos ciudades del sur iniciaron tratos comerciales. Dichas ciudades, Camshera y Zubren, trocaban sus recursos más boyantes, pasando después a formalizar sus transacciones en la forma de acuerdos, tratados de explotación y otros recursos legales creados ad hoc. En cuestión de unos pocos años, Camshera y Zubren habían convertido su aventura comercial en la cúspide de una colonización paulatina de las regiones pantanosas del continente y se unificaron bajo el nombre de Alianza Comercial Poperia, en recuerdo de Popeliníades, el hijo mayor del señor de Camshera, que se desposó con la primera dama de Zubren. El nombre resultó ser un acierto, puesto que en la antigua lengua Poperia significa “riqueza”.

Fue sólo cuestión de tiempo que los colonos tomaran contacto con la raza inferior, los ar, y decidieran tomarlos como esclavos. Mataron a sus líderes, saquearon sus tierras e introdujeron la esclavitud en la estructura de esta floreciente nación. Conforme ganaban terreno y mano de obra para los trabajos más deleznables, los poperios fundaron otras cuatro grandes ciudades a semejanza de Camshera y Zubren, convirtiendo en Poperia en una fuerza verdaderamente temible.

LA PRIMERA GUERRA IMPERIAL (979 - 1572 DA)

En tanto las ciudades sureñas luchaban por hacer suyas las tierras pantanosas, el Imperio se afianzó en el norte, avanzando lentamente hacia el sur, conquistando los clanes Artoi que encontraban a su paso y fundando numerosas poblaciones que aún hoy perduran. Los más necios se preguntan por qué los Artoi avanzaron hacia el sur en lugar de hacia el norte,

persiguiendo a los kalasar, pero seguramente lo preguntan porque jamás han estado en Khunia. Las tierras de Khunia, inhóspitas, marchitas y duras, eran mucho menos apetitosas para un Imperio que deseaba unir a todos los Artoi bajo una sola bandera, la bandera de Tolmia. A Kerbénilos, primer Emperador, le sucedieron Ilaina, Berogus "El Necio", Kilénimes, Kerbénilos II y finalmente Dubalan'ter, apodada "La Desmembradora" por los sucesos que a continuación se relatan.

Dubalan'ter se convierte en Emperatriz Artoi a causa de la enfermedad mental de su hermano Kerbénilos II, al que encerró a perpetuidad por su propio bien. Desde el primer día Dulaban'ter declaró que pensaba hacer suyos los preceptos de Ghyax, el Arcta del Imperio, guerreando con todo aquél que se opusiera a su expansión. No tardó en encontrar con quién luchar.

La próspera Poperia había iniciado viajes al norte, encontrándose con los colonos imperiales. Aunque durante un pequeño periodo ambas potencias se mostraron correctas la una con la otra, las dos sabían que aquello no debía durar para siempre, por lo que mientras trataban con guante de seda a los embajadores preparaban sus armas de hierro para atravesar los corazones de sus enemigos.

Cuentan que la guerra entre Poperia y el Imperio se inició una noche de otoño, cuando ambas naciones mataron a los emisarios de sus contrarios, pero el hecho en sí carece ya de importancia. En el año 1533 después de la Ascensión, el Imperio Artoi comenzó su Primera Guerra Imperial, que se prolongaría durante casi cuarenta años.

No fue una guerra limpia: los imperiales contaban con mayor experiencia militar a sus espaldas, mientras que los poperios conocían mejor el terreno y tenían a los ar de su parte. Sin embargo, la Emperatriz Dubalan'ter demostró ser una verdadera guerrera al encabezar todas y cada una de las batallas de sus ejércitos. A pesar de su avanzada edad, Dubalan'ter mantenía una perfecta forma física, tal que algunos murmuraban que había robado los años de reinado de su hermano y los había unido a los que le correspondían por derecho, mientras que otros decían que era amante del mismo Jam-shtar, Arcta de la Prosperidad, y que éste la bendijo con longevidad antinatural. Fuera como fuese, el resultado de la guerra fue la cauta rendición de Poperia, que se convirtió en un reino más del Imperio Artoi, un reino particular ya que su Rey sería elegido por un consejo de las Seis Ciudades.

LA INHÓSPITA KHUNIA Y EL TEMIDO NORTE (1600 – 1996 DA)

Afianzado como estaba en el sur del continente, el rumbo a tomar estaba claro: hacia el norte. Las tierras áridas que unas décadas atrás no interesaban a los Artoi lo hacían ahora por meros deseos expansionistas, los escasos clanes que las habitaban se encontraban disgregados y aislados, en muchos casos claramente atrasados tecnológicamente y resultaban un dulce demasiado agradable como para que el Imperio pudiera resistirse. Así, en el año 1600 del calendario imperial los Artoi comienzan a avanzar más allá de sus fronteras superiores.

Pero nadie en el Imperio podía prever lo que se encontraron allí. Los artoi se encontraron con un clima incómodo para ellos, con unos hábiles bárbaros capaces de moverse por aquellos territorios escapando impunemente de los invasores y con escasa ayuda del corazón político del Imperio, pues el Emperador Oliathar se había granjeado la enemistad de la casta sacerdotal, haciendo que en Tolmia se librara una guerra totalmente paralela y en la que aunque no se vistieran armaduras no faltaron los aceros hundidos en los cuerpos de los rivales. Por todo ello, el Imperio Artoi sufrió para hacerse con aquél pedazo de terreno deleznable, que por todo el sudor y sangre necesarios para tomarlo fue bautizado como Khunia, que en la antigua lengua quiere decir "Dolor".

Aún hoy la mera mención de Khunia da pie para muecas de dolor, hasta el punto que el reino es conocido tanto por su nombre como por el apodo de "El Reino Negro".

EL HALLAZGO DE LAKARIA Y LA RECLUSIÓN DE LOS DOKRAM (2001 – 2508 DA)

En el año 2001 Después de la Ascensión, durante el reinado de Ilaina II, un navío comercial poperio cuyo nombre era "Desesperanza" trataba de encontrar una ruta marítima que evitara a los poperios tener que atravesar toda Khunia para alcanzar las ciudades más lejanas de dicho reino, ricas en exóticas especias que los paladares poperios ansiaban catar. En lugar de dicha ruta (que se descubriría dos años después) lo que se encontró fue un archipiélago habitado por unos curiosos seres de aspecto rocoso, los dokran.

Cuando las noticias del hallazgo de estas criaturas llegó a los oídos del nuevo Emperador, Odsean II (que había sucedido a su madre en los meses transcurridos desde la marcha de la "Desesperanza" y la llegada de las buenas nuevas). El Emperador preparó a los Artoi de nuevo para la guerra. Mucho más práctico que sus antecesores, pensó que si el norte se les resistía bien podría tomar para mayor gloria del Imperio las islas del oeste, ya que... ¿Qué iban a poder hacer unas piedras parlantes contra toda la gloria de los Artoi, asesinos de dioses?

Efectivamente, poco pudieron hacer. Los dokran rápidamente retrocedieron a las montañas, permaneciendo en ellas recluidos. Los Artoi mantuvieron su fuerte presa militar sobre las islas en tanto traían más y más constructores y colonos para que hicieran suyas estas tierras. En el año 2508 se considera a estas tierras lo suficientemente civilizadas como para unirse al Imperio, y Odsean II les da la calidad de reino denominándolo Lakaria, que en la antigua lengua significa "separado". Puede que con el nombre Odsean pretendiera reafirmar que la conquista de Lakaria había sido totalmente asunto suyo o que quisiera resaltar el aspecto de Lakaria, tan lejana y diferente del resto de reinos Artoi. En cualquier caso, las islas de Lakaria son un lugar peculiar en el que los imperiales deben luchar a menudo con los dokran que surgen de cualquier parte, incluso de las embravecidas armas en sus avanzados navíos de guerra.

LA SEGUNDA GUERRA IMPERIAL (2549 – 2915 DA)

A pesar de que con ese nombre ha quedado registrada en las Crónicas Imperiales, la mayor parte de los analistas hablan más de pequeño intento de secesión que de Guerra Imperial, aunque dado que durante este bienio dos emperadores encontraron la muerte bien podría merecer dicho apelativo de "guerra".

Todo ocurrió a principios del año 2549, cuando un grupo de soldados de Khunia se estableció en el noroeste de Febenia. Los soldados no hicieron otra cosa que construir un pequeño fortín sin consentimiento, y seguramente habrían sido rápidamente ajusticiados si no fuera porque el Emperador Odsean II se encontraba en Lakaria, afianzando el nuevo reino. Odsean nunca llegó a volver a pisar el continente, puesto que su navío se hundió, según decían algunos víctima de extrañas criaturas submarinas, según dicen otros de una fortísima tormenta, aunque hay quién ve la mano de los dokran en tan desafortunado hecho. Quizás fuera una mezcla de todo ello, pero hoy en día se sigue mirando con suspicacia a Poperia, como veremos a continuación.

Cuando las noticias de la muerte de Odsean llegaron a Tolmia su hija Mnenalara toma el trono, encontrándose con el primer problema: los insurrectos de Khunia. Mnenelara prefería actuar con cautela, por lo que en primer lugar intentó desgastar a los soldados cortando todo suministro que pudieran recibir de comida o recursos de Khunia o Febenia, confiando en que acabaran por capitular y explicar por qué actuaban de esa manera.

Pero el Imperio no podía saber que una camarilla de comerciantes poperios abastecía a estos soldados y movilizaba tropas mercenarias en el sudoeste, que se refugiaron en los bosques. Cuando el Imperio descubrió a este segundo grupo movilizó a la totalidad de sus caballeros tolmios, desde los jóvenes escuderos hasta los veteranos de guerra, que tomaron Febenia y barrieron rápidamente toda resistencia, aunque en las pequeñas escaramu-

zas la Emperatriz Mnenalara, poco dada a la guerra, falleció. Un mes más tarde, ya bajo el gobierno de Kerbénilos III, todos los implicados habían sido colgados y ajusticiados. Las motivaciones de los conspiradores para perpetrar tan extraño plan aún no han sido aclaradas, pero se sigue sospechando que Poperia pudo hundir el barco de Odsean II para iniciar una guerra que arrebatara la soberanía imperial a Tolmia. Probablemente nunca conozcamos los detalles de este bienio de confusión e intrigas.

MÁS ALLÁ DE KHUNIA (2916 – 3340 DA)

Aún con los recuerdos de la guerra en el corazón, los ciudadanos del Imperio Artoi volvieron a su quehacer diario: los ar a lo que desearan sus señores, los campesinos a sus tierras, los nobles a sus intrigas, los soldados a prepararse para nuevas conquistas y los comerciantes a sus negocios. De nuevo Poperia fue la protagonista de un hecho vital al abrir nuevas ansias de conquista.

La célebre compañía comercial Khastur era la principal promotora de los viajes marítimos a Khunia para abastecer a los residentes del Reino Negro, y en uno de sus viajes decidió ir un paso más allá, siguiendo rumores de aquél lugar, rumores que hablaban de unas tierras heladas habitadas por extraños seres muy al norte y lejos de la nefasta influencia de los kalasar. Fue así como el Imperio Artoi descubrió Hell-Orza, cuna de los inguedo, y supo que tarde o temprano, cuando los kalasar caigan, podrán ampliar sus territorios aún más. Poco es lo que se sabe de Hell-Orza y sus tierras próximas, y casi todo son rumores de ese escritorzuelo, Glamdir "el Charlatán", que según cuentan acompañó a los poperios en su primera expedición a Hell-Orza. Tal es el poder de la pluma de ese individuo, que los misterios de aquellos reinos están inspirando a muchos a escribir relatos fantásticos, embarcarse rumbo a aquellas tierras y a preguntarse por los orígenes de esas extrañas razas.

EL INICIO DE LA ERA DE LOS CONFLICTOS: LA AMENAZA (3997 DA)

Hoy, el Imperio Artoi está viviendo sus días de gloria. Está en la cúspide de su poder, y se dicen a sí mismos que no conquistan el mundo porque no vale la pena conquistar lo que queda de él. Que se puede pisar el estiércol, pero no comerlo. En la ceguera de su soberbia, no ven que es la calma que precede a la tempestad

El Imperio Artoi, sumido siempre en conflicto, y el presente no es una excepción: desde hace un año el norte está en guerra, y las restricciones con Khunia se han incrementado, prohibiendo a cualquiera que viaje al norte regresar al Imperio. Poco o nada se sabe de lo que ocurre en el frente, pero los rumores de horribles criaturas informes, miles de soldados muertos y extrañas hechicerías no dejan de sucederse. Ocurra lo que ocurra en Khunia, está claro que es una de las principales preocupaciones de los artoi.

Las intrigas palaciegas son otra fuente de preocupación, pues desde la Orden Monacal del Latido Plañidero febenia hasta las docenas de órdenes de caballería tolmias, todos parecen tener una idea clara sobre cómo debería conducirse el Imperio, tratando de mejorar sus influencias de cara al Emperador. El propio Emperador es fuente de misterio, pues el último año parece concentrado únicamente en conseguir la conquista de las tierras de los kalasar a cualquier precio y sólo su fanático interés por todos los descubrimientos acerca de la Segunda Guerra Imperial parecen sacarle de su ensimismamiento.

Pero los problemas también llegan al pueblo: Febenia tiene un grupo de insurrectos en sus bosques a los que es difícil atrapar, los poperios siguen recibiendo los ataques de extrañas criaturas procedentes de los pantanos y los dokran han comenzado a aparecer en el continente cuando se supone que los lakario los tienen atrapados en las islas. "Algo", que los dokran llaman "La Amenaza", está expulsando a este pueblo de sus refugios bajo tierra. Y ahora está empezando a emerger. Los pocos que conocen la verdadera historia saben que son los Guardianes de la Tierra, que responden a una llamada. También andan inquietos los Guardianes del Mar, y se dice que los Dragones, Guardianes del Aire, están despertando.

Pues los Creadores se disponen a volver…

El Imperio Artoi y las tierras salvajes

El Imperio Artoi ocupa, pues no podría ser menos, la mayor parte del mundo conocido. Está formado por cinco reinos, muy diferentes entre sí: Tolmia, Febenia, Poperia, Khunia y Lakaria. En el lejano norte hay otras tierras, pobladas por enemigos del Imperio aunque, ¿por cuánto tiempo podrán resistir los ataques de los Artoi?

TOLMIA: CENTRO DE TODO Y CAPITAL DE CAPITALES

Pocos son los Artoi, y aún menos los miembros de otra razas, que pueden decir que han visitado Tolmia, el reino más ilustre del Imperio Artoi y lugar de residencia del Emperador durante toda la historia imperial. Aquí se alza el Palacio Dorado, custodiado por la Guardia Gris, una fuerza de guerreros y magos de élite, muy necesaria en una Corte donde la traición es llamada astucia... cuando se gana.

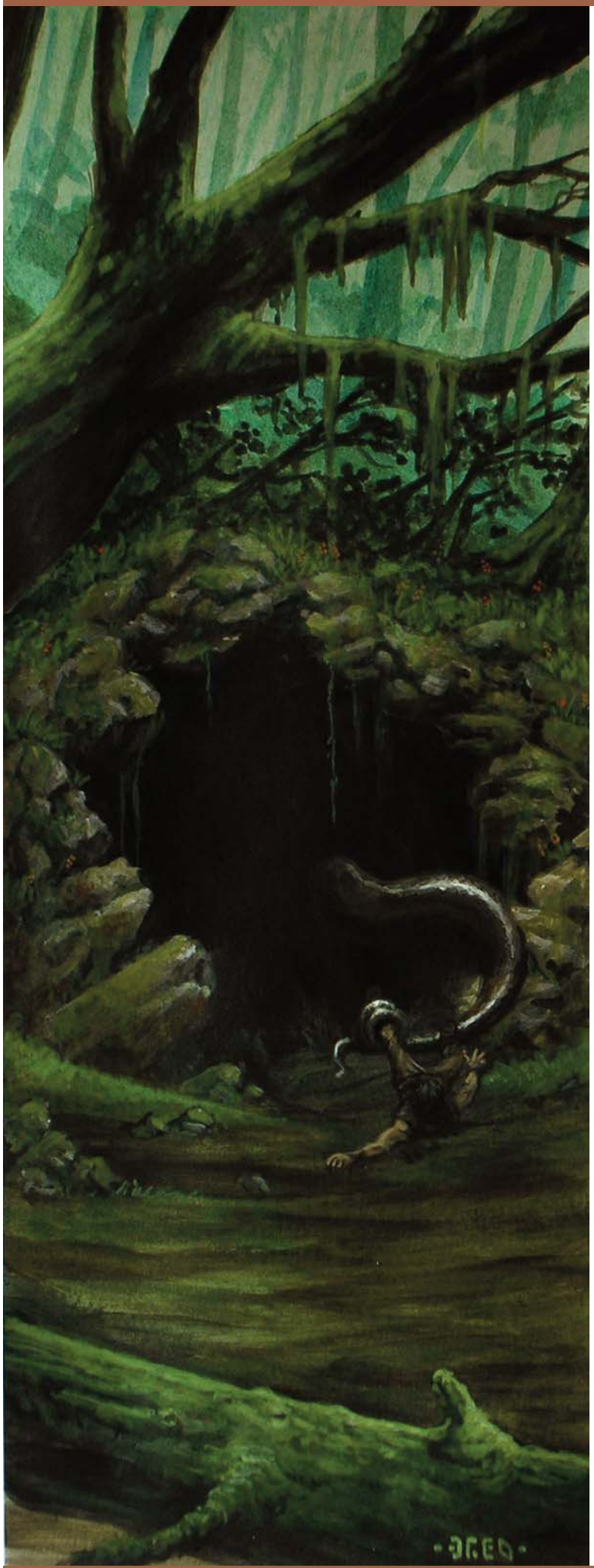
Tolmia es el reino más pequeño de todos y el que posee más miembros de la nobleza (se estima que tres de cada diez tolmios poseen sangre ilustre corriendo por sus venas). El Centro de Todo tiene fronteras bien delimitadas por las llamadas Puertas de Oro y Fuego, unas enormes construcciones de metal áureo que, según cuentan las leyendas, repelen a sus enemigos con llamaradas de fuego. El Reino Supremo de Tolmia limita al norte con parte de las Montañas Fulgentes Febenias y con el Mar Interior, al sur con Poperia, al oeste con Febenia y al este con el Mar Sin Fin. El terreno es montañoso en el noroeste y tiende a aplanarse conforme se viaja hacia el este. Sus temperaturas oscilan entre 3 y 28 grados a lo largo de las estaciones. Nieva de forma natural en contadas ocasiones, y siempre es motivo de regocijo para todos los miembros de la nación más orgullosa del mundo. No encontrará el viajero tierras cultivadas sino jardines, ni otros establos que no contengan soberbios caballos de guerra, ni otros animales que no se encuentren libres, en las reservas de caza, dispuestos para ser abatidos en noble deporte. Nadie trabaja en Tolmia, bajo pena de muerte, pues sólo los más nobles entre los Artoi pueden vivir aquí; de hecho, la población de ar es ridículamente baja, ya que los nobles prefieren usar a criados Artoi altamente formados en lugar de razas bastardas.

Si hay algo que Tolmia exporta al resto del mundo son líderes, caballeros y magos. Todo Artoi de alta cuna en Tolmia pertenece a alguna de las docenas de órdenes de caballería, cada una con sus particulares emblemas, armaduras y armas, y viajan por todo el Imperio como parangones de la justicia. Los caballeros son además capitanes en tiempos de guerra, y Khunia está bien nutrida de hijos segundones o de nobles empobrecidos que no pudieron comprar un destino mejor. En cuanto a la magia, las mejores escuelas se encuentran en Tolmia, donde es posible aprender casi cualquier conjuro si pagas el precio adecuado. Desgraciadamente, las Escuelas de Magia son exacerbadamente caras, y sólo las principales familias nobles pueden permitirse tener un gran número de magos a su servicio.

FEBENIA, EL REINO HUMILDE

Febenia es llamado el Reino Humilde y no es un mero sobrenombre. Febenia es algo así como el granero del Imperio, y sus campesinos ven como prácticamente todo el producto de su esfuerzo se desvanece entre la parte que deben dar al Imperio, la parte que Febenia toma para sí, la enorme parte que se va a Tolmia a abastecer a la nobleza y la parte que deben dar a los miembros del la Orden Monacal del Latido Plañidero por interceder ante los Arctus por todos ellos.

Sus fronteras son: el Reino de Tolmia al Este, el Reino de Khunia al norte, el Reino de Poperia al sur y el Mar Lakario al Oeste. Las temperaturas son de tipo medio-altas, alcanzando máximas de hasta 40º en verano y míni-



mos de 5º en invierno. La lluvia es constante durante todo el año, aunque no en cantidades preocupantes, y el terreno es fértil pese a que hace generaciones que debería haber dejado de serlo, pero gracias a la acción de los magos Artoi las tierras siguen dando fruto.

El paisaje de Febenia es, sin duda alguna, sorprendente, pues es verdaderamente complicado hallar tierras elevadas o una montaña de cierta altura, con excepción de las Montañas Fulgentes que se pueden encontrar de noroeste a sudeste y que reciben su nombre por los extraños juegos de luces que surgen en las noches de luna llena. Muchas personas dicen que son producto del material del que están hechas las montañas, aunque los campesinos mantienen la tesis de que en realidad son oscuros seres que moran en ellas las que producen estos extraños sucesos.

La región es rica en todo tipo de hortalizas y posee una gran variedad de ganado, desde las cabañas ovinas, bobinas y porcinas, hasta las autóctonas cabañas de eriones, grandes cerdos bicéfalos cuya grasa sirve para un buen número de usos. Existen pocos animales salvajes en Febenia, pero los que hay son crueles depredadores que no se detienen ante nada para obtener sus presas. Los campesinos locales son famosos por preferir su muerte antes que la de su ganado, así al menos sólo morirán ellos, no toda su familia a manos de los recaudadores del reino.

Y es que si es pecado en Tolmia trabajar, es delito severamente castigado en Febenia no hacerlo, pues tienen el honor de proveer con sus productos a sus imperiales vecinos. Sólo las sobras, una vez han pasado los recaudadores, sirven para alimentar al pueblo, en su mayoría esclavizados ar que muchas veces no saben demostrar lo bastante claro su agradecimiento por permanecer, sanos y salvos, en el Imperio Artoi.

Numerosos castillos jalonan el paisaje, donde las guarniciones del imperio velan por la seguridad de los pacíficos moradores del reino. Ni que decir tiene que las fortalezas son especialmente abundantes en el norte, en la frontera con los yermos, para resguardar las cosechas y el ganado de la rapiña de los salvajes.

POPERIA, DONDE TODO TIENE UN PRECIO

Reza el dicho popular que si es pecado trabajar en Tolmia y no hacerlo en Febenia, en Poperia lo es darle una limosna a un mendigo. El reino más sureño del imperio Artoi limita con Tolmia y Febenia al norte… y con el ancho mar en todas las otras direcciones. Su tierra es rocosa al norte, con bosques que dan buena leña más al sur, y playas idílicas con bahías que forman puertos naturales. Mala tierra para campesinos, buena para comerciantes. Las principales ciudades poperias son costeras, pues hacia el mar han vuelto su mirada. En el interior apenas hay algunas poblaciones, más factorías que otra cosa, encargadas de controlar las serrerías, las minas y las canteras donde se afanan los siempre hacendosos ar. Los poperios tienen una enorme flota, tanto de guerra como comercial, y se dice que para ellos ambas cosas (los negocios y la guerra) son uno. Sus naves suben hacia las costas más allá del Imperio en busca de esclavos, pero también son los únicos que se atreven a comerciar con los piratas dokran de Lakaria o con los inguedo del norte. Nunca con los kalasar, por natural prudencia, que los de Poperia comercian con todo… incluso con la información. Tierra de mercaderes, creen que una moneda de oro compra a cien soldados… y suficientes monedas matan a un rey. Por ello, y quizá no sin razón, los otros Artoi los consideran intrigantes, rastreros y traicioneros… por citar sólo los adjetivos más suaves que emplean. En otras palabras, un Artoi "de verdad" preferiría besar a una cobra antes que darle la mano a alguien de Poperia… aunque en realidad todo el imperio dependa de sus negocios y su excelente red de comunicaciones no mágicas, casi comparable al abastecimiento mágico de Tolmia.

Los comerciantes y los ingenieros forman dos grandes gremios enfrentados entre sí, pero que ambos se necesitan, ya que sin ingenieros los comerciantes no podrían mantener sus rutas, y sin comerciantes los ingenieros no podrían llevar sus ingenios más allá de sus propias fronteras. Apenas hay

campesinos en las zonas rurales, y los que hay están muy mal vistos. Muchos habitantes de Poperia prefieren malvivir en las grandes ciudades que ir al campo a vivir de la tierra. El clero tiene una presencia menor que en los demás reinos y, de hecho, prácticamente todos los responsables de un templo son extranjeros y, por tanto, también están muy mal vistos. Poperia es un reino racista y clasista en un Imperio racista y clasista.

Las ciudades son gobernadas por una persona designada directamente por el Maestro de Gremio y cada cinco años los dos gremios se turnan para elegir gobernante. El regente de la nación es elegido en asamblea por todos los gobernantes de las ciudades, siendo necesarios dos tercios de los votos para proclamar un nuevo regente. El puesto no tiene periodicidad fija. Cuando se presenta una moción se estudia, y si se aprueba por la asamblea por mayoría simple se procede a una nueva elección de regente. Por supuesto, la persona destituida puede volver a presentarse y a salir elegida para el cargo. En total, diez son las grandes ciudades de Poperia y, por tanto, diez los miembros de la asamblea gubernamental.

KHUNIA, EL REINO OSCURO

Poco se puede decir de Khunia, salvo que es tierra de secretos... secretos que es mejor no investigar, pues uno puede acabar convirtiéndose en uno de ellos. Es tierra de magos y hechiceros, de altas torres construidas con la más oscura de las magias, de fortalezas de altos muros donde se oyen a veces gritos y lamentos. El cielo está a menudo oscurecido con los humos negros que salen de esas fortalezas, que dicen que son de las hogueras en las que destruyen los… "experimentos" que les han salido mal. Pues susurran con miedo los ar que trabajan para los magos de Khunia que siguen estudiando la manera de trabajar la carne, y moldearla a su gusto. Algo de razón habrá de haber, pues comparten frontera al norte con los Yermos del Norte y la Tierra Libre, donde los kalasar y los inguedo moran libres, y mientras que los fuertes de Febenia se limitan a adoptar una actitud pasiva y defenderse, los ejércitos de Khunia penetran (o por lo menos lo intentan) una y otra vez en los territorios enemigos. Entre sus tropas hay criaturas extrañas, engendros que ningún dios loco pudo jamás imaginar, y que sólo puede haber parido la hechicería.

Pero hay un secreto mucho más siniestro que guardan los magos de Khunia. El contacto con los Kalasar provoca en los Artoi una enfermedad, conocida como la Fiebre. Los que caen de dicha enfermedad son trasladados rápidamente a las fortalezas del reino, y no se les vuelve a ver en la vida. Dicen que los acaba matando, y no hay cura. Eso dicen. Por eso los Artoi nunca esclavizan a los kalasar, sino que los aniquilan allí donde los encuentran. Pero hay rumores… hay rumores de criaturas que han logrado escapar de las fortalezas de Khunia, y se han dirigido al norte, donde son reverenciadas como líderes naturales. Más fuertes que un orco, más inteligentes que un humano, se dice que son producto de la mutación sufrida por la Fiebre. Se les llama "borkoi", como los clásicos monstruos de cuento. Hay pocos, muy pocos… pero todos odian al imperio Artoi con todas sus fuerzas.

LAKARIA, EL REINO ISLA

Es el refugio de los Drokan, convertidos en piratas, aunque ellos prefieren llamarse "comerciantes con amplio margen de beneficio". Es la única tierra que los de Poperia nunca han pisado, y de hecho sus flotas de guerra han tratado muchas veces, sin éxito, de destruirles. Y no es para menos, pues las naves de los Drokan tienen tanto hierro como madera y no son impulsadas por remos o velas, sino por dos extrañas aspas situadas a los lados. Eso los hace invencibles en el mar. Dicen que tienen también una ciudad submarina, bajo una cúpula de cristal, que han llegado a alianzas con los monstruos del mar y que poseen barcos capaces de navegar bajo el agua. Delirios de enfermos o borrachos, sin duda.

LAS TIERRAS SALVAJES: LOS YERMOS DEL NORTE Y LA TIERRA LIBRE

Al norte, más allá de Khunia, existen tierras que los Artoi no han conquistado todavía. Estas tierras son conocidas como los Yermos del Norte y La Tierra Libre, y son motivo de rumores y ensoñaciones para los ar, que sólo pueden imaginar lo que se encuentra allí. Si lo supieran, quizá no pensarían en escapar de su vida de trabajo continuo y emigrar allí.

En cuanto a los Yermos del Norte, poco se puede decir de estas tierras, azotadas por los vientos y mísero refugio de los bárbaros inguedo y kalasar. Apenas diremos que son tierras frías, heladas en invierno, salvajes como los que en ellas habitan. Los de Poperia comercian con una ciudad, que al parecer es la única, habitada por Inguedo que han renunciado a su vida nómada. El otro lugar de interés (si puede llamarse así) es el lugar llamado Eskartek, un lugar de peregrinación y refugio, formado por ocho montañas donde según los kalasar viven los ocho últimos Dragones que quedan en el mundo. Leyendas, sin duda alguna.

La Tierra Libre, en cambio, se sitúa al noroeste, junto a la frontera imperial que es Khunia y es lugar de profundos y espesos bosques. Allí viven algunos kalasar y ar salvajes, habiendo adoptado estos últimos una blasfema religión druídica de adoración a las fuerzas de la naturaleza, realizando sacrificios de seres inteligentes a los que queman vivos, devorándolos después. Los de Khunia han intentado muchas veces anexionarse el territorio, o capturar vivo a alguno de sus druidas, para arrancarle sus secretos, siempre sin éxito. Se dice que los mismos árboles, la misma tierra cobra vida y se enfrenta contra los engendros de Khunia, que por alguna extraña razón pierden fuerzas al estar allí.

La vida en el Imperio Artoi

Es posible que preguntes a cien Artoi cómo es la vida dentro del Imperio y recibas cien respuestas diferentes. Para la mayor parte es un mundo duro pero civilizado, para otros es la única forma de vivir posible y para unos pocos es un verdadero suplicio. Los Artoi, como grupo, consideran a su Imperio como una estructura de gobierno adecuada, puesto que fue establecida por los más poderosos y sabios de entre ellos: los Arctus. Esto no quiere decir que no haya personas que crean que la estructura está corrupta o llena de impurezas que es necesario eliminar, pero en general desde el campesino más humilde hasta el noble más opulento creen que el Imperio no sólo es un modelo de gobierno útil, sino el único posible.

Además de esta consideración inicial, tampoco podemos olvidar que, por mal que pueda vivir un ciudadano del Imperio, suele contar con un lecho en el que dormir, algo que llevarse a la boca y, en general, la calidad de vida del más infame de los esclavos ar es elevadísima comparada con la que disfrutan los pueblos bárbaros del norte, con la posible salvedad de Hell-Orza, la ciudad inguedo. Las clases humildes del Imperio Artoi saben esto y por ello por mucho que sufran entienden que sería mucho peor estar en la situación de los kalasar o bajo el gobierno de otra especie igual de abyecta.

Así pues, en general los Artoi están contentos con su Imperio, pocos conciben una forma mejor de vida y su organización basada en la escalada social por la conquista de méritos en el servicio militar sirve para motivar a todos los Artoi. Incluso los ar parecen estar satisfechos con su servidumbre; después de todo, ¿no es mejor cavar en unas minas o servir de meretriz a ser tratado como un perro por los bárbaros?

EL DÍA A DÍA

Para un ciudadano común del Imperio Artoi, no hay apenas diferencias entre un día de su vida y el siguiente. Un campesino pastorea hoy como lo hará mañana, mientras que un soldado puede conocer un día de descanso y seis de guerra, pero tampoco marcará una diferencia. Para un noble, lo único que cambian son sus caprichos y apetencias.

En general, el día para cualquier ciudadano comienza con el amanecer y acaba en el ocaso. Lo primero que hará el imperial será aliviarse y asearse, puesto que el aseo es una de esas cosas que los Artoi saben que les distinguen de los bárbaros, siempre tan sucios y malolientes. Tras el aseo viene un desayuno, que será mayor cuanto más esfuerzo deba desempe-

ñar durante el día o si sabe que no va a disponer de tiempo para comer. El día se hace largo, pues el trabajo o los compromisos son muchos y el tiempo escaso, de manera que hasta última hora uno no vuelve a su casa, cenando frugalmente (o visitando a los parroquianos en la taberna) y acostándose hasta el día siguiente. Y así cada día de su vida.

La monotonía del día a día suele quedar rota por lo inesperado: un recaudador de impuestos que aparece de improviso, un circo ambulante que llega a divertir a los lugareños o un escarnio público que se convierte en un auténtico espectáculo. Son estos pequeños cambios ocasionales los que permiten a un Artoi hacer frente a su vida y continuar adelante.

EL OCIO

Se dice que se puede conocer una civilización tanto por cómo trabaja como por la forma en que se divierte. El ocio en el Imperio Artoi es variado y sofisticado, generalmente alejado de las costumbres bárbaras que se limitan a beber y cantar canciones soeces. Los Artoi, mucho más refinados, han dispuesto una serie de diversiones que, en mayor o menor medida, es posible encontrar por los cinco reinos:

- **Arte.** El arte en el Imperio es considerado en todas sus formas, desde la escultura a la pintura, pasando por la arquitectura y la escritura. El arte es considerado más un don que una forma de diversión, un don que sólo unos pocos pueden comprender y, de éstos, sólo unos escogidos pueden ejercer. Todos los artistas se consideran bajo la protección de Am-Dox, el Arcta de las Artes; de hecho es frecuente que entren a formar parte de sus seguidores o fundar sus propios cultos.
- **Circo.** El mundo del circo es el mundo de los engendros y de lo imposible. Un circo está compuesto por un grupo de comediantes itinerantes (muchas veces ar o Artoi con alguna deformidad, como una altura excepcionalmente alta o baja, un dedo menos o una nariz abombada) que van de ciudad en ciudad ofreciendo sus prodigiosas habilidades como diversión a cambio de unas monedas, lo cual les permite subsistir hasta el siguiente camino. Los circos no abundan en el Imperio, pero suelen gustar a las clases más bajas. Es frecuente, también, que se asocie a los circos con ciertos crímenes o robos, por lo que siempre están bajo la vigilancia de las fuerzas del orden.
- **Competición.** El gusto de los Artoi por demostrar que son superiores a sus pares llevó hace tiempo al surgimiento de las competiciones de velocidad, fuerza, enigmas, etc. Las competiciones pueden ser más o menos organizadas, pero no hay miembro del Imperio que no disfrute viendo una.
- **Ferias.** Al igual que el arte es considerado una diversión de la nobleza, las ferias son consideradas el entretenimiento de la plebe. Una feria no es más que una ocasión para que los habitantes de pueblos cercanos lleven sus productos al gran mercado, donde se suelen instalar diversos juegos, pruebas de habilidad e incluso bardos o narradores que cuentan sus historias a quién se acerca. Muchos pueblos aislados esperan con fervor la feria local, puesto que es la única oportunidad que tienen para conocer a otras gentes. Muchas parejas se conocen en las ferias, evitando así la endogamia dentro de las minúsculas poblaciones.
- **Lucha.** Podría considerarse un ejemplo más de competición. En un Imperio que valora tanto lo militar, saber luchar es un arte bien valorado. Desde los torneos de esgrima hasta las luchas de gladiadores, todo tipo de actos relacionados con la pelea pueden verse a lo largo y ancho de los cinco reinos. Un luchador afamado puede ganar más dinero que cualquier otro plebeyo, siendo igual de considerado que un artista. Algunos luchadores, de hecho, han llegado a tener una pequeña cohorte de seguidores, convirtiéndose en una especie de congregación ambulante de servidores de Xarek, el Arcta de la Guerra. Algunas de estas agrupaciones han acabado ingresando en los Ejércitos Imperiales como una tropa especial, ganando gloria y riqueza en batalla contra los enemigos de los Artoi.
- **Narraciones.** Las narraciones son otra de las pasiones del Imperio Artoi, especialmente en las regiones más civilizadas como Tolmia o Poperia. Estas narraciones pueden adoptar muchas formas: juglares que cuentan las hazañas de un noble guerrero, cronistas que describen lo que acontece en el Imperio e incluso escritores que elaboran obras de teatro para su representación en patios y plazas. Según el público al que vaya destinado, un narrador puede ser considerado un artista (y por tanto bajo la protección de Am-Dox) o un comediante (y, por lo tanto, digno solamente de entretener al populacho).

Así pues, las ofertas de ocio en el Imperio Artoi son variadas, aunque la mayor parte de los miembros del mismo no tengan tiempo ni dinero para disfrutarlas.

LAS RELACIONES SOCIALES

Los Artoi han establecido unas convenciones sociales tan rígidas como el resto de su Imperio. Para ellos, el estrato social al que uno pertenece es clave, de manera que uno tratará de usted a quién sea superior a él, mientras que su interlocutor tendrá opción de usar el tuteo si lo desea.

Entre los humildes, las interacciones sociales son fluidas con los de su condición, aunque por regla general no se recibe con ánimo a los extraños (que pueden ser recaudadores de impuestos, ladrones, mercenarios o alguna otra persona igual de indeseable). El tejido social es fuerte, de manera que los amigos que se hacen suelen ser para toda la vida. Por ejemplo, un mercader Artoi con amigos en cada ciudad es una persona muy influyente, pues sabe que tan importante es para él vender sus mercancías como tener a quién recurrir en cada momento.

Entre los nobles, la situación es bien diferente. Uno suele confiar únicamente en quien puede controlar y aunque los miembros de la elite del Imperio siempre se consideran ricos en amigos, saben que a la hora de la verdad no podrán contar con ninguno de ellos. Uno compra a sus amigos con favores, chantajes y matrimonios políticos, no con su simpatía. Así, un caballero tolmio puede tener el respeto de su casa noble mientras la honre, la de su prometida mientras sus hazañas sigan en aumento y tener un círculo de amigos entre sus camaradas de armas mientras sigan siéndole útiles, no dudando en abandonarlos si la situación política lo requiriese. La expresión "nido de víboras" podría resumir muy bien las relaciones sociales dentro de este orden social.

A modo de resumen, el Imperio reniega abiertamente de las relaciones vacuas, estériles e improductivas, forjadas a partir de un engañoso sentido de camaradería, tan comunes entre los pueblos bárbaros. Obviamente esto no es más que un resumen de cómo se comportan todos los ciudadanos del Imperio Artoi, por lo que no debe considerarse a todos los humildes y los aristócratas de la misma manera. Hay casos de campesinos que juegan a la política con sus vecinos y de nobles que han hecho amigos hasta la muerte, pero lo cierto es que el escenario político no da pie a que estas relaciones sean la norma, sino la excepción.

LA GUERRA

El Imperio Artoi no puede entenderse sin la guerra. Desde sus orígenes su crecimiento ha sido siempre por medio del conflicto con otros pueblos, los cuales se unían al incipiente orden o huían alejándose del invasor. Hoy por hoy, estos principios siguen aún vigentes, de forma que es prácticamente imposible encontrar un tiempo de paz en sus más de doscientos años de historia.

La naturalidad con la que la guerra es tratada por los Artoi designa que lo ven como un elemento necesario de la vida. Para ellos lo natural es que derroten a sus enemigos en el campo de batalla para así demostrarles que son superiores a ellos y, por lo tanto, merecedores de quedarse con sus tierras y regir sus vidas, viendo por tanto sus ansias de batalla como una obligación natural más que un deseo político.

Parejo al hecho militar está por supuesto el ejército. Los Ejércitos Imperiales son un ejemplo de pluralidad estructurada. Dentro del aparato de guerra Artoi se encuentran docenas de órdenes de caballería tolmias, experi-

mentados soldados khunios o indisciplinados guerreros lakarios, por sólo citar algunos ejemplos. Todos ellos se encuentran coordinados por los experimentados generales, cuya noble sangre y experiencia militar garantiza el éxito en las campañas del Imperio. Además, el sistema de gobierno de los Artoi hace que los ejércitos siempre cuenten con sangre nueva y dispuesta a servir a la gloria de los Arcta.

Hoy por hoy, los Ejércitos Imperiales están establecidos por todos los reinos, aunque la mayor parte se encuentran concentrados en el norte de Khunia, donde combaten al enemigo kalasar. Cuando los kalasar caigan, será momento de mirar hacia el lejano norte, a las tierras de los inguedo.

LEY

Desde su fundación el Imperio Artoi ha tenido un código legal al que remitirse. Dicho código fue siempre complejo y enrevesado, aunque hoy en día, con el desarrollo legislativo acumulativo de los diversos reinos se ha convertido en un verdadero laberinto legal donde los expertos tienen mucho que decir y los no iniciados mucho que acatar.

Las leyes que se aplican en todo el Imperio Artoi se dividen en dos grandes códigos: el Código de Sangre y el Código Común. El Código de Sangre no es sino el que atañe a los artoi de sangre y sus costumbres, esto es, a los nobles. Por su parte, el Código Común regula tanto a los artoi sin título como a los esclavos y todos sus desempeños: trabajo, comercio, etc. Un artoi noble siempre ha de ser juzgado por el Código de Sangre, mientras que cualquier otro miembro del Imperio puede ser juzgado por cualquiera de los dos. En un principio, siempre será juzgado por el Común, pero si un noble se siente agraviado puede alterarlo y pedir que el plebeyo sea juzgado por la Sangre.

Un ejemplo de este particular sistema de leyes lo tendríamos en una pelea entre granjeros febenios. Si dichos granjeros se pelean por una tierra, el Código Común aclarará las cosas. Sin embargo, si uno de esos granjeros trabaja la tierra para un noble Artoi que se siente agraviado por el otro granjero, podrá pedir que sea juzgado por el Código de Sangre aduciendo que la pelea ha impedido a su campesino trabajar el campo. Obviamente, para un plebeyo ser juzgado por el Código de Sangre suele tener repercusiones más graves.

Junto con los castigos para nobles y plebeyos, de los que ya se ha hablado, existen toda una serie de derechos para los ciudadanos del Imperio, derechos indiscutibles para aquellos que los detenten, pero que es necesario ganar por medio de la participación en la vida militar.

Así es como los Artoi mantienen saneados sus ejércitos y en forma a sus habitantes: todos los Artoi deben servir en el ejército del Imperio para poder conseguir ciertos derechos sociales, desde el derecho a ser ciudadano, que se consigue con un año de servicio, hasta el derecho a tener posesiones, que requiere un año más. Todos, sea cual sea su condición social, deben pasar por este servicio militar obligatorio, incrementando sus derechos cuantos más años permanezcan en activo.

Aunque se ha mencionado que la conquista de derechos sociales es igual para todos los miembros del Imperio, esto no es del todo cierto, dado que las familias nobles suelen tener cierto poder político como para permitir que su hijo, en lugar de ser enviado al frente en Khunia, sea enviado a algún otro lugar más tranquilo como una de las caballerías tolmias o a vigilar los caminos en Poperia. Así mismo, según la pureza de su sangre los nobles tienen ciertos beneficios iniciales ya conquistados, como el derecho a ser ciudadano o a tener posesiones. A pesar de ello, prácticamente ningún noble se contenta con los beneficios iniciales, prefiriendo optar por el servicio militar para conquistar todos los derechos.

Por último, a pesar del estricto y regulado sistema de leyes del Imperio, existen ciertas organizaciones con capacidad para superar las leyes comunes. En general, los Cultos de los Arctus tienen permiso para operar impunemente como organización, si bien a sus miembros individuales se les puede ajusticiar si son cogidos en falta. De todos los cultos es el de Ghyax el que más hace valer su Derecho, pues ha manifestado en más de una ocasión que parte de su deber es proteger el Imperio incluso del propio Imperio. Así las cosas, la soldadesca de Ghyax es merecedora del terror del plebeyo y del miedo del noble, puesto que tanto uno como otros pueden merecer sus castigos.

ECONOMÍA

La economía del Imperio Artoi es una compleja economía de guerra con ciertos y peculiares matices. Se dice que es una economía de guerra, aunque los propios Artoi no conciben otra forma de economía, básicamente porque no la han conocido. Para ellos, que los diezmos se recauden por los Cinco Reinos y se destinen tanto a incrementar la fuerza militar del Imperio como a satisfacer los deseos de sus gobernantes es algo normal, hasta el punto que nadie, incluso en la moderna Poperia, llega a plantearse otra alternativa.

Así las cosas, tenemos a un Imperio sustentado en una política de autarquía. Gracias a las particularidades de los paisajes de los Reinos del Imperio Artoi, sus habitantes tienen todo lo que necesitan dentro de sus fronteras, recurriendo al comercio con los bárbaros únicamente para obtener especias exóticas o cualquier otra excentricidad que sólo gusta a unos pocos (que, eso sí, están dispuestos a desembolsar grandes cantidades de dinero por ello).

Sin embargo, los gobernantes Artoi también saben del valor de que su Imperio trabaje unido y no se fragmente. En sus fronteras habría grandes hambrunas si no se contara con los campesinos febenios, sus ejércitos se verían disminuidos sin el liderazgo de las Caballerías tolmias y sus murallas débiles sin la piedra de Lakaria. El Imperio Artoi es autosuficiente, sí, pero sólo mientras se mantenga unido.

Cuando se fundó el Imperio hace más de dos siglos se estableció también un sistema económico diferente al conocido hasta el momento. Atrás quedaron los tiempos del trueque y otros métodos bárbaros; Bayl-tarai, Arcta del Comercio, dotó al Imperio de siete "monedas" diferentes, una en honor a cada Arcta. Las "monedas" son piezas circulares realizadas con metales preciosos, cuatro de ellas de cobre, dos de ellas de plata y una de oro. Cada una de estas monedas tiene un valor equivalente a su peso y material con el que ha sido creada.

Un Reino puede poner en circulación cierta cantidad de dinero siempre que el Imperio se lo autorice. De esta manera, ha aparecido la figura de las Casas de Moneda y de los Acuñadores, que fabrican las monedas de acuerdo a las directrices imperiales, aunque acostumbran a incluir dibujos o inscripciones que identifiquen el Reino donde se ha acuñado o algún hecho de actualidad. Así, las monedas que se acuñan hoy en día en Lakaria tienen grabadas el dibujo de una gran montaña con una puerta en su falda, mientras que en las monedas del Reino Negro se suele dibujar una calavera y escribir "Pervivimos".

Las siete monedas del Imperio toman como estándar la segunda moneda más grande en tamaño, el ábata. Un ábata está hecho de plata y sólo tiene una moneda por encima de sí, el décata, que equivale a diez ábatas. Por debajo de sí, un ábata tiene cinco monedas que simbolizan diferentes divisiones de un ábata, tomando como referencia que un ábata se podría dividir en cien partes. Así, a estas monedas se les denomina céntimos. Existen monedas de medio ábata (50 céntimos, de plata), un cuarto de ábata (25 céntimos, de cobre), un quinta parte de ábata (10 céntimos, cobre), una veinteaba parte de ábata (5 céntimos, cobre) y una centésima parte de ábata (1 céntimo, cobre).

El progreso ha hecho que prácticamente todos los Artoi hayan visto y manejado monedas, aunque la frecuencia y la cuantía varía enormemente. Un granjero febenio apenas habrá visto un puñado de décatas en manos de un noble que pasa por la zona y en su vida quizás no haya atesorado más que treinta o cuarenta ácatas, dependiendo del trueque con sus vecinos o de sus propias capacidades para su supervivencia. Por el contrario, en Tolmia las décatas se quedan pequeñas, tanto que recientemente se han

empezado a usar "Cartas de Pago", unos pergaminos en los que una familia noble avala a una persona hasta cierto capital, de forma que éste viaja por todo el Imperio con el pergamino que equivale a cien, doscientos o hasta mil ácatas en lugar de tener que llevar el dinero. Este método todavía no se ha extendido, pero es práctica habitual en Tolmia y, en menor grado y cuantía económica, entre los comerciantes de Poperia.

LA RELIGIÓN EN ARTOI

¿Se puede creer en algo incluso cuando los dioses han muerto? La respuesta, al menos para los Artoi, es sí. Puede que los grandes héroes de la antigüedad destruyeran a los inventores de la creación, pero su poder no se desperdigó como las cenizas, su esencia perduró en el cuerpo de los Arctus, que la doblegaron a su voluntad y ascendieron a las lejanas tierras de la eternidad, y desde allí los más grandes entre los grandes dirigen el mundo como un mero divertimento, y todos nosotros no podemos sino divertirlos con nuestras vidas hasta que ellos se cansen de jugar y guarden este mundo como los niños de la nobleza guardan un tablero de juego.

Los Artoi viven en un Imperio fundado por un asesino de dioses, un ser colérico que no dudó en asesinar a los que le habían dado vida así que, ¿por qué iba a tener más respeto por quienes son inferiores a él, poco más que hormigas? Los Artoi saben que, por mucha que sea su grandeza, puede acabarse si disgustan a uno de sus siete "padres", por lo que todos son fervientemente religiosos, tanto por el miedo que les inspira su disgusto como para buscar su favor. Por esta razón, en el Imperio han florecido los sistemas eclesiásticos para mantener la palabra de los Arctus y asegurarse de que los Artoi no olvidan que, en alguna parte, los asesinos de dioses les contemplan…

Pero, ¿Quiénes son los Arctus? ¿Y cuáles son sus dominios de influencia? Son los siguientes:

- Am-dox, Arcta de las Artes.
- Bayl-tarai, Arcta del Comercio.
- Ghyax, Arcta del Imperio, cabeza de la revelación y quien ordenó que el Imperio Artoi fuera creado.
- Ib'Rhaz, Arcta de los Elementos.
- Jam-shtar, Arcta de la Prosperidad.
- Xarek, Arcta de la Guerra.
- Xhyat, Arcta de la Caridad.

Sin embargo, no podemos olvidar que el mundo que habitan los Artoi está salpicado de otra suerte de criaturas que ellos calificarían de inferiores: los esclavizados ar, los salvajes kalasar e inguedo y los extravagantes dokran. Todas estas razas tienen una suerte de creencias propias, en las cuales muchas veces no hay cabida para el respeto a los dioses-héroe Artoi, sino que adoran a los dioses muertos confiando en su vuelta, a otros "dioses vivientes" u optan por un discreto ateísmo. Para los Artoi, la paulatina pérdida de terrenos y fuerza de las otras razas no es sino una muestra de que están equivocados, y que sólo los Arctus gobiernan el mundo.

Así las cosas, no puede sino decirse que el mundo de los artoi está impregnado de cultos y fe.

Razas

El mundo de Artoi está poblado por diferentes razas muy distintas entre sí. En el Imperio los Artoi y los ar son las únicas especies que pueden moverse a su antojo (y los ar con limitaciones según el estatus social que hayan conseguido dentro de la sociedad), mientras que más allá de las fronteras se encuentran los principales enemigos del Imperio, los kalasar, y mucho más allá los inguedo y sus extrañas costumbres. Otras razas, como los dokran y los borkoi, son considerados más mito que realidad en la mayor parte del Imperio, y es posible que un artoi no se encuentre con ninguno de ellos en toda su vida. Aunque, en tiempos extraños como los que vivimos, cualquier cosa es posible…

ARTOI

Los Artoi son seres altos y delgados, habitualmente con ojos rojizos con pupilas de serpiente. Lucen pelo largo lacio, rubio, blanco o incluso alguna variedad más infrecuente como el verde o el azul. Su piel es de color cerúleo y al alcanzar la edad adulta permanecen cientos de años con aspecto juvenil, contando su edad por centurias. Los Artoi podrían vivir hasta mil años si no les alcanza enfermedad o muerte alguna, algo que compensa en cierta forma su escasa natalidad, si bien lo habitual es morir antes de los setecientos años. En cuanto a su carácter, como dignos herederos de los Arctus se consideran dioses y por tanto todas las demás razas son inferiores a ellos, hasta el punto de que a los ciudadanos de segunda del Imperio se les denomina "ar". Normalmente no manifiestan emociones ligadas al aprecio o al cariño, aunque si se enfurecen son capaces de grandes estallidos de rabia. Cuentan que un anciano inguedo los definió una vez como "niños jugando con armas de adulto" y es posible que esa definición no sea del todo desafortunada...

Los Artoi son la raza "por defecto" de una partida en esta ambientación. Normalmente el grupo de personajes estará compuesto por Artoi y es posible que por algún Ar que les acompañe, salvo que el Director de Juego decida explorar las tierras del más allá, en cuyo caso recurrirá a kalasar e inguedo. Los Artoi se ven a sí mismos como el centro de todo, y los jugadores deberían dar ese matiz a sus personajes al interpretarlos.

Para jugar con un personaje Artoi utiliza la plantilla que presentamos a continuación.

ARTOI — PLANTILLA: 15 PUNTOS

Tamaño: Mediano. Los artoi no tienen bonificadores ni penalizadores debido a su tamaño (Coste 0 puntos)
Características: +2 a todas las Características (total 12 puntos).
Velocidad: 9 metros (Coste 0 puntos)
Infravisión II: los artoi pueden ver normalmente incluso en la oscuridad más absoluta (Coste 2 puntos).
Longevidad: Esta especie tiene una longevidad de cientos de años (Coste 1 punto).
Idiomas: los Artoi hablan el idioma Artoi (Coste 0 puntos).

AR

Ar es un término que designa a todas aquellas criaturas que poseen algo de sangre artoi en sus venas, pero por alguna razón ésta está diluida y son seres de inferior tamaño y poder que los artoi. La mayoría de ar residen en el Imperio Artoi, donde su estado oscila entre la esclavitud hasta un estado de ciudadanía de segunda clase. En general, a un ar se le permite tener un nombre propio, procrear (siempre que no sea con un Artoi) y si no es un esclavo se le permiten unas exiguas propiedades personales que, en el mejor de los casos pueden ascender a una casa y un minúsculo negocio o propiedades que permitan la supervivencia. Obviamente, esto también depende según la región del Imperio en la que nos encontremos, en Febenia es habitual encontrar a familias de ar propietarios de su propia granja mientras que en Tolmia sería imposible comprar bollos a un panadero ar. Por lo que respecta a la ley, el Imperio no tiene directrices legales establecidas de forma global para los asuntos que atañen a los ar, dejándose en manos de cada uno de los reinos. Por lo que respecta a las disputas entre Artoi y ar, el ar puede pedir ser escuchado por un tribunal, aunque si se demuestra que ha intentado atentar contra el Honor del Artoi o ha faltado a la verdad, su pena se triplicará, por lo que son pocos los ar que recurren a la ley, optando por aceptar el castigo al momento, que oscila entre un tiempo en la picota, unos latigazos o la mutilación.

En cuanto a su personalidad, los ar del Imperio son profundamente incrédulos. Saben la dureza de la vida en el Imperio y creen que los mitos sobre ar libres no son más que cuentos creados para alentar sus fatigados días. La mayor parte de ellos sueña con vivir una vida tranquila, que su señor no la tome con él y a ser posible dejar un mundo un poco mejor para sus descendientes. Los ar no suelen tener mucho tiempo libre, aunque el que tienen lo aprovechan con intensidad, pues no saben cuándo su señor podría decidir dejarles sin comer por un pequeño disgusto o matarles por diversión. Ser un ar dentro del Imperio Artoi es como tener una daga apuntando a tu corazón en todo momento, nunca sabes cuando se hundirá en tu pecho…

Para jugar con un personaje Ar, utiliza la plantilla "Gnomo" (ver pág. 175), realizando los siguientes cambios: elimina el rasgo "Oponente predilecto Goblinoides", "Maestro de las ilusiones", "Hablar con los animales". Además, los ar no hablan "gnómico". Con estos cambios, la plantilla pasa a costar 6 puntos. Además te recomendamos que reduzcas el modificador de Riqueza de tu personaje, dado que la mayor parte de los ar no destacan precisamente por su poder adquisitivo.

DOKRAN

Los dokran se autodenominan hijos de los Señores (antes llamados Guardianes) de las Rocas, y es probable que lo sean. Son de tamaño menudo y carácter reservado, con unas costras como lascas de roca que les crecen como pústulas en la piel. Se dice que mantienen tratos con los kalasar e incluso con criaturas antiguas y consideradas monstruosas, como los gigantes, con los que dicen están emparentados. Sea como fuere, hace tiempo que abandonaron las entrañas de la tierra, debido al inicio de los Conflictos. La mayoría de los clanes dokran se han instalado en el archipiélago de Lakaria, desde donde son una amenaza constante para el comercio, debido a sus sofisticadas naves pirata, y su inusitada habilidad para salir, literalmente, de cualquier parte de la tierra.

Para jugar con un personaje Dokran, utiliza la plantilla "Enano" (ver pág. 175), realizando los siguientes cambios: elimina el rasgo "Oponente predilecto Goblinoides" y "Tácticas menudas", añadiendo un Armadura natural II (Coste 2 puntos) y –2 a la Bonificación de Voluntad (Coste –2 puntos). Con estos cambios, la plantilla pasa a costar 9 puntos.

KALASAR

Al igual que los dokran, los kalasar han tenido que abandonar las cuevas en las que se escondieron durante la Guerra de los Todopoderosos, debido a la Amenaza. Ahora viven una existencia nómada, en los páramos del norte, dedicándose a saquear los asentamientos norteños del Imperio Artoi, muchas veces en complicidad con los Inguedo, con los que se relacionan tanto para la paz como para la guerra. Sin embargo, la mayor parte de sus aliados tienen un carácter temporal, y es que resulta complicado relacionarse con los kalasar por largo tiempo, pues son los descendientes de los Guardianes de la Naturaleza, y la naturaleza en sí misma está siempre en continuo cambio y evolución… allá donde los kalasar permanecen un tiempo, la tierra misma cambia de forma, fluctuando de manera azarosa y sustituyendo valles por montañas, animales por plantas e incluso creando nuevas especies. Los Artoi no son ajenos a este cambio, y he ahí donde se encuentra la principal fuente del conflicto entre Artoi y kalasar: los kalasar son caos, cambio, y los Artoi no quieren que las cosas cambien.

Para jugar con un personaje Kalasar, utiliza la plantilla "Orco" (ver pág. 176), realizando los siguientes cambios: elimina los rasgos "Infravisión II" y "Sensibilidad a la Luz", sustituyendo además el idioma "Orco" por el "Kalasar" Junto a ello, todos los kalasar reciben el Beneficio (mutante), pudiendo gastar ahora o más adelante puntos en Dotes Mutantes, y el rasgo "Esencia del Caos" por dos puntos, que describiremos a continuación. Con estos cambios, la plantilla cuesta 5 puntos.

Esencia del Caos: los kalasar llevan el cambio consigo y todo lo que esté vivo a su alrededor cambia lentamente. Cuando un personaje haya pasado bajo la influencia de la esencia del caos tantas semanas como su puntuación de Constitución debe comprar la Dote Beneficio (mutante) y puede desarrollar Dotes Mutantes o incluso rasgos de una criatura de un tipo diferente a gusto del Director de Juego. Esto puede hacer que una planta camine o que un lobo expulse fuego por la boca, por ejemplo. Esto también afecta a razas jugables, y en el caso de los Artoi se sustituye la Dote por adquirir la plantilla Borkoi (ver más adelante) (Coste 2 puntos).

INGUEDO

Este nombre reciben tanto las diferentes razas de humanos como los mestizos fruto de la unión de éstos con los kalasar, denominados habitualmente bastardos. Tanto unos como otros son seres salvajes, de vida corta, que viven en una barbarie apenas inferior a la de los Kalasar. De hecho, se conoce una única ciudad inguedo, Hell-Orza, con la que a veces se han dignado a comerciar el Imperio Artoi. Hacen incursiones en territorio kalasar, aunque es dudoso hablar de "territorio" cuando todo el norte es una mezcolanza de tribus inguedo y kalasar que recorren de un extremo a otro la región. Como bárbaros que son, se relacionan sorprendentemente bien con los kalasar, tanto a la hora de masacrarse mutuamente como a la de atacar asentamientos Artoi (cosa que, por otro lado, les divierte mucho más).

Para jugar con un personaje Inguedo corriente no necesitas aplicar ninguna plantilla. Para jugar con un Inguedo Bastardo utiliza las siguientes indicaciones:

INGUEDO BASTARDO — PLANTILLA; 1 PUNTO

Tamaño: Mediano. Los bastardos no tienen bonificadores ni penalizadores debido a su tamaño (Coste 0 puntos)
Características: +2 a Fuera, –2 a Inteligencia (0 puntos)
Velocidad: 9 metros (Coste 0 puntos)
Beneficio (Mutante): ver pág. 123 (Coste 1 punto). Los bastardos tienen en su sangre el potencial para evolucionar de forma diferente a los inguedo, pero no siempre lo desarrollan.
Idioma: todos los inguedo hablan su propio idioma, el Inguedo, con algún giro lingüístico propio de su tribu pero igualmente comprensible (Coste 0 puntos)

BORKOI

Los Artoi niegan la existencia de estas gentes. Oficialmente no existen. Para muchos, son sólo una leyenda. Para otros, un terrible secreto que hay que ocultar a toda costa. La verdad sobre los borkoi es que son más que un cuento infantil para asustar a los infantes del Imperio, los borkoi son Artoi que han sido expuestos demasiado tiempo a los kalasar, y se han visto afectados por su rasgo Esencia del Caos (ver anteriormente). A los Artoi esto parece afectarles demasiado y les convierte en criaturas deformes a medio camino entre un monstruo y un kalasar de piel cerúlea. Además, los Artoi han descubierto que éste mal es contagioso, de ahí la prohibición de regresar al Imperio que se impone a los soldados que van a luchar a Khunia.

La vida de los borkoi no es fácil: de repente se ven atrapados en un cuerpo que no es con el que nacieron, sus compañeros Artoi los consideran monstruos y deben vagar por las tierras del norte luchando por sobrevivir. Los kalasar los aceptarían, pero seguramente no están dispuestos a aceptar la ayuda de aquellos que los convirtieron en lo que son. Los borkoi pueden esperar, en el mejor de los casos, una muerte rápida que les haga olvidar lo negra que se ha vuelto su vida.

Para jugar con un personaje Borkoi crea tu personaje como si fuera un Artoi y luego aplícale esta plantilla. Si tu personaje comienza la partida siendo un Artoi y se ve expuesto a los kalasar también puede adquirir esta plantilla.

BORKOI — PLANTILLA; 5 PUNTOS

Tamaño: Mediano. Los borkoi no tienen bonificadores ni penalizadores debido a su tamaño (Coste 0 puntos)
Características: +1 a Fuerza, +1 a Destreza, +1 a Constitución, –4 a Carisma (+1 punto).
Velocidad: 9 metros (Coste 0 puntos)
Infravisión II: los borkoi pueden ver normalmente incluso en la oscuridad más absoluta (Coste 2 puntos).
Beneficio: Mutante: ver pág. 123 (Coste 1 punto).
Dotes: gasta 3 puntos en Dotes Mutantes a tu elección (Coste 3 puntos).

Dirigiendo en el mundo de los Artoi

Artoi es una ambientación para **NSd20** enmarcada dentro del género de la Fantasía Oscura, un marco quimérico en el que la dicotomía entre bien y mal se difumina y los caracteres se hacen más cercanos a la realidad. Dentro de la Fantasía Oscura no existen "buenos" ni "malos", y ciertos tópicos desaparecen para dejar paso a paisajes no explorados en la Fantasía convencional. En Artoi encontramos distintos ejemplos: un glorioso imperio sustentado en una política discriminatoria y cruel, unas historias

místicas elaboradas en base al deseo, la ambición o la traición o la propia reclamación del mundo: la muerte de los Dioses, que es una de las características definitorias de la ambientación, es en sí mismo un ejemplo de Fantasía Oscura.

El mundo de Artoi era un mundo perfecto, un proyecto que los dioses estaban haciendo realidad. Pero algunos de los ayudantes de las deidades, creados por éstos a su imagen y semejanza para servirles y obedecerles, se rebelaron y tomaron el control del mundo, acabando por expulsar a sus creadores tras una cruenta guerra que hizo temblar los mismos cimientos de la creación. Esta sublevación y guerra es lo que define el mundo en la actualidad: es un paraíso bañado en la sangre y el fuego de una lucha entre titanes. Ahora, el mundo está enfermo, pero pocos se dan cuenta de ello. Los sirvientes de los dioses tienen el control total, y han instaurado una sociedad autocrática y dictatorial que domina buena parte del continente principal del mundo. Aquellos que acabaron con los dioses han tomado ahora su lugar, y son adorados como deidades, sus descendientes directos se encuentran en la cima del mundo y aplastan todo vestigio de sublevación entre los ar, que consideran poco más que animales. Mientras tanto, los mismos cimientos del mundo se van debilitando, sin nadie que los cuide y controle.

Si eliges jugar a Artoi podrás usar gran parte de los recursos de **NSd20** para desarrollar tus historias. En este mundo hay magia, mutaciones, razas diferentes e incluso horrores más allá de lo imaginable por cualquier habitante del Imperio. Tus partidas pueden jugarse dentro o fuera del Imperio Artoi, con cualquiera de las razas que pueblan el mundo y con cualquier clase de temas que quieras, desde un grupo de soldados Artoi defendiendo las fronteras en Khunia hasta un grupo de ar que deciden revelarse contra sus amos en Febenia. En cualquier caso, el tono del relato debe ser oscuro, donde las consecuencias son, en el mejor de los casos, mortales.

Artoi en reglas

El Nivel de Progreso por defecto de Artoi es 2 (Edad Media), si bien hay lugares recónditos (como las tierras de los kalasar al norte) que pueden considerarse de Nivel de Progreso 1, y en cambio los dokran tienen algunos desarrollos propios del Nivel de Progreso 3. Como imaginarás, en una ambientación de estas características se excluyen los aspectos relacionados con la paraciencia salvo las mutaciones (ver pág. 123), los vehículos serán en prácticamente todos los casos criaturas (caballos, mulas, etc.) o algo tirado por estas criaturas, como un carro. Igualmente, el Director de Juego es libre para crear criaturas propias semejantes a otras comunes, como los eriones existentes en Febenia. Recomendamos dejar las criaturas más fantásticas como los dragones para eventos muy concretos y clave dentro de la historia.

También recomendamos incorporar las reglas relativas al miedo y a la locura, pues en muchas historias los personajes se encontrarán con cosas desconocidas (como los kalasar y sus capacidades innatas) que pueden hacerles enloquecer.

Creación de personajes

Para una campaña por defecto de Artoi los 70 puntos iniciales son más que suficientes para generar personajes. Sin embargo, si el Director de Juego desea fomentar el cariz duro y hostil de la ambientación recomendamos que pruebe a dar a los jugadores únicamente 50 o 60 puntos para sus personajes: seguirán siendo poderosos, pero se encontrarán con serias dificultades a lo largo de sus aventuras.

La magia

La magia en Artoi funciona en los mismos términos que se presentan en el capítulo respectivo de este libro. Los Artoi estudian magia en escuelas donde literalmente se les enseña los fundamentos teóricos del conjuro y lo practican en lugares controlados, pero no son los únicos que pueden realizar magia. Teóricamente un ar podría aprender magia, pero seguramente nadie se la enseñe jamás, salvo que sea un ar libre que viva lejos del Imperio Artoi o cuente con un benefactor que le instruya (probablemente por sus propios fines). Completamente diferentes son los kalasar, dokran e inguedo, que practican una magia intuitiva, basada en capacidades innatas desde el nacimiento.

En términos de juego, supón que un personaje kalasar, dokran o inguedo que desee desarrollar aptitudes mágicas ahora o en el futuro debe comprarse durante la creación al menos un rango en Aptitud Mágica. Los Artoi y los ar no tienen esta restricción, y pueden comprarlo más adelante gracias a un tutor.

Recomendamos que a los magos Artoi o ar no se les permita aprender conjuros de las escuelas de Creación y Convocación, más propias de razas ligadas a la naturaleza. En esta ambientación, además, no está disponible el conjuro "Revivir a los muertos", si alguien muere, su mayor oportunidad de volver a la vida es hacerlo como un zombi.

Un secreto para el Director de Juego

Es conocido en todo el Imperio Artoi que Ghyax fue el más grande entre los Arctus, aquél que dio libertad a los artoi y les permitió quedarse con las tierras más bellas, aquellas que él había conquistado a los mismos dioses y de las cuales había expulsado a toda raza impura (de hecho, aún hoy muchos clérigos tolnianos temen la furia de Ghyax por la proliferación de ar en los territorios imperiales, achacando las desgracias que acaecen a la furia de Ghyax por haber entregado su tierra a las sangres turbias). También es un hecho conocido que Ghyax fue quien nombró al primer Emperador de los Artoi, y que antes de marcharse del mundo le dirigió unas palabras. Lo que Ghyax le dijo al Emperador nadie lo supo, puesto que no quiso revelarlo a Artoi alguno hasta que su primer hijo tuvo uso de razón, momento en el cuál le legó sus palabras. Y así el secreto se fue transmitiendo de generación en generación de forma discreta.

Sin embargo, nuestro actual Emperador no es tan reservado como sus antecesores, sino más bien temeroso y cauto, y sabe que un temible peligro se cierne sobre el Imperio: la cólera de su benefactor, Ghyax, puesto que las palabras que le transmitió su padre encierran un gran peligro. Tales palabras fueron:

Tú, Artoi, eres el designado para liderar a los tuyos. Venérame y haz grande mi legado, amplía sus fronteras hasta que abracen todo el mundo, hasta que jamás se ponga el sol. Mas sé cauto, puesto que cada vez que la luna se vea cercada por las cuatro estrellas primordiales, miraré otra vez a este Imperio que lego, y si éste ha perdido tan sólo una de sus plazas, conocerás la ira de Ghyax, superior a la de cualquier dios o arcta que hayas conocido. Recuerda bien mis palabras y trasmítelas a tu descendencia si no quieres que sean arrasados por mi ira.

Los Artoi, pese al desdén con el que tratan a toda la Creación, no niegan la verdad de la palabra de sus antecesores, y por eso todos los emperadores han tenido muy en cuenta las palabras de Ghyax. Desde Libiarag hasta la actualidad no ha transcurrido un milenio (pues tal es la frecuencia con la que la luna se ve cercada por las estrellas primordiales) en la que el Imperio creciera, en unas ocasiones con grandes conquistas y en otras con modestas, pero siempre creciente. Sin embargo, quedan escasos meses para que el plazo se cumpla una vez más, y el Emperador se ve apremiado por las circunstancias: su padre puso Lakaria en manos imperiales, y desde que uno de sus soldados puso pie en las islas no dejaron de ganar terreno, pero antes de su muerte terminó la conquista del reino de los extraños dokram, y al Emperador Keras no le quedó otra alternativa que atacar el único frente libre del Imperio: el norte, Khunia, que pronto sería conocido como el Reino Negro.

Así, el Imperio Artoi está derrochando tropas y recursos en Khunia sin conseguir un verdadero avance; se hace imperativo conquistar la mayor parte de terrero posible a los kalasar, pero los soldados menguan, algu-

nos desertan y otros incluso se vuelven contra sus compañeros. Khunia es un agujero sin fin en el que no cesa de perderse y en el que nada se gana: Khunia es una tierra que no despierta ningún interés para los artoi y los nobles del imperio, que ignoran la amenaza de Ghyax, comienzan a preguntarse por qué tiene tanto interés Keras en tomar la tierra bárbara. Por su parte, el Emperador, desesperado, ha divulgado a su círculo cercano las palabras de Ghyax confiando en que eso apremie a sus generales, aunque no es consciente que bien podría torcérsele la jugada, puesto que no todo el que se ha demostrado leal lo es realmente, y la ambigüedad de las palabras de Ghyax incita a algunos a pensar que la ira del arcta podría ceñirse sólo a la casta Imperial. ¿Si Khunia no cae significará eso que Ghyax derrocará a los descendientes de Dhaendal y colocará a otros en su lugar? Hay algunos artoi dispuestos a arriesgarse para comprobarlo, y si la amenaza del Arcta se extiende a todo el Imperio, la avaricia de unos pocos podría significar la desdicha de muchos…

Ideas de aventuras

Queremos concluir esta ambientación con algunas ideas de aventuras que permitan al Director de Juego ver algunas de las interesantes posibilidades que ofrece una ambientación como ésta.

- **Arqueólogos**. Los personajes son contratados en Lakaria para viajar con un estudioso Artoi a las lejanas tierras del norte. Su objetivo es desenterrar los huesos de un dragón para estudiarlo y comprobar si de verdad existen esas criaturas o son solamente leyendas. ¿Descubrirán, en medio de esas tierras extrañas pobladas de inguedo, que los dragones son cosas muy reales? Y aún más, ¿Sobrevivirán a ese descubrimiento?
- **Asesinos de niños**. Los personajes son personas con poder político llamados para resolver una situación conflictiva en un pueblo al sur de Poperia. Al llegar allí descubren que una Artoi ha parido un bebé con extrañas malformaciones, y no parecen ser causadas por un Ar. Estas deformaciones parecen semejantes a las que se encuentran en ciertas criaturas en las fronteras de Khunia, ¿Pero cómo ha podido llegar la nefasta influencia de los kalasar hasta la lejana Poperia? La respuesta seguramente se encuentre en los barcos mercantes que viajan al norte, pero para los personajes lo acuciante será realizar algún tipo de intervención, ¿Deben matar al recién nacido por si fuera contagioso? ¿Deben matar también a su madre? ¿Al resto del pueblo? Los riesgos para el Imperio son demasiado grandes…
- **Cambio de vida**. Un matrimonio noble amigo de los personajes se ha sumido en la tragedia: el marido ha desaparecido sin más, y su mujer desea que los personajes lo investiguen. Después de unas intensas averiguaciones, descubren que el marido fue vendido a esclavistas lakarios, y que ahora mismo se encuentra camino de dicho reino, ¿Conseguirán los personajes evitar su nefasto destino? ¿Y que harán cuando descubran que quien lo orquestó todo fue su mujer? ¿Dejarán las cosas como están y la chantajearán para sacar partido de la situación o harán lo correcto?
- **Cambios drásticos**. Los personajes son soldados en una fortaleza fronteriza de Khunia. Durante una de sus guardias encuentran un objeto personal de un amigo desaparecido hace varias semanas y eso les hace suponer que quizá siga vivo. Se internan en territorio enemigo y descubren que su amigo se ha convertido en un borkoi, averiguando además la verdad que se oculta tras ellos. ¿Cómo reaccionarán los personajes? ¿Matarán a su amigo? ¿Le ayudarán a empezar una nueva vida? ¿Pasarán tanto tiempo con él que ellos mismos se infectarán?
- **Huida de Tolmia**. Los personajes son ar que trabajan para un tiránico señor en Tolmia. Un día, hartos de sus crueldades, lo matan de pura rabia, pero ahora están en problemas, ¿cómo podrán huir de la capital del Imperio cuando los ar son allí más la excepción que la norma? ¿Y hacia donde irán? Una auténtica carrera por la supervivencia donde los personajes tienen todas las de perder.
- **Ladrones bajo tierra**. En esta ocasión los personajes sirven a un señor Artoi con tierras (son parientes, criados, etc.) que desea investigar los robos que se están produciendo en una población que le pertenece. Después de mucho investigar sin éxito, pues todo el mundo parece ser inocente, los personajes se topan con un pequeño pero profundo agujero en un lugar recóndito de la población, que resulta ser un túnel dokran. Un pequeño contingente de dokran está viajando bajo tierra por la región y se han detenido unas semanas bajo el pueblo, tomando lo que necesitan para comer. ¿Se enfrentarán los personajes a ellos en el pueblo, tendiéndoles una emboscada, o bajarán a pelear en terreno enemigo?
- **Libertad**. Los personajes son trabajadores o esclavos ar en una región próxima al mar. Un día, un Artoi libre llega en un barco desde Poperia, prometiéndoles llevarle con él si ocultan cierto cargamento ilegal destinado a Lakaria. Si los personajes acceden, tendrán que ser capaces de mentir convinvcentemente a muchos Artoi por el camino, pero si salen con bien de ésta ganarán su libertad y la posibilidad de ver mundo más allá de los campos en los que nacieron.
- **Problema de jurisdicciones**. Las fincas cercanas al campamento de soldados imperiales se quejan de que los guerreros se llevan a sus animales para alimentarse; dado que estas piezas no son declaradas al Latido Plañidero ni a los nobles, éstos deben enviar a los personajes para arreglar las cosas con los militares. El campamento de soldados será más bien hostil y reservado, pero se negará a dejar de tomar lo que necesita para subsistir. Si los personajes no ponen remedio de alguna forma, ni los campesinos de la región podrán pagar sus impuestos ni los soldados se resistirán a volverse más violentos.
- **Una historia de amor**. Los personajes acuden a visitar a la hermana de uno de ellos, que está recibiendo clases de un tutor privado en Tolmia. Cuando llegan a la capital descubren que ella se marchó hace ya varios meses en dirección a Khunia con un hombre de armas. Siguiendo el rastro alcanzarán el campamento de soldados, donde se enterarán que su hermana ha estado viéndose con uno de los guerreros del contingente local y que, de hecho, está esperando un bebé. No podrán ver ni al soldado ni a su hermana, puesto que el hombre ha sido enviado a primera línea y la chica ha ido tras él. ¿La alcanzarán los personajes y solucionarán la situación antes de que ésta se vea expuesta a los kalasar? ¿Cómo solucionarán el asunto del niño? ¿Cómo les recibirá su padre después de lo ocurrido? ¿Qué clase de criatura saldrá del vientre de la chica?
- **Vida de kalasar**. Los personajes son kalasar en lugar de miembros del Imperio Artoi. Viven cerca de las fronteras y se enfrentan con frecuencia con los imperiales, pero ahora tienen un problema: como consecuencia de su particular habilidad para producir cambios a su alrededor, el camino que les alejaba del fortín Artoi es infranqueable. Como no pueden retroceder, deberán encontrar una forma de mantener vivos a los suyos en una situación donde no pueden ni avanzar ni retroceder, ¿se lanzarán a la batalla contra el fortín o buscarán una alternativa más creativa?

WU SHING

"Entra aquí alma cansada y encuentra la paz en las artes marciales"

¡Guerra! El mundo entero está en mitad de la Cuarta Guerra Mundial. ¿Entero? No del todo. La ciudad de Neo Hong Kong es la nueva Casablanca del 2101, el único territorio fuera del estado de guerra que cubre el planeta. ¿Cómo ha llegado la situación hasta este extremo?

En el 2050 ocurrió la Tercera Guerra Mundial, la última en la que se emplearon armas nucleares. En una rápida escalada bélica las primeras detonaciones aterraron a las potencias opuestas ante el escenario de devastación total que ofrecían las simulaciones de los supercomputado-

res de guerra. Así pues la Tercera Guerra Mundial duró menos que las negociaciones de paz tras la misma.

El principio del cambio

Pocos años más tarde la empresa CTGA (Conglomerado de Técnica Genética Avanzada) que hasta ese momento se dedicaba a la creación de alimentos sintéticos y tejidos clonados para transplantes adquirió fama y fortuna con nuevos desarrollos de ingeniería genética; sus primeros prototipos de organismos biológicos fueron vendidos a la ONU para limpiar la contaminación de los mares. Cuando demostraron su efectividad y falta de riesgo CTGA consiguió un contrato extraordinario con la comunidad internacional con unas bacterias capaces de invertir los efectos más severos del cambio climático al procesar el dióxido de carbono fijándolo en rocas calcáreas.

Tras el enorme éxito de ese proyecto CTGA literalmente nadaba en dinero, tanto que de hecho compraron un estado propio, la ciudad libre de Neo Hong Kong (escindida de la República China en el 2050) como sede.

LA GUERRA MODERNA

Con esa enorme financiación CTGA derivó sus investigaciones hacia otros campos. Viendo un enorme mercado potencial en la industria militar convencional tras el fiasco de la Tercera Guerra Mundial, empezaron a desarrollar algo que los gobiernos modernos quisieran comprar.

Tras las guerras y campañas militares de finales del siglo XX las opiniones públicas estaban en contra de que sus maridos, hermanos o hijos (o mujeres, hermanas o hijas) se jugasen la vida o la salud en campos de batalla lejanos en pos de supuestas causas nobles en las que en realidad nadie creía. Además la tendencia tras la breve Tercera Guerra Mundial era volver a la guerra convencional antes que a las nuevas armas de destrucción masiva o a grandes dispendios en tecnología.

CTGA solucionó el problema de la falta de recursos humanos creando soldados a la carta; para ello se aseguraron de crearlos de forma que la comunidad internacional no les otorgase (al menos inicialmente) derechos como seres humanos normales, y así fuesen tratados más como una propiedad.

En el 2075 CTGA ofreció sus primeros soldados genéticos mediante ADN humano clonado mezclado con ADN animal. Sus soldados no eran excepcionalmente brillantes pero sí que se podían generar muy rápidamente con habilidades militares grabadas en su código genético. Tras una serie de demostraciones de guerra, los gobiernos más poderosos del mundo no tardaron en comprarlos en grandes cantidades para suplir su déficit de soldados sin perder el apoyo político de sus poblaciones.

En realidad, CTGA no ha partido desde cero en sus avances genéticos. Los fundadores de la empresa poseían viejos informes de la oscura investigación nazi de la Segunda Guerra mundial... Cómo llegó a sus manos es un misterio, pero con esa base fueron capaces de conseguir maravillas décadas antes que otros competidores.

Lo que nadie sabe es que los dueños originales de esa información... ¡han vuelto!

ENTRA LA MÁQUINA

Dos años más tarde AXIOM Inc se incorpora al mercado moderno aportando los primeros prototipos funcionales de androides con verdaderas Inteligencias Artificiales. Este avance se orientó rápidamente al campo bélico como androides de batalla aportando mayor potencia de fuego aunque el precio hacía que fuesen mucho más caros que un batallón de tropas de CTGA; no obstante ganaron una importante cuota de mercado como los nuevos juguetes de los militares, como tropas de choque o avanzadillas pesadas.

Tetsuo Corp aparece también en esta época con la fusión de hombre y máquina, ofreciendo los primeros implantes biónicos realmente funcionales. Además del mercado civil Tetsuo Corp se decantó por el renacido mercado militar ofreciendo implantes militares y conversiones casi completas no muy distintas de las ofrecidas por AXIOM.

Con gran visión de futuro AXIOM y Tetsuo situaron sus bases en Neo Hong Kong, compitiendo con CTGA por su cuota de mercado, y ganando dinero a espuertas…

Con tantos peones en juego, el tablero estaba colocado para que los gobiernos del mundo midiesen sus fuerzas…

LA CUARTA GUERRA MUNDIAL

Con sus nuevos juguetes, la tentación era demasiado alta. Las viejas rencillas, los intereses económicos y algunas causas más peregrinas aún llevaron a los países más poderosos del mundo a enfrentarse de nuevo en guerra.

Países como la República Antártica, los Estados Unidos de América del Norte, la China Roja Imperial, los Estados Unidos de Europa y África Unida del Norte se enzarzaron inicialmente en escaramuzas donde los militares probaron sus nuevos recursos en batallas relámpago. Lamentablemente a medida que transcurrían los días las escaramuzas se convirtieron en frentes de batalla y al final en guerra abierta. Otros estados que no habían tomado partido se vieron en medio del conflicto con sus territorios convertidos en campos de batalla, y en algunos casos movilizaron sus recursos bélicos para defenderse, o simplemente dejaron de existir arrasados por la guerra. En un año el 90% del planeta estaba involucrado en la guerra de una forma u otra. A medida que más y más países se unían a la guerra global la tentación de absorber a las tres megacorporaciones de la época y utilizar sus recursos como ventaja táctica era muy grande…

EL LOTO NEGRO

Para evitar esa tentación el gobierno burocrático de NHK hizo una demostración de un ingenio orbital que habían desarrollado recientemente. Conocido como el Loto Negro, era una plataforma orbital con un Arma Táctica de Pulso Cuántico (o como dicen los refugiados de Neo Hispania, "A Tomar Por Culo"), una especie de preciso cañón de Big Bang capaz de liberar energías primordiales altamente destructivas pero sin los inconvenientes de un arma nuclear; para probar su poder y advertir a las naciones beligerantes de que se abstuviesen de siquiera intentarlo la dispararon contra la luna donde hicieron un cráter de decenas de kilómetros… con un disparo de potencia mínima.

Tras esa demostración y la advertencia pública posterior, NHK se convirtió en la Suiza del siglo XXI, donde el flujo de refugiados se convirtió en incesante mientras más y más países entraban en conflicto.

El Loto Negro es en realidad solamente una plataforma orbital con soporte vital. En su centro hay uno de los proyectos más secretos de CTGA, un niño con terribles poderes mentales en animación suspendida. La plataforma es controlada mediante una IA masiva desde NHK de forma que el niño permanece "dormido y controlado" en una increíblemente detallada realidad virtual, donde acumula fuerza, y cuando es requerido se orienta hacia las coordenadas adecuadas y se le despierta casi del todo; al mismo tiempo se le molesta e inoportuna hasta que se enrabieta lo suficiente y su poder destructivo es canalizado como un disparo coherente (la IA cree que el potencial del niño es casi ilimitado, pero nunca ha utilizado más que un mínimo de su fuerza). La plataforma es autosuficiente y más que capaz de defenderse sola.

Una ventaja adicional de la IA es que es imposible sobornarla (hasta el momento que se sepa, claro) y protege sus secretos de forma excepcional.

La IA está interconectada a nivel de toda la ciudad y desde miles de terminales y cámaras vigila con un cierto sentido del humor los movimientos de los humanos y los intentos de algunos por sobrepasar sus infranqueables defensas. Hay gente del gobierno que piensa que la IA ha adquirido una personalidad propia más allá de su programación y que de hecho a veces mueve las piezas en el tablero de ajedrez que es NHK buscando sabe Dios qué extraños objetivos… ¿será verdad?

Finalmente cabe destacar que el Loto Negro ha sido probablemente el único motivo por el que las tres empresas más punteras del mundo están compartiendo el poder en NHK; al cubrir campos de actuación específicos en los que cada uno de ellos eran expertos pero otros en los que lo eran sus competidores, tuvieron que llegar a un acuerdo para defender su negocio en previsión de ser "nacionalizadas" por algún gobierno belicoso… así, AXIOM fabricó la IA que controla al Loto Negro, CTGA aportó el "arma" y Tetsuo contribuyó a la fusión de organismo vivo con todo lo demás.

Esta colaboración no significa que los líderes de las tres empresas no se apuñalen por la espalda siempre que puedan…

LAS COLONIAS LUNARES

Cuando NHK empezó a verse saturada de población por el flujo de refugiados, la burocracia de CTGA creó con ayuda de la tecnología de AXIOM un ascensor orbital como medio de colonizar con facilidad a un precio moderado el espacio cercano. En un par de años la primera colonia fue establecida en la luna (precisamente donde el Loto Negro había sido disparado) y muchos refugiados fueron recolocados allí… era una forma de estar seguro y evitar el desastre de la guerra, aunque se veían obligados a trabajar para las megacorporaciones para pagar por ese derecho…

El presente

El año es 2101, el primer año del siglo XXII. Los ejércitos en su mayoría no-humanos de las potencias del globo luchan en mil y un campos de batalla por todo el mundo, sólo Neo Hong Kong y sus territorios aledaños permanecen en un estado de paz relativa.

La ciudad está gobernada por una oligarquía burocrática formada por la élite de las tres megacorporaciones que cambiaron el curso de la historia. Ante la situación de caos mundial decidieron unir esfuerzos y repartirse el poder en NHK para evitar mostrar debilidad ante la jauría de países rabiosos que querían conseguir sus secretos… No obstante los líderes de las tres empresas juegan a un doble juego, de día colaboran y usan la diplomacia clásica, de noche se torpedean los unos a los otros y reina la diplomacia más "callejera".

Neo Hong Kong es una mega urbe vertical formada por edificios de más de un kilómetro de altura interconectados por pasarelas a diversas alturas. A nivel del suelo y en gran medida bajo tierra subsiste la mayor parte de la población de la ciudad, casi todos refugiados de la guerra mundial, trabajando como pueden para subsistir e intentar pagarse con suerte un pasaje para las colonias lunares. La densidad de población es terriblemente alta, de unas 6,300 personas por kilómetro cuadrado, con un total de habitantes de aproximadamente 21 millones.

La sociedad del siglo XXII es muy diferente a la actual pero en cierto modo es también muy similar. Las últimas décadas son años de fusión y mezcla cultural, de estilos de moda, de idiomas y de religiones. Y más aún en una ciudad como NHK donde hay gente de casi todas las partes del mundo.

Lo más hablado en la ciudad es una amalgama de inglés y chino mandarín, aunque visto lo visto casi cualquier idioma mundial puede ser escuchado en sus calles.

A nivel cultural la cosa ha cambiado poco, excepto en la nueva fusión de temas y de estos con la nueva tecnología disponible; hologramas, neuroshows, ropas de nanofibras con sistemas integrados de mantenimiento, etc., complementan a un estilo gris propio del más clásico cyberpunk donde

el neón y la maquinaria industrial coexisten espalda contra espalda. Al mismo tiempo al menos NHK es bastante limpio con respecto a la polución de los siglos pasados (aunque los refugiados que viven en el submundo subterráneo, cerca de los sistemas de reciclaje y alcantarillado probablemente difieran), dado que la mayor parte de la generación de energía se basa en sistemas renovables, principalmente bio-cristales genéticos con combustible de agua de mar (una maravilla inventada claro está por CTGA), motores de metabolismo químico (desarrollados por Tetsuo), células solares "Black Hole" o generadores de resonancia (inventados por AXIOM).

LA VIDA EN NHK

La vida en NHK es más apurada y dura cuanto más abajo estés en la escala social (y económica) de la ciudad, ocupando por supuesto el escalafón más bajo los refugiados extranjeros. Las organizaciones criminales como la Yakuza 2.0 los explotan haciéndolos trabajar días y días sin descanso para conseguir un sueldo ridículo que a la larga les permita pagar el pasaje, y eso en el mejor de los casos. Y trabajar en las megacorporaciones no es que sea mucho mejor, ya que con tanta mano de obra barata todo el que se queja de las condiciones laborales es reemplazado rápidamente por otra persona más barata aún que un trabajador semi-humano.

Al mismo tiempo NHK es un nido de espías; más de un gobierno ha infiltrado sus agentes secretos intentando conseguir el secreto del Loto Negro, o para robar secretos de las embajadas de otros países, o para robar tecnología (que siempre es más barato que comprarla) a las tres megacorporaciones. Hasta el momento la pesada burocracia que gobierna NHK ha demostrado ser bastante opaca a los intentos de los espías, y sobre todo el departamento que controla el ATPC, pero los intentos continúan. Y no sólo hay espías de diversos países, el espionaje industrial es boyante entre las corporaciones intentando robarse unas a otras los nuevos avances.

Sin que nadie lo sepa, un viejo submarino del siglo XX ha llegado recientemente a las cercanías de NHK… repleto de übermensch nazi que buscan aprovecharse de la tecnología que ellos iniciaron… y cualquier tecnología en general que les permita instaurar el Cuarto Reich.

Y tras 156 años escondidos en una base submarina en el polo sur, ¡están muy motivados!

Otras alternativas en el submundo criminal de NHK pasa por los ninjas invisibles. Esta organización está orgullosa de sus raíces históricas de cientos de años atrás, aunque hoy en día utilizan también medios modernos para sus oscuros fines; asesinatos, secuestros, robos de tecnología… casi nada escapa a las manos de estos amos de la noche.

El callejero

La distribución espacial de NHK como se ha comentado sigue un esquema de riqueza y poder, cuanto más arriba en la ciudad más altos con diferencia son éstos. A todas las alturas la ciudad está interconectada por pasarelas o grandes explanadas imitando las hojas de las plantas que son un prodigio de la ingeniería, de modo que hay una gran superficie horizontal mejor acondicionada como es de esperar cuanto más arriba esté.

LOS TRES NIVELES

- El cielo: literalmente, en las colosales torres de acero y hormigón (y cerámicas supermodernas) vive la élite económica y burocrática de la ciudad, entre jardines colgantes, piscinas con solariums y exóticas aves. No sólo vive aquí la crema de la crema, también es donde las corporaciones tienen sus sedes principales, especialmente CTGA, AXIOM Inc. y Tetsuo Corp que poseen tres megatorres formando un triángulo equilátero (apodadas la Tríada, y por extensión se suele llamar así a las tres megacorporaciones cuando trabajan unidas) apenas a unos centenares de metros cada una de las otras; las malas lenguas dicen que es para mantenerse vigilados unos a otros.
- El perímetro exterior de las oficinas de CTGA está protegido por su guardia de élite (la conocida como la Guardia Cheshire), formada exclusivamente por genéticos con ADN felino mejorado y el mejor armamento moderno. Con una feroz reputación y gran habilidad de combate sólo los más osados (o locos) se atreven a intentar infiltrarse en el bastión de esta empresa.
- La defensa de AXIOM está formada por unos pocos androides de batalla pesados ED-211. Dotados de armamento pesado de alto poder destructivo, y de armas antipersona bastante más precisas, y de sensores de detección de múltiples tipos, estas máquinas de guerra y vigilancia son inquebrantables e insobornables; haría falta un ejército para poder atravesar sus líneas… o ser increíblemente sigiloso.
- Tetsuo cuenta para su defensa con un término medio entre la habilidad de la guardia de CTGA y la potencia de fuego de AXIOM, con un grupo de cyborgs casi totales denominados con orgullo como los Samuráis de Hierro. Estos, dependiendo literalmente de la empresa (Tetsuo puede desconectar sus sistemas vitales cuando quiera) tienen una lealtad inquebrantable. Cuentan con blindajes y armas integradas, y para combate cuerpo a cuerpo además de entrenamiento en artes marciales "hardcodeada" disponen de katanas de aleación de duratitanio con potenciadores por ultrasonidos… muy precisas y sin daños colaterales (usualmente) al contrario que las armas pesadas de AXIOM.
- El nivel medio no está tan mal pero no alcanza ni la décima parte del lujo del techo de la ciudad. Esta sección está mucho más atestada no sólo por los residentes habituales que viven y trabajan aquí, sino por la enorme masa de refugiados que aún disponen del suficiente dinero (o han conseguido establecerse aquí). En esta sección están los complejos y fábricas que cultivan la comida sintética que alimenta a la ciudad (una patente de CTGA, por supuesto), y que fabrican todo tipo de bienes de consumo que no se pueden conseguir del mundo exterior, aunque en general NHK es bastante autosuficiente por necesidad. Asimismo, las plantas de producción de energía, control de comunicaciones y otros servicios de esa índole están situados aquí.

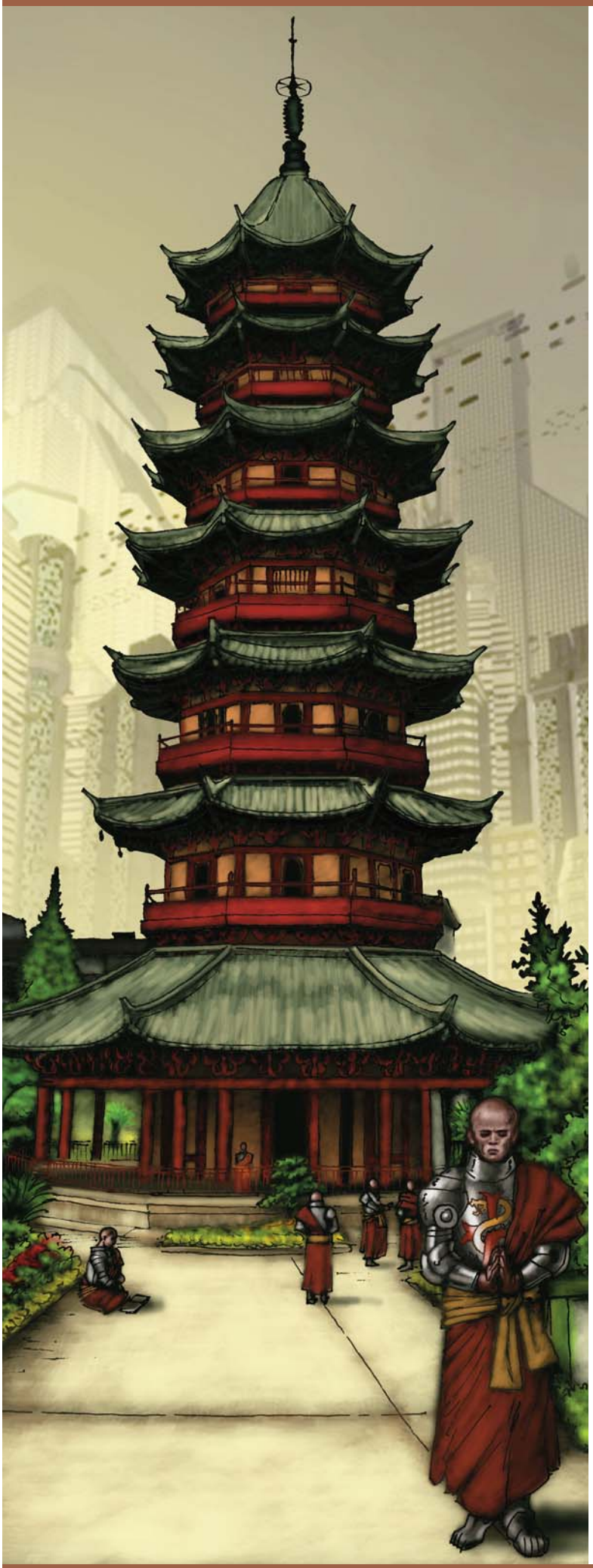
  Este nivel es el más vistoso de la ciudad, aunque el superior es mucho más lujoso. Lleno de bares, restaurantes, casinos, holocines, etc., es un laberinto de luces de neón, música callejera y caos en general.
- El subsuelo abarca desde el nivel del mar hasta casi 500 metros de profundidad bajo la ciudad. Esta zona es un hervidero de gente sin recursos y de criminales de toda índole. Atestado hasta la bandera, puede ser un lugar muy peligroso si no sabes cómo moverte. Casi todos los negocios ilegales se llevan a cabo en esta zona, y de hecho es un gran lugar donde esconderse si te buscan, ya que en este nivel están situados los complejos de ingeniería como gestión de residuos y suministro de agua de modo que hay miles de kilómetros de túneles donde raramente aparece nadie de mantenimiento (a veces ni siquiera robots dedicados a esas tareas).

TRANSPORTE PÚBLICO

Para moverte a través de NHK hay varios medios aparte del favorito de los monjes de la Orden, que es andando. Los poderosos acostumbran a utilizar aerocoches, vehículos voladores que emplean turbinas de repulsión electromagnética para volar hasta cierta altitud, lo que les permite desplazarse por el nivel superior con facilidad y agilidad, aprovechando las múltiples terrazas de la zona como pistas de aterrizaje.

En el nivel intermedio es más complicado volar, aunque es posible (y las fuerzas policiales lo suelen hacer), por lo que el medio de transporte más utilizado son las líneas de metro aéreo, que aunque tienen un nombre muy rimbombante en realidad son trenes monorraíl suspendidos. Aparte de estos medios los que pueden permitírselo tienen coches propios de propulsión eléctrica o recurren a taxis robóticos para desplazamientos cortos.

Finalmente desplazarse en el submundo frecuentemente requiere ir a pie, aunque algunos pocos osados utilizan bicicletas o pequeñas motocicletas.



La Orden de San Jorge y el Dragón

Afortunadamente no todo es gris para la gente de a pie. Una humilde organización trata de defender a los débiles y protegerles de los abusos de los poderosos…

La Orden de San Jorge y el Dragón es una corriente religiosa relativamente reciente formada en la nueva cultura mixta de finales del siglo XXI. Con su centro de actuación en NHK, la Orden es una mezcla de orden templaria y Shaolin que protege a los refugiados y en general a todos a los que acuden a ellos. Su símbolo, clara fusión de conceptos inicialmente dispares, es un crucifijo estilizado con un dragón asiático enroscado sobre él, que acostumbran a tatuarse en el brazo o en el pecho, según las preferencias del monje en concreto.

Los monjes de la Orden son expertos en artes marciales de modo que en su caso poner la otra mejilla supone devolver los golpes con kung fu. En general son personas que acudieron hace largo tiempo buscando llenar el vacío de sus vidas, y encontraron una respuesta en una vida de oración, servicio, humildad y artes marciales. Como una forma de meditación e iluminación, la mayoría de los monjes de la orden son grandes expertos en artes marciales de forma que amenazar a aquellos bajo su protección suele ser una mala idea. Además de residir en varios monasterios situados en diversas zonas de la ciudad, algunos monjes a veces actúan de incógnito, viviendo entre refugiados como uno de ellos para poder conocer mejor los problemas que les aquejan.

El templo principal de la Orden está situado en el nivel intermedio de NHK, siendo una especie de torre o pagoda vertical bastante humilde iluminada con centenares de velas. En ella reside el grueso de los miembros de la orden y muchos protegidos suyos.

Además de velas decora el lugar una gran cantidad de iconografía religiosa mezcla de las diversas filosofías que integran la fe de la Orden, como símbolos asiáticos del Ying y el Yang, crucifijos, pebeteros e incensarios, etc.

Este templo, un verdadero remanso de paz rodeado de jardines cuidados con esmero, está curiosamente apenas protegido por medidas de seguridad moderna. Además de haber poco de valor, todo aquel que intenta infiltrarse en sus instalaciones suele ser detectado con premura y "amablemente" se le invita a retirarse. Al mismo tiempo, las medidas de espionaje que se han intentado introducir en el perímetro suelen dejar de funcionar al poco tiempo, ya que son detectadas casi tan rápido como a los intrusos…

Los monjes son bastante ascéticos, de modo que prescinden de muchos de los lujos de la vida moderna. Como ejemplo suelen vestir kimonos bastante rústicos en vez de las increíbles ropas casi irrompibles y autolimpiables fabricadas con nanofibras tan de moda últimamente; su alimentación es frugal y su entrenamiento es severo, de hecho hay gente que piensa que su ferocidad en combate viene motivada por esos rasgos…

La mayoría de personajes jugadores pertenecerán a esta orden marcial, aunque otros, posiblemente renegados de las oscuras facciones que pugnan por su propio espacio, pueden tener su lugar entre ellos. Por ejemplo…

- Cyborgs: usualmente los personajes de este tipo serán cyborgs militares o de seguridad, cuyos cuerpos han experimentado la fusión con la máquina en un cierto grado. Según el caso, pueden ser desertores de algún ejército o megacorporación, o huir de las increíbles deudas derivadas del proceso de transformación.
- Criminales o pandilleros: a veces alguno de estos se arrepiente de su vida anterior y accede a compensar sus actos pasados ayudando a los monjes, los cuales ven con buenos ojos estos intentos de redención personal.

- Genéticos: en general, estos seres son humanos en un 99,5% aproximadamente, pero su ADN se ha mezclado habilidosamente con especies animales para poder saltarse las convenciones éticas del momento y utilizarlos como propiedades. Su apariencia nunca es humana, para contribuir a dicho efecto.

  Un personaje de este tipo será probablemente un desertor de la Cuarta Guerra Mundial que busca refugio en NHK, aunque lo máximo que podría aspirar es a un lugar donde esconderse, dado que su status de subhumano y de propiedad no le permitiría abandonar la ciudad ni escapar a las colonias lunares… No obstante, la Orden es bastante permisiva con estas pobres almas y suele ofrecerles refugio…
- Ninjas: a veces algún miembro de esta organización tan opuesta a los ideales de la Orden, aunque tan cercana en sus habilidades de combate, abandona a sus compañeros asqueado con su vida cruel y sanguinaria e intenta huir. Suele ser una huida breve, excepto con la ayuda de los monjes…
- Robots: un personaje de este tipo es probablemente el más raro, siendo el caso de robots cuya IA ha adquirido por error o por demasiados ciclos de trabajo en funcionamiento una personalidad propia que quiere proteger. Estos, al igual que los cyborgs, probablemente sean militares o de seguridad y sean buscados por sus dueños. Aunque no son humanos y ni siquiera están vivos en el sentido estricto de la palabra, a veces son ayudados por los monjes de la Orden por la compasión que estos seres conscientes de sí mismos les inspiran.

EL PUÑO DEL DRAGÓN

El estilo de lucha de la orden de San Jorge y el Dragón es una mezcla de varias técnicas de combate cuerpo a cuerpo milenarias, entre ellas principalmente el Kung Fu, pero dado el origen principalmente misceláneo de este nuevo culto no es extraño el monje que aprende y enseña maniobras más propias de otros tipos de artes marciales. Estilos antiguos como el Karate o modernos como las maniobras de lucha de inspiración animal de algunos genéticos de élite son adoptadas a veces como propias por los pragmáticos miembros de esta orden.

El estilo básico de la orden, considerado como una plantilla, puede ser definido con las siguientes dotes, a un coste total de hasta 12 puntos: Competencia en Lucha sin Armas, Artes Marciales de Combate, Artes Marciales Defensivas, Asustar, Ataque Defensivo, Ataque Poderoso, Bloqueo Mejorado, Desequilibrar al Oponente, Romper Arma, Levantarse de un Salto.

EL ALIENTO DEL DRAGÓN

Los monjes no sólo cuentan con sus puños y su coraje para lidiar con tantos villanos como infestan la ciudad que defienden. A todos los niveles de NHK, hay una pregunta que titila en las cabezas de aquellos ayudados por los monjes, y que no deja dormir a sus enemigos; ¿cómo es posible que un grupo de personas, aunque expertas en artes marciales, sean capaces de plantar cara a tantas organizaciones, profusamente armadas con tecnología moderna, y con gran poderío físico y habilidad de combate en general?

Los monjes lo definen como fe, o chi… Algunos entre ellos, tras largos años de entrenamiento, pureza de espíritu y dominio de artes marciales, son capaces de llegar a un estado de concentración tal que su mente trasciende las meras barreras físicas, dotándoles de una serie de "poderes sobrenaturales" que emplean si es necesario para proteger y servir a todos los que acuden a ellos en busca de ayuda.

Estos poderes especiales son en gran medida poderes psiónicos (y se gestionan como tales), alcanzados tras llevar sus mentes a un nivel superior de conciencia conseguido con concentración y relajación absolutas. Con un poco de entrenamiento posterior, los monjes que han alcanzado este estado son capaces de acceder a esas habilidades especiales en mitad del combate o en situaciones de estrés, del mismo modo que son capaces de utilizar su gran habilidad de combate con fluidez y naturalidad como una extensión de sí mismos.

Gracias a estas "habilidades", los monjes van un paso por delante de sus bien armados oponentes, por ejemplo previendo las acciones de aquellos, o presintiendo sus ataques volviéndose prácticamente invencibles, o incluso atacándoles a distancia sin necesidad de armas.

Los poderes más comunes que los monjes dominan suelen ser Clarividencia, Control Emocional, Impacto Mental, Mente Extendida y Telequinesis, aunque es raro el monje que posee dos o más poderes al mismo tiempo.

Hay que notar también que los monjes no van presumiendo por ahí de sus habilidades mentales, lo cual podría traerles gran cantidad de problemas entre sus enemigos o con cualquiera que quisiera duplicar sus efectos; además de utilizarlos poco suelen hacerlo de forma sutil, con frecuencia combinando sus efectos de forma imaginativa con sus habilidades marciales de modo que consiguen resultados ligeramente por encima de lo mundano pero no lo suficiente como para despertar sospechas.

Por ejemplo, un monje intenta un salto, pero lo quiere potenciar con Telequinesis para llegar más alto o más lejos; hace las dos tiradas oportunas (Atletismo y Telequinesis) y si ambas son exitosas podría acumular la fuerza extra de Telequinesis a la suya a efectos del salto.

Otro ejemplo sería un monje que intentase derribar de una azotea a un robot de guerra pesado al cual sus golpes ni le afectan; haría un ataque de artes marciales (la pose clásica del kamehameha) más un ataque de telequinesis, posiblemente con las reglas de esfuerzo extremo. Si consigue ambos resultados lo suficientemente bien en vez de hacer levitar al robot (lo cual es muy escandaloso) ¡parece derribarlo con un mero golpe de kung fu!

Finalmente otro ejemplo podría ser un golpe de artes marciales combinado con Impacto mental, el cual ignora armaduras, de modo que tras un golpe bien colocado el objetivo podría ser derrotado con facilidad gracias al daño acumulado de ambos.

Aunque estas maniobras parecen excesivamente ventajosas, hay que notar que tienen su precio. A efectos de poder combinar una acción mundana con un poder psiónico en la misma acción, el monje debe dominarla previamente lo suficiente como para poder utilizarlas a la vez. Esto se traduce en dotes de Sincronía: para cada poder psiónico distinto el personaje deberá comprar una dote (coste 1 punto cada una) que le permitirá utilizarla al mismo tiempo que una acción normal. La carencia de estas dotes implican que no pueden ser utilizadas excepto en acciones distintas o bien si se utilizan como acciones gratuitas.

Retomando los ejemplos anteriores, haría falta una dote de Sincronía con Telequinesis en los dos primeros, y Sincronía con Impacto mental en el segundo.

LA IRA DEL DRAGÓN

A pesar del origen de estas habilidades (una concentración y equilibrio mental absoluto), o precisamente por eso, hay ocasiones en que si los monjes quieren superar sus propios límites y aumentar el grado de poder al que están acostumbrados deben doblegar sus propias mentes y cuer-

NUEVA DOTE: SINCRONÍA — 1 PUNTO

Un personaje psiónico puede escoger la dote sincronía para "enlazar" un poder psiónico con acciones mundanas. De este modo, el poder puede utilizarse como una acción de movimiento (en lugar de una acción estándar) cuando se emplee para potenciar el efecto de una acción normal. Por ejemplo, puede utilizarse para emplear Telequinesis para saltar más lejos o para utilizar Impacto mental combinado con ataques físicos. La dote solo afecta a un poder psiónico que debe ser especificado, pero puede adquirise varias veces para poderes distintos.

pos aún a riesgo de dañarse a sí mismos. Normalmente los pocos entre ellos que poseen estas habilidades no suelen intentar llevarlas al límite por el peligro que entrañan para sí mismos, y a veces para otros, pero hay ocasiones en que el riesgo es tal o las vidas en juego tantas que los monjes no dudan en sacrificarse si es necesario para alcanzar el poder necesario. Utiliza en este caso las reglas de "Forzar los límites" para poderes psiónicos descritos en este manual.

Organizaciones

En el tablero de ajedrez que es Neo Hong Kong, muchas y diversas organizaciones pugnan por obtener su parcela de poder e influencia, aunque algunas son peores que otras; macroempresas como CTGA se dedican a sus oscuras agendas con cinismo y pocos escrúpulos, mientras que otras organizaciones son abiertamente criminales, aunque al menos más sinceras. Otras fuerzas, como el gobierno burocrático o la policía, se supone que buscan el bien común pero suelen estar repletas de corruptos y en general están demasiado alejadas del pueblo común como para conseguir esos objetivos.

Las organizaciones más importantes son:

- CTGA: esta empresa lleva décadas trabajando con experimentos genéticos en todos los campos posibles, desde medicinas, alimentos, tejidos, materiales sintéticos, etc. hasta microorganismos herramienta o seres superiores. Su objetivo principal es ganar dinero, lo que define muy bien su falta de ética y cinismo plasmada explícitamente en su creación de seres lo suficientemente inhumanos como para considerarlos propiedad privada, y su venta al mejor postor.
- AXIOM Inc no es mucho mejor que CTGA, aunque son un poco menos maquiavélicos. En general son gente un poco obsesiva que piensan que el desarrollo de tecnología avanzada es un fin por sí mismo, idealizada en sus inteligencias artificiales y sus autómatas avanzados. Además fabrican armamento de alta tecnología y vehículos de guerra, lo que es menos "romántico".
- Tetsuo Corp es parecida a la anterior aunque son más pragmáticos, intentando superar los límites de la carne mortal con complementos mecánicos, pero no buscando un estilo cyberpunk sino más bien funcionalidad. En cualquier caso, no dudan en colocar salvaguardas en sus cyborgs para asegurarse su lealtad, y a veces incluso a sus clientes ordinarios.

  Las tres empresas se consideran demasiado importantes como para preocuparse de las acciones de unos "monjes iluminados practicantes de artes marciales", lo cual podría ser un error si alguna de sus actividades se muestra abiertamente dañina con la gente de a pie… Aunque los ejércitos propios de los que disponen harían pensárselo dos veces a los monjes en una confrontación abierta…
- Yakuza 2.0: esta sociedad secreta, heredera y fusión de múltiples bandas criminales, en realidad no es una única organización, sino un cúmulo de otras más pequeñas de mayor o menor poder que pugnan por lucrarse de los vicios ajenos y mediante otras actividades como la extorsión, el robo, etc. Aunque tiene varias formas comparten una serie de rasgos comunes (de nuevo un caso de mezcla de culturas "empresariales") lo que provoca que la gente normal piense que es una única organización. Son enemigos abiertos de los monjes de la Orden, pero les respetan porque no es la primera vez que se han enfrentado a ellos… y han salido perdiendo.
- Ninjas Invisibles: estos asesinos y ladrones expertos no se involucran en pequeñas actividades delictivas sino sólo para grandes proyectos como para espionaje industrial donde la gente normal no tiene posibilidades de éxito, o para asesinatos de VIPs. Hoy en día no sólo utilizan los trucos de antaño, pues no les hacen muchos ascos a la tecnología moderna. Los Ninjas Invisibles buscan dos cosas, que son el prestigio y orgullo de ser los mejores en lo que hacen y el dinero, en cantidades ingentes. Tienen una rivalidad importante con la Orden porque estos son tan buenos o mejores que ellos en el tema de artes marciales, y sus caminos suelen cruzarse cuando los ninjas intentan robar o dañar a alguien bajo su protección…
- Espías: hay múltiples embajadas de las naciones en guerra situadas dentro de los límites de NHK. Además de ofrecerse bailes y banquetes para granjearse las amistades de los peces gordos de NHK también sirven de cuartel general para los mejores espías de la época, que intentan infiltrarse en las embajadas enemigas para robar sus secretos y con frecuencia lo intentan también con los secretos de las tres megacorporaciones de la ciudad (mediante sobornos y hacking, principalmente, aunque a veces intentan aproximaciones más directas…). Dado que sólo se preocupan por ellos mismos y sus países, sus intereses suelen chocar con las actividades altruistas de la Orden.
- Burocracia: el funcionariado que gobierna la ciudad está formado por personas contratadas por las tres megacorporaciones, que en principio sólo deben lealtad a la ciudad (el sueldo les viene dado por ésta, no directamente de una de las tres empresas) aunque en la práctica suele haber un juego de presiones e intereses para que cada uno barra un poquito más para el lado del sponsor correspondiente. En general el clima de desconfianza es grande, por lo que los chequeos de seguridad son más elevados cuanto más poder o acceso a la información tiene el funcionario en concreto. Respecto de los monjes de la Orden son bastante neutrales, aunque como estos con frecuencia se meten en líos y organizan caos burocráticos no suelen tenerles mucho aprecio.
- La policía: estos son también básicamente funcionarios contratados con experiencia en ese tipo de trabajo, y por ende no es de extrañar que sean extranjeros (dada la falta de personal con esa formación y que quiera trabajar en este entorno). Hay una "saludable" cantidad de corrupción que permite que los poderosos hagan casi cualquier cosa (siempre que disimulen lo suficiente) pero también existen policías honrados que creen en su trabajo y se esfuerzan en que la ciudad no degenere en el caos absoluto. Tanto unos como otros a veces se enemistan con la Orden, en el primer caso porque estos revelan su corrupción y en el segundo, más leve, porque no tienen autoridad legal para actuar.

  La policía también cuenta con refuerzos paramilitares, contratados por la burocracia o directamente por la tríada, que son utilizados exclusivamente como fuerzas de seguridad sin ninguna autoridad para llevar a cabo investigaciones ni otras tareas policiales. Suelen ser humanos, pero también hay bastantes genéticos (dado su bajo coste) y algún que otro cyborg.
- Las bandas: en esta megaciudad, mezcla de todo y de nada a la vez, han surgido hace tiempo grupos de jóvenes o jóvenes adultos con estética neopunk y una actitud bastante nihilista que se dedican a vivir el momento, coger lo que quieren y en general a rebelarse contra el sistema. La mayoría no son malvados en el sentido estricto de la palabra, pero sus actividades suelen ser peligrosas para los transeúntes y su falta de respeto por la autoridad y la propiedad privada suele ser bastante dañina. Y eso sin contar con que a veces pueden volverse bastante violentos y llegar a verdaderas guerras de bandas o entre ellos y alguna de las otras facciones.

  La mayoría de las otras facciones suelen ignorarlos, excepto la Yakuza 2.0 dado que entran con frecuencia en su campo de actuación, y la policía ya que tienen que mantener la paz y el orden.

  Otra actividad donde suelen causar muchos quebraderos de cabeza suelen ser las carreras ilegales de motocicletas de gran potencia (propulsadas por células modernas de energía, pero no por ello menos rápidas y peligrosas).

  Cabe citar también que las bandas suelen dividir su campo de actuación por territorios, dentro de los cuales suelen desplazarse mucho provocando a veces a bandas rivales tras traspasar los límites fijados. También suelen reunirse en puntos fijos, con fre-

cuencia talleres de mecánica o locales de marcha, donde pueden presumir y pavonearse de sus máquinas, sus ropas de estilo y su actitud chulesca.

- **Los nazis**: estos villanos por antonomasia han estado bastante aislados del mundo durante 156 años y apenas mediante radio o televisión han seguido la evolución de la historia. Actualmente todos los miembros de esta facción son seres humanos eugenésicos (¡übermensch!) de capacidades superiores al común de los mortales, todo ello obtenido tras los terribles experimentos de sus antecesores 15 décadas atrás. Hartos ya de esperar escondidos estos megalomaníacos han acudido a NHK buscando en primer lugar venganza sobre CTGA por haberles robado sus proyectos genéticos y haber ganado tanta riqueza, y en segundo lugar buscando tecnología como la del Loto Negro para imponer a todas las naciones del mundo un cuarto Reich. Vestidos con uniformes como los de sus antepasados y armados con armas de la época (como subfusiles MP40 o fusiles de asalto MP43) estas reliquias anacrónicas parecen fuera de lugar pero son mucho más peligrosos de lo que parecen… y tienen un plan.

  Y, ¿han venido todos, o quedan muchos más de ellos escondidos en su base antártica?

El Yin (los contrincantes)

Describiremos aquí muchos de los personajes tipo que pueden cruzarse en el camino de los jugadores, aunque en principio eso no quiere indicar ningún tipo de actitud previa, ni hostil ni amistosa, por parte de aquellos (con algunas obvias excepciones, claro). Hay que comentar que los personajes aquí descritos, excepto las versiones de élite, están creados utilizando las reglas de secuaces, y que como tales utilizan en juego todas las reglas aplicables para estos. No obstante, con una pequeña actualización puedes convertirlos en personajes más importantes y de más peso.

No se indica equipo en ninguno de los casos, pero la mayoría de los personajes aquí descritos portan armas de diversos tipos (pistolas, subfusiles, fusiles de asalto, espadas), a veces integradas en sus cuerpos como en el caso de los cyborgs o robots; muchos portan además armaduras tácticas u otro tipos de blindaje personal. ¡No olvides ajustar sus dotes con las competencias adecuadas (por ejemplo, Competencia con armas largas o Competencia con armadura pesada) si configuras a los personajes más a tu estilo!

AGENTES DE SEGURIDAD

Estos son unas de las muchas personas que protegen los edificios gubernamentales, de empresa, de ocio o zonas residenciales de postín. En principio su labor es evitar la entrada de personal no autorizado a cualquiera de esas zonas, pero a veces los puedes encontrar trabajando como músculo al mejor postor.

AGENTES STANDARD

39 PUNTOS (SECUACES)

Características: Fuerza 14 (+2), Inteligencia 12 (+1), Destreza 12 (+1), Constitución 14 (+2), Sabiduría 10 (0), Carisma 10 (0)

Habilidades: Atención 3(+3), Atletismo 2 (+4), Averiguar intenciones 3 (+3), Buscar 3 (+3), Conducir (aerocoches) 2 (+3), Diplomacia 2 (+2), Engañar 2 (+2), Intimidar 2 (+2), Oficio (guarda de seguridad) 3 (+3), Recabar información 2 (+2), Saber (computadores) 2 (+3), Sigilo 2 (+3)

Dotes: Competencia (con armas largas), Competencia con armaduras (intermedias); escoger tres puntos entre Barrido visual, Presencia amedrentadora, Competencia con armas ligeras, Competencia en lucha sin armas, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparo doble, Disparo preciso, Disparo rápido, Ráfaga corta, Ráfaga larga

Bonificaciones: Ataque 3 (+4), Fortaleza 4 (+6), Reflejos 4 (+5), Voluntad 4 (+4)

Combate: Iniciativa +5, Defensa 15, Sin armas +4, Fusil de asalto +4 (2d8), Armadura (Chaleco ligero; armadura intermedia, tipo Táctico, Reducción de daño 5, Máxima Destreza +3, Penalización –4, Velocidad 6)

Salud: KO 6

JACK BURTON, AGENTE DE SEGURIDAD DE ÉLITE

52 PUNTOS

Características: Fuerza 14 (+2), Inteligencia 14 (+2), Destreza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (0)

Habilidades: Atención 4 (+5), Atletismo 4 (+6), Averiguar intenciones 4 (+5), Buscar 5 (+6), Conducir (aerocoches) 4 (+6), Diplomacia 4 (+4), Engañar 3 (+3), Intimidar 5 (+5), Oficio (guarda de seguridad) 5 (+6), Recabar información 2 (+2), Saber (computadores) 4 (+6), Sigilo 4 (+6)

Dotes: Competencia (con armas largas), Competencia con armaduras (intermedias); escoger cinco puntos entre Barrido visual, Presencia amedrentadora, Competencia con armas ligeras, Competencia en lucha sin armas, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga dis-

tancia, Disparo doble, Disparo preciso, Disparo rápido, Ráfaga corta, Ráfaga larga

Bonificaciones: Ataque 4 (+6), Fortaleza 4 (+6), Reflejos 4 (+6), Voluntad 3 (+4)

Combate: Iniciativa +6, Defensa 16, Sin armas +6, Fusil de asalto +6 (2d8), Armadura (Chaleco ligero: armadura intermedia, tipo Táctico, Reducción de daño 5, Máxima Destreza +3, Penalización –4, Velocidad 6)

Salud: Malherido 6, Incapacitado 11, Moribundo 16

CRIMINALES

Estos pueden ser tanto independientes o trabajar para alguno de los sindicatos del crimen que infectan la ciudad.

CRIMINALES NORMALES — 41 PUNTOS (SECUACES)

Características: Fuerza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Destreza 13 (+1), Carisma 9 (–1)

Habilidades: Atención 3 (+4), Atletismo 3 (+5), Averiguar intenciones 4 (+5), Buscar 3 (+4), Conducir (vehículos terrestres) 3 (+4), Disfrazarse 2 (+1), Engañar 3 (+2), Intimidar 3 (+2), Investigar 2 (+3), Juegos de manos 2 (+3), Medicina 2 (+3), Recabar información 4 (+3), Sigilo 4 (+5), Supervivencia 2 (+3)

Dotes: Competencia con arma corta; escoge 4 puntos de entre Bebedor, Contactos, Provocar, Charlatanería, Forzar cerraduras, Hombre para todo, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparo doble, Disparo preciso, Disparo rápido, Lucha callejera, Fuego automático, Ráfaga corta, Ráfaga larga.

Bonificaciones: Ataque 3 (+4), Fortaleza 3 (+5), Reflejos 3 (+4), Voluntad 3 (+4)

Combate: Iniciativa +4, Defensa +14, Sin armas +4, Pistola +4 (2d6)

Salud: KO 5

LIANG SUM, JEFE DE ÁREA (CRIMINAL DE ÉLITE) — 53 PUNTOS

Características: Fuerza 12 (+1), Constitución 14 (+2), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 14 (+2), Destreza 14 (+2), Carisma 12 (+1)

Habilidades: Atención 4 (+6), Atletismo 4 (+5), Averiguar intenciones 5 (+7), Buscar 5 (+7), Conducir (aerocoches) 3 (+5), Disfrazarse 2 (+3), Engañar 4 (+5), Intimidar 4 (+5), Investigar 4 (+6), Juegos de manos 3 (+5), Medicina 2 (+4), Recabar información 5 (+6), Sigilo 5 (+7), Supervivencia 2 (+4)

Dotes: Competencia con arma larga; escoge 4 puntos de entre Bebedor, Contactos, Provocar, Charlatanería, Forzar cerraduras, Hombre para todo, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparo doble, Disparo preciso, Disparo rápido, Lucha callejera, Fuego automático, Ráfaga corta, Ráfaga larga.

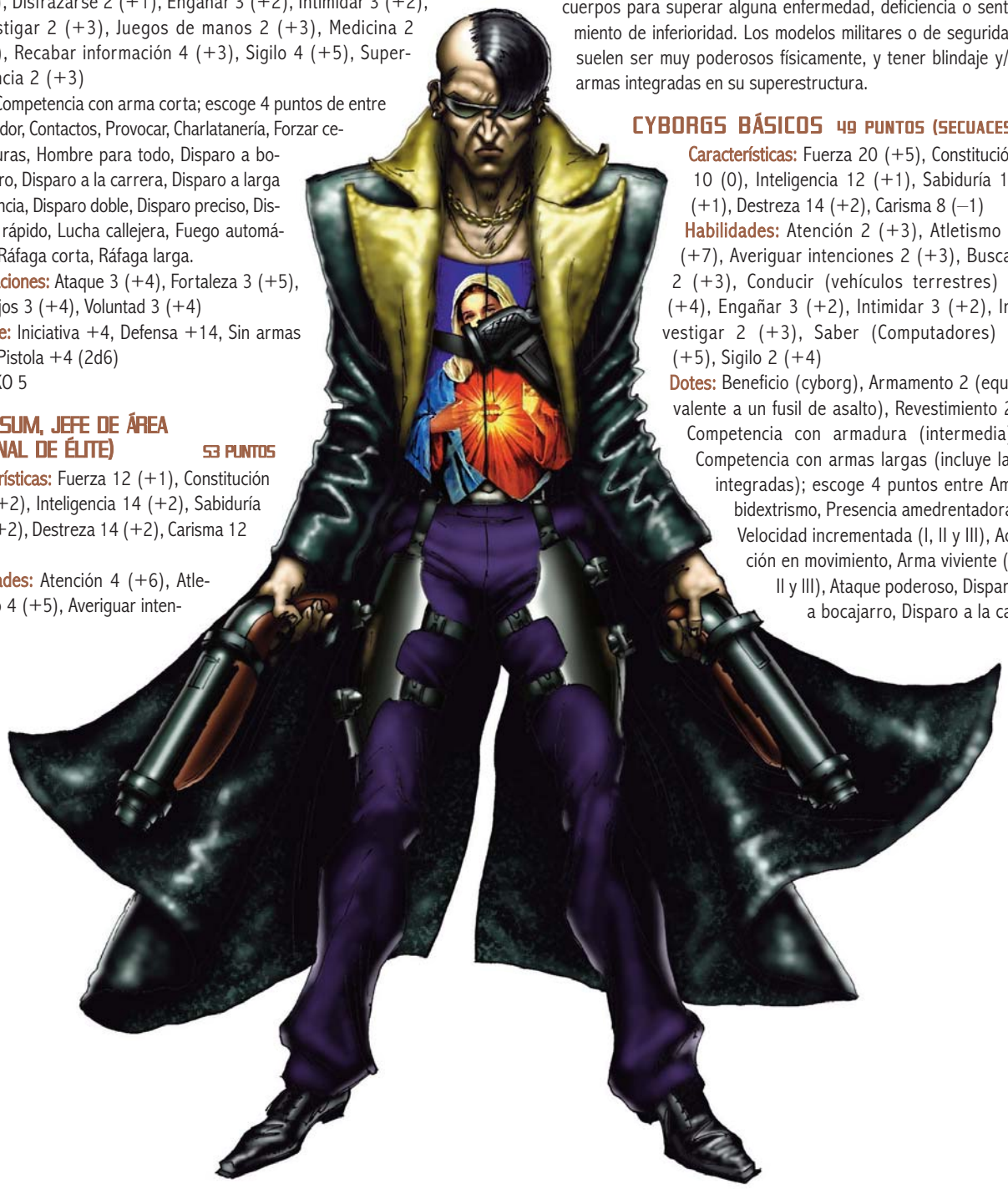
Bonificaciones: Ataque 5 (+7), Fortaleza 3 (+5), Reflejos 4 (+6), Voluntad 3 (+5)

Combate: Iniciativa +6, Defensa +16, Sin armas +7, Subfusil +7 (2d6)

Salud: Malherido 5, Incapacitado 10, Moribundo 15

CYBORGS

Estos seres son mitad humanos y mitad máquina, casi siempre "propiedad" de alguna empresa que es quien ha sufragado su cara transformación, aunque hay casos de personas adineradas que han modificado sus cuerpos para superar alguna enfermedad, deficiencia o sentimiento de inferioridad. Los modelos militares o de seguridad suelen ser muy poderosos físicamente, y tener blindaje y/o armas integradas en su superestructura.



CYBORGS BÁSICOS — 49 PUNTOS (SECUACES)

Características: Fuerza 20 (+5), Constitución 10 (0), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Destreza 14 (+2), Carisma 8 (–1)

Habilidades: Atención 2 (+3), Atletismo 2 (+7), Averiguar intenciones 2 (+3), Buscar 2 (+3), Conducir (vehículos terrestres) 2 (+4), Engañar 3 (+2), Intimidar 3 (+2), Investigar 2 (+3), Saber (Computadores) 4 (+5), Sigilo 2 (+4)

Dotes: Beneficio (cyborg), Armamento 2 (equivalente a un fusil de asalto), Revestimiento 2, Competencia con armadura (intermedia), Competencia con armas largas (incluye las integradas); escoge 4 puntos entre Ambidextrismo, Presencia amedrentadora, Velocidad incrementada (I, II y III), Acción en movimiento, Arma viviente (I, II y III), Ataque poderoso, Disparo a bocajarro, Disparo a la ca-

rrera, Disparo a larga distancia, Disparo doble, Disparo preciso, Disparo rápido, Fuego automático, Ráfaga corta, Ráfaga larga, Recarga rápida, Sentido especial (I y II), Visión Termal, cualquier dote Software.

Bonificaciones: Ataque 4 (+6), Fortaleza 4 (+4), Reflejos 4 (+6), Voluntad 4 (+5)

Combate: Iniciativa +6, Defensa +16, Sin armas +6, Arma base integrada +6 (2d8), Armadura (Chaleco ligero; armadura intermedia, tipo Táctico, Reducción de daño 5 (total 7), Máxima Destreza +3, Penalización –4, Velocidad 6)

Salud: KO 4

ARNOLD XVIII, SAMURAI DE HIERRO (CYBORG DE ÉLITE) 72 PUNTOS

Características: Fuerza 20 (+5), Constitución 10 (0), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Destreza 16 (+3), Carisma 8 (–1)

Habilidades: Atención 4 (+5), Atletismo 4 (+9), Averiguar intenciones 4 (+5), Buscar 4 (+5), Conducir (aerocoches) 4 (+7), Engañar 4 (+3), Intimidar 4 (+3), Investigar 4 (+5), Saber 6 (+7), Sigilo 4 (+7)

Dotes: Beneficio (Cyborg), Arma integrada (fusil de asalto pesado) 2, Arma integrada (katana de alta frecuencia) 3, Competencia con armas largas (incluye las integradas), Competencia con arma exótica (katana), Revestimiento 10, Visión termal, Sentido especial (Sónar) 2, Salto 2 (15 metros con carrerilla, 7,5 metros sin carrerilla y 3,75 metros de altura), Dotes software (Byself City y Clue 3.1); escoge 3 puntos entre Ambidextrismo, Presencia amedrentadora, Acción en movimiento, Arma viviente (I, II y III), Ataque poderoso, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparo doble, Disparo preciso, Disparo rápido, Fuego automático, Ráfaga corta, Ráfaga larga, Recarga rápida, Velocidad incrementada (1,2 y 3), cualquier otra dote Software.

Bonificaciones: Ataque 4 (+7), Fortaleza 6 (+6), Reflejos 6 (+9), Voluntad 4 (+5)

Combate: Iniciativa +9, Defensa +19, Sin armas +7, katana de alta frecuencia +7 (2d6+5), fusil de asalto integrado +7 (2d10), Reducción de daño 10

Salud: Malherido 6, Incapacitado 11, Moribundo 16

GENÉTICOS

Estos seres son siempre propiedad de alguien, habiendo sido criados en tanques de clonación con ADN mixto humano y animal y así evitar dilemas éticos y legales. Suelen trabajar como soldados o vigilantes, dado que su nivel de intelecto no es dado a tareas excesivamente complejas. Su apariencia difiere mucho según la rama genética utilizada y los gustos del comprador en algunos casos.

GENÉTICOS REGULARES 33 PUNTOS (SECUACES)

Características: Fuerza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 8 (–1), Sabiduría 8 (–1), Destreza 16 (+3), Carisma 8 (–1)

Habilidades: Atención 2 (+1), Atletismo 2 (+4), Buscar 2 (+1), Conducir (vehículos terrestres) 2 (+5), Intimidar 2 (+1), Medicina 2 (+1), Oficio 4 (+3), Orientación 3 (+2), Sigilo 2 (+5), Supervivencia 3 (+2)

Dotes: Beneficio (mutante), Competencia con armadura (intermedia), Competencia con arma larga; escoger 2 puntos entre Aguante, Barrido visual, Dureza, Gran fortaleza, Presencia amedrentadora, Reflejos rápidos, Velocidad incrementada (I, II y III), Vigor, Acción en movimiento, Arma viviente (I, II y III), Ataque poderoso, Ataque torbellino, Competencia en lucha sin armas, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparo doble, Disparo preciso, Disparo rápido, Fuego automático, Ráfaga corta, Ráfaga larga, Recarga rápida.

Bonificaciones: Ataque 3 (+6), Fortaleza 4 (+6), Reflejos 3 (+6), Voluntad 4 (+3)

Combate: Iniciativa +6, Defensa +16, Sin armas +6, Fusil de asalto +6 (2d8), Armadura (Chaleco ligero; armadura intermedia, tipo Táctico, Reducción de daño 5, Máxima Destreza +3, Penalización –4, Velocidad 6)

Salud: KO 6

NÚMERO 23, GUARDIA CHESHIRE (GENÉTICO DE ÉLITE) 54 PUNTOS

Características: Fuerza 16 (+3), Constitución 14 (+2), Inteligencia 10 (0), Sabiduría 10 (0), Destreza 16 (+3), Carisma 8 (–1)

Habilidades: Atención 4 (+4), Atletismo 4 (+7), Averiguar intenciones 6 (+6), Buscar 4 (+4), Conducir (vehículos terrestres o aerocoches) 4 (+7), Intimidar 6 (+5), Medicina 4 (+4), Oficio

(soldado) 4 (+4), Orientación 4 (+4), Sigilo 4 (+7), Supervivencia 4 (+4)

Dotes: Beneficio (mutante); Infravisión 1, Sentido especial (oído) 1, Armadura natural (pelaje) 1, Competencia con armadura (pesada), Competencia con arma larga, Cola (coste 0, no tiene un uso efectivo); escoger 3 puntos entre Aguante, Barrido visual, Dureza, Gran fortaleza, Presencia amedrentadora, Reflejos rápidos, Velocidad incrementada (I, II y III), Vigor, Acción en movimiento, Arma viviente (I, II y III), Ataque poderoso, Ataque torbellino, Competencia en lucha sin armas, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparo doble, Disparo preciso, Disparo rápido, Fuego automático, Ráfaga corta, Ráfaga larga, Recarga rápida.

Bonificaciones: Ataque 5 (+8), Fortaleza 5 (+7), Reflejos 5 (+8), Voluntad 4 (+4)

Combate: Iniciativa +8, Defensa +18, Sin armas +8, Fusil de asalto pesado +8 (2d10), Armadura (Armadura de infantería; armadura pesada, tipo Táctico, Reducción de daño 6, Máxima Destreza +3, Penalización –3, Velocidad 6)

Salud: Malherido 7, Incapacitado 12, Moribundo 17

NAZI (ÜBERMENSCH)

Estos son los descendientes de unos pocos seguidores del tercer Reich que han sobrevivido hasta ahora, buscando conseguir con la tecnología moderna lo que no pudieron lograr tantos años atrás…

SOLDADOS NAZI — 56 PUNTOS (SECUACES)

Características: Fuerza 15 (+2), Constitución 15 (+2), Inteligencia 15 (+2), Sabiduría 15 (+2), Destreza 15 (+2), Carisma 15 (+2)

Habilidades: Atención 2 (+4), Atletismo 2 (+4), Averiguar intenciones 2 (+4), Buscar 2 (+4), Conducir (vehículos terrestres) 2 (+4), Diplomacia 2 (+4), Engañar 2 (+4), Intimidar 2 (+4), Investigar 2 (+4), Medicina 2 (+4), Oficio 2 (+4), Orientación 2 (+4), Sigilo 2 (+4), Supervivencia 2 (+4)

Dotes: Competencia con armas largas, Competencia con armadura (intermedia); escoger 5 puntos entre Aguante, Dureza, Esfuerzo Extremo (I y II), Gran fortaleza, Reflejos rápidos, Velocidad incrementada (I, II y III), Vigor, Acción en movimiento, Arma viviente (I, II y III), Artes marciales de combate (I, II y III), Artes marciales defensivas, Apuntar, Bala saltarina, Competencia con armas (exóticas), Desenvainado rápido, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparo doble, Disparo preciso, Disparo rápido, Fuego automático, Puntería mejorada, Ráfaga corta, Ráfaga larga, Recarga rápida.

Bonificaciones: Ataque 3 (+5), Fortaleza 3 (+5), Reflejos 3 (+5), Voluntad 3 (+5)

Combate: Iniciativa +5, Defensa +15, Sin armas +5, subfusil MP40 +5 (2d6), Armadura (Chaleco ligero; armadura intermedia, tipo Táctico, Reducción de daño 5, Máxima Destreza +3, Penalización –4, Velocidad 6)

Salud: KO 5

HERR DOKTOR HÖLLE, OBERSTURMBANNFÜHRER (ÉLITE NAZI) — 77 PUNTOS

Características: Fuerza 16 (+3), Constitución 16 (+3), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 16 (+3), Destreza 16 (+3), Carisma 16 (+3)

Habilidades: Atención 4 (+7), Atletismo 4 (+7), Averiguar intenciones 4 (+7), Buscar 4 (+7), Conducir (vehículos terrestres) 4 (+7), Diplomacia 4 (+7), Engañar 4 (+7), Intimidar 4 (+7), Investigar 4 (+7), Medicina +4 (+7), Oficio (soldado) 4 (+7), Orientación 4 (+7), Sigilo 4 (+7), Supervivencia 4 (+7)

Dotes: Competencia con armas largas, Competencia con armadura (intermedia); escoger 5 puntos entre Aguante, Dureza, Esfuerzo Extremo (I y II), Gran fortaleza, Reflejos rápidos, Velocidad incrementada (I, II y III), Vigor, Acción en movimiento, Arma viviente (I, II y III), Artes marciales de combate (I, II y III), Artes marciales defensivas, Apuntar, Bala saltarina, Competencia con armas (exóticas), Desenvainado rápido, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparo doble, Disparo preciso, Disparo rápido, Fuego automático, Puntería mejorada, Ráfaga corta, Ráfaga larga, Recarga rápida.

Bonificaciones: Ataque 5 (+8), Fortaleza 5 (+8), Reflejos 5 (+8), Voluntad 5 (+8)

Combate: Iniciativa +8, Defensa +18, Sin armas +8, fusil de asalto MP43 +8 (2d8), Armadura (Chaleco ligero; armadura intermedia, tipo Táctico, Reducción de daño 5, Máxima Destreza +3, Penalización –4, Velocidad 6)

Salud: Malherido 8, Incapacitado 13, Moribundo 18

NINJAS

Esta élite de asesinos actúa en las sombras casi siempre pagados por los más poderosos entre los industriales y los jefes criminales. Además de por el mero poder y la riqueza les mueve mucho la filosofía y los vínculos que conservan con el pasado.

JÓVENES RECLUTAS 54 PUNTOS (SECUACES)

Características: Fuerza 12 (+1), Constitución 14 (+2), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 12 (+1), Destreza 16 (+3), Carisma 10 (0)

Habilidades: Acrobacias 4 (+7), Atención 4 (+5), Atletismo 4 (+5), Averiguar intenciones 4 (+5), Buscar 4 (+5), Concentración 3 (+5), Conducir (aerocoches) 3 (+6), Disfrazarse 4 (+4), Engañar 4 (+4), Interpretar 3 (+3), Investigar 4 (+6), Juegos de manos 4 (+7), Orientación 3 (+4), Recabar información 4 (+4), Sigilo 4 (+7)

Dotes: Competencia con arma exótica (Ninja-to); escoger 9 puntos entre Levantarse de un salto, Reflejos rápidos, Sin miedo, Velocidad incrementada (1,2 y 3), Acción en movimiento, Anticiparse, Arma viviente (1,2 y 3), Artes marciales de combate (1,2 y 3), Artes marciales defensivas, Ataque aturdidor, Ataque defensivo, Ataque elástico, Ataque furtivo (1 a 5), Blanco elusivo, Competencia con armas (x), Crítico mejorado, Esquiva, Esquiva asombrosa, Evasión, Iniciativa mejorada, Lucha callejera, Lucha a ciegas, Movilidad

Bonificaciones: Ataque 3 (+6), Fortaleza 3 (+5), Reflejos 3 (+6), Voluntad 3 (+4)

Combate: Iniciativa +6, Defensa +16, Sin armas +6, Ninja-to de alta frecuencia +6 (2d6+1)

Salud: KO 5

LÍDER DE LOS NINJAS INVISIBLES, SIN IDENTIDAD CONOCIDA (NINJA DE ÉLITE) 77 PUNTOS

Características: Fuerza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 14 (+2), Destreza 18 (+4), Carisma 10 (0)

Habilidades: Acrobacias 7 (+11), Atención 4 (+6), Atletismo 4 (+6), Averiguar intenciones 4 (+6), Buscar 5 (+7), Concentración 3 (+5), Conducir (aerocoches) 3 (+7), Disfrazarse 7 (+7), Engañar 7 (+7), Interpretar 4 (+34), Investigar 4 (+6), Juegos de manos 4 (+8), Orientación 4 (+6), Recabar información 4 (+4), Sigilo 8 (+12)

Dotes: Competencia con armas exótica (Ninja-to); escoger 14 puntos entre Levantarse de un salto, Reflejos rápidos, Sin miedo, Velocidad incrementada (I, II y III), Acción en movimiento, Anticiparse, Arma viviente (I, II y III), Artes marciales de combate (I, II y III), Artes marciales defensivas, Ataque aturdidor, Ataque defensivo, Ataque elástico, Ataque furtivo (I a V), Blanco elusivo, Competencia con armas (x), Crítico mejorado, Esquiva, Esquiva asombrosa, Evasión, Iniciativa mejorada, Lucha callejera, Lucha a ciegas, Movilidad

Bonificaciones: Ataque 5 (+9), Fortaleza 5 (+7), Reflejos 5 (+9), Voluntad 5 (+7)

Combate: Iniciativa +9, Defensa +19, Sin armas +9, Ninja-to de alta frecuencia +9 (2d6+2)

Salud: Malherido 7, Incapacitado 12, Moribundo 17

PANDILLEROS

Estos espíritus libres cubren toda la gama de colores desde los meros moteros, que aman sus monturas y se dedican a hacer carrera,s a las verdaderas tribus de matones que rivalizan con los hombres de la Yakuza 2.0. Contrariamente a lo que cabría esperar, no todos son de origen humilde que gastan todos sus créditos en mejorar sus motocicletas, algunos de estos jinetes modernos provienen de altas cunas para vergüenza de sus familias y conocidos.

MIEMBROS DE BANDA NOVATOS 45 PUNTOS (SECUACES)

Características: Fuerza 12 (+1), Constitución 14 (+2), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 10 (0), Destreza 16 (+3), Carisma 12 (+1)

Habilidades: Acrobacias 2 (+5), Atención 2 (+2), Atletismo 2 (+3), Averiguar intenciones 2 (+2), Buscar 3 (+3), Conducir (motocicletas) 4 (+7), Diplomacia 2 (+3), Engañar 2 (+3), Intimidar 2 (+3), Oficio (Mecánico) 3 (+3), Orientación 2 (+2), Recabar información 2 (+3), Saber (Computadores) 2 (+3), Sigilo 2 (+5)

Dotes: Competencia En Lucha Sin Armas; escoge 4 puntos de entre Arrollar en carrera, Arrollar mejorado, Ataque al galope, Bebedor, Contactos, Esquivar con vehículo, Provocar, Charlatanería, Forzar cerraduras, Hombre para todo, Lucha callejera.

Bonificaciones: Ataque 3 (+6), Fortaleza 4 (+6), Reflejos 5 (+8), Voluntad 4 (+4)

Combate: Iniciativa +8, Defensa +18, Sin armas +6

Salud: KO 6

DANNY 'GREASY' SUCKER, PANDILLERO DE ÉLITE (LÍDER DE BANDA) 64 PUNTOS

Características: Fuerza 14 (+2), Constitución 16 (+3), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Destreza 18 (+4), Carisma 14 (+2)

Habilidades: Acrobacias 4 (+8), Atención 4 (+5), Atletismo 4 (+6), Averiguar intenciones 4 (+5), Buscar 5 (+6), Conducir (motocicletas) 8 (+12), Diplomacia 4 (+6), Engañar 4 (+6), Intimidar 4 (+6), Oficio (Mecánico) 6 (+7), Orientación 5 (+6), Recabar información 4 (+6), Saber (Computadores) 4 (+5), Sigilo 4 (+8)

Dotes: Competencia En Lucha Sin Armas; escoge 4 puntos de entre Arrollar en carrera, Arrollar mejorado, Ataque al galope, Bebedor, Contactos, Esquivar con vehículo, Provocar, Charlatanería, Forzar cerraduras, Hombre para todo, Lucha callejera.

Bonificaciones: Ataque 3 (+7), Fortaleza 5 (+8), Reflejos 5 (+9), Voluntad 4 (+5)

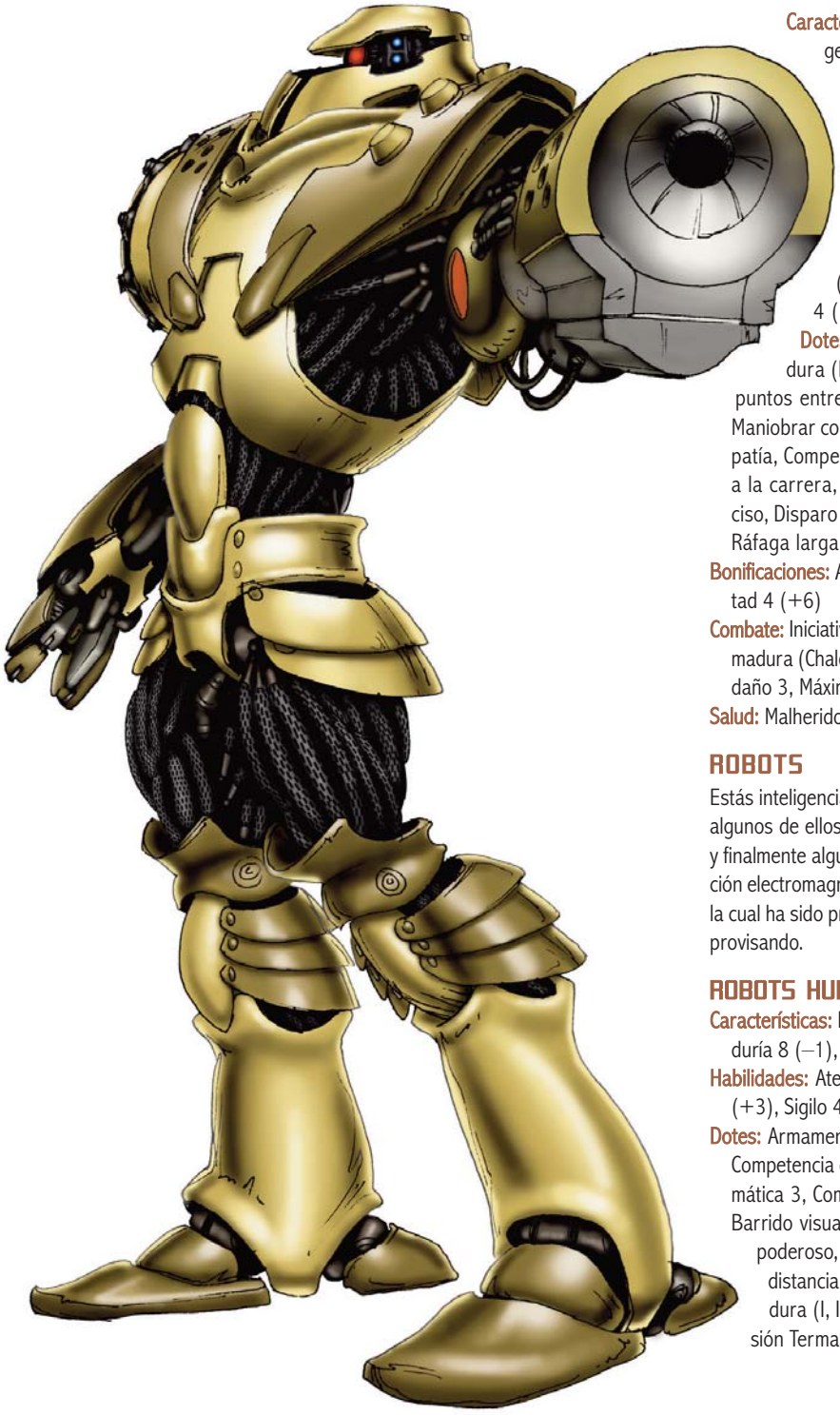
Combate: Iniciativa +9, Defensa +19, Sin armas +7, Arma base +7
Salud: Malherido 8, Incapacitado 13, Moribundo 18

POLICÍA

Las fuerzas de la ley lidian con una ciudad caótica y exageradamente poblada, donde el crimen organizado, el crimen ordinario y la corrupción lo saturan todo. Muchos no pueden soportar mucho tiempo este ambiente y pasan a formar parte de él con rapidez, otros no obstante siguen intentando proteger y servir, con una mueca cínica en sus duras caras.

POLICÍAS STANDARD — 45 PUNTOS (SECUACES)

Características: Fuerza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 14 (+2), Destreza 12 (+1), Carisma 10 (0)
Habilidades: Atención 3 (+5), Atletismo 3 (+5), Averiguar intenciones 2 (+4), Buscar 2 (+4), Conducir (vehículos terrestres) 3 (+4), Diplomacia 3 (+3), Engañar 2 (+2), Intimidar 3 (+3), Investigar 3 (+5), Medicina 3 (+5), Oficio (policía) 3 (+5), Saber (Leyes) 3 (+5), Sigilo 3 (+4)
Dotes: Beneficio (agente de la ley), Competencia con armadura (ligera), Competencia con armas ligeras; escoger cinco puntos entre Barrido visual, Bien informado, Contactos, Despierto, Maniobrar con vehículo especializado (aeronaves), Charlatanería, Empatía, Competencia en lucha sin armas, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparo doble, Disparo preciso, Disparo rápido, Forzar parada, Fuego automático, Ráfaga corta, Ráfaga larga.
Bonificaciones: Ataque 3 (+4), Fortaleza 2 (+4), Reflejos 3 (+4), Voluntad 2 (+4)
Combate: Iniciativa +4, Defensa +14, Sin armas +4, pistola +4 (2d6), Armadura (Chaleco secreto; armadura ligera, tipo Ocultable, Reducción de daño 3, Máxima Destreza +5, Penalización –2, Velocidad 9)
Salud: KO 4



TENIENTE WONG, POLICÍA DE ÉLITE — 61 PUNTOS

Características: Fuerza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 14 (+2), Destreza 14 (+2), Carisma 12 (+1)
Habilidades: Atención 5 (+7), Atletismo 5 (+7), Averiguar intenciones 4 (+6), Buscar 4 (+6), Conducir (vehículos terrestres o aerocoches) 5 (+7), Diplomacia 5 (+6), Engañar 4 (+5), Intimidar 5 (+6), Investigar 5 (+7), Medicina 4 (+6), Oficio (policía) 5 (+7), Recabar información 4 (+5), Saber (Computadores) 5 (+7), Saber (Leyes) 5 (+7), Sigilo 4 (+6)
Dotes: Beneficio (agente de la ley), Competencia con armadura (ligera), Competencia con armas ligeras; escoger cuatro puntos entre Barrido visual, Bien informado, Contactos, Despierto, Maniobrar con vehículo especializado (aeronaves), Charlatanería, Empatía, Competencia en lucha sin armas, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparo doble, Disparo preciso, Disparo rápido, Forzar parada, Fuego automático, Ráfaga corta, Ráfaga larga.
Bonificaciones: Ataque 4 (+6), Fortaleza 4 (+6), Reflejos 4 (+6), Voluntad 4 (+6)
Combate: Iniciativa +6, Defensa +16, Sin armas +6, pistola +6 (2d6), Armadura (Chaleco secreto; armadura ligera, tipo Ocultable, Reducción de daño 3, Máxima Destreza +5, Penalización –2, Velocidad 9)
Salud: Malherido 6, Incapacitado 11, Moribundo 16

ROBOTS

Estás inteligencias artificiales móviles se fabrican en multitud de modelos, algunos de ellos humanoides, otros muchos con patas u otros apéndices y finalmente algunos con tracción de cadena, ruedas o sistemas de levitación electromagnética. Cada uno depende principalmente de la misión para la cual ha sido programado, fuera de la cual no suelen ser muy buenos improvisando.

ROBOTS HUMANOIDES STANDARD — 48 PUNTOS (SECUACES)

Características: Fuerza 18 (+4), Constitución –, Inteligencia 8 (–1), Sabiduría 8 (–1), Destreza 14 (+2), Carisma 3 (–4)
Habilidades: Atención 4 (+3), Buscar 4 (+3), Saber (Computadores) 4 (+3), Sigilo 4 (+6)
Dotes: Armamento (equivalente a un fusil de asalto) 2, Revestimiento 5, Competencia con armas largas (incluye las integradas), Conexión informática 3, Comunicación 4; escoger cinco puntos entre Ambidextrismo, Barrido visual, Grande, Presencia amedrentadora, Sin miedo, Ataque poderoso, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparo doble, Disparo preciso, Disparo rápido, Hendedura (I, II), Puñetazo aplastante (I, II), Sentido especial (I y II), Visión Termal, cualquier dote software.

Bonificaciones: Ataque 4 (+6), Dureza 4 (+9), Reflejos 4 (+6), Voluntad 6 (+5)
Combate: Iniciativa +6, Defensa +16, Sin armas +6, arma integrada +6 (2d8), Reducción de daño (5)
Salud: KO 9

ED2II, ROBOT DE COMBATE DE ÉLITE — 68 PUNTOS

Características: Fuerza 22 (+6), Constitución —, Inteligencia 8 (–1), Sabiduría 8 (–1), Destreza 16 (+3), Carisma 3 (–4)
Habilidades: Atención 6 (+5), Averiguar intenciones 6 (+9), Buscar 6 (+5), Intimidar 0 (+0), Saber (Computadores) 6 (+5), Sigilo 4 (+3)
Dotes: Armamento (minigun) 3, Armamento (lanzacohetes) 3, Competencia con arma exótica (minigun), Competencia con arma exótica (lanzacohetes), Revestimiento 10, Visión termal, Sentido especial (Sónar) 1, Conexión informática 1, Comunicación 2, Tamaño (Grande) 1, Dote software (Clue 3.1, +4 a Averiguar intenciones sólamente); escoger cuatro puntos entre Ambidextrismo, Barrido visual, Grande, Presencia amedrentadora, Sin miedo, Ataque poderoso, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparo doble, Disparo preciso, Disparo rápido, Hendedura (I, II), Puñetazo aplastante (I, II), cualquier dote Software.
Bonificaciones: Ataque 6 (+8), Dureza 5 (+10), Reflejos 5 (+8), Voluntad 4 (+3)
Combate: Iniciativa +8, Defensa +17, Sin armas +8, minigun integrado +8 (2d10), lanzacohetes +8 (4d6), Reducción de daño 10
Salud: Malherido 11, Incapacitado 16, Moribundo 21

El Yang (los aliados)

La Orden de San Jorge y el Dragón cuenta con pocos aliados en Neo Hong Kong, dado que la mayoría de los personajes poderosos siguen sus propias y oscuras agendas. La mayoría de las personas con las que los monjes pueden contar son los propios hermanos de la Orden, sobre todo en términos de acción; otros pocos aliados pueden ofrecerles su apoyo en la forma de refugios, o ayudando en sus comedores de caridad, o proveyéndoles de suministros, y finalmente algunos contactos en las altas esferas proveen de información valiosa y apoyo en temas políticos o legales en algunas situaciones, con gran riesgo personal o de status en casi todos los casos.

Además de las estadísticas básicas de otros monjes, muchas de las plantillas vistas anteriormente para los contrincantes pueden ser usadas para personajes de esos tipos aliados con la Orden, como por ejemplo desertores genéticos o ninjas "buenos".

Los jóvenes monjes (no así el viejo maestro) están creados como secuaces y se rigen por dichas reglas.

HERMANOS DE LA ORDEN

Los otros miembros de la Orden son usualmente la única familia que tienen los personajes, y como tales pueden contar con ellos cuando las cosas se ponen feas…

JOVEN SALTAMONTES — 50 PUNTOS (SECUAZ)

Características: Fuerza 12 (+1), Constitución 12 (+1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Destreza 16 (+3), Carisma 12 (+1)
Habilidades: Acrobacias 3 (+6), Atención 3 (+4), Atletismo 4 (+5), Averiguar intenciones 2 (+3), Buscar 2 (+3), Concentración 4 (+5), Diplomacia 3 (+4), Medicina 3 (+4), Oficio (monje) 4 (+5), Saber (filosofía) 4 (+5), Sigilo 4 (+7), Trato con animales 4 (+5)
Dotes: Artes Marciales De Combate I, escoge siete puntos entre Arma Viviente (I, II, III), Artes Marciales De Combate (II, III), Artes Marciales Defensivas, Ataque Aturdidor, Ataque Defensivo, Ataque Elástico, Ataque Poderoso, Ataque Sometedor (I, II), Competencia En Lucha Sin Armas, Crítico Mejorado, Defensa Mejorada (I, II), Desviar Flechas, Esconderse A Plena Vista, Esquiva, Esquiva Asombrosa, Evasión (I y II), Fe, Impacto Crítico, Levantarse De Un Salto, Lucha A Ciegas, Lucha Desde El Suelo, Movilidad, Objetivo Elusivo, Rodar A La Defensiva, Soltura En Esquiva (I, II, III, IV, V).
Bonificaciones: Ataque 3 (+6), Fortaleza 4 (+5), Reflejos 5 (+8), Voluntad 4 (+5)
Combate: Iniciativa +8, Defensa +18, Sin armas +6 (1d4+1)
Salud: KO 5

STEPHEN CHENG (ANCIANO MAESTRO) — 88 PUNTOS

Características: Fuerza 12 (+1), Constitución 16 (+3), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 16 (+3), Destreza 18 (+4), Carisma 10 (0)
Habilidades: Acrobacias 4 (+8), Atención 5 (+8), Atletismo 6 (+7), Averiguar intenciones 6 (+9), Buscar 6 (+9), Concentración 5 (+8), Diplomacia 5 (+5), Medicina 5 (+8), Oficio (monje) 5 (+8), Saber (filosofía) 6 (+8), Sigilo 5 (+9), Trato con animales 6 (+6)
Dotes: Beneficio ("psíquico"), Competencia en Lucha sin Armas, Artes Marciales de Combate 2, Artes Marciales Defensivas, Asustar, Ataque Defensivo, Ataque Poderoso, Bloqueo Mejorado, Desequilibrar al Oponente, Romper Arma, Levantarse de un Salto.
Poderes psiónicos: Mente extendida 5, Telequinesis 2, Sincronía con Telequinesis.
Bonificaciones: Ataque 5 (+9), Fortaleza 4 (+7), Reflejos 5 (+9), Voluntad 5 (+8)
Combate: Iniciativa +9, Defensa +19 (+24 con Mente extendida), Sin armas +9 (1d4+1)
Salud: Malherido 7, Incapacitado 12, Moribundo 17

Guía de estilo

Wu Shing describe una ambientación de grandes aventuras definidas por el estilo Pulp. ¿Y cómo se adapta este género a una ambientación de índole futurista como ésta?

- El género pulp sobre todo es aventura, con frecuencia exagerada. Oponentes bizarros, hordas de secuaces, grandes peligros, escenarios peligrosos y emocionantes por sí solos, etc., son cosas que puedes encontrar con frecuencia en este género.
- Increíbles peleas cuerpo a cuerpo y si se extiende un poco el género, brutales tiroteos estilo cine de Hong Kong.
- Maléficos planes de nefandos villanos que los héroes deben frustrar casi siempre en el último momento.
- Investigaciones y misterios que hay que resolver pateando las calles y husmeando pistas.
- Persecuciones en rápidos vehículos tanto terrestres como acuáticos o voladores.
- Explosiones por doquier. Y en una ciudad vertical, ¡esto suele ser más peligroso de lo habitual!
- Los personajes que se pueden encontrar son con frecuencia sobrehumanos pero sin llegar al género de los superhéroes. Con frecuencia alcanzan más el nivel de vigilantes heroicos pero principalmente cuentan con gran entrenamiento y voluntades férreas más que con superpoderes y gadgets de alta tecnología. Esto se aplica en general también a los villanos, con la salvedad que estos suelen tener además apariencias aterradoras o meramente grotescas, o ambas.
- Wu Shing, aún siendo una ambientación futurista, no es ciencia ficción dura; los avances técnicos de la época no han cambiado lo básico de la vida humana lo suficiente, y mucho de la tecnología actual sigue siendo utilizada aunque con diversos cambios y mejoras. Por ejemplo, la mayoría de las fuentes de energía modernas son totalmente nuevas pero se utilizan para los mismos usos de toda la vida; también cabe citar que la mayoría de armas modernas siguen siendo como las del siglo XXI, no hay phasers ni desintegradores de mano cuando con

balas de cerámica o superpolímeros puedes matar igual de eficientemente a tus enemigos…

Ideas de aventuras

- **Torneo de Artes Marciales:** un amigo de la Orden, y prometedor pupilo, ha estado esquivo últimamente; todo se aclara rápidamente cuando los personajes descubren que el submundo de NHK está organizando combates de artes marciales sin reglas entre los más fuertes y salvajes guerreros de la ciudad, incluyendo cualquier tipo de ser capaz de pelear. El joven pupilo está participando para conseguir el premio del torneo y poder pagar el pasaje para él y su familia a las colonias lunares, pero en definitiva le viene demasiado grande. ¿Podrán los monjes rescatar al joven enfrentándose a la Yakuza 2.0 o al ser el torneo vinculante deberán luchar ellos en su lugar para conseguir su libertad?
- **Infiltrado:** un Ninja huido perteneciente a los Ninjas invisibles acude a la Orden buscando su protección, aunque en realidad su objetivo es buscar al monje más poderoso para medir su kung fu con él…
- **El Predicador:** uno de los líderes nazis (sin revelar su origen real) está reclutando gente del submundo con su increíble oratoria y carisma y en poco tiempo ha conseguido varios centenares de seguidores hartos de su mala situación y deseosos de echar la culpa a los demás. Cuando este grupo empieza a causar problemas serios en el submundo, donde la policía no suele involucrarse, algunos refugiados piden ayuda a los monjes para arrancar de raíz este peligro… ¿Decidirán los monjes llegar al origen del problema o intentarán enseñar a esos nuevos reclutas lo equivocado de su actitud?
- **El Protocolo Hércules:** un nuevo tratamiento genético experimental está siendo introducido en NHK a través de una filial de CTGA. Este proceso potencia la fuerza y la resistencia de sus usuarios por lo que rápidamente se convierte en un boom entre las clases pudientes… pero en realidad en algunos casos el proceso es imperfecto, y tras un tiempo de incubación los sujetos experimentan una pérdida de intelecto compensada con un aumento exponencial de su fuerza y agresividad. ¿Podrán los monjes enfrentarse a estos monstruos desatados? ¿Será el efecto secundario un error no detectado o es todo una tapadera para hacer pruebas de campo de nuevas armas biológicas vivientes?
- **Campo de batalla, la Tierra:** en antiguos pergaminos de la Orden se ha descubierto la localización de una reliquia "sagrada" en un templo escondido y semiderruido localizado en el campo de batalla en que se ha convertido el mundo durante la Cuarta Guerra Mundial, más concretamente en el territorio de la China Roja Imperial. Según los pergaminos, esa reliquia podría ser sintonizada para concentrar el Chi de cualquiera y aumentar su potencial mental hasta límites insospechados… No obstante, antes de que los monjes más ancianos decidan qué hacer, un espía de los gobiernos beligerantes consigue robar el pergamino y su valiosa información, forzándoles a actuar para llegar antes que ellos y evitar que ese objeto pueda ser utilizado en la guerra (¿para otorgar poderes mentales a genéticos, por ejemplo?). ¡Si es que, en realidad, sirve para algo!

  La pregunta es, ¿cómo conseguirán los monjes enviados infiltrarse centenares de kilómetros en el territorio devastado por la guerra y repleta de soldados de todo tipo…?
- **Racismo:** un brote de xenofobia se ha desatado en NHK hacia los genéticos "ani-hombres", que son el símbolo viviente de la Cuarta Guerra Mundial a ojos de los humanos normales; los soldados y agentes de seguridad están más o menos a salvo dado su armamento y su status de fuerzas del orden, pero los genéticos usados como mano de obra barata (o en peores actividades aún), y los pocos desertores y liberados

que hay en la ciudad corren un grave peligro; tras un par de linchamientos los monjes de la Orden deciden tomar cartas en el asunto e intentar impedir que el asunto vaya a más…

- **Jericó:** un espía o grupo terrorista ha introducido un ingenio nuclear en Neo Hong Kong con la intención de destruirla por completo y, teóricamente, anular la amenaza del Loto Negro. Los contactos burocráticos de la ciudad han informado a los monjes porque ellos tienen las manos atadas ante la amenaza del pánico y para evitar incidentes con las embajadas involucradas. ¿Podrán los monjes encontrar la bomba antes de que sea detonada y mueran millones de personas… y además el Loto Negro quede descontrolado?
- **Guerra de bandas:** entre las distintas facciones de la Yakuza 2.0 se ha desatado una guerra por el poder, que está sobrepasando los mejores esfuerzos de la policía y llenando de cadáveres de civiles inocentes las calles de Neo Hong Kong. ¿Podrán los monjes terminar la guerra de alguna manera aunque eso suponga el fortalecimiento de una rama del submundo criminal?
- **¿Baja, por favor?:** un grupo terrorista asalta las instalaciones del ascensor orbital de NHK y amenazan con sabotearlo de forma que caiga sobre la ciudad provocando terribles daños. Las autoridades quieren dirigir un ataque frontal con todas sus fuerzas para acabar con ellos ,pero eso podría provocar que intentaran cumplir su amenaza con sabe Dios qué resultados. En esta situación los líderes de la burocracia acuden a los monjes, que con su agilidad y sutileza son probablemente los más indicados para infiltrarse y reducir a los terroristas sin causar el caos.
- **Luna Llena:** los personajes son enviados con un permiso temporal a las colonias lunares, donde la Yakuza 2.0 está sentando las bases para instaurar una sede local en este nuevo territorio virgen. Al empezar a utilizar sus métodos clásicos en este nuevo mundo, la oposición de los ciudadanos libres les ha enfurecido y están utilizando medidas más drásticas lo que está haciendo aumentar el conteo de cuerpos. El objetivo de los monjes es intentar erradicar a los criminales antes aún de que consigan instalarse firmemente… si es que consiguen encontrarles, ya que todo el muchos tienen miedo a hablar. Por otra parte, ¿qué tal dominan el kung fu en gravedad baja?
- **El hombre de oro** (dedicada a Gary Gygax): ¡el proyecto más secreto de AXIOM se ha escapado! Se trata de un androide avanzado con una inteligencia considerable, fabricado con una nueva aleación dorada aún más resistente que el duratitanio, de gran agilidad y rapidez y armado con unos cuantos sistemas ofensivos que harían palidecer de envidia (si pudiera) a un ED211. Al poco de activarlo el androide accedió a los ordenadores de AXIOM, robó los datos de su construcción, huyó a toda prisa de sus constructores y se refugió en el submundo; desde entonces lo buscan no solo AXIOM sino todo el resto de la tríada, las embajadas de toda la ciudad, el submundo criminal, los ninjas invisibles y los nazis… en general, ¡todo el mundo! Muchos lo buscan porque incluso a piezas el androide es literalmente una fortuna andante, pero otros lo buscan para desmontarlo y aprender de sus revolucionarios sistemas para probablemente construir un ejército de superandroides de batalla.

  En mitad de este fregado, el androide huido llama a la Orden solicitando su ayuda para escapar o permanecer a salvo. ¿Qué deberían hacer los monjes en este caso? El androide es posible que no pueda defenderse él sólo ante tantas facciones que lo buscan, pero en circunstancias normales es capaz de provocar grandes daños. Lo que le ha salvado hasta ahora es el caos que se ha provocado mientras todas las organizaciones pugnan y se zancadillean unas a otras impidiendo los avances ajenos para capturar al "hombre de oro".

  Y otra pregunta importante… ¿qué motivó al androide a escapar? ¿Descubrió algo en los bancos de datos de AXIOM que provocó el rechazo a sus propios creadores?
- **Prometeo desatado:** CTGA ha estado trabajando últimamente en una nueva línea de ADN para sus genéticos intentando explotar el potencial de la mente humana; para ello ha utilizado como siempre sus genéticos "ani-hombres" para seguir ignorando a placer las restricciones éticas. Tras largos meses sin ningún resultado uno de sus sujetos de prueba es exitoso, pero se desata el caos. El genético es capaz de grandes proezas psiónicas (posee todos los poderes mentales listados en este libro, o casi) aunque no siempre es capaz de controlarlos.

  Tras escapar del laboratorio, matar a algunos científicos y guardas de seguridad y desatar un miedo atroz con sus poderes, el genético ha desaparecido en Neo Hong Kong. CTGA desea recuperarlo con rapidez para poder explotar su hallazgo, por lo que no puede divulgar apenas nada de sus habilidades para evitar la competencia, lo cual está ralentizando sus esfuerzos; AXIOM y Tetsuo, por otra parte, han notado las extrañas operaciones de CTGA y han mandado equipos propios a investigar; mientras tanto la cuenta de bajas aumenta mientras el psiónico descontrolado se mueve de escondite en escondite, forzando a los monjes de la Orden a actuar cuando queda claro que algo muy peligroso se ha mudado a su territorio. ¿Podrán las disciplinadas mentes de los monjes superar el poder en bruto de este prometeo mental?
- **Damocles:** la IA de AXIOM que controla al arma biológica del Loto Negro empieza a perder el control sobre él. Tras largas horas de simulaciones establece que en un breve período de tiempo el niño se liberará completamente de su yugo con el riesgo de una explosión descontrolada de energías primarias de consecuencias que ni siquiera ella misma es capaz de predecir. Tras haber espiado a los monjes durante años (dado que no es un cerebro vivo en el sentido literal de la palabra, los monjes no lo han detectado con sus poderes), la IA decide recurrir a ellos para que intenten con sus propios poderes volver a controlar al niño para dejar a NHK y el mundo en el status quo en que ha estado los últimos años. ¿Pueden los monjes negarse a ayudar, o a intentar liberar al pobre niño que es utilizado de esta manera tan cruel? De saberse que el Loto Negro ya no es funcional, ¡no tardaría mucho en llegar el día en que la marea de la Cuarta Guerra mundial anegase Neo Hong Kong!
- **Corrupción en NHK:** un par de detectives honrados de la policía de la ciudad recurre a la Orden como ayuda para desbaratar una operación de drogas de diseño de la Yakuza 2.0. No fiándose de sus posiblemente corruptos compañeros, los detectives confían en que el apoyo de los monjes les permita seguir el rastro al cargamento hasta su lugar de almacenaje, donde ya la policía podría detener a los delincuentes con las manos en la masa. Todo va bien hasta que los monjes averiguan y pasan esa información a los detectives… que aparecen después muertos en el almacén en cuestión donde sólo hay huellas de los monjes y una cierta cantidad de droga. ¡Esta encerrona la ha preparado alguien que estaba al tanto de la colaboración! ¿Podrán los monjes implicados limpiar sus nombres y por ende salvar la reputación de la Orden completa?

INSANE

¿Y si te dijera que la realidad es mentira? Que sólo es un escenario, una representación ficticia diseñada para ocultarles la verdad sobre nuestras capacidades y nuestro destino. Que nuestros amos ocultos manipulan lo que vemos, lo que sentimos y lo que creemos para lograr un enfermizo orden perfecto emitiendo mensajes subliminales en las luces de tráfico y añadiendo al agua compuestos que adormecen nuestra capacidad para revelarnos. ¿Me creerías? ¿O pensarías que estoy loco?

Insane es una ambientación contemporánea de acción, terror y fuerzas ocultas que gobiernan el mundo en la que los personajes son terroristas que combaten el orden establecido para tratar de desenmascarar a los tiranos que gobiernan a la Humanidad en secreto y frustrar sus planes. In-

sane nos muestra un mundo como el nuestro que no es más que un velo bajo el que se esconde una realidad a la que sólo se puede acceder a través de la locura. Bienvenido a la Verdad.

La realidad es una prisión de la mente

Hay mucho más de lo que puedes ver. Ellos han constreñido e instaurado filtros mentales para que no seas capaz de procesar la auténtica verdad. Las leyes de la física, la percepción del tiempo y del espacio, son invenciones de la mente humana, el resultado del condicionamiento al que se ve sometida. Porque los humanos, libres de ataduras, son todopoderosos, una raza de dioses incontrolables, casi omnipotentes y omniscientes, energías del caos y la entropía desatadas. O así fue o hubiera sido, sino fuera porque, de algún modo, otra raza de seres logró esclavizarlos e instaurar ataduras mentales a través de reglas grabadas y mantenidas en nuestras mentes a través de un proceso continuo de adoctrinamiento tanto consciente como subliminal: la imposición de un orden férreo, de una estructura restrictiva que nos hace esclavos de nuestras propias creencias. El tiempo pasa y los humanos envejecen porque creen que tienen que hacerlo, que es inevitable. La Tierra gira, la gravedad existe, la luz tiene una velocidad determinada que no se puede superar... todos estos hechos científicos se deben únicamente a las constricciones mentales que nos han sido impuestas durante miles de años, reescribiendo nuestro pasado dentro de un prisma evolutivo e histórico que existió sólo hasta el punto en que creemos que fue así.

Este sistema de creencias (que va cambiando ligeramente para producir la falsa sensación de avance científico, cuando lo que hay es realmente ligeras modificaciones de las reglas que nuestras propias barreras mentales desarrollan) nos ha sido impuesto por otros seres, que serían o tal vez fueron nuestros servidores y esclavos de no habernos esclavizado mediante este engaño a nosotros a su vez.

Por desgracia, generaciones de constricción mental han construido una falsa realidad muy creíble, han instaurado una restrictiva necesidad de "coherencia", tal y como la entendemos, que dificulta enormemente entrever la verdad y liberarse de la prisión mental en la que nos tienen encerrados. El pensamiento divergente, la lateralidad mental, es la única puerta trasera que nos podría permitir, si no derribar los muros de esa prisión, al menos lograr atisbar algo a través de ellos, en una búsqueda desesperada por la libertad mental. En otras palabras, sólo la locura te hará libre.

Los nombres

La denominación es fundamental en cualquier sistema de representación de la realidad. El nombre es un atajo para llegar al elemento y por eso la Regencia se ha encargado de hacer que los nombres sean fundamentales en la realidad que vivimos. De este modo, a través del nombre pueden llegar a nosotros y afectarnos, como si el nombre fuera un cable que nos conecta de manera inevitable.

La principal fuerza del nombre proviene de la imposición. El nombre nos viene dado y no lo elegimos. Reconocerlo y asumirlo como propio es un ejercicio de sumisión que nos hace vulnerables a su poder. La segunda fuerza del nombre es su difusión: nuestro nombre es conocido por muchos, está registrado en millones de sitios, consta escrito en centenares de documentos. Eso teje una red de conexiones que llevan desde nuestro nombre hasta nosotros. La tercera fuerza es la convención: los nombres son convencionales y repetitivos y, al asumirlos como nuestros, nuestra identidad individual se diluye y nos convertimos en otro elemento más de la masa gris.

Para librarse de este influjo la única manera es renunciar a nuestro nombre de forma deliberada y vehemente. No volver a utilizarlo y renombrarnos con un nombre singular, propio y distintivo, que sólo unos pocos conozcan y que no conste bajo ningún concepto en un archivo oficial o de otro tipo. Debemos renunciar a nuestra identidad anterior y, por tanto, con-

vertirnos en personas que viven al margen de la sociedad, que no pueden utilizar tarjetas de crédito, que no pueden mostrar su carné de conducir a un policía, que no pueden, en definitiva, llevar una vida normal.

Afectar mágicamente a algo o alguien cuyo nombre se conoce es mucho más fácil en **Insane**. Añade un modificador de +4 a cualquier conjuro que requiera una prueba para afectar a alguien cuyo nombre nos es conocido (incluyendo tiradas de Ataque de conjuros de rayo). Y de forma simétrica, otorga un –4 a cualquier prueba de Salvación de alguien que trate de resistirse a un efecto mágico lanzado contra él por alguien que conoce su nombre.

Transgresiones de la realidad

La magia en **Insane** en realidad no tiene nada de mágico. Se trata de un simple ejercicio de voluntad, de golpear con tu fuerza de voluntad la membrana de la realidad y hacer que se produzcan ondas sobre ella. Si lo prefieres, es como si la realidad fueran cuerdas de guitarra cuidadosamente tensadas que alguien con el talento y la voluntad suficientes puede hacer vibrar para producir una melodía: eso es la magia.

Desde el punto de vista de las reglas, hay dos tipos de usuarios de magia en Insane. Por un lado están los individuos que han desarrollado alguna clase de capacidad excepcional y que, sin entender exactamente cuál es el mecanismo que les permite utilizarla, son capaces de hacer uso de ella. A todos los efectos son personajes con una (o más de una) aptitud sortílega. El ejército anónimo los llama artesanos. Un artesano no tiene normalmente un conocimiento sobre lo que está pasando realmente, no conoce la existencia de la Regencia ni sospecha que la realidad es una prisión de la mente: simplemente ha encontrado de algún modo intuitivo una manera de sortear las barreras mentales que la Regencia impone a la Humanidad y eso le ha permitido desarrollar una forma de afectar al tejido de la realidad.

Por otro lado están los arquitectos, que han alcanzado un cierto conocimiento de la estructura de la realidad y han aprendido como presionarla para lograr determinados efectos "mágicos". Desgraciadamente, este es un conocimiento excepcionalmente complejo y fraccionado y para la mente humana es imposible tener una visión de conjunto: un arquitecto debe escoger una escuela y su Aptitud Mágica sólo le proporcionará acceso a conjuros de dicha escuela. Algunos arquitectos extremadamente preclaros han logrado acceso a dos o más escuelas (desarrollando Aptitudes Mágicas separadas para cada una) pero son una excepción incluso dentro del ya excepcional grupo de personas que saben lo que está pasando.

Tanto unos como otros son o acaban siendo locos. Los artesanos tienen habitualmente un componente de locura que es precisamente lo que les permite sortear las barreras mentales de la regencia. Los arquitectos, conforme su conocimiento y su capacidad de afectar al tejido de la realidad va aumentando, van desestructurado la mente, en un viaje sin retorno hacia la locura: el conocimiento cada vez más profundo de lo que se oculta tras el disfraz de la realidad va distorsionando la mente del arquitecto, a veces hasta hacerle perder la salud mental de manera definitiva. En términos de juego, no hay reserva de esencia en Insane para alimentar el funcionamiento de las capacidades mágicas, en su lugar se emplean las reglas de puntos de Trauma descritas en la página 167: cada vez que un personaje utiliza un conjuro recibe tantos puntos de Trauma como la magnitud del conjuro.

¿Quién es quién?

La Regencia: la opresiva fuerza del Orden que mantiene cautiva e ignorante de su potencial a la Humanidad, formada por seres inhumanos. Gobiernan en secreto para mantener un mundo gris y cuadriculado que constriña las fuerzas creativas de la mente.

El Ejército Anónimo: terroristas de la Realidad. Son personas que de un modo u otro han logrado entrever la Verdad y ahora se enfrentan al orden establecido por la Regencia con todos los medios a su alcance. Generalmente, los personajes serán miembros de este grupo.

La partida de ajedrez: la lucha entre el Jugador Blanco y el Jugador Negro, dos fuerzas cósmicas que representan la eterna lucha entre los opuestos. Nuestro mundo es el tablero de su partida y los seres humanos, sus sacrificables peones.

Círculos paranormales: grupos de personas que conocen parte de la Verdad y obtienen poderes sobrenaturales de sus conocimientos, en su mayor parte para utilizar en su propio beneficio. La Regencia los tolera siempre que no alteren o amenacen el Statu Quo.

La Regencia

La Regencia no es una organización, es una entidad. Es un conjunto de seres extradimensionales cuya obsesión es el orden y el control, unidos psíquicamente en una red telepática. Representan la antítesis de la libertad, de la auténtica y genuina libertad, y por esa razón han construido el engaño mental al que la Humanidad llama vivir. La Regencia es nuestro gobierno secreto, el sistema controlador que impide que veamos más allá del velo de la Realidad y descubramos quiénes somos y de lo que somos capaces.

REGENTES

Los regentes son burócratas de una pesadilla surrealista. Habitan directamente los exteriores de nuestra realidad, el plano tras las fronteras de la lógica que nos han impuesto donde se dibuja el verdadero paisaje de la existencia.

Allí conspiran y trabajan en su demencial proyecto de un orden perfecto, una existencia gris y uniforme a través del control absoluto y la limitación y el engaño de nuestras mentes. A través de la conexión psíquica con la red de zánganos, los Regentes trazan sus planes, enmiendan los fallos, rectifican las desviaciones y, en definitiva, reescriben y ejecutan su plan de control. A pesar de su poder, su influencia es por tanto indirecta y su efecto se produce fundamentalmente a largo plazo: sólo cuando la situación es delicada y la sugestión y la manipulación no son suficientemente rápidas, un Regente cruza el velo de la realidad para mostrarse y actuar desde este lado.

Su aspecto real sólo puede verse cruzando más allá de la frontera de la Realidad y es el de enormes insectos, colosales, de cuerpos gruesos y abotargados, sostenidos sobre miríadas de diminutas patas que inexplicablemente logran sostener su peso y moverles a una velocidad respetable cuando es necesario. Por uno de los extremos de su cuerpo expulsan continuamente minúsculas larvas, su progenie, que inmediatamente corretean sobre la superficie de su monstruosa madre.

Cuando se manifiestan en este lado del velo, los Regentes aparecen como monstruos humanoides únicos y diferentes. Esto es así porque su propia uniformidad y orden se ve contaminada por cualquier intrusión de singularidad, como la que a pesar de su esfuerzo aún existe en nuestra realidad impuesta. Un Regente puede parecer un hombre descarnado cubierto por una capa viviente repleta de rostros mutilados que aúllan y sollozan a cada paso que da, o como un niño grotescamente deformado con unos miembros más largos que otros y docenas de ojos en todo su cuerpo. Cada uno es una visión única, singular y grotesca que requiere una prueba de Horror de CD 25.

REGENTE DE EJEMPLO — 220 PUNTOS

Tipo de criatura: Ajeno Mediano
Velocidad: 18 m
Características: Fuerza 35 (+12), Destreza 20 (+5), Constitución 32 (+11), Inteligencia 24 (+7), Sabiduría 24 (+7), Carisma 16 (+3)

Habilidades: Averiguar intenciones 6 (+13), Concentración 5 (+16), Diplomacia 10 (+13), Engañar 10 (+13), Intimidar 10 (+13), Investigar 7 (+14), Saber (una especialidad) 20 (+27)
Rasgos de especie: Alma extraña, Ataque poderoso, Velocidad incrementada III, Arma natural Garras IV, Armadura natural III, Aura de miedo, Vista ciega.
Bonificaciones: Ataque 9 (+14), Fortaleza 8 (+20), Reflejos 5 (+10), Voluntad 10 (+17)
Magia: Aptitud mágica 12, Esencia 29, Conjuros conocidos: 40 magnitudes de conjuros a discreción del DJ.
Combate: Iniciativa +10, Defensa 27, Golpe +14 (1d6+12), Garras +14 (2d6+12), Presa +21
Salud: Malherido 20, Incapacitado 25, Moribundo 30

LARVAS

18 PUNTOS

Las larvas son la semilla, la progenie de los Regentes. De escasa inteligencia pero ciega obediencia a los dictados de sus padres y señores, las larvas son parásitos incapaces de sobrevivir por sí mismos. Necesitan por tanto, de un anfitrión, preferiblemente humano, del que se alimentan y al que controlan, pudiendo emplear todas las capacidades del mismo, lo que les abre de este modo la puerta hacia el raciocinio y la inteligencia, facultad que no les es natural.

Una larva recién producida mide unos ocho centímetros de largo y dos de diámetro, pero tiene un cuerpo extremadamente flexible, casi líquido, por lo que puede filtrarse por grietas o hendiduras de sólo unos milímetros. Tiene el aspecto de un gusano de cuerpo segmentado, pero de color oscuro y con cinco pequeños tentáculos o probóscides en cada uno de los extremos de su cuerpo: estos órganos son los que utiliza para conectarse al sistema nervioso de su anfitrión y controlarlo.

Una larva sólo puede sobrevivir una hora fuera de un organismo que la albergue. Una vez dentro (normalmente entrando a través de los oídos o la boca) se abre paso hasta el encéfalo o la médula y se conecta, extendiendo sus zarcillos que crecen paralelos al sistema nervioso del anfitrión. Este proceso de acoplamiento dura 1d6 días y al final de ese tiempo la conexión ya es irreversible: extraer la larva supondría invariablemente la muerte del huésped.

Según parece, los medicamentos antipsicóticos (como las buitirofenonas o la tioracina) inhiben el desarrollo de la larva, manteniéndola aletargada. Mientras el huésped esté bajo medicamentos de este tipo la larva no se desarrolla ni completa su unión, por lo que puede ser extraída sin dañar (demasiado) al anfitrión. Por desgracia estos medicamentos inhiben también el uso de aptitudes paranormales, por lo que un personaje bajo los efectos de estas drogas no podrá utilizar sus conjuros ni aptitudes sortílegas.

Tipo: Ajeno diminuto
Velocidad: 9 m
Características: Fuerza 1 (–5), Destreza 15 (+2), Constitución 10 (0), Inteligencia 6 (–2), Sabiduría 13 (+1), Carisma 1 (–5)
Habilidades: Acrobacias 4 (+6), Atención 8 (+9), Atletismo 4 (–1), Buscar 10 (+11), Averiguar intenciones 4 (+5), Sigilo 10 (+24)
Rasgos de especie: Mente de colmena, Reproducción parásita, Trepador II, Vista ciega
Bonificaciones: Ataque 0 (+10), Fortaleza 0 (0), Reflejos 2 (+4), Voluntad 10 (+11)
Combate: Iniciativa +4, Defensa 22, Infiltración +10 (ver texto)
Salud: Moribundo 2

ZÁNGANOS

La regencia emplea también agentes humanos para infiltrarse en todos los estratos de la sociedad. Naturalmente, los humanos normales condicionados para no percibir la realidad no son útiles para este trabajo y se requiere un adoctrinamiento especial que dote al sujeto de una visión pre-

LOS CÍRCULOS PARANORMALES

Hay gente que conoce el secreto, en mayor o menor grado, que han conseguido atisbar parte de la Verdad o, al menos, que saben que hay una Verdad oculta y que de su conocimiento tentativo se desprende poder, mucho poder. Algunos quieren liberar a la Humanidad, como el Ejército Anónimo, otros solo buscan sus propios y mezquinos fines y otros tan solo desearían olvidar todo lo que saben y vivir ignorantes. Son los círculos paranormales: grupos de personas habitualmente bien conectadas entre sí, reservadas y normalmente excéntricas.

En Insane puedes establecer dos niveles de juego: personas normales que se encuentran con la Verdad por accidente por primera vez (que recuerden) y tienen un atisbo de lo que se esconde tras el velo que cambiará, seguramente, sus vidas para siempre; o más probablemente miembros de los círculos paranormales, seguramente del Ejército Anónimo.

clara pero suprima su impulso de rebelarse ante el descubrimiento de su condición de esclavo mental. Para ello, los regentes han desarrollado unas larvas que parasitan el cerebro de un huésped humano, haciéndole una total marioneta de la Regencia. A estos humanos parasitados genéricamente se les denomina zánganos.

Según las estimaciones más optimistas, un 1% de la población ha sido convertida en zángano. Según las pesimistas, la cifra puede alcanzar el 10%. Seguramente la realidad esté entre ambas. En todo caso eso quiere decir que cerca de ti, cruzándose contigo por la calle, en el autobús o entre tus amigos tiene que haber uno o varios zánganos vigilantes dispuestos a cumplir la voluntad de sus amos sin dudar.

Un zángano reconoce y obedece a cualquier agente de la Regencia de manera instintiva, gracias a un vínculo psíquico que establece la larva, y obedecerá ciegamente las órdenes que se le den, de manera inteligente (tan inteligente como sea el humano receptor). Cuando no sea necesario, el zángano volverá a su vida normal, actuando absolutamente como si nada hubiera pasado: realmente no lo recordará, aunque la memoria de la larva conservará toda la información para reactivarle con todos los recuerdos de lo sucedido cuando vuelva a ser necesario.

Mientras está conectada a su anfitrión, la larva puede acceder a sus recuerdos superficiales y suprimirlos, como acabamos de ver. Sin embargo, si el anfitrión es consciente de su situación, puede resistirse a esta manipulación e incluso ocultar información a la larva. El personaje debe superar una prueba de Voluntad CD 15 para recuperar recuerdos reprimidos y una CD 12 para ocultar información al parásito. Naturalmente, un truco habitual de la larva es suprimir el recuerdo de estar parasitado para luego poder actuar libremente. Si el sujeto se opone activamente puede impedir esto superando una prueba de Voluntad CD 15. Cualquiera de estas situaciones puede intentarse una vez al día.

Al cabo de un tiempo (1d6 meses desde que la conexión de la larva con el anfitrión se completó) el sistema de la larva se ha fundido totalmente con los nervios del sujeto y toda resistencia es inútil: ya no puede recordar nada que la larva no desee, su memoria es la que la larva le proporcione. Sin embargo, esto tiene una contrapartida, y es que cualquier información que se hubiera conseguido mantener oculta se pierde y el parásito ya nunca logrará averiguarla.

Sin embargo, la vida útil del zángano es limitada: la larva es un parásito que crece y se alimenta dentro del cerebro del huésped, asumiendo cada vez más y más funciones hasta que llega un momento en que del anfitrión original sólo queda la carcasa. Cuando eso sucede (1d6 años después de la parasitación), la Regencia quita al zángano de la circulación, habitualmente fingiendo su propia muerte, propiciando su desaparición o, sólo en caso de

extrema necesidad, haciendo que los que lo conocían lo olviden para siempre. El estadio del zángano se ha completado y ahora es un operario.

ZÁNGANO

PLANTILLA DE 2 PUNTOS

Características: el zángano conserva las puntuaciones de característca del anfitrión.
Habilidades: las normales del anfitrión.
Dotes: el anfitrión conserva todas sus dotes.
Magia: si el anfitrión tenía capacidades mágicas, las pierde al estar bajo el control de la larva, pero puede usarlas cuando no esté siendo controlado.
Rasgos de especie: Mente de colmena, Mente disociada (ver texto)
Bonificaciones: Las que tuviera el anfitrión, con +2 a Voluntad.

OPERARIOS

Cuando un zángano se convierte en operario ya no hay marcha atrás. Ahora el anfitrión sólo es un "traje", un vestido para la larva. En este estado de desarrollo la larva es extremadamente voraz y necesita fluidos especiales para alimentarse que no puede tomar del anfitrión, o le consumiría en pocas horas. Por esa razón todos los operarios van equipados con máscaras nutrientes, cuyo aspecto recuerda vagamente a las máscaras antigas, y mochilas de sustento. Las máscaras se conectan a las mochilas mediante numerosos tubos por los que fluyen las sustancias supernutritivas que la larva necesita para mantenerse con vida.

La mayoría de los operarios forman el grueso del ejército de control de la Regencia. Equipados como soldados de asalto, entrenados mediante técnicas de sugestión y con la fidelidad a la Regencia que otorgan sus mentes totalmente controladas por las larvas, los operarios son la fuerza de choque de intervención rápida, soldados devotos, entregados y obedientes, dispuestos a entregar su existencia por la causa, sin preguntarse siquiera qué causa es esa. Cuando una luz anaranjada se filtre bajo la puerta de tu cuarto de baño será demasiado tarde... ¡ya estarán allí!

Desde las instalaciones secretas enterradas a cientos de metros bajo tierra, en el corazón de las ciudades, hasta el interior de tu casa en una décima de segundo, así viajan los operarios utilizando psicotúneles, lo más avanzado en la complicada ciencia de transporte de la Regencia. Armados con disruptores neurales y energoguantes, los operarios hacen desaparecer cualquier prueba que amenace con desvelar la Verdad.

Otros operarios evolucionan hacia aspectos más intelectuales, convirtiéndose en los investigadores que realizan los extraños experimentos de los regentes, siempre buscando formas de control mental más refinadas y efectivas. Ataviados como científicos, pero con la máscara respiratoria que todo operario necesita para que la larva se mantenga viva en ese estadio de desarrollo, los cirujanos, que es como la regencia llama a este grupo, borran mentes, manipulan memorias y controlan cuidadosamente el desarrollo de los legisladores en sus cámaras de incubación.

Algunos operarios (extremadamente pocos) consiguen desarrollarse a un estadio posterior. Esto requiere un periodo de supervivencia del operario de cientos de años, en los cuales la larva continúa creciendo dentro del anfitrión, afectando ahora de manera lenta pero irremisible a su metabolismo y su estructura corporal, remplazando órganos y produciendo mutaciones paulatinas y muy dispares. La culminacion de este proceso llega con la madurez reproductora de la larva, que ahora se ha fundido de forma completa e indivisible con su anfitrión, del que no queda nada reconocible. Esto convierte al operario en un Regente.

OPERARIO

54 PUNTOS (SECUACES)

Tipo de criatura: Humanoide Monstruoso
Velocidad: 9 m
Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 15 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 13 (+1), Carisma 10 (+0)
Habilidades: Atención 7 (+8), Atletismo 4 (+6) Buscar 2 (+3) Conducir 3 (+5), Intimidar 6 (+6), Saber (Tácticas) 2 (+2), Sigilo 4 (+6)
Rasgos de especie: Competencia en lucha sin armas, Competencia con armadura ligera, Competencia con armas de fuego personales, Mente de colmena
Bonificaciones: Ataque 4 (+6), Fortaleza 3 (+5), Reflejos 3 (+5), Voluntad 5 (+6)
Magia: Aptitud mágica 3, Reserva de esencia 9, 6 magnitudes de conjuros a discreción del DJ.
Combate: Iniciativa +5, Defensa 15, Armadura (traje de contención) Reducción de daño 3, Golpe +6 (1d3+1), Disruptor neural +6 (3d8 ó 4d6 de aturdimiento).
Salud: KO 5

CIRUJANO

48 PUNTOS

Tipo de criatura: Humanoide Monstruoso
Velocidad: 9 m
Características: Fuerza 11 (+0), Destreza 12 (+1), Constitución 10 (+0), Inteligencia 15 (+2), Sabiduría 15 (+2), Carisma 10 (+0)
Habilidades: Averiguar intenciones 4 (+6), Artesanía (Farmacéutica) 3 (+4), Buscar 4 (+6), Concentración 4 (+4), Intimidar 4 (+4), Medicina 8 (+10), Saber (psicocirugía) 5 (+7)
Rasgos de especie: Competencias en lucha sin armas, Competencia con armadura ligera, Competencias en arma exótica (psicobisturí), Cirugía, Mente colmena.
Bonificaciones: Ataque 0 (+1), Fortaleza 2 (+2), Reflejos 2 (+3), Voluntad 6 (+8)
Magia: Aptitud mágica 3, Reserva de esencia 11, 6 magnitudes de conjuros a discreción del DJ.
Combate: Iniciativa +3, Defensa 13, Armadura (traje de contención) Reducción de daño 3, Golpe +1 (1d3–1), Psicobisturí +1 (1d6)
Salud: Malherido 2, Incapacitado 7, Moribundo 12

LEGISLADORES

Cuando los operarios resultan una fuerza insuficiente, la Regencia cuenta con otras opciones, más expeditivas y menos discretas. Precedidos por un olor avinagrado y dulzón, los legisladores son siempre letales, no cogen prisioneros... y no dejan rastro. Sintetizados artificialmente en cubas de incubación, los legisladores se crean a partir de óvulos humanos, fecundados con ADN de las larvas. El resultado, un ser deforme de aspecto humanoide pero claramente inhumano, se desarrolla en el nutritivo entorno de las cubas de crecimiento bajo la atenta mirada de los cirujanos de la Regencia. En 72 horas el espécimen estará listo para salir de la cuba, dotado de unas características físicas impresionantes y la ciega lealtad de las larvas hacia la voluntad de la Regencia. Vivirá un máximo de 250 horas y pasado ese tiempo se descompondrán en un fluido ocre y de fuerte olor. Pasados unos minutos, ese líquido se habrá evaporado (a temperaturas superiores a –40º C) y no quedará ningún rastro del legislador. Si el legislador encuentra la muerte antes del fin de su periodo vital, se licuará y evaporará igualmente en poco tiempo.

Un legislador mide unos dos metros de alto, pero camina encorvado como un gorila, ya que sus piernas son ligeramente más cortas que sus brazos. Ambos tipos de extremidades terminan en afiladas garras de cinco dedos prensiles, lo que les hace especialmente hábiles para trepar y moverse por paredes y techos. La piel de estos engendros es blanquecina y rugosa, como si hubiera sido sometida a algún ácido u otro agente abrasivo, y carente totalmente de pelo o vello de cualquier clase. Tienen un aspecto musculado, con espaldas anchas y la columna vertebral fuertemente marcada, y carecen de genitales. Pero quizás lo más terrorífico de su aspecto sea el rostro: los legisladores tienen una cabeza alargada y grotesca, pero su cara es humana, normalmente de facciones suaves y delicadas, como la de un niño. Tremendamente inexpresivos, la primera impresión es creer que se trata de una máscara muy realista colocada sobre la cara del monstruo, pero no es así.

LEGISLADOR

44 PUNTOS

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso grande
Velocidad: 9 m
Características: Fuerza 20 (+5), Destreza 14 (+2), Constitución 15 (+2), Inteligencia 3 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (–2)
Habilidades: Acrobacias +2 (+4), Atención +5 (+6), Atletismo +13 (+18), Buscar 4 (+5)
Rasgos de especie: Arma natural Garras I, Arma natural Mordisco I, Asustar, Desgarramiento, Olfato animal, Infravisión I, Mente de colmena
Bonificaciones: Ataque 5 (+6), Fortaleza 6 (+8), Reflejos 4 (+6), Voluntad 3 (+4)
Combate: Iniciativa +6, Defensa 15, Golpe +6 (1d4+5), Garras +6 (1d6+5), Mordisco +6 (1d6+5), Presa +14
Salud: Malherido 9, Incapacitado 14, Moribundo 19

El tablero de ajedrez

Dos fuerzas cósmicas, dos conceptos encarnados en inteligencias incognoscibles, disputan una partida en nuestro mundo, una partida sobre la que ni siquiera la Regencia tiene control y en la que todos, absolutamente todos, somos peones.

Los motivos de los jugadores son desconocidos y, posiblemente, incomprensibles para la mente humana, pero está claro que hay dos bandos enfrentados en una partida ilegal que la Regencia no aprueba ni tolera, pero que tampoco puede impedir. La partida se remonta a los orígenes del mundo y algunos sucesos dramáticos o catastróficos se asocian con su transcurso, aunque esto, naturalmente, puede ser mentira.

Lo que está claro es que los jugadores de ajedrez y sus agentes (las piezas) desequilibran el orden que la Regencia se esfuerza en mantener, trayendo la violencia, el caos y la destrucción al ordenado mundo que los regentes han trazado. Y en el proceso traen la muerte y el sufrimiento en forma del sacrificio de miles, de millones de inocentes y prescindibles peones: los seres humanos.

La partida de ajedrez no es una lucha entre el bien y el mal, los agentes de los jugadores no son ángeles y demonios, pero no resulta difícil caer en ese error. A menudo, el jugador blanco representa conceptos e ideales que la humanidad consideramos deseables, como el honor, la esperanza o el sacrificio, mientras que el jugador negro encarna conceptos que la Humanidad juzga como inmorales como la venganza, la traición o el egoísmo. La diferencia fundamental con esa falsa creencia es que los seres humanos no son para los jugadores más que un mero instrumento. No es la salvación o la perdición de la Humanidad lo que está sobre la mesa, simplemente el deseo de prevalecer de una fuerza cósmica sobre su Némesis, empleando para ello todos los medios a su alcance.

EL JUGADOR NEGRO

El jugador negro encarna muchos valores que la Humanidad considera negativos o indeseables, como la avaricia, la lujuria o la desesperación. Resulta cómodo y fácil identificar a este bando con el Mal primigenio, las fuerzas de la oscuridad de las que hablan las religiones desde el principio de los tiempos. Pero como ya sabemos, esto no es correcto. El jugador negro encarna simplemente una serie de valores que, ¿casualmente?, están denostados en su mayoría en la sociedad en la que vivimos, pero su relatividad moral, alejada de los estándares humanos, hace que carezca de sentido considerarlo malvado.

Además, algunos conceptos típicamente identificados con lo malvado, como el engaño o la mentira, son repudiados por este bando, que prefiere sostener un enfrentamiento directo o recurrir a la tortura más brutal y expeditiva antes que mentir o tergiversar la verdad.

EL JUGADOR BLANCO

Inocencia, pureza o auxilio son algunos de los valores positivos que el jugador blanco encarna y pone en juego para vencer a su oponente. Son

valores deseables que la Humanidad identifica fácilmente con el bien. Sin embargo, los agentes del jugador blanco son también mentirosos consumados y no conocen la piedad, que desprecian como un valor propio de su oponente. Además, para ellos los humanos no son más que marionetas que manipular para conseguir sus objetivos, siempre relacionados con la destrucción del jugador negro.

LAS PIEZAS

Además de los humanos, que actúan como peones y no pertenecen realmente a ninguno de los dos bandos, siendo utilizados de forma indiscriminada, cada jugador controla una serie de piezas, seres de gran poder que sirven fielmente a su bando... la mayoría de las veces.

Aunque la metáfora del ajedrez es válida, los nombres de las piezas no siempre se corresponden y además solo hay una pieza de cada tipo. De este modo, que se sepa, hay un caballero blanco y un caballero negro, una torre blanca y una torre negra, un alfil negro (nunca se ha oído hablar del alfil blanco), un león negro, un dragón blanco y un juez blanco. No hay, que se sepa, rey ni reina. Al fin y al cabo esos papeles los desempeñan los propios jugadores.

Las piezas son seres muy poderosos, cuyos verdaderos nombres permanecen enterrados en el olvido. Algunos tal vez fueron humanos en el pasado y otros son y han sido siempre fuerzas cósmicas que representan arquetipos de nuestra realidad, como el valor, la ferocidad, la rebeldía o la obediencia. En todo caso, todos están encarnados en formas humanas y la mayoría llevan falsas vidas en parte por utilidad para la partida de ajedrez y seguramente en parte también por simple diversión.

Interactuar con las piezas es lo más cerca que un humano cualquiera (incluso un miembro del ejército anónimo) va a estar jamás de la partida de ajedrez. Las piezas pueden ayudar a los humanos si eso conviene a sus intereses (o si sienten empatía hacia ellos, dependiendo del concepto que la pieza represente) o utilizarlos para atacar a sus enemigos. Las piezas blancas nunca dudarán en matar a un humano si eso sirve a sus intereses (aunque no lo harán caprichosamente) mientras que las piezas negras preferirán torturar, mutilar y recurrirán al miedo y al dolor en ocasiones por simple placer, pero no matarán a no ser que sea extremadamente necesario. Por contra, las piezas blancas puede acudir al rescate de humanos en apuros sin razón aparente, mientras que una pieza negra sólo lo hará si tiene un interés en el humano concreto o de este modo se frustran los planes del otro bando.

EL ALFIL NEGRO — 130 PUNTOS

Emily, como le gusta ser llamada, es una niña morena pálida, flaca, desarrapada, sucia y desvalida. Tiene unos diez años, un rostro angelical, el pelo ensortijado y negro y viste sólo un camisoncito raído. Siempre va descalza. Al verla, uno tiene la sensación de estar contemplando la imegen misma del desvalimiento. Pero nada más lejos de la verdad, porque el alfil negro es un ser antiguo, muy antiguo. Encarna el peligro inminente que pasa desapercibido y también el dolor innecesario.

En algún momento del pasado, un pacto de favores o una deuda contraída puso a Emily al servicio de la Señora Steward (vér más adelante). Sin embargo, nadie que conozca esta relación duda de que el Alfil negro sigue siendo completamente fiel a las fuerzas del Jugador Negro, ni siquiera la propia señora Steward, una ferviente seguidora de la máxima: “ten cerca a tus amigos, pero más cerca a tus enemigos”.

Velocidad: 9 m
Características: Fuerza 18 (+4), Destreza 16 (+3), Constitución 14 (+2), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 23 (+6), Carisma 25 (+7)
Habilidades: Atención 4 (+10), Averiguar intenciones 9 (+15), Buscar 7 (+13), Diplomacia 4 (+11), Intimidar 13 (+18), Saber (Ciencia Arcana) 11 (+13)
Dotes: Armadura natural IX vulnerable al sonido, Competencia en lucha sin armas, Dominación, Encanto, Esquiva, Infravisión II, Pequeño, Trepador II.
Bonificaciones: Ataque 4 (+9), Fortaleza 2 (+4), Reflejos 6 (+9), Voluntad 6 (+12)
Magia: Aptitud mágica 10, Reserva de esencia 22, Conjuros conocidos: Alarido, Apertura, Causar miedo, Confusión, Infligir heridas crñiticas, Infligir heridas leves, Levitar,
Combate: Iniciativa +9, Defensa 21, Golpe +9 (1d3+3), Reducción de Daño (armadura natural) 9.
Salud: Malherido 4, Incapacitado 9, Moribundo 14

EL CABALLERO BLANCO — 115 PUNTOS

El caballero blanco es... todo un caballero. Siempre dispuesto a ayudar y socorrer a las damas y los indefensos, apareciendo en el momento justo en el lugar apropiado para evitar la tragedia, el caballero blanco es una de las piezas más carismáticas y representativas de su bando. Atlético, apuesto, siempre vestido elegantemente con traje blanco y camisa roja, con el pelo rubio largo y lacio y los ojos grises siempre ocultos tras unas gafas de sol redondas de cristales rojizos, es una figura que transmite seguridad y confianza. No es para menos, pues representa los aspectos del auxilio y el trato considerado. Sin embargo, es también un mentiroso consumado y un asesino frío y despiadado cuando los fines del Jugador blanco lo exigen.

Puede ser un poderoso aliado, pero nunca conviene fiarse de él, pues es casi seguro que cualquier gesto amable que realice esconda una treta o un fin oculto que puede finalizar con la ejecución de sus colaboradores.

Veocidad: 9 m
Características: Fuerza 21 (+5), Destreza 19 (+4), Constitución 15 (+2), Inteligencia 11(+0), Sabiduría 17 (+3), Carisma 20 (+5)
Habilidades: Acrobacias 6 (+10), Atención 8 (+11), Averiguar intenciones 7 (+10), Engañar 10 (+15), Intimidar 5 (+10), Recabar información 4 (+9), Saber (Ciencia Arcana) 8 (+8)
Dotes: Armadura natural V, Artes marciales de combate II, Competencia en lucha sin armas, Competencia con armas tradicionales, Iniciativa mejorada III, Infravisión II, Presencia defensiva.
Bonificaciones: Ataque 8 (+12), Fortaleza 5 (+7), Reflejos 5 (+9), Voluntad 3 (+6)
Magia: Aptitud mágica 8, Reserva de esencia 14, Conjuros conocidos: Afiladura, Confusión, Don de lenguas , Invisibilidad, Orden imperiosa, Proyectil mágico, Salto.
Combate: Iniciativa +15, Defensa 24, Reducción de Daño (armadura natural) 5, Ataque sin armas +12 (1d4+5 / 19-20), Bastón estoque +12 (1d6+5 /18-20)
Salud: Malherido 7, Incapacitado 12, Moribundo 17

¿UN TERCER JUGADOR?

Se rumorea que existe un procedimiento para elevar a un humano (u otro ser inteligente) a la categoría de tercera fuerza en contienda. Según esta historia al inicio de los tiempos había una tercera fuerza en conflicto, una fuerza que representaría valores que actualmente son desconocidos (e inconcebibles) para la humanidad. Esta fuerza, a la que algunos se refieren como el jugador rojo, fue derrotada y su esencia primigenia acabó encerrada en un objeto material. Este objeto puede ser una caja, un jarrón o una lámpara de aceite, según la versión de la historia que estés dispuesto a oír. En versiones más recientes, puede ser un dvd el contenedor de esta energía. Incluso, según algunos, la naturaleza del receptáculo se adapta a las expectativas del buscador, ya que en realidad se trata de una entidad conceptual: podría incluso ser un archivo descargable de Internet.

En todo caso, las historias coinciden en que si el objeto es encontrado y su contenido expuesto, otro receptáculo preparado de antemano que

esté presente absorberá y contendrá esa energía. Si el nuevo receptáculo es una criatura inteligente, entonces el ritual le convertirá en una fuerza cósmica de poder inimaginable: el jugador rojo habrá regresado. Desgraciadamente para algunos, las historias siempre son especialmente poco concretas en lo que se refiere a la forma de encontrar el objeto, la manera de abrirlo o como debe prepararse al nuevo receptáculo.

Sea como fuere, realidad o leyenda, no son pocas las personas que se han lanzado a esta búsqueda a lo largo de la historia. Convertida en obsesión para algunos, los nuevos buscadores no dudan en retomar la tarea donde otros la dejaron antes de morir o perder definitivamente la razón.

El Ejército Anónimo

La principal fuerza de resistencia humana contra la Regencia y su orden constrictor de la libertad mental y el desarrollo personal es el Ejército Anónimo. Naturalmente, esta denominación responde al hecho de que sus integrantes han abandonado sus nombres para deshacerse del poder que la Regencia tiene sobre ellos. En su lugar adoptan sobrenombres singulares y extraños, que cada miembro elige para sí mismo, librándose de este modo de la debilidad del nombre propio impuesto.

El Ejército Anónimo es una fuerza caótica, desorganizada y desestructurada. Ahí reside, paradójicamente, su fuerza. De ser de otro modo los regentes hubieran terminado con ellos hace mucho tiempo, porque el ejército anónimo encarna la anarquía que se enfrenta al corrupto orden de la Regencia.

Si te gustan los números, supón que uno de cada millón de habitantes es miembro del Ejército Anónimo. No estarás lejos de acertar.

Alejados de los estándares sociales, los miembros del Ejército Anónimo sobreviven como marginados e inadaptados sociales y llevan a la máxima expresión su enfrentamiento contra la realidad que la Regencia nos impone hasta en los pequeños detalles, por lo que sus miembros adoptan habitualmente estéticas extremas.

El símbolo del ejército anónimo es el cero.

CÉLULAS

En cada ciudad importante, en los núcleos de poder de la Regencia, uno o más grupos de esta resistencia mantienen varios escondrijos, refugios (denominados habitualmente nidos), depósitos de armas y bases de operaciones, comportándose como terroristas de la realidad.

Estos grupos autosuficientes se denominan células. Una célula está formada normalmente por entre tres y diez miembros que comparten una base de operaciones, entrenan juntos y organizan y realizan sus propias operaciones sin rendirle cuentas a nadie. Es una estructura fundamentalmente horizontal, donde todos los miembros son iguales y su opinión y voto valen lo mismo.

Hay dos pequeñas excepciones. Es frecuente que las células escojan un portavoz. Su función es estar en comunicación con las demás células de las zonas cercanas y su voto vale doble en caso de empate en una votación. Esta es la teoría, pero en la práctica el portavoz suele actuar como líder natural y llevar la iniciativa en la mayoría de los asuntos clave que afectan a la célula.

Además del portavoz, muchas células escogen un estratega, una especie de líder de campo con experiencia en combate que es quien diseña, supervisa y dirige las operaciones.

AGENTES LIBRES

Además de las células, el ejército anónimo tiene un buen puñado de agentes libres. Suelen ser miembros antiguos que pertenecieron a una célula que ya no existe por una razón o por otra y han preferido seguir por su cuenta en lugar de formar un nuevo grupo o unirse a otro.

Sobrevivir trabajando para el ejército anónimo en solitario es una labora francamente compleja que requiere gran cualificación o talento, por lo que los agentes libres son a menudo miembros reputados a los que las células acuden en busca de consejo o ayuda.

ANDY KAUFFMAN

"Buenos días y bienvenidos a mañana cero, la voz libre que trae la verdad sobre la lucha que libran en nuestras mentes y nuestras calles las fuerzas anónimas de la rebelión contra los amos del sistema". Así empieza un día cualquiera "Mañana Cero" el programa de radio clandestino de Andy Kauffman, uno de los agentes libres más famosos y respetados del ejército anónimo.

Casi nadie a visto a Kauffman, de modo que no está muy claro que aspecto tiene ni porqué conserva un nombre "normal" (aunque sea seguramente un psedónimo) cuando las directrices del Ejército Anónimo son tan claras al respecto. Para algunos es una muestra supina de la expresión de libertad y renuncia a las reglas de Kauffman, que ni siquiera acepta las del Ejército Anónimo. Para otros es un desafío a la Regencia: "sabéis mi nombre, venid a por mí si podéis". Para otros es un indicio de que Kauffman quizás no sea humano, o no como lo entendemos nosotros.

Como sea, esta claro que Mañana Cero es un punto de referencia para las células de todo el mundo. Un programa pirata cuya señal no ha conseguido ser rastreada ni interferida y que se cuela en las radios de medio Mundo para llenarlas de noticias crípticas y referencias veladas que solo los miembros del Ejército Anónimo pueden entender.

El gobierno

Aunque en los archivos secretos de las agencia de inteligencia se ocultan informes donde se mencionan diversos episodios inexplicables de carácter sobrenatural relacionados con transgresiones de la realidad que la Regencia nos impone, por propia definición, los gobiernos son incapaces de tener una visión ni tan siquiera aproximada de lo que realmente sucede.

Así es, ya que al fin y al cabo un gobierno es una estructura extremadamente organizada cuyo funcionamiento es eminentemente burocrático. La influencia de la Regencia sobre los gobiernos no podría ser por tanto, mayor, ya que al fin y al cabo están construidos a su imagen y semejanza. El propio funcionamiento gubernamental constituye un velo adicional sobre la Verdad y los agentes del gobierno, sujetos a directrices y normas sin fin, son de todos los humanos los más vulnerables a los poderes de la Regencia.

Aún así, por la fuerza de la voluntad humana, siempre hay algún agente gubernamental que empieza a unir cabos y juntar las piezas del puzzle. Esto invariablemente va acompañado de síntomas de locura, por lo que muchas veces la intervención de la Regencia es innecesaria para corregir la situación: las propias estructuras de normalización que imperan en los gobiernos se encargan de desacreditar al sujeto, para luego alejarlo confinándolo en alguna institución mental, donde los cirujanos de los regentes se encargarán de convertirlo en un individuo nuevamente provechoso.

Independientes

En los círculos paranormales hay algunas personas que van a lo suyo. De una manera u otra han tenido contacto con la Realidad tras el velo y en mayor o menor medida tienen nociones sobre la Verdad. Son los independientes, agentes de su propio beneficio que pueden ser aliados o enemigos dependiendo de sus propios intereses y de las circunstancias concretas.

EL COLECCIONISTA DE SUEÑOS

En su lujosa mansión en Bel Air, el coleccionista de sueños escucha pacientemente la narración de los sueños que los desesperados le transmiten. Una diligente secretaria mecanografía con detalle la narración del sueño y este queda mágicamente capturado y pasa a formar parte del archivo del Coleccionista. A cambio, el desesperado soñador recibirá el pago convenido, dinero, favores mágicos o información a menudo imposible de conseguir de otra forma.

Nadie sabe a ciencia cierta si el coleccionista es un arquitecto muy poderoso o algún tipo de entidad cósmica. Como sea, aparenta ser un decrépito anciano, de corta estatura, pelo cano y ralo y gruesas gafas de pasta que camina encorvado arrastrando los pies como si el mundo entero pesara en sus ancianas espaldas. Más vale que su frágil aspecto no te engañe, porque el Coleccionista es uno de los miembros de los círculos paranormales más poderosos que se conocen públicamente.

Cualquiera que pida cita previa puede ser recibido en la mansión del coleccionista. Recibe a tres o cuatro personas al día, por lo que la lista de espera es de varias semanas, pero si se esgrime la urgencia es posible conseguir un hueco en uno o dos días. Allí, tras esperar el turno en una sala de espera junto al resto de soñadores que el Coleccionista recibirá ese día, la señorita Highstacker, la asistente personal del coleccionista, conducirá al personaje escaleras arriba a una sala de archivo donde el propio Coleccionista y su secretaria, Nancy Littletop, escucharán pacientemente la petición del soñador. Tras esto, el coleccionista pondrá un precio en sueños al favor solicitado (normalmente entre uno y cinco), sueños que el personaje deberá relatar mientras Nancy mecanografía diligentemente el relato correspondiente.

En términos de juego, cada sueño ofrecido al coleccionista baja 1d3 la puntuación de Sabiduría del personaje. La experiencia supone una prueba de Horror de CD 15.

El coleccionista no es todopoderoso, por lo que no puede hacerlo todo, pero sí tiene grandes poderes. Entre las cosas que podría hacer (al coste de cinco sueños) se encuentran: resucitar a un muerto, enviar al pasado (o al futuro) a un personaje, proporcionar los medios para eliminar a un Regente o a una pieza de ajedrez, mostrar al personaje una visión de que hubiera ocurrido si un hecho concreto del pasado cambiara, intercambiar las mentes de dos personas, etc.

No se ofrecen valores de juego del Coleccionista, ya que sus capacidades extraordinarias difícilmente se pueden traducir a valores de juego. Queda a discreción del DJ si el Coleccionista es realmente el débil anciano que parece ser (y por tanto susceptible a sufrir daño físico) o se trata sólo de la fachada de una entidad mucho más poderosa.

EL JINETE NOCTURNO

La encarnación de la violencia más cruel y arbitraria, el sadismo más brutal imaginable. Eso es el Jinete nocturno. Es una fuerza cósmica encarnada en una persona, que debe representar todos los valores que el Jinete nocturno supone. En definitiva, el Jinete nocturno es un psicópata cuya depravación le ha otorgado una consciencia cósmica superior. Pero además, el Jinete encierra la tragedia de la víctima convertida en asesino, de modo que el que juegue este papel deberá poseer también una historia de abusos y maltrato en su infancia.

Sólo puede haber un Jinete nocturno, por lo que el Jinete deberá ser destruido antes de que un nuevo candidato alcance su puesto. En ocasiones, el actual Jinete busca su propia destrucción a manos de un sucesor digno para perpetuar su estela de horror y depravación, frecuentemente alguien que en su niñez fue víctima de las atrocidades cometidas por el mismo Jinete.

El Jinete nocturno es el hombre del saco y el monstruo del armario. Su aspecto puede variar ligeramente, pero habitualmente es un monstruo macrocefálico, con una boca desconmunal llena de afilados colmillos y un cuerpo lleno de pústulas y tumoraciones. Es alto y delgado, con los huesos prominentes y largos brazos y piernas finalizados en garras. Su sexo es una protuberancia grotesca y desmesurada. Verlo salir de la oscuridad requiere una tirada de Horror CD 20.

JINETE NOCTURNO — PLANTILLA DE 76 PUNTOS

Características: Fuerza +10, Destreza +6, Constitución +8
Habilidades: las que tuviera antes de su transmorfación, con las siguientes añadiduras: Intimidación +9, Atletismo +6, Sigilo +9.
Dotes: Las que tuviera originalmente, más las siguientes: Armadura natural VI, Arma natural (garras) III, Arma natural (dientes afilados) II, Aparición horrenda, Infravisión II, Regeneración X (Bonificador II, Ritmo VIII), Trepador II
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +4, Reflejos +3, Voluntad +1
Magia: pierde la que tuviera, pero a cambio recibe Aptitud Mágica 6 y los siguientes conjuros: Acelerar, Causar miedo, Inmovilizar persona, Perdición, Silencio

EL FANTASMA VAGABUNDO

El opuesto kármico al Jinete nocturno es el Fantasma vagabundo. Al igual que el Jinete, representa un arquetipo que se puede encarnar si se encaja lo suficientemente bien en el papel. En el caso del Fantasma se trata del perdedor desarraigado, el marginado que no pertenece a ningún sitio y en el que nadie confía. El Fantasma no pertenece a ninguna parte y está condenado a la soledad y el rechazo. Habitualmente es una víctima de abusos incapaz de establecer relaciones normales con otras personas que ha aprendido a mantenerse alejado del contacto humano y ha desarrollado conductas entrañas y excéntricas que hacen que los demás lo consideren un paria peligroso. Sin embargo, el Fantasma es una figura trágica y positiva cuyo objetivo primordial es proteger a los indefensos, especialmente de su némesis.

El ciclo del Fantasma es similar al del Jinete nocturno. Tanto es así, que a menudo ambos seres pelean por el mismo candidato a sucederles. Sin embargo, para convertirse en el Fantasma vagabundo es necesario que el Fantasma anterior se sacrifique por proteger a su sucesor.

El Fantasma vagabundo conserva su aspecto humano, pero siempre sucio y desarrapado. Viste harapos y vendas y huele a basura y orines.

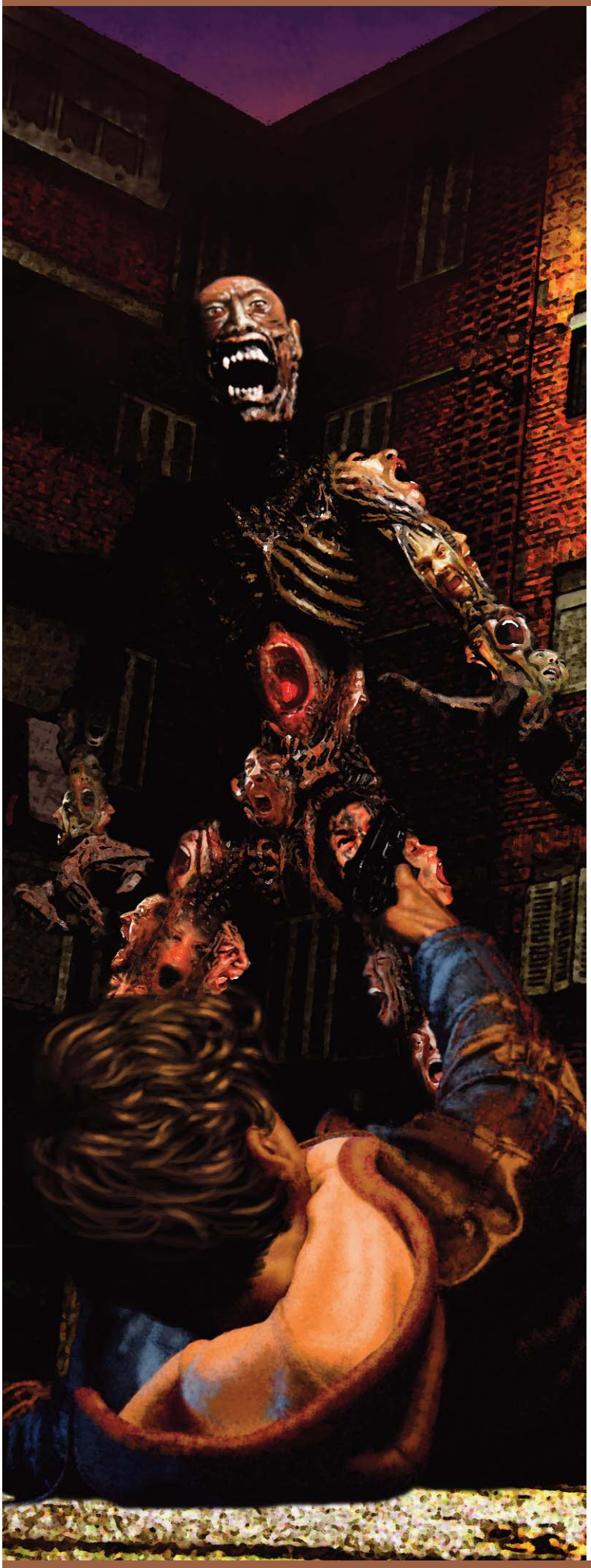
FANTASMA VAGABUNDO — PLANTILLA DE 84 PUNTOS

Características: Fuerza +4, Destreza +4, Constitución +8, Sabiduría +6
Habilidades: las que tuviera originalmente, con los siguientes añadidos: Atención +8, Engañar +6, Juegos de manos +6, Supervivencia +8
Dotes: Las que tuviera orginalmente, más las siguientes: Armadura natural VII, Interponerse, Infravisión II, Oponente predilecto V (Jinete nocturno)
Bonificaciones: Ataque +1, Fortaleza +5, Reflejos +5, Voluntad +6
Magia: pierde la que tuviera, pero recibe a cambio Aptitud Mágica 7 y los siguientes conjuros: Augurio, Contorno borroso, Curar heridas críticas, Curar heridas moderadas, Discernir mentiras, Dormir, Luz abrasadora.

LA ANCIANA SEÑORA STEWARD

Con posesiones en todo el mundo, la anciana señora Steward es una figura pública y prominente en los círculos paranormales. No se sabe a ciencia cierta la edad de la mujer, que aparenta más de 90 años, pero muchos aseguran que es centenaria, mientras que otros afirman que solo tiene veintipocos años.

En todo caso, esta anciana compra, vende y cambia todo tipo de objetos de naturaleza paranormal y tiene favores y tratos con toda clase de seres, aunque parece especialmente vinculada al jugador negro. Tanto es así que el Alfil Negro, una entidad que responde al nombre falso de Emily y aparece como una niña morena, sucia y semidesnuda, está aparentemente a su servicio.



La señora Steward tiene el pelo gris y escaso y lo lleva largo y recogido en un moño. Mide un metro cincuenta y poco y está extremadamente delgada, teniendo un aspecto de suma fragilidad. Naturalmente, la mayoría de los que la conocen sospechan que es una fachada, aunque también podría ser que su propio poder la estuviera consumiendo.

Su secretario personal es el grotesco y enigmático Mister Rictus, un personaje obeso que se apoya en un bastón al andar, fumador compulsivo, horriblemente desfigurado y que siempre oculta sus ojos serpentinos tras unas gafas de espejo.

Al igual que ocurría con el Coleccionista de sueños, no se ofrecen valores de juego para la señora Steward. Su poder debería ser bastante superior al de un Regente (como el descrito en la página 280) y su función en el juego no sería la de enfrentarse a los personajes directamente, sino más bien es el ejemplo de que la Humanidad puede desarrollarse a formas más poderosas que sus enemigos de la Regencia y buscar su propia manera de manipular un mundo lleno de fuerzas ocultas en conflicto.

Trece cosas que podrían ser ciertas o no

1. Nada que haya ocurrido antes de 1999 ha ocurrido realmente. En esa fecha la Regencia tomó el control de nuestra realidad manipulando nuestras percepciones y recuerdos, así como la conciencia colectiva y la Historia. Antes de ese momento la Humanidad era un conjunto de seres casi todopoderosos etéreos que vivían en una armonía natural sin leyes de ninguna clase. El pasado es mentira.
2. La ciencia es un engaño de la Regencia. Cada vez que la Humanidad está cerca de encontrar las leyes físicas del mundo de la Regencia, sus servidores las cambian haciéndolas más complejas. De este modo, antes el mundo era plano, luego la ley de la gravedad era completamente cierta, después la de la relatividad era la única necesaria para explicar nuestro Universo y así sucesivamente.
3. Los Regentes son una creación de la conciencia colectiva de la Humanidad para limitarse y restringirse a sí misma.
4. No se puede ver el futuro, pero se puede recordar el futuro, ya que la Humanidad es realmente omnisciente en toda la corriente temporal. Tampoco se puede viajar en el tiempo, pero sí se pueden conocer vívidamente las posibilidades rechazadas de la corriente temporal, lo que provoca la ilusión de viajar en el tiempo.
5. Hay un número limitado de seres humanos, por lo que cuando uno muere su conciencia en enviada a otro que nace, lo que origina el mito de la Reencarnación. Pero además este número es más limitado de lo que se podría suponer, y lo que pasa es que la Regencia ha separado las conciencias de cada humano en varios cuerpos muy alejados entre sí. Si las personas que comparten conciencia se encontraran podrían fundirse en un ser superior, sin embargo la Regencia se cuida mucho de que eso no suceda.
6. La partida de ajedrez acabará con la destrucción del mundo y evitarlo para proteger a la Humanidad es el verdadero objetivo de la Regencia.
7. Cada humano posee un verdadero nombre. Si descubres el tuyo entonces alcanzarás tu estado de poder real.
8. Todos los nacidos a partir de 1987 son zánganos, ya que a partir de ese momento la Regencia instauró un sistema para implantar larvas en todos los recién nacidos, lo que mejora la simbiosis con el anfitrión y retrasa indefinidamente el tiempo que este tarda en convertirse en un cascarón vacío.
9. Los Regentes son un grupo de seres Humanos que se alzó sobre el resto, sometiéndolos. Son por tanto los únicos que conservan el acceso a todo el poder original de la Humanidad.

10. Si entrenas tu voluntad para que sea lo suficientemente fuerte, puedes controlar a una larva implantada en lugar de que ella te controle a ti. A partir de su control tendrías acceso a todo el conocimiento de la Regencia que se almacena como una mente colmena entre los zánganos.
11. Todas las muertes son falsas. Cuando alguien muere, en realidad vuelve a la vida en 72 horas. En ese tiempo, sin embargo, la Regencia se ocupa de sustituir el cuerpo inerte por una réplica y reubica al original con otros recuerdos antes de que se recupere.
12. Los Regentes son alienígenas venidos del espacio o seres de otra dimensión o Neandertales superevolucionados o demonios de una religión desaparecida.
13. En todas las parejas de gemelos hay uno que es inmune al control de las larvas.

El estilo de Insane

La locura es el concepto central en Insane. La locura y el horror. No pierdas de vista que los protagonistas de Insane son personas que no solo parecen locos por su forma de actuar o por lo que podrían contarte si les preguntaras, sino que lo están (o lo terminan estando), pero eso no les incapacita como en otros juegos. La locura es la llave del poder en Insane.

Insane mezcla dos géneros distintos que deberían estar presentes en mayor o menor grado en todas las partidas de esta ambientación: el horror y la acción.

Explota el horror en momentos precisos, cuando una horrible revelación tenga lugar o los personajes se enfrenten a un antagonista poderoso (como un Regente) o descubran los terribles efectos que la exposición a la Verdad ha tenido sobre el cuerpo y la mente de un ambicioso aspirante a pez gordo en los círculos paranormales. El horror puede explotarse especialmente bien si los personajes comienzan siendo personas normales cuyos descubrimientos terminarán convirtiéndoles en activistas del Ejército Anónimo.

Pero claro, también hay operarios, zánganos maliciosos y policías que no saben lo que pasa pero a los que no les gusta tu pinta de vagabundo o punki ni que vayas armado hasta los dientes, de modo que la acción estará también presente en la partidas de Insane.

Personajes de Insane

En la mayoría de las partidas de Insane los personajes serán miembros del Ejército Anónimo. Como tales, habrán tenido algún contacto con la Realidad tras el velo y seguramente hayan desarrollado algún tipo de capacidad mágica. A continuación se sugieren algunos rasgos que pueden ser especialmente útiles para guíar la creación de personajes en esta ambientación:

Aptitud Mágica: casi la mitad de los miembros del EA han desarrollado ya alguna capacidad mágica. No estaría mal que los PJs mantuvieran esa proporción. Recuerda que en esta ambientación la Aptitud Mágica está vinculada a una escuela concreta, por lo que cada personaje podrá conocer sólo conjuros de una escuela a su elección.

Locura: la locura en Insane es la llave de la liberación. Los personajes que tengan Aptitud Mágica es difícil que no hayan adquirido alguna locura, por lo que usa las reglas de locuras iniciales (ver pág. 157) para simular esto.

Competencias con armas: al fin y al cabo, el Ejército Anónimo es un grupo terrorista, por lo que la mayoría de sus miembros reciben un entrenamiento básico para al menos saber coger una pistola.

Un grupo equilibrado: una célula del Ejército Anónimo tiene que sobrevivir de manera autosuficiente, por lo que todos los miembros deberían contribuir significativamente. Estaría bien que al menos uno tuviera conocimientos médicos (y tal vez la dote Cirujía), otro conocimientos de electrónica, otro (vale, o el mismo) de mecánica, etc. La Supervivencia nunca está demás (y la dote Rastrear hará especialmente útil al personaje que la tenga).

Una vida anterior: antes de unirse al Ejército Anónimo, los personajes habrán tenido una vida normal y trabajos normales. Escoge alguna habilidad que refleje esto, aunque parezca que no vaya a ser útil durante el juego le dará fuerza y personalidad al personaje.

Por último, si utilizas las **reglas de Riqueza**, recuerda que los miembros del EA son marginados viviendo al margen de la sociedad: sin disponer de tarjetas de crédito o cuentas bancarias que alertarían a la Regencia de todos sus movimientos, el tema del dinero se puede complicar bastante. Sería recomendable que los personajes tuvieran Riqueza 0 ó +3 como máximo para reflejar esto. Esto significa que cuando quieran algo medianamente caro tendrán que ir y cogerlo...

Ideas de aventuras

- **Terapia de grupo.** Los personajes son gente normal (personajes de 40 puntos) que no se conoce entre sí con problemas psicológicos: todos tienen horribles pesadillas que interfieren con su vida diaria, lo que les ha llevado a buscar ayuda psiquiátrica. Eso les lleva a participar en una terapia de grupo con el doctor Levenne. En realidad, Levenne es un zángano de la Regencia y los personajes miembros del ejército anónimo que formaban una célula y que han sido reprogramados mentalmente y a los que se les han dado vidas falsas, en las que zánganos que fingen ser sus familiares y amigos les mantienen vigilados. La Regencia quiere de esta manera encontrar una caja que la célula robó y cuyo poder podría convertir a un arquitecto suficientemente poderoso en el Jugador Rojo. Pero otras fuerzas están más interesadas en que los personajes recuerden quienes son y estos empiezan a tener extraños encuentros que tal vez les hagan dudar aún más sobre su salud mental. Conforme los personajes van recordando cosas de su vida como terroristas de la realidad, van recibiendo puntos de personaje adicionales (hasta los 30 que les faltan) para completar el lado paranormal de su personaje y si son lo suficientemente rápidos y discretos tal vez puedan reactivar su célula y recordar el escondite de la caja antes de que Levenne y las fuerzas a las que sirve les arranquen ese secreto y ellos dejen de serles útiles.
- **Regreso a la escuela.** Una escuela privada de gran prestigio y tradición a la que acuden los hijos de importantes prohombres de la sociedad está bajo el absoluto control de la Regencia, que la utiliza para convertir a los niños en zánganos servidores de sus intereses y afianzar así de manera más directa su control sobre las altas esferas. Como primera opción, los personajes forman una célula que ha descubierto que algo sucede en esa escuela (aunque no saben hasta que punto está controlada por las fuerzas de la Regencia) y se han infiltrado como profesores, bedeles, personal de limpieza o incluso alumnos (si alguno es lo bastante joven o puede parecerlo) para investigar desde dentro. ¿Qué harán cuando descubran que muchos de los niños están ya infectados por larvas arraigadas en sus cerebros y que la única solución es matarlos? Como segunda opción, los personajes podrían ser personas normales que trabajan o estudian en el colegio y que empiezan a darse cuenta de que algo siniestro está ocurriéndole al personal y los alumnos del centro, al más puro estilo de los ultracuerpos.
- **La subasta.** La energía psíquica (el alma) contenida en una botella de refresco de un valioso miembro del ejército anónimo (la peligrosa Lady Sting) va a ser subastada por el tétrico Mister Rictus. Los personajes son miembros de la antigua célula de Lady Sting (o de otra que conociera a la terrorista) y quieren hacerse con ella. Robarla quizás no sea la opción más apropiada, pues la subasta seguramente reúna a individuos muy peligrosos de los círculos paranormales, incluyendo a piezas de ajedrez, el coleccionista de sueños y seguramente espías de la Regencia. Tampoco la célula tiene nada excepcionalmente valioso para ofre-

¡QUIERO SABER MÁS!

¿Alguna de las tres ambientaciones que hemos propuesto te ha gustado? ¿Desearías saber más de ella? ¿Te gustaría que le diéramos un suplemento con un desarrollo más extenso y alguna aventura completamente desarrollada? Pues no dudes en ponerte en contacto con nosotros y darnos tu opinión, estaremos encantados de escucharte y tenerlo en cuenta para futuros suplementos **NSd20**.

cer a cambio. ¿Conseguirán tramar un plan para rescatar la esencia de Lady Sting e impedir que esta y la información sobre el ejército anónimo que posee caigan en malas manos? ¿Podrán encontrar algo que ofrecer a cambio de su compañera?

- **Atrapados en el tiempo.** En el curso de una misión de sabotaje, la célula de los personajes es descubierta y masacrada por un grupo de legisladores. Sin embargo, al morir, los personajes despiertan nuevamente en el mismo día en que ocurrió todo. Cada vez que ese día acaba, sin importar si los personajes realizan el sabotaje o no ni cuál es su resultado, el día vuelve a comenzar de nuevo cuando los personajes se duermen (y lo hacen aunque traten de evitarlo con todas sus fuerzas) o mueren. En realidad, todo es obra de un poderoso artesano que se ha sintonizado con ellos accidentalmente y al que tienen que salvar de morir ese mismo día. Descubrirlo no será fácil, aunque recibirán pistas en forma de *déjà vu*, presentimientos o lo que sea conforme los días se repitan. Evitar la muerte de este hombre tampoco será pan comido: se encuentra esperando su ejecución ese mismo día en una prisión de máxima seguridad.
- **Tren nocturno al infierno.** Los personajes son personas normales (o miembros del Ejército Anónimo reprogramados) que viajan por la noche en el metro de vuelta a su hogar. Apenas hay personas en el tren a esas horas, de modo que no pueden evitar trabar contacto visual unos con otros. El tren pasa por varias estaciones y, de vez en cuando, las luces parpadean y se apagan unos segundos: lo típico. De pronto, el tren sale de una estación y se adentra en un túnel interminable. La luz se apaga definitivamente y en la oscuridad se oyen unos gritos. Cuando la luz vuelve, un pasajero del tren está muerto, horriblemente eviscerado. Y sentada junto a él hay una niña pequeña, de unos 10 años, morena, sucia y vestida con unos harapos que apenas cubren su cuerpecito. Es Emiliy, el Alfil negro, un agente del Jugador negro que cumple servicio por algún favor prestado a las órdenes de la señora Steward. ¿Qué ha pasado realmente? ¿Por qué son los personajes testigos de este brutal crimen? ¿A donde se dirige el tren?
- **Doble o nada.** Los personajes son miembros del Ejército Anónimo investigando una trama que les ha llevado a sospechar que algunos de sus compañeros (de la misma o de otra célula) han sido reemplazados por clones realizados por la Regencia y condicionados mentalmente para espiarles. Al parecer, las personas originales se encuentran cautivas en alguna instalación secreta (y posiblemente subterránea) donde son interrogadas por operarios sin escrúpulos utilizando las técnicas más refinadas de psicotortura. ¿Lograrán los personajes averiguar dónde está este lugar y rescatar a sus compañeros antes de que revelen información crucial o mueran? ¿En quién podrán confiar y en quién no? ¿Qué ocurrirá cuando, al encontrar el lugar y a los cautivos, un duplicado idéntico a uno de los personajes se encuentre entre los prisioneros? ¿Será un truco de la Regencia o será el personaje el clon sin saberlo?
- **Entre todos los locos.** Un valioso miembro independiente del Ejército Anónimo ha sido capturado por la Regencia, reprogramado y encerrado en un psiquiátrico con la intención de obtener la información que posee sobre el emplazamiento de varios nidos del Ejército Anónimo. Para evitar un rescate, a parte de vigilar el manicomio con mil ojos, los Regentes han alterado quirúrgicamente también el aspecto del individuo. Los personajes han averiguado esta información como te mejor te parezca (quizás el subconsciente del cautivo ha enviado sueños crípticos a sus aliados), pero en todo caso no saben quién es (cree ser) y ni que pinta tiene su aliado en estos momentos. Toca por tanto infiltrarse en el sanatorio haciéndose pasar por médicos, celadores, enfermos, etc. y tratar de averiguar quién es su hombre antes de que la Regencia descubra la operación y la cosa termine mal.
- **Cerebros en un tarro.** Los personajes han sido capturados y puestos a disposición de los cirujanos que pretenden realizar con ellos ignominiosos experimentos. Para comenzar, sus cerebros han sido extraídos de sus cuerpos y colocados en sistemas de soporte vital conectados a un sistema de sensores. En esta psicodélica aventura se puede representar el pasado reciente de los personajes y cómo han llegado a esa penosa situación a través de flashbacks, etc., mientras piensan si disponen de alguna facultad mágica que puedan usar para liberarse o mandar un aviso a algún aliado. Tal vez como parte de los experimentos se induzca a los sujetos a vivir experiencias falsas y los personajes crean haberse liberado sólo para descubrir al instante siguiente que siguen cautivos en los tarros. O quizás sea la vivencia de ser cerebros en tarros la que ha sido artificialmente impuesta y los personajes se encuentran comatosos en algún hospital controlado por la Regencia.
- **La doncella y el dragón.** Los personajes son aventureros en un mundo de fantasía medieval. Al llegar a un nuevo reino en el devenir de sus viajes, descubren que un malvado dragón ha secuestrado a la hija del Rey y que este ofrece una gran recompensa (y tal vez a su propia hija en matrimonio, como dicta la tradición) a quien logre rescatarla. No, no nos hemos equivocado de ambientación porque, efectivamente, eso no es lo que está ocurriendo en realidad. Las mentes de los personajes han sido manipuladas por la Regencia para cumplir un cometido particular (por ejemplo, asesinar a un aliado suyo, el "dragón") a través de disfrazar la realidad como un mundo de fantasía, tratando de evitar de este modo todo referente que les pudiera dar claves para recordar. Deja que los jugadores creen personajes de fantasía medieval sin saber esto y jueguen un rato y luego intercala flashes con lo que está pasando realmente cuando las acciones del grupo propicien alguna clave. ¿Lograrán los personajes recordar quienes son y escapar de la fantasía antes de que sea tarde?
- **Tabula rasa:** Los personajes son personas normales (personajes de 40 puntos) que despiertan en una nave industrial abandonada sin recordar cómo llegaron allí y nada de lo sucedido en las últimas ocho horas. Cada uno aparece en un lugar distinto de la nave sin saber inicialmente que el resto está allí también y todos en extrañas circunstancias: uno de ellos despierta completamente cubierto de sangre (que resulta no ser suya), otro lo hace con un cuchillo ensangrentado en la mano, otro con una herida (superficial) de arma blanca, otro con unas esposas rotas en las muñecas, etc. Los personajes no recuerdan conocerse ni qué hacen allí todos juntos y qué ha pasado es un misterio. En sus pesquisas sobre lo ocurrido, encuentran a dos personas muertas a las que obviamente se las ha torturado hasta morir en algún lugar del edificio. Además, en otro sitio hay algún objeto valioso inverosímil (por ejemplo, un cáliz de oro o un cofre con doblones del siglo XVIII). Pasado un tiempo, a lo lejos, las sirenas de la policía anuncian que van a recibir visita. ¿Qué es lo que ha ocurrido y por qué? Una posibilidad es que se trate solamente de un macabro juego de alguna fuerza superior (el jugador negro, por ejemplo) o de un experimento de la Regencia y realmente todo sea un montaje para estudiar las reacciones de los personajes. O tal vez todos sean zánganos a los que sus larvas han obligado a torturar y matar a unos miembros del Ejército Anónimo para sacarles información, pero justo al final una de sus víctimas ha lanzado un conjuro que los ha desorientado y anulado a las larvas, que ahora están inactivas.

VARIACIONES

RECONSTRUYENDO EL SISTEMA NSD20

Después de páginas y páginas en las que has leído diferentes reglas y opciones para ayudarte a crear tu mundo de juego particular sustentado por **NSd20**, aún nos queda un secreto más por revelarte: las posibilidades que te brinda compartir tus creaciones con otros. Desde Nosolorol Ediciones queremos apoyar el desarrollo de este sistema, y crearemos material en el que propondremos diferentes ambientaciones, aventuras y demás, pero quién mejor conoce las necesidades de los jugadores son los propios jugadores. Aunque dedicáramos horas y horas a elaborar todo tipo de reglas, aunque describiéramos todas las naves espaciales que se nos ocurrieran, seguiríamos quedándonos cortos, porque no somos capaces de ver lo que hay dentro de tu cabeza y la del resto de la comunidad de jugadores de **NSd20**. Por esta razón, queremos darte unos cuantos consejos para elaborar tus propios añadidos para el juego, bien sea en la forma de ambientaciones, criaturas, reglas adicionales o nuevas dotes, listados de habilidades o lo que desees. Con estos consejos te será mucho más fácil hacer todo eso, pero si además compartes esta información con otros grupos de juego (enviándola a nuestra página web, publicándola en tu blog o de cualquier otra forma) y ellos hacen lo mismo, este sistema crecerá más allá de lo que cualquiera de nosotros podrá imaginar. ¿Navíos del siglo XV pasados a nuestro sistema? ¡Seguro que algún Director de Juego está ambientando una partida en esa época! ¿Razas alienígenas parecidas a las de una serie que te gusta? ¡Seguro que hay más apasionados como tú de esa serie deseando colaborar contigo para ayudarte a definirlas en términos de juego! Una de las cosas más especiales que nos brindan los tiempos en los que vivimos es que ahora podemos comunicarnos de una forma que era impensable hasta hace unos pocos años, y podemos compartir lo que creemos juntos. Ésa es la esencia de **NSd20**: trabajo en común para la diversión común.

Nuevas reglas

Si diseñas una nueva regla, por ejemplo una ampliación de las reglas de venenos de este manual, asegúrate de que sean compatibles con lo ya existente. Si para meter unas reglas de venenos has pensado en inventarte un Bonificador nuevo... ¿Es verdaderamente necesario? ¿No sería mejor desarrollar a partir de lo que ya existe? Nuestra experiencia nos indica que modificar un pequeño aspecto del juego de forma radical sólo es interesante si está de acuerdo con la ambientación específica que quieres desarrollar. Si estás creando un juego de robots gigantes, es posible que quieras revisar el sistema de vehículos de **NSd20**, ¿Pero es necesario reinventarlo totalmente? Seguramente no. Quizá añadiendo nuevos rasgos de juego y alguna pequeña modificación consigas tu objetivo, y consigues mantener la coherencia con el núcleo del sistema, facilitando que cualquier jugador en cualquier mesa de juego del mundo entienda lo que quieres hacer y pueda aplicarlo sin necesidad de memorizar un complejo reglamento basado en continuas modificaciones del original.

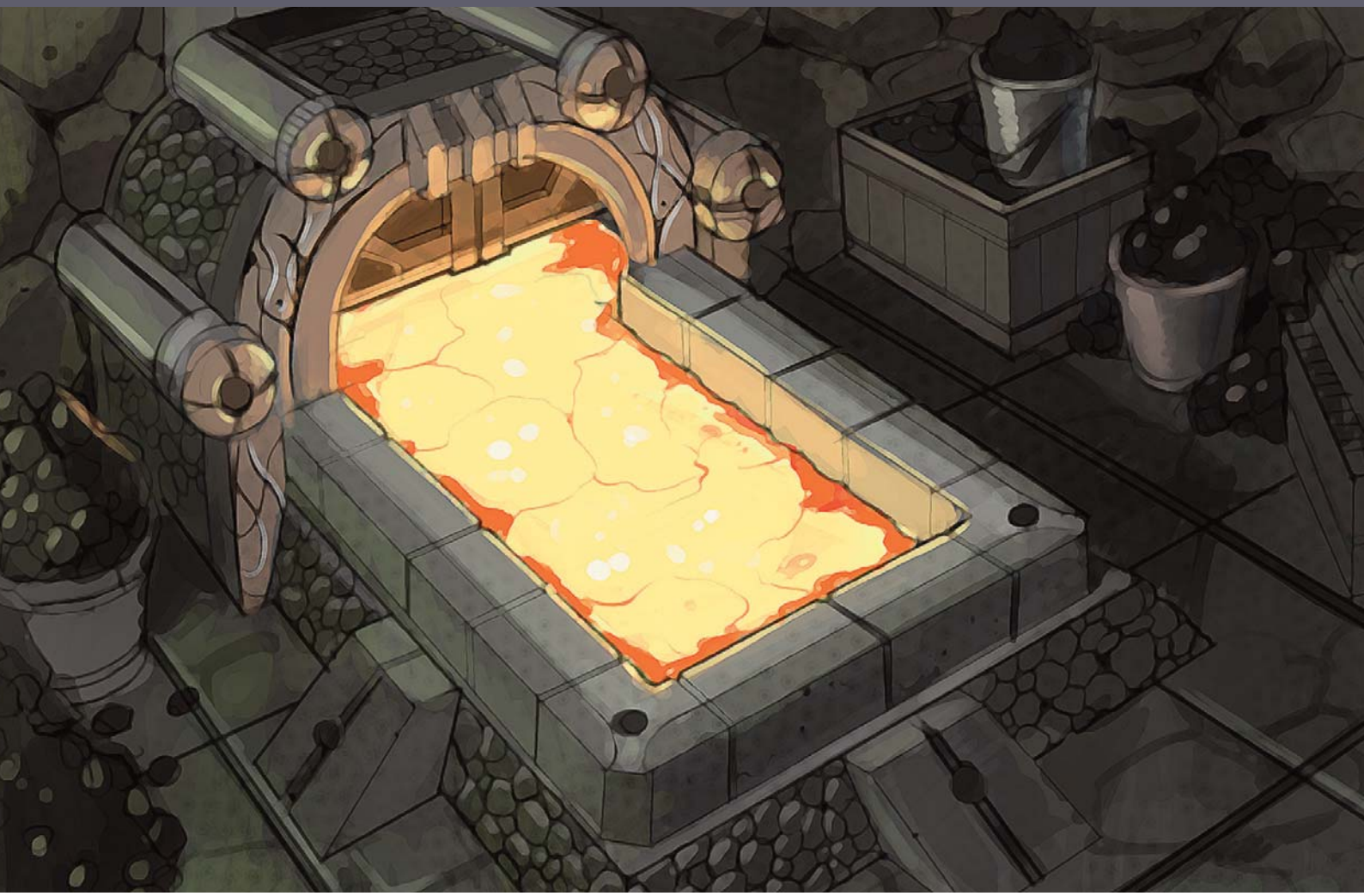
Es este mismo espíritu el que seguimos nosotros a la hora de diseñar **NSd20**. Hemos mantenido todo lo que consideramos interesante del sistema y vital para mantener la compatibilidad con otros libros que utilicen la licencia OGL, como las seis Características, las tiradas de Fortaleza, Reflejos y Voluntad o los rangos de Habilidad, pero lo que no nos ha convencido lo hemos cambiado, como los puntos de golpe por los niveles de salud o la desaparición de los niveles de conjuro. Estos cambios no se hicieron en el vacío, sino que sopesamos la forma de mantener la compatibilidad también incluso realizando esos cambios. Fíjate en el capítulo de magia, allí al describir los conjuros hemos introducido el concepto de "magnitud", pero si te fijas bien y conoces otros sistemas de juego bajo licencia OGL quizá te hayas dado cuenta que las magnitudes se corresponden con los niveles en otros juegos (un hechizo de magnitud 1 equivale a un hechizo de nivel 1), esto permite desarrollar las reglas que queremos, pero también no estar limitados por un sistema que no nos convencía totalmente. Nos gustaría que hicieras lo mismo, y que las reglas te sirvan como un apoyo para la diversión, no como algo que estudiar y sobre lo que discutir continuamente con tus compañeros de juego.

Nuevas ambientaciones

Durante el diseño de **NSd20** una frase que se repetía a menudo es, ¿para qué reinventar la rueda? Es muy posible que tu ambientación, aunque sea original, tenga elementos de otras, y eso no es una pega, sino una ventaja: te está facilitando el trabajo. Si estás haciendo tu propio juego de fantasía medieval donde las especies jugables son totalmente distintas a los clásicos elfos, enanos, etc. eso no quita que puedas ver como hemos hecho los elfos en este libro, por poner un ejemplo, y que uses la misma forma que hemos utilizado para explicarlos para crear tu especie (utilizando una plantilla, dando bonificadores a ciertos aspectos, etc.). Esto es extrapolable a otros libros que tengas, sobretodo si también son OGL. La compatibilidad de **NSd20** te facilitará adaptarlos a este sistema de reglas, o modificarlos para convertirlo en algo propio. Gracias a eso, menos tiempo deberás emplear en diseñar toneladas de aspectos de reglas relativos a la ambientación y podrás dedicarte más a la ambientación en sí misma.

Nueva información

En este epígrafe hacemos referencia a lo que, en realidad, sea lo más útil para desarrollar **NSd20**. Al margen de una ambientación propia o desarrollar reglas adicionales, es muy interesante generar información: nuevas habilidades, dotes, plantillas, monstruos, vehículos, conjuros... cualquier cosa que signifique ofrecer más oportunidades a las partidas con este sistema de reglas es nueva información, y por lo general podrá aplicarse en muchos contextos. Si creas la Habilidad "Bioquímica" porque en tu ambientación es necesaria, puedes aprovechar para ofrecer esta información al resto de la comunidad **NSd20** y que así pueda emplearla quién quiera sin tener que crearla desde cero. Si cada uno de nosotros pusiera una pizca de información a disposición de los demás, las páginas de este libro se quedarían pequeñas para dar cabida a todo el interesante material que generaríamos. Pero demos una vuelta de tuerca más y adentrémonos en los engranajes de **NSd20**...



CARACTERÍSTICAS

Sabemos que pensar en alterar las seis Características es tentador, ¿Quién no ha pensado alguna vez en dejarlas en cuatro o cinco o en añadir un puñado más? Nosotros también lo pensamos, de verdad, y decidimos no hacerlo. Las Características llevan con nosotros muchos años y lo cierto es que han mostrado ser lo suficientemente claras y amplias como para poder definir cualquier personaje en términos de Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma, de hecho, todas las Características tienen su influencia en el juego, tanto en las Habilidades como en otros rasgos como las Bonificaciones. Por ello, desaconsejamos cualquier eliminación de una de las seis Características, y en cuanto a añadir alguna más consideramos que es una cuestión que debe tenerse muy en cuenta. Piensa lo siguiente: una Característica es algo más que un rasgo cualquiera, es un elemento básico que todos los personajes deben tener en alguna medida y que influye sobre ciertas Habilidades. Creemos que el sistema proporciona alternativas igualmente solventes, como Dotes o rasgos adicionales como la Aptitud Sortílega o la Resistencia Mágica, que te ahorrarán los dolores de cabeza que supone una Característica. Esto, además, facilitará la conversión de otro material a **NSd20**, ya que sólo tendrás que decidir si los personajes que traslades disponen o no de ese rasgo, no incluir la Característica nueva, estimar su valor y modificar las Habilidades que ahora dependan de ella. En resumen, te aconsejamos que dejes las Características como están, pero si decides cambiarlas no olvides considerar todas las implicaciones de los cambios que realices.

BONIFICACIONES

Las Bonificaciones son viejas conocidas de los aficionados a los sistemas basados en licencia OGL. Tres de ellas (Fortaleza, Reflejos, Voluntad) eran conocidas como "Tiros de Salvación" y el Ataque era llamado "Bonificador de Ataque". Al diseñar **NSd20** pensamos que el Ataque estaba muy solo ahí, en el vacío, sin integrarse con el resto del sistema, y los Tiros de Salvación nos gustaban y deseábamos mantenerlos. Pensando sobre ello nos dimos cuenta que el Ataque, en el fondo, no era sino una "salvación contra golpes" (ya sabes, quién golpea primero golpea dos veces), y que tenía más en común con los Tiros de Salvación que con cualquier otro rasgo. Esto nos llevo a unir las cuatro bajo el nombre de "Bonificaciones" y fue realmente el germen de los cambios que hicimos en el sistema de combate, pues nos dimos cuenta que podíamos utilizar las cuatro Bonificaciones para todo lo que se usaban normalmente y, además, para simplificar el sistema de combate evitando la "Categoría de Armadura" de otros juegos, que además nos parecía un tanto irreal y molesta.

Como en el caso de las Características, recomendamos que no modifiquéis las Bonificaciones, ya que son una parte esencial del sistema y se relacionan con muchas cosas complejas, sobretodo con el combate. Si decides hacerlo, asegúrate de que tienes mucho cuidado al realizar todos los cambios pertinentes. Si lo que estás haciendo es una adaptación de otro material a **NSd20** sencillamente tendrás que tomar el valor que tenga el personaje en el rasgo pertinente y separarlo entre la puntuación base, que es la que tendrá que comprar el personaje con puntos, y el resto de valores (el modificador por Característica, el bono que proporciona alguna Dote, etc.).

HABILIDADES

Si antes decíamos que las Características y Bonificaciones nos parecían una parte principal del sistema y considerábamos necesario no modificarlas demasiado, con las Habilidades nos ocurre todo lo contrario. Sí, son parte esencial del sistema, pero precisamente debe ser uno de los aspectos más modificados para cada ambientación. En este manual hemos detallado las Habilidades más generales, más típicas para cualquier clase de ambientación, pero para tus partidas deberás ampliar la lista incluyendo cuantas Habilidades consideres necesarias. No hay un

criterio fijo para el número de Habilidades que debe tener una ambientación, pero ten en cuenta que cuantas más incluyas más difícil será a los personajes abarcarlo todo.

A la hora de crear tus propias Habilidades ten en cuenta que no deben ser demasiado específicas. En una ambientación actual, por ejemplo, está bien distinguir entre la Habilidad de pilotar un avión de la de conducir un coche porque la forma de hacerlo es muy distinta, pero no es necesario distinguir entre conducir coches y conducir furgonetas. Lo mismo ocurre con la informática, salvo que tu ambientación gire en torno a las aventuras y desventuras de los informáticos, no hace falta que crees una Habilidad de ofimática, otra de Internet y otra de diseño gráfico, sino que una única Habilidad de Informática seguramente será suficiente. Los casos concretos, como decimos, son solamente apropiados para Habilidades clave dentro de la ambientación, y que merecen tener una entidad propia. También debes tener en cuenta la Característica que sirve de base de la Habilidad: seguramente una misma Habilidad pueda estar determinada por varias Características, pero sólo una es clave, fundamental, sin la cual la Habilidad sería imposible. El ejemplo más claro son los Conocimientos y la Inteligencia, ya que si no eres lo bastante listo como para adquirir un conocimiento da igual que seas muy observador (Sabiduría) o que te resulte fácil hablar de él (Carisma). Como último consejo sobre la creación de Habilidades, ojea otros juegos de rol para ver ejemplos, ya que así te será más fácil crear las tuyas propias.

Si lo que quieres es trasladar Habilidades de otro sistema basado en licencia OGL no tendrás problema, sencillamente incorpórala tal cual incluyendo la Característica que la rige y podrás utilizarla al instante.

DOTES

Las Dotes han cobrado una importancia vital dentro de **NSd20**, y eso es lógico si analizamos su estructura. En el fondo, las Dotes no son sino un cajón de sastre donde se ponen desde "poderes especiales" para usar en combate, modificadores adicionales para ciertas Habilidades y ventajas que no tendrían forma de definirse en términos de regla de otra forma (como ser incapaz de emborracharte).

Nosotros hemos dado un paso más y hemos considerado que las Dotes deben ser parte vertebral del sistema, de manera que aspectos especiales de una ambientación, como el hecho de ser un mutante, tener poderes mentales o llevar implantes que te permiten realizar cosas que de otra forma no serían posibles quedan englobabas dentro de las Dotes. De hecho, sólo queda fuera de ellas la magia, y se debe a que su mecánica requiere consideraciones especiales para hacerla tan rica y versátil como sea preciso. Por ello os animamos fervientemente a que desarrolléis Dotes específicas para vuestra ambientación.

Al crear nuevas Dotes, debes definir primero en qué tipo se enmarcan: si es una Dote que se utiliza en combates, es una "Dote de Combate"; si proporciona algún modificador a las tiradas de Habilidad (circunstancial, o estable) es una "Dote de Habilidad"; si es una Dote enmarcada dentro de un tipo específico de la ambientación como "mutante" o "psiónica", entonces es una "Dote mutante", "Dote psiónica" o lo que proceda; por último, si la Dote no encaja en ninguna de las características anteriores es una "Dote general".

Las Dotes de Combate afectan a alguno de los valores de un combate, desde la Iniciativa hasta el daño pasando por el ataque, el movimiento o la posibilidad de golpear en situaciones en las que normalmente no sería normal hacerlo. Las Dotes de Combate de este manual básico cubren una variedad tan grande de situaciones que seguramente no necesites desarrollar Dotes nuevas salvo que tu ambientación se apoye fuertemente en el combate.

Las Dotes de Habilidad suelen causar uno de estos efectos: en primer lugar algunas dan un modificador de +4 a una Habilidad; en segundo lugar es posible que se proporcione un +2 pero a dos Habilidades en lugar de una; por último, es posible que la Dote permita dar un nuevo uso a una Habilidad que normalmente no sería posible, como es el caso de la Dote "Mofarse".

Las Dotes específicas (mutante, psiónica, etc.) dependerán de la ambientación que estés desarrollando y por lo general requerirán comprar una Dote básica que garantice acceso a las demás, como es el caso de la Dote "Mutante" para comprar mutaciones. Las capacidades otorgadas por las Dotes específicas deben estar equilibradas, y para eso te aconsejamos que te bases en las de este manual, ya que puede ser difícil mantener una buena relación entre coste y ventajas estableciéndolos ad hoc.

Las Dotes Generales te servirán para todo tipo de rasgos de juego, aunque en una ambientación posiblemente su uso más útil sea para ayudar a definir los personajes. Si en tu mundo de juego la pureza de sangre de los personajes es muy importante, quizá podría considerarse una Dote por niveles. En ocasiones puede que la Dote no tenga un efecto en reglas, sino que sea una ventaja desde la ambientación. Fíjate en Dotes como "Acceso ilimitado", "Beneficio" o "Improvisación científica", quizá te sirvan de orientación aunque se traten de casos generales.

Tampoco olvides que algunas Dotes pueden comprarse más de una vez. Si quieres incluir esa posibilidad en las Dotes que crees, no olvides indicar el número de niveles que se pueden adquirir y qué supone comprar cada nivel adicional.

OTROS RASGOS

Según como sea tu ambientación es posible que necesites rasgos adicionales, como puede ser la Esencia en los mundos con magia. Los rasgos adicionales deben ser introducidos con cuidado, y meditando sobretodo si son lo suficientemente importantes como para justificar su inclusión dentro de tus partidas de **NSd20**. Si, por ejemplo, necesitas introducir una mecánica acerca de la red de relaciones que establecen los personajes porque tus historias giran en torno a intrincadas tramas políticas, ¿Es verdaderamente necesario crear un rasgo y reglas específicas para él o puede suplirse mediante Dotes como "Contactos" e interpretación en juego? Sólo recomendamos introducir nuevos rasgos en caso en que la respuesta a la pregunta sea no.

Desgraciadamente, no podemos darte consejos sobre cómo crear otros rasgos para tus partidas porque su uso, al estar tan ligado a tu ambientación, no puede ser previsto con facilidad. Te aconsejamos, eso sí, que repases el capítulo de magia para comprender cómo la hemos integrado en el sistema y trates que tu nuevo rasgo se introduzca en la misma forma en el núcleo de reglas. Por otra parte, nunca olvides que cuantos más rasgos introduces más puntos son necesarios para crear los personajes, porque los jugadores deberán repartirlos entre un mayor número de rasgos de juego. Prueba a crear varios personajes y mira cómo cambian introduciendo ese nuevo rasgo o no haciéndolo, y seguramente te sea fácil llegar a una cifra adecuada de puntos de creación de personajes.

¿TE GUSTARÍA VER TU TRABAJO PUBLICADO?

Si **NSd20** te gusta y has empleado un tiempo en desarrollarlo para tus partidas (creando ambientaciones, reglas, etc.) y has decidido compartirlo con otros aficionados, plantéate esto, ¿Sería interesante verlo publicado como un producto oficial?

En Nosolorol Ediciones buscamos continuamente gente con ganas de aunarse a nuestros proyectos o de presentarnos los suyos para que podamos ayudarles a llevarlos a término. Si crees que puedes contribuir al desarrollo editorial de **NSd20** ponte en contacto con nosotros hablándonos de ti, de tus intereses y proyectos y de lo que podrías aportarnos. Si es posible incluye alguna muestra de tu trabajo o un enlace a un sitio web en el que podamos apreciar tu forma de escribir, dibujar o lo que sea que haces. Estaremos encantados de conocerte.

VARIANTES DE LAS REGLAS

Las reglas de **NSd20** no son las mejores reglas posibles, sencillamente porque las mejores reglas no existen, o mejor dicho no existen para todo el mundo. Las mejores reglas para tu grupo no tienen porqué parecerse a las mejores reglas para otro grupo, de modo que las variaciones están a la orden del día.

En esta sección vamos a ofrecerte una recopilación de algunas de las variaciones de las reglas más interesantes y utilizadas que sin embargo hemos decidido no utilizar en **NSd20**. Úsalas como mejor te parezca.

Combate

La forma de resolver el combate y la importancia de diversos aspectos (la fluidez, la narración o el valor táctico) es uno de los aspectos en los que más difieren los gustos de los jugadores de rol. Si las reglas **NSd20** no te satisfacen plenamente, prueba alguna de las siguientes variaciones.

PUNTOS DE GOLPE

Si el sistema escalonado de niveles de salud y umbrales de daño no te convence, quizás quieras utilizar los viejos y familiares puntos de golpe (PG). Para ello lo único que necesitas es averiguar cuántos puntos de golpe tiene un personaje **NSd20**. En general, un sistema de PG acentúa las diferencias entre personajes que aguantan más el daño y personajes que lo aguantan menos, y hacen por término medio los combates más largos y menos letales.

Si empleas puntos de golpe, un personaje comienza con tantos PG como su modificador de Fortaleza + 5. Además, en estas circunstancias pueden comprarse puntos de golpe adicionales: cada punto de personaje proporciona 3 + modificador de constitución PG o 1d6 + modificador de Constitución PG, a elección del DJ.

Empleando puntos de golpe, sigue las siguientes directrices para determinar el estado en el que se encuentra el personaje:

1 o más PG: mientras el personaje tenga PG positivos el daño sufrido es llevadero y el personaje puede actuar con normalidad.

0 PG: el personaje queda incapacitado. Sólo puede realizar una acción de movimiento o estándar en un asalto y recibe 1 punto de daño después de completarla.

–1 a –9 PG: el personaje está moribundo e inconsciente. No puede actuar en absoluto y cada asalto debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 20). Si falla pierde otro PG y debe volver a tirar el siguiente asalto. Si tiene éxito, el personaje pasa a estar estable, aunque permanece inconsciente. A partir de ese momento debe realizar una salvación de Fortaleza cada hora (CD 20) para recuperar la consciencia. También se puede estabilizar a un personaje con una prueba de Medicina (CD 15).

–10 PG: el personaje muere al llegar a este punto.

COMBATES MENOS LETALES

NSd20 es un sistema comprometido con la mortalidad de los combates: un golpe afortunado con la espada o un disparo bien dirigido puede acabar con la vida de tu personaje o dejarle en un estado lamentable. A nosotros nos parece que eso hace más emocionante y trepidante el combate, pero algunos grupos de juego pueden preferir enfrentamientos más largos y donde el riesgo se pueda calcular más fácilmente.

Si este es el caso de tu grupo de juego, tienes dos opciones: la primera es utilizar los conocidos puntos de golpe de toda la vida, como se explicó en la sección anterior. La segunda es incrementar los umbrales de daño de todos los personajes y criaturas. En este último caso, basta con incrementar en 5 los umbrales de daño de todo el mundo para que el riesgo en combate disminuya drásticamente, los combates se alarguen y se mantenga sin embargo el descriptivo y elegante sistema gradual de niveles de daño.

MINIATURAS

Tal vez seas un fan de las opciones tácticas que ofrece el uso de miniaturas, o simplemente quieras elementos vistosos en tu mesa de juego cuando llega la hora del dolor. En cualquiera de los dos casos, no te costará nada adaptar el sistema **NSd20** al empleo de miniaturas que caracterizan a otros juegos del dado de veinte caras, ya que este sistema respeta todas las medidas que fácilmente pueden adaptarse a una cuadrícula de juego.

La medida básica en la mesa de juego es la pulgada, que aproximadamente son 2,5 cm. Esta unidad equivale a 5 pies, que en definitiva vienen a ser 1,5 m. Es decir, que sobre la mesa de juego, 2,5 cm representan 1,5 m. Fíjate que los movimientos de personajes y criaturas son casi siempre múltiplos de 1,5 o de 3, por lo que la equivalencia es inmediata.

Para facilitar las cosas, hazte con una superficie cuadriculada (o por qué no, hexagonada) en la que cada cuadro (o hexágono) tenga 2,5 cm de ancho. Hecho esto, ahora puedes fácilmente trasformar los movimientos, alcances, etc. en casillas, basta con dividir la cantidad en metros entre 1,5.

Por lo demás puedes aplicar el resto de las reglas normalmente, utilizando la rutina habitual de acciones por asalto, etc.

Además, al utilizar miniaturas, ten en cuenta las siguientes recomendaciones:

- **Encaramiento:** los personajes no tienen encaramiento, las miniaturas solo les representan de manera abstracta, pero se entiende que durante el combate están en movimiento (dentro de su casilla) y por tanto su encaramiento puede variar a su conveniencia.
- **Flanqueo:** dos personajes flanquean a otro si al trazar una línea que une las casillas que ocupan los atacantes se pasa por la casilla del defensor. Cuando es así, los personajes que flanquean reciben un +2 al ataque, ya que al defensor le resulta difícil mantener una guardia que le proteja por ambos flancos.
- **Movimiento diagonal:** si empleas una cuadrícula para representar el movimiento, haz que el movimiento diagonal cueste el doble que el movimiento horizontal o vertical.
- **Tamaño:** las criaturas pequeñas y medianas ocupan una casilla, pero las criaturas de otros tamaños ocupan un número de casillas diferentes. En general, utiliza el tamaño de la base de las miniaturas que uses como guía para determinar las casillas que ocupan las criaturas.

ATAQUES DE OPORTUNIDAD

Esta es una regla polémica del sistema d20 que hemos decidido no incluir en nuestro reglamento de manera oficial. Sin embargo, es verdad que resulta especialmente útil si se emplean miniaturas y en todo caso te la ofrecemos aquí como regla opcional.

En una situación de combate, los participantes se mantienen en guardia y alerta a los ataques de los demás participantes, pudiendo aprovechar despistes de estos para tratar de impactarles. Cada personaje tiene un rango de amenaza alrededor suyo de 1,5 m pies (una casilla). Si un oponente realiza acciones que le ponen al descubierto dentro del rango de amenaza de un personaje, este puede realizar un ataque de oportunidad.

Un ataque de oportunidad es un ataque cuerpo a cuerpo normal con la puntuación de ataque correspondiente del personaje. Un personaje solo puede realizar un ataque de oportunidad cada asalto y solo si se presenta la ocasión.

Hay dos formas en las que un personaje puede provocar un ataque de oportunidad, es decir dar a sus oponentes la oportunidad de atacarle de este modo. La primera es realizando una acción que deje su guardia al descubierto, como buscar un objeto guardado en la mochila, levantarse del suelo, lanzar un conjuro, etc. La segunda forma es abandonando el área amenazada por otro personaje, es decir moviéndose fuera de esta. Al hacerlo, el personaje cuya área de amenaza abandonas puede realizar contra ti un ataque de oportunidad antes de que inicies el movimiento.

Esto último puede evitarse de dos formas. Primero mediante la acción de asalto completo "retirarse". Esta acción permite a un personaje moverse hasta el doble de su velocidad sin provocar ataque de oportunidad por abandonar un área amenazada. Tampoco provoca ataque de oportunidad un personaje cuyo movimiento consiste únicamente en un paso de 1,5 m (una casilla).

CLASE DE ARMADURA

Si las armaduras como Reducción de Daño no te convencen, puedes volver fácilmente al empleo de armaduras como bono a la Defensa. De este modo, la protección que una armadura ofrece, en lugar de restarse del daño sufrido, se añade a la Defensa del personaje haciéndole más difícil de impactar. En este caso, cuando un personaje no sea competente con la armadura que lleva, reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) la bonificación que le proporciona la armadura.

Si empleas las armaduras con estas reglas, es posible que los personajes acumulen defensas demasiado altas, sobre todo en mundos de fantasía donde las armaduras pesadas sean frecuentes. Por esa razón, quizás quieras combinar esta regla con la eliminación de la bonificación de Reflejos a la Defensa. De este modo, la Defensa de un personaje quedaría determinada por:

10 + modificador de Destreza + bonificación de armadura

Con esta regla, un personaje desprevenido perdería sólo el modificador de Destreza, conservando el de armadura.

Personajes

Los personajes son la piedra angular de cualquier juego de rol, eso está claro. En **NSd20** hemos abogado por una creación totalmente personalizada y sin constricciones. Esto se aleja del espíritu de la mayoría de los juegos de d20. Para los que prefieran ese estilo, ofrecemos diversas sugerencias para emular en esta sección, así como otras destinadas a dar más profundidad a los personajes.

CARACTERÍSTICAS ALEATORIAS

Determinar al azar las características del personaje es uno de los conceptos más clásicos del sistema d20. Si quieres incorporarlo en tus partidas de **NSd20** puedes hacerlo con facilidad. Simplemente decide cuál de estos dos métodos aleatorios prefieres:

3d6. Para determinar las características, haz seis tiradas de 3d6 y anota los resultados. Si algún resultado es inferior a 5 vuelve a tirar. Después asigna las puntuaciones a las características como desees. El personaje dispone de 10 puntos de personaje menos para el proceso de creación.

4d6. Como el anterior, pero lanza 4d6 para cada característica, descartando el resultado más bajo y sumando los otros tres. El personaje dispone de 15 puntos de personaje menos para el proceso de creación.

A discreción del Director de juego, el uso de un método aleatorio puede suponer que de ninguna manera pueden invertirse puntos de personaje en la mejora de características durante el proceso de creación. Alternativamente, podría permitirse gastar hasta un máximo de 5 puntos para mejorar los resultados de las tiradas al crear el personaje.

NIVELES

Los niveles son una forma de medir el grado de poder de un personaje del que hemos prescindido en **NSd20**. Los niveles representan por lo general un avance no gradual (cada cierto tiempo, un personaje sube de nivel y entonces recibe diversas mejoras) y los personajes de distinto nivel difieren considerablemente en su grado de poder.

Si en todo caso a ti los niveles te parecen una herramienta de juego útil, en este apartado te ofrecemos la correspondencia entre niveles y puntos de personaje, de modo que puedas emplear un sistema de niveles en tu juego si así lo deseas.

Utilizando estas reglas, un personaje de nivel 1 se crea con 20 puntos de personaje. Después, cada incremento de nivel, el personaje recibe 7 puntos de personaje adicionales. De esta manera se consigue la máxima correspondencia entre los personajes de otros sistemas d20 que utilizan niveles y **NSd20**. Esta equivalencia sólo es útil para personajes. En el caso de las criaturas, como tienen características más dispares, se ha utilizado la equivalencia de 1 nivel por cada 10 puntos de personaje.

Respecto a la experiencia, según el sistema **NSd20**, cada punto de personaje equivale a 10 puntos experiencia. De esta manera, un personaje necesita 70 puntos experiencia para subir un nivel. Esto supone un avance lento para un sistema de niveles, pero ideal para otro en el que se quiere evitar que los personajes aumenten su grado de poder rápidamente.

Por esta razón, si se emplean niveles recomendamos un avance sin experiencia. Sencillamente consiste en avanzar al personaje de nivel automáticamente cada cierto número de sesiones de juego, concretamente un número igual al nivel del personaje. Así, un personaje de nivel 1 avanzará de nivel al completar su primera sesión, pero uno de nivel 6 necesitará 6 sesiones de juego para alcanzar nivel 7. Cada jugador deberá llevar de este modo el recuento de sesiones de juego de su personaje, fundamentalmente en un grupo de juego en el que no todos los personajes participen en todas las sesiones.

CLASES DE PERSONAJE

Si empleas el sistema de niveles tal vez quieras recuperar también las clases de personaje. Una clase de personaje no es más que un itinerario más o menos rígido para gastar los puntos de personaje que ha sido predefinido de antemano. Puedes diseñar tus propias clases de personaje o adaptar las existentes en otros juegos d20 siguiendo las siguientes directrices:

- En nivel 1, los personajes reciben 10 puntos para determinar sus características. Los otros 10 puntos se asignan a bonificaciones, dotes y habilidades según especifique la clase. Por ejemplo, +1 bonificación de ataque, +1 bonificación de fortaleza, 2 dotes a elegir, 1 dote fija y 20 rangos de habilidad (que equivalen a 5 puntos de personaje).
- En cada nivel posterior, la clase indica los incrementos de las bonificaciones, habilidades y nuevas dotes. Las dotes se pueden elegir del total o de un subconjunto especificado por la clase. Lo mismo sucede con las

TABLA VAI: PUNTOS DE EXPERIENCIA POR NIVEL

Nivel	Puntos de personaje	PX
1	20	200
2	27	270
3	34	340
4	41	410
5	48	480
6	55	550
7	62	620
8	69	690
9	76	770
10	83	830
11	90	900
12	97	970
13	104	1040
14	111	1110
15	118	1180
16	125	1250
17	132	1320
18	139	1390
19	146	1460
20	153	1530

habilidades. Cada 4 niveles, la clase reserva uno de los puntos de personaje para un incremento de característica.

COMPLICACIONES

Las complicaciones son básicamente reveses que los jugadores eligen por adelantado para sus personajes. Las buenas historias se encuentran llenas de complicaciones personales y puede ser divertido que los jugadores inventen algunas para sus propios personajes. Empleando esta regla, el jugador determina una o dos complicaciones para su personaje, situaciones que le situarán en desventaja o le causarán problemas en determinados momentos. Así, cuando una complicación causa un revés importante a un personaje, entonces se merece una compensación en forma de un punto de acción. Algunas posibles complicaciones, y sus usos en las aventuras, incluyen:

- **Enemigo:** Tienes un enemigo o enemigos que intentan hacerte daño físico o psicológico. El DJ puede hacer que tu enemigo aparezca en un momento dado para causarte problemas, y las aventuras que implican a tu enemigo tienden a ser más complicadas para ti; incluso con enfrentamientos personales, si la enemistad es mutua. Cuando tener un enemigo te causa un problema particular (como cuando tu enemigo rapta a uno de tus seres queridos o te calumnia y consigue que te despidan), recibes un punto de acción.
- **Código de conducta:** Tienes un fuerte código de conducta personal. Puede que seas un seguidor del Bushido (el código de los samuráis) o te guíe el código de los ladrones. En cualquier caso puedes establecer los términos exactos de tu código con el DJ y cuando seguirlo o te sitúa en un compromiso o frente a un dilema moral que perjudica tus intereses recibes un punto de acción.
- **Obsesión:** Estás obsesionado con un tema determinado y lo persigues hasta el punto de llegar a ignorar todo lo demás, lo que puede crearte algunas complicaciones.
- **Odio:** Sientes un odio irracional hacia algo, lo que te conduce a oponerte activamente al objeto de tu aversión de alguna manera, sin importar las consecuencias.
- **Víctima de prejuicios:** Formas parte de una minoría que en la ambientación en la que jugáis se encuentra sujeta a los prejuicios de otros. Cuando tu pertenencia a dicha minoría te suponga un problema grave, recibes un punto de acción.
- **Reputación:** Tienes una mala reputación que afecta a lo que los demás piensan de ti (ya se trate de algo merecido o no). El que alguien adopte una mala actitud hacia ti debido a tu reputación es una complicación.
- **Responsabilidad:** Tienes que dedicar tu tiempo y atención a diversas exigencias. Las responsabilidades incluyen obligaciones familiares, deberes profesionales y asuntos parecidos. Fallar en el cumplimiento de tus responsabilidades puede significar la pérdida de algunas relaciones o de tu empleo, y otros problemas.
- **Rivalidad:** Tienes un fuerte sentido de la competición con una persona o grupo e intentas hacer todo lo posible por superar a tu rival en cualquier ocasión que se presente. Cuando esto te lleve a cometer errores o interpongas tu rivalidad a algo más importante, recibes un punto de acción.
- **Secreto:** Hay algo potencialmente dañino o vergonzoso que estás ocultándole al mundo. Ocasionalmente, algo (o alguien) puede amenazar con revelar tu secreto. Cuando tu secreto te ponga en peligro recibes un punto de acción.
- **Carácter complicado:** Tienes una forma de ser extrema que puede ponerte en problemas. Quizás seas muy temperamental, crédulo, temerario o egoísta. Cuando esto te cause complicaciones recibes un punto de acción.
- **Minusvalía:** Careces de una capacidad determinada que la mayoría de la gente sí tiene. Puede que seas invidente, parapléjico o mudo. Cuando tu minusvalía tenga un efecto significativo y te ponga directamente en peligro o te cause una situación comprometida recibes un punto de acción.

Recibes un punto de acción por cada encuentro en el que una complicación entre en juego. El DJ decide cuándo surge una complicación determinada, aunque tú puedes ofrecer algunas sugerencias cuando se presenten las oportunidades adecuadas. En todo caso no puede recibirse más de un punto de acción por escena debido a complicaciones, ni siquiera si proceden de complicaciones distintas.

Deberías elegir como máximo una o dos complicaciones para tu personaje. El DJ decide qué complicaciones son apropiadas y puede rechazar cualquier complicación particular, en función de las necesidades de la historia. Ten en cuenta que la aventura necesita "sitio" para las complicaciones de todos los personajes, de modo que cada una debería aparecer sólo de vez en cuando.

Las complicaciones pueden (y normalmente deberían) cambiar con el curso de una campaña: los viejos enemigos mueren o superamos nuestros problemas con ellos, las rivalidades y las cuestiones psicológicas son resueltas, nuevos romances y relaciones comienzan, etc. Trabaja junto con el DJ para crear nuevas complicaciones para tu personaje a medida que las antiguas se vayan resolviendo. El DJ puede poner límites al número de complicaciones activas que tu personaje puede tener en juego en un momento dado.

Mecánicas

Alterar la mecánica fundamental se acerca peligrosamente a cambiar el espíritu del juego, aunque bien mirado ¿que nos impide hacerlo?

TIRADAS "GAUSSIANAS"

Gauss fue un matemático alemán al que, entre otras cosas, le debemos el descubrimiento de la curva normal o campana de Gauss. Esta curva determina que en una variable (por ejemplo la Inteligencia o la Fuerza, ya veis por dónde voy) la probabilidades de los valores intermedios es mayor (es decir son más frecuentes los valores centrales) mientras que los valores extremos son cada vez más infrecuentes.

En los juegos de rol se habla a menudo de tiradas gaussianas para referirse al empleo de combinaciones de dados que permitan que los valores centrales sean más frecuentes que los valores altos o bajos. No, no hace falta trucar dados para hacer esto, basta con lanzar varios y sumar sus resultados.

Reemplazar el d20 por una tirada gaussiana puede hacerse de infinitas maneras. Aquí vamos a proponer dos.

La primera opción es utilizar 2d10 en lugar del d20. Utilizando 2d10, los resultados 10–11 son mucho más frecuentes que los extremos, el 20 y el 2. Si se hace así, deberían prescindirse de las reglas de amenaza de crítico y considerar crítico cualquier resultado en los dados dentro del rango habitual de amenaza. Además, no puede obtenerse un 1 en 2d10, por lo que cualquier resultado especial que quiera asociarse a dicha cantidad deberá atribuirse en este caso al 2. Utilizar 2d10 no es, realmente, muy "gaussiano". La tendencia central de 2d10 no es muy grande y se siguen pudiendo obtener resultados extremos con cierta facilidad.

No es así con la segunda opción que planteamos. Si utilizamos 4d6, pero consideramos que los 6 valen cero, entonces podemos obtener resultados entre 0 y 20. Al utilizar 4d6, los valores centrales se hacen mucho más probables que los extremos, por lo que, además de prescindir de las reglas de amenaza de crítico, conviene duplicar los rangos de crítico si se utilizan estas reglas.

La tabla siguiente muestras los porcentajes de los diferentes resultados posibles empleando cada uno de los sistemas de tiradas propuestos frente al tradicional d20.

TABLA VA2: PORCENTAJES SEGÚN DADOS

Resultado	1d20	2d10	4d6
0	–	–	0,08
1	5,00	–	0,31
2	5,00	1,00	0,77
3	5,00	2,00	1,54
4	5,00	3,00	2,70
5	5,00	4,00	4,32
6	5,00	5,00	6,17
7	5,00	6,00	8,02
8	5,00	7,00	9,65
9	5,00	8,00	10,80
10	5,00	9,00	11,26
11	5,00	10,00	10,80
12	5,00	9,00	9,65
13	5,00	8,00	8,02
14	5,00	7,00	6,17
15	5,00	6,00	4,32
16	5,00	5,00	2,70
17	5,00	4,00	1,54
18	5,00	3,00	0,78
19	5,00	2,00	0,32
20	5,00	1,00	0,08

JUGAR SIN DADOS

¿Por qué no? Hay gente que considera que lo fundamental en el rol es la interpretación y el drama y que las tiradas de dados distraen de ese objetivo en lugar de fomentarlo. Puedes jugar sin dados si simplemente permites que los personajes elijan 10 en todas las situaciones posibles, incluido el combate. Cuando este resultado no sea suficiente, un personaje puede conseguir un +5 a la prueba correspondiente gastando un punto de acción.

En una situación como esta es muy posible que los personajes se queden pronto sin puntos de acción si tratan de tener éxito en todo lo que hagan. Precisamente, la importancia de decidir cuando fallar es fundamental en un sistema sin dados, ya que no es precisamente dramático ni emocionante que el personaje tenga éxito siempre. Por eso, cuando las puntuaciones de un personaje indiquen que tiene éxito en una prueba solicitada por el DJ, pero el jugador decida fallarla, recibe un punto de acción que podrá emplear posteriormente. La acción ha de revestir importancia para la historia y es el criterio del DJ el que se impone para decidir cuando una acción fallada otorga o no un punto de acción al personaje.

PUNTOS DE ACCIÓN

Siéntete libre de promover en tu grupo el uso creativo de los puntos de acción: son una herramienta al servicio de la historia y la diversión, así que fácilmente puedes incorporarles nuevas utilidades. Te sugerimos unas cuantas:

La prerrogativa del personaje. ¿Cuántas veces descubrimos en mitad de la partida que ninguno de los personajes tiene determinada habilidad necesaria para hacer avanzar la historia? ¿Y cuántas descubrimos que hemos olvidado determinado rasgo que encajaba perfectamente con nuestra concepción del personaje? Tranquilos, la prerrogativa del personaje acude en nuestro rescate. Básicamente, la cuestión es la siguiente: durante el juego, puedes convertir un punto de acción de un punto de personaje y gastarlo inmediatamente en mejorar un rasgo existente o adquirir uno nuevo, como si hubiéramos vuelto temporalmente al proceso de creación de personaje. Las únicas condiciones para hacerlo son que el cambio en el personaje tenga un sentido dramático (por ejemplo que se utilice el punto para adquirir un nuevo idioma necesario para la partida o rangos en una habilidad que se ha descubierto fundamental) y que dicho cambio se realice inmediatamente al descubrir la necesidad. La prerrogativa del personaje no se interpreta como una mejora dentro del juego, sino como la revelación de algo existente pero el personaje había ocultado. Por ejemplo, si se emplean 3 puntos de acción de esta manera para mejorar la bonificación de ataque en +3, esto no representa un aprendizaje, sino que el personaje no había mostrado hasta el momento su verdadero talento combatiendo. Por supuesto todos los cambios producidos por el uso de la prerrogativa del personaje son permanentes, como si hubieran sido realizados durante el proceso de creación. Ahora bien, no tienen efectos retroactivos: las tiradas falladas y sus consecuencias seguirán totalmente vigentes.

No es tan grave como parecía. Un personaje recibe un disparo en el corazón, pero resulta que un objeto en su bolsillo detiene la bala. ¿Cuántas veces hemos visto esto en el cine? Es solo un ejemplo del uso de No es tan grave como parecía. Sencillamente, un personaje puede gastar un punto de acción para ignorar un resultado malherido, dos para ignorar un resultado incapacitado o tres para ignorar un resultado moribundo o muerto. El personaje puede incluso decidirlo tras un tiempo, no es necesario que se haga inmediatamente, pareciendo que el personaje se encuentra en el estado descrito hasta que se descubre que no es tan grave como parecía. La única condición, a parte del gasto de puntos de acción claro, es que exista una justificación dentro de la historia (como el objeto en el bolsillo que detiene la bala) para explicar lo sucedido.

EL MARGEN DE LA MATANZA

Todo eso de la interpretación está muy bien, claro, pero algunos grupos de juego prefieren que la experiencia de los personajes proceda fundamentalmente (o incluso únicamente) del combate. Si es tu caso, atente a estas sencillas reglas para determinar la experiencia que proporciona derrotar a un enemigo.

- Los puntos de experiencia básicos que proporciona un enfrentamiento son 4.
- Compara el valor en puntos de personaje del adversario con los del personaje. Por cada diez puntos completos en los que el adversario supere

al personaje, aumenta en 1 los puntos de experiencia proporcionados. Por cada diez puntos en los que el personaje supere al adversario, reduce los puntos de expriencia en 1.

- Si varios personajes se enfrentaron al adversario, divide los puntos entre el número de personajes (y redondea hacia la fracción más cercana).
- En el caso anterior, el personaje que haya abatido al enemigo (dejado inconsciente o muerto) recibe un punto de experiencia adicional.
- Si el personaje no resultó herido durante el enfrentamiento, entonces recibe un punto de experiencia menos.

CONVERSIONES

En realidad, convertir una ficha (ya sea de un personaje, un PNJ o un monstruo) de otro sistema basado en el sistema D20 a **NSd20** es tan sencillo como rellenar los datos en una ficha en blanco de este libro. Sin embargo, hay algunas cosas a tener en cuenta, por lo que vamos a ver, paso a paso, como realizar una conversión satisfactoria:

Tipos de Criatura y Especies

El **NSd20** utiliza el mismo sistema de tipos de criatura del D&D y el D20 Moderno. La ficha **NSd20** de un monstruo será del mismo tipo de la ficha original a importar. Las especies de otros juegos también son compatibles con **NSd20**.

Características

Las características son "el esqueleto" de tu ficha y tanto su valor total como sus modificadores funcionan del mismo modo en **NSd20**, por lo que sólo debes rellenar la puntuación original de Característica de la ficha a importar y los modificadores de Característica en el lugar adecuado de la ficha. En otros sistemas D20 y OGL, el ataque cuerpo a cuerpo depende de la Fuerza y el ataque a distancia depende de la Destreza. Sin embargo en **NSd20** consideramos que la capacidad de golpear depende siempre de la habilidad y no de la fuerza bruta, por lo que ambos tipos de ataque dependerán de la Destreza. Tu valor de Fuerza sigue siendo muy importante en los ataques cuerpo a cuerpo, sin embargo, ya que sumarás su modificador al daño en dichos ataques. Es mejor que no cambies tus valores de característica aún, espera a ver el resultado de la sección de Bonificaciones y las Dotes.

Bonificaciones y Puntos de Golpe

Fortaleza, Reflejos y Voluntad, destinados en otros juegos únicamente a realizar tiradas de salvación, son en **NSd20** tres de las bonificaciones que, junto al Ataque, forman los "músculos" que tienen muchas más funciones en **NSd20**. En primer lugar rellena la ficha con los valores de la ficha a importar. Después, ten en cuenta lo que se explica a continuación para ver si deseas cambiar alguno de los valores. El valor total de las cuatro bonificaciones se calcula sumando el valor base al modificador de característica apropiado, por lo que al rellenar en la ficha debes poner el valor de Fortaleza, Reflejos y Voluntad de la ficha a importar en el campo "base" de la hoja de **NSd20** y luego aplicar el modificador apropiado para hallar el total. En el caso del Ataque, pon el valor de "Ataque base" de la ficha a importar en el campo "base" de la hoja de **NSd20** y suma el modificador de Destreza para hallar el total.

Este es un buen momento para plantearte si deseas hacer algo con tus valores originales de Característica debido a los cambios en el reglamento. Si no estás seguro aún de si esto alterará el "espíritu" de la ficha original, espera a rellenar el resto de la ficha.

Ataque, como se ha comentado, depende de la Destreza tanto para atacar cuerpo a cuerpo como para realizar ataques a distancia. Este valor se aplicará por lo tanto siempre que realices un intento de golpear a alguien, pero verás que hay dotes que harán que esta bonificación sea mayor o menor según como o a quien ataques.

Fortaleza en **NSd20** tiene una función muy importante, ya que define tu umbral de daño. Al haber sumado tu modificador de Característica a tu valor de salvación de Fortaleza de la ficha original, deberías obtener un umbral de daño razonable. Sin embargo, no te asustes al ver un valor que, acostumbrado a los puntos de daño, te pueda parecer bajo. El valor "herido" de tu nueva ficha de **NSd20** no representa los puntos de vida que tienes, sino la cantidad de daño que hay que producirte de una vez para dejarte malherido, y aún te quedan otros dos estados de salud antes de darte por muerto.

Reflejos es el valor del que dependerá tu Defensa (lo difícil que eres de golpear). En **NSd20**, las armaduras no aumentarán tu defensa, sino que te proporcionarán una resistencia a restar al daño que sufras.

Voluntad es en **NSd20** el valor que vas a utilizar para afectar a tu capacidad de lanzar conjuros (si la tienes)

Como has visto, hay varios aspectos que podrías considerar que han cambiado al traducir la ficha a **NSd20** debido al nuevo uso de las Bonificaciones. Puedes minimizar este posible cambio aumentando o reduciendo los valores de las Bonificaciones con un coste de 1 punto de personaje por punto de bonificación, con lo que probablemente no te sea realmente necesario cambiar tus valores de Característica para sentir que llevas al mismo personaje. Las bonificaciones potencian la ficha lo bastante como para que consideremos que lo mejor es dejar los valores de las características y las bonificaciones como estaban en la ficha original.

¿Y que pasa con los **puntos de golpe**? En **NSd20** no vas a utilizar tus puntos de golpe, sino una escala de umbrales de daño basados en tu fortaleza (Malherido = Fortaleza, Incapacitado = Fortaleza + 5, Moribundo = Fortaleza +10) de modo que se te debe hacer daño por un valor superior al valor del estado de salud en cuestión para aplicarlo, con la apreciación de que cada daño inferior a malherido te marcará "heridas" que reducirán el valor de los umbrales de daño en la misma cantidad. La norma general sería que al hacer la conversión te limites a ignorar tus puntos de golpe, ya que no hay un uso para ellos en el **NSd20**. Sin embargo, si consideras que la diferencia entre la cantidad de puntos de golpe que tenías en la ficha original y tu nuevo estado de salud basado en Fortaleza es demasiado grande, puedes mejorar tu umbral de daño mejorando tu Fortaleza o con la dote Dureza (Ver pág. 27) más adelante.

Combate

Iniciativa: Observarás una mejora al aplicar tu bonificador de Reflejos a la Iniciativa en lugar de sólo la Destreza como hacías en los otros sistemas. No te emociones, ya que pasa lo mismo con los PNJs y los monstruos.

La **Defensa**, equivalente a la CA de D&D, tiene dos diferencias sustanciales. Por un lado, el cálculo que definirá su valor ahora aplica los Reflejos en vez de la Destreza (10 + Reflejos + modificadores varios derivados, por ejemplo, de dotes), pero ya no se aplica la mejora de las armaduras, que en **NSd20** se aplica como Reducción de Daño. En los sistemas anteriores, la mejora de armadura representaba que el ataque enemigo te golpeaba sin dañarte, pero aplicado de modo que, en la práctica, parecía que no te habían golpeado. En **NSd20** nos gusta llamar a las cosas por su nombre, de modo que el efecto de la armadura será que te golpeen pero recibas menos daño por ello.

TABLA VA3: EQUIVALENCIAS EN HABILIDADES

NSD20	D&D 3.5	D20 Moderno
Acrobacias	Equilibrio, Escapismo, Piruetas	Equilibrio, Escapismo, Piruetas
Artesanía	Arte, Falsificar, Inutilizar mecanismo	Artesanía, Demoliciones, Falsificar, Inutilizar mecanismo, Reparar
Atención	Avistar, Escuchar	Avistar, Escuchar
Atletismo	Escalar, Nadar, Saltar, Trepar	Nadar, Trepar, Saltar
Averiguar intenciones	Averiguar intenciones	Averiguar intenciones
Buscar	Buscar	Buscar
Concentración	Concentración	Concentración
Conducir	Montar	Conducir, Montar, Navegar, Pilotar
Diplomacia	Diplomacia	Diplomacia
Disfrazarse	Disfrazarse	Disfrazarse
Engañar	Engañar	Engañar
Interpretar	Interpretar	Interpretar
Intimidar	Intimidar	Intimidar
Investigar	—	Investigar
Juegos de manos	Abrir cerraduras, juego de manos, Uso de cuerdas	Juego de manos
Medicina	Sanar	Curar heridas
Oficio	Oficio, Tasación[1]	Oficio
Orientación	—	—
Recabar información	Reunir información	Reunir información
Saber	Conocimiento de conjuros, Descifrar escritura	Descifrar escritura, Informática
Sigilo	Esconderse, Moverse sigilosamente	Esconderse, Moverse sigilosamente
Supervivencia	Supervivencia	Supervivencia
Trato con animales	Trato con animales	Trato con animales

[1] Sólo para tasaciones relacionadas con el oficio en cuestión. Para el resto se utilizaría una habilidad de Saber

- Usar objeto mágico y Juegos de Azar no existe como habilidad en la ficha de **NSd20**, sin embargo, tienes campos en blanco en la ficha para rellenar habilidades específicas de tu campaña.
- Descubrir es una habilidad que se pierde por estar contemplada entre Buscar o Investigar, según se use para buscar pistas en la escena de un crimen o para ponderar la información obtenida. Decide con cual de las dos habilidades de **NSd20** cuadra más según tu personaje y aplícala sólo a una de las dos.

En cuanto a los valores de ataque de tus armas, recuerda que el mismo valor de ataque basado en destreza se aplica tanto a los ataques a distancia como a los ataques cuerpo a cuerpo, y ten en cuenta que ahora tus ataques desarmados ya no hacen "Daño no letal" sino daño como dios manda mediante una tirada de 1d3–1 + modificador de Fuerza (en criaturas medianas. Para saber el daño que producen criaturas mayores o menores, consulta el capítulo de creación de monstruos en la pág. 242). Por lo demás, apunta los valores de daño y amenaza de crítico de tus armas del otro juego tal cual. Las armas son 100% compatibles con **NSd20**.

Habilidades

La lista de habilidades de **NSd20** es ligeramente diferente a las de otros juegos d20. Varias de ellas se han fusionado, con lo que deberás hallar la media (redondeada hacia abajo) y aplicar ese valor a tu habilidad de **NSd20**. Si no estás satisfecho con alguno de los cambios y tu DJ te lo permite, puedes rellenar uno de los campos en blanco del área de habilidades de tu ficha rellenando la habilidad importada La tabla VA3 lista las habilidades de **NSd20** y aquellas de otros juegos con las que se corresponden. Hay gran cantidad de juegos OGL distintos, muchos de ellos con sus propias listas de habilidades, pero la tabla inferior debería ayudarte a adaptarlas.

Dotes y Rasgos de Especie

Repasa tus dotes con cuidado al pasarlas a la nueva ficha. El cambio más significativo, sobre todo a las dotes de combate, es que en **NSd20** no existen los ataques de oportunidad y la habilidad sutileza con un arma no tiene sentido. Las listas de dotes de todos los juegos d20 y OGL son tremendamente extensas, pero no deberías tener problemas aparte de lo ya mencionado.

A la hora de adaptar la ficha de un monstruo o una criatura con armadura natural, ten en cuenta que esta no aparecerá como mejora a la Defensa, sino como reducción de daño. Consulta la sección de creación de criaturas (pág. 241) para ver qué debes hacer con miembros adicionales, aumentos de alcance, cambios en el daño de los ataques, etc.

Magia, Psiónica, etc.

Tu nivel de lanzador de conjuros es igual al valor en Aptitud Mágica. Consulta el capítulo de magia (pág. 124) para ver como funciona la magia en **NSd20**. Si en tu campaña preferís usar el sistema de magia vanciana tradicional, mediante el cual los conjuros se preparan durante el descanso y se olvidan o descargan al lanzarlos, ignora nuestra reglas de Esencia y utiliza la tabla de conjuros de la clase del personaje que estás importando para definir a qué conjuros tienes acceso. Aún así, tendrás que pagar los conjuros con puntos de personaje del mismo modo que se explica en nuestras reglas de magia.

Para utilizar poderes psiónicos, considera que el nivel de telépata o psión del poder es igual a un rango de poder de **NSd20** y aplica las reglas de psiónica de la página 119.

Rasgos Especiales de Campaña

Muchos juegos tienen rasgos especiales como valores variables que miden la cordura de los personajes o puntos de fuerza. Tienes un espacio en la hoja de personaje de **NSd20** llamado "Rasgo" más que apropiado para llevar el conteo de esta regla exclusiva del mundo en el que juegas.

Repaso y Puntos de Personaje

Este es el momento idóneo para repasar y asegurarte de que estás satisfecho con la conversión. Si algo no te cuadra o no te satisface, cámbialo con ayuda de tu DJ de modo que se parezca más a lo que pensabas. Entonces cuenta los puntos de personaje que has gastado en cada campo de la ficha y rellena el campo adecuado de la hoja de personaje. Llegados a este punto, dale la bienvenida a **NSd20** a tu personaje de nuestra parte.

El Vil Metal

Por supuesto, sabemos que décadas de juego mazmorrero que potencia recoger objetos valiosos para revenderlos al llegar al pueblo de al lado te pueden hacer difícil aceptar un sistema económico abstracto como es el valor de Riqueza y la CD de compra. En ese caso, es tan fácil como usar el dinero del juego que deseas importar.

Simplemente aplica la siguiente tabla si deseas traer equipo de un juego con un sistema basado en monedas o utilizar equipo de este manual en una campaña que las use.

TABLA VA4: PIEZAS DE ORO Y CD DE COMPRA

Piezas de oro	CD compra	Piezas de oro	CD compra
5	2	1125	18
15	3	2250	19
20	4	3375	20
40	5	4500	21
45	6	5625	22
50	7	6750	23
70	8	7875	24
90	9	9000	25
113	10	11250	26
225	11	22500	27
338	12	33750	28
450	13	45000	29
563	14	56250	30
675	15	67500	31
788	16	78750	32
900	17	90000	33

La conversión de moneda Euro – Pieza de oro fluctúa demasiado. Aunque a efectos de juego, puedes utilizar un 1:1 sin resquebrajar demasiado la economía mundial.

¿Y 4ª Edición?

En el momento de escribir estas líneas, aún no existe un manual en castellano de D&D 4ª edición, por lo que desconocemos el nombre que muchas de las facetas del juego tendrán en nuestro idioma.

En principio, adaptar un personaje de D&D 4ª edición a **NSd20** se hace del mismo modo que con uno de 3.5 con las siguientes apreciaciones:

Aplica las bonificaciones según la puntuación de las características como se hace en las reglas de **NSd20**. Ignora el +10 de base que tienen Fortaleza Reflejos y Voluntad en 4ª.

Las clases de personaje de 4ª dan cadenas de poderes a los personajes. Considera que un poder de nivel 1 es un poder especial, un conjuro, o una dote de coste 1 punto de personaje y respeta sus requisitos y el orden en que se deben coger (puede que incluso tu DJ te exija coger una dote similar a Aptitud Mágica pero específica de la clase que debas subir de nivel a un coste de 2 puntos de personaje por nivel para tener acceso a ellos). Un poder de una clase de 4ª edición tiene como requisito haber adquirido antes todos los poderes del nivel anterior propios de la clase de personaje o la cantidad de ellos que habrías obtenido de estar usando la clase de 4ª.

Las habilidades de 4ª edición cambian bastante respecto a las de 3.5, la OGL y **NSd20**. Entre otras cosas, se ha reducido bastante la lista, por lo que recomendamos rehacer las habilidades del personaje a importar desde cero.

PERSONAJES INSTANTÁNEOS

Puntos de Personaje

Todo jugador recibe 70 puntos de personaje para crear su PJ. Si el DJ lo estima oportuno pueden proporcionarse menos puntos para ambientaciones más realistas, o más para otras de caracter superheróico.

NSd20 define los límites de puntos invertidos en la tabla siguiente. Así mismo, la tabla muestra una distribución sugerida de puntos para crear un personaje equilibrado:

TABLA PII: COSTE EN PUNTOS DE PERSONAJE

Rasgo	Coste	Valor límite	Sugeridos
Características	1 por punto	20	20
Bonificaciones	1 por punto	+5, compensable	15
Puntos de Acción	1 por punto	10	—
Habilidades	1 por 4 rangos	10 rangos	20
Dotes	1 por Dote	—	15
Plantillas	Según plantilla	—	—
Equipo	Según equipo	Ninguno	—

Los límites de las Bonificaciones y Habilidades no incluyen el modificador de característica correspondiente ni los derivados de dotes de efecto permanente. Además, los límites de las bonificaciones son compensables: puedes subir el límite de una bonificación concreta si a cambio disminuyes el de otra bonificación a tu elección.

Características

Todo personaje tiene seis características que definen sus capacidades innatas:

TABLA PI2: CARACTERÍSTICAS

Puntuación	Modificador	Descripción
1	–5	Discapacitado
2–3	–4	Débil o niño muy pequeño
4–5	–3	Niño
6–7	–2	Casi adolescente o muy anciano
8–9	–1	Debajo de la media; adolescente
10–11	0	Adulto medio
12–13	+1	Por encima de la media
14–15	+2	Muy por encima de la media
16–17	+3	Reconocido como una eminencia
18–19	+4	Superdotado
20–21	+5	En el límite de lo humano
Cada +2	+1 al mod.	Sobrehumano

Fuerza: la fortaleza física del personaje, sus músculos. Se utiliza para calcular el daño que el personaje hace atacando cuerpo a cuerpo.

Destreza: la agilidad, habilidad manual y coordinación del personaje. Útil para atacar a distancia o para defenderse.

Constitución: el aguante del personaje, sus resistencia y su salud. Determina el daño que el personaje puede resistir.

Inteligencia: la capacidad del personaje para razonar y también sus conocimientos.

Sabiduría: la astucia del personaje, su perspicacia y su percepción.

Carisma: el magnetismo del personaje, su atractivo, su simpatía y un reflejo de lo arrollador de su personalidad.

Las características comienzan con un valor de 10 y se incrementan a un precio de 1 punto de personaje por cada punto de Característica.

Bonificaciones

Las Bonificaciones te permiten evitar determinados peligros a los que hará frente tu personaje. Son cuatro:

La **Bonificación de Ataque** refleja lo versado que está el personaje en la lucha cuerpo a cuerpo o a distancia, con o sin armas. Se basa en tu modificador de Destreza.

La **Bonificación de Fortaleza** refleja la resistencia al daño físico y a las amenazas como venenos y enfermedades. Se basa en tu modificador de Constitución.

La **Bonificación de Reflejos** sirve para evitar que tus enemigos te golpeen con sus ataques, para reaccionar ante los riesgos y en general para todo lo que suponga rapidez de actuación. Se basa en tu modificador de Destreza.

La **Bonificación de Voluntad** refleja los redaños, fortaleza mental y estabilidad del personaje, utilizándose para cosas como resistir el estrés o el control mental. Se basa en tu modificador de Sabiduría.

Cada bonificación comienza con un valor de 0. Puedes comprarlos a 1 punto de personaje por cada punto en la bonificación correspondiente. El límite de puntos de personaje que puedes invertir en una bonificación es 5. Sin embargo, puedes incrementar ese límite en una bonificación si a cambio disminuyes el máximo en otra proporcionalmente. Finalmente, añade el modificador de características correspondiente a cada bonificación.

Habilidades

Las habilidades representan las cosas que el personaje ha aprendido a hacer a lo largo de su vida: son destrezas o conocimientos específicos que reflejan aprendizaje o entrenamiento.

Las habilidades se miden en rangos que reflejan lo experimentado que está el personaje en dicha habilidad. A estos rangos se le añade el modificador de la característica apropiada para dar el total de puntuación del personaje en la habilidad.

Por cada punto de personaje que emplees en Habilidades recibes 4 rangos para distribuir libremente entre las mismas.

Dotes

Las dotes son capacidades especiales de los personajes que no todo el mundo posee. Son como ventajas que hacen que el personaje destaque en ciertos aspectos. Cada dote tiene su propia y especial mecánica, como se describe en la tabla correspondiente.

Cada dote cuesta 1punto de personaje.

TABLA PI3: HABILIDADES

Habilidad	Característica	No entrenada	Tipo de acción	Elegir 10 ó 20
Acrobacias	Des	No	Gratuita / Movimiento	10
Artesanía	Int	No	—	20
Atención	Sab	Sí	Gratuita / Completa	20
Atletismo	Fue	Sí	Movimiento /Completa	10
Averiguar intenciones	Sab	Sí	Reacción	10
Buscar	Sab	Sí	Completa	20
Concentración	Con	Sí	Reacción	—
Conducir	Des	No	Ataque / Movimiento	10
Diplomacia	Car	Sí	Completa	10
Disfrazarse	Car	Sí	—	20
Engañar	Car	Sí	Ataque / completa	10
Interpretar	Car	No	—	10
Intimidar	Car	Sí	Completa	10
Investigar	Int	No	Completa	10
Juegos de manos	Des	No	Ataque	10
Medicina	Sab	No	—	10
Oficio	Sab	No	—	20
Orientación	Sab	Sí	—	10
Recabar información	Car	Sí	—	10
Saber	Int	No	Gratuita / Completa	20
Sigilo	Des	Sí	Movimiento	10
Supervivencia	Sab	Sí	—	10
Trato con animales	Car	No	—	20

Un "—" en la columna "Tipo de acción" indica que conlleva más de una acción de asalto completo. Consulta la descripción de la Habilidad para más detalles.

TABLA PI5: DOTES DE HABILIDAD

Nombre	Efecto
Atractivo	+4 a pruebas de habilidad para cambiar actitudes mediante la seducción.
Calmado bajo presión	Posibilidad de elegir 10 en cuatro habilidades incluso bajo presión. Accesible más veces para aplicar a otras habilidades
Chapuzas	+4 a Artesanía para reparación temporal
Charlatanería	+4 a pruebas de habilidad para mentir.
Cirugía	Competencia con cirugía.
Confianza	+2 a pruebas para juegos de azar y resistir intimidación.
Empatía	+2 a pruebas sociales si se estudia primero al interlocutor.
Empatía animal	Posibilidad de intentar habilidades para influir en animales.
Énfasis en una habilidad	+4 a una habilidad o +2 a dos habilidades relacionadas.
Esconderse a plena vista	Disimular las propias acciones
Esfuerzo supremo (variable)*	Posibilidad de gastar un punto de acción para obtener 20 automáticamente en las pruebas de una acción específica. Accesible más veces para otras acciones específicas
Forzar cerraduras	Forzar cerraduras con habilidad Juego de manos. Sin la dote se sufre un +4 a la CD y solo se usa el modificador de Destreza
Herramientas improvisadas	Ignora el –4 por falta de herramientas adecuadas.
Hombre para todo	Puedes usar cualquier habilidad no–entrenada.
Inventor	Construir inventos temporales.
Mofarse	Permite desmoralizar con Engañar. Sin la dote se usa Intimidar para desmoralizar
Ocultar información	+4 contra Averiguar intenciones.
Plan	+2 a todas las tiradas para una secuencia de acciónes planificada. Solo funciona los tres primeros asaltos del plan
Rastrear	Seguir rastros con Superviviencia. Sin la dote solo se pueden seguir rastros de CD 10

* El uso de esta dote requiere el gasto de un punto de acción

TABLA P14: DOTES GENERALES

Nombre	Efecto
Acceso ilimitado	Acceso a lugares o eventos
Adaptación al entorno	No penalizado por complicaciones inherentes a un entorno concreto
Aguante	+4 a pruebas para medir agotamiento
Ambidextrismo	Ambas manos cuentan como mano diestra
Ayudante (variable)	Un pnj te asiste y acompaña.
Barrido visual	+4 a Buscar en un vistazo
Bebedor	Inmune a efectos del alcohol
Beneficio	Beneficio genérico moderado
Bien informado	Acceso a prueba de Recabar Información para acceder a datos poco comunes
Caído del cielo	+3 a riqueza, +1 a oficio / Apilable
Cautivar	Monopolizar la atención del objetivo. Prerrequisitos: Encanto
Competencia con nivel de progreso	Adaptado a otros niveles de progreso
Confundir (I, II, III, IV, V)	–1 a las tiradas de objetivo por confuso.
Contactos	Pruebas de Recabar Información en pocos minutos
Coordinar	+1 a cada miembro del grupo en ataques y habilidad
Correr	Correr a 5 veces la velocidad normal en vez de 4. Salto con carrerilla1/4 más alto
Despierto	Voluntad sumado a Atención para evitar sorpresa
Dureza	+2 a los umbrales de daño
Encanto	+2 a Carisma para influir en miembros de un sexo concreto. Accesible para el otro sexo.
Energía heroica*	Una acción de movimiento extra por asalto.
Esfuerzo extremo (I, II)*	+2 en cualquier tirada. Apilable una vez para obtener +4
Fama	Fácilmente reconocible, dificil incógnito.
Favor*	Acceso a favores valiosos.
Fe*	Añadir modificador de Sabiduría a pruebas.
Gran fortaleza	+1 a Fortaleza
Grande	Eres de tamaño grande
Improvisación científica*	Improvisar mecanismo para “apaño”
Inspirar (I, II, III, IV, V)*	+1 a las tiradas para tantos aliados como mod. Carisma.
Interponerse	Intercambiarte con aliado para sufrir un ataque dirigido a él
Intuición	Percepción de “mal presentimiento” con prueba de Voluntad contra CD 15
Levantarse de un salto	Puedes levantarte desde una posición tumbada como una acción gratuita.
Liderazgo*	Anular atontado, aturdido, despavorido, estremecido, fascinado o fatigado en un aliado.
Lingüista	Posibilidad de entender idioma desconocido con prueba de Inteligencia
Maniobrar con vehículo especializado	Competente en el uso de un tipo de vehículo en concreto. Accesible más veces para otros tipos de vehículo.Prerrequisito: 4 rangos en la habilidad de Conducir relacionada.
Máquina excepcional*	Mejorar temporalmente una máquina con prueba de la Artesanía correspondiente.
Memoria eidética	+4 a recordar y a Voluntad contra efectos alteradores de la memoria. Posibilidad de tiradas de Saber en especialidades no entrenadas.
Pequeño	Eres de tamaño pequeño.
Poco conocido	Dificilmente reconocible. Fácil incógnito
Presencia amedrentadora	Estremecer a oponentes
Provocar	Atontar enemigo mediante puyas.
Reflejos rápidos	+1 a Reflejos
Secuaces	PNJ o grupo de pnjs te sirven según reglas de secuaces. Apilable para ampliar número.
Segunda oportunidad	Posibilidad de repetir la tirada de salvación para un peligro en concreto. Accesible para nuevos peligros
Suerte del principiante*	+5 rangos temporales en una habilidad cualquiera que tuviera menos de 4 rangos durante todo un encuentro.
Trabajo en equipo (I, II, III)	+1 extra a Prestar Ayuda. Apilable 3 veces
Trance	Entrar en trance que pausa la asfixia, los venenos, enfermedades...
Valiente	+4 a Voluntad contra miedo.
Vehículo(variable)	El personaje dispone de un vehículo especial.
Velocidad incrementada (I, II, III)	+3 metros a velocidad. Apilable 3 veces
Vigor	El personaje se recupera dos veces más rápido de lo normal.
Voluntad de hierro	+1 a Voluntad

* El uso de esta dote requiere el gasto de un punto de acción

TABLA PI6: DOTES DE COMBATE

Nombre	Efecto
Acción en movimiento	Posibilidad de moverse antes y despues de una acción estándar.
Agarre mejorado	Presa automática si éxito en ataque desarmado.
Anticiparse*	Actuas primero sin tirar iniciativa.
Apuntar al blanco	Apuntar durante 1 asalto otorga +2 al próximo ataque. Prerrequisitos: sabiduría 13, disparo a larga distancia.
Arma viviente (I, II, III)	Puede atacar desarmado con las manos ocupadas, sin "mano mala" y con +1 al daño por nivel.
Arrollar en carrera	Éxito en arrollar permite nuevo arrollamiento. Si éxito, se continúa hasta que uno fracase.
Arrollar mejorado	+4 a derribo y el oponente no puede elegir evitarte.
Artes marciales de combate (I, II, III)	I) Se considera armado siempre. daño de ataques sin armas 1d4+ Fuerza. Prerrequisitos: ataque base +1, competencia en lucha sin armas. II) Amenaza de crítico desarmado = 19–20. Prerrequisitos: artes marciales de combate, ataque base +4. III) Crítico desarmado triplica daño. Prerrequisitos: artes marciales de combate II, ataque base +8.
Artes marciales defensivas	+1 por esquiva a Defensa contra cuerpo a cuerpo. Negado si se niega destreza.
Asustar	Usar Intimidar para fintar en combate.
Ataque a fondo	Perder Defensa a cambio de Ataque (5 puntos máximo).
Ataque al galope	Posibilidad de continuar movimiento tras carga si montado.
Ataque aturdidor	Posibilidad de elegir atontar o dejar inconsciente en lugar de hacer daño.
Ataque certero	Perder daño a cambio de Bonificador de Ataque (máximo 5 puntos).
Ataque defensivo	Perder Ataque a cambio de Defensa (máximo 5 puntos)
Ataque elástico	Posibilidad de continuar movimiento tras ataque cuerpo a cuerpo. Prerrequisitos: destreza 13, esquiva, movilidad, ataque base +4.
Ataque en marcha	Sin penalizadores al atacar desde vehículo en marcha.
Ataque furtivo (I, II, III, IV)	+2 a ataque por sorpresa. Apilable (+1 adicional hasta +5)
Ataque poderoso	Perder Ataque a cambio de daño (máximo 5 puntos).
Ataque sometedor (I, II)	Ataque extra inmediato contra otro oponente adyacente tras incapacitar al anterior. Accesible una segunda vez para permitir un paso para acceder al segundo objetivo.
Ataque de torbellino	Ataque simultáneo contra todos los enemigos adyacentes. Prerrequisitos: destreza 13, inteligencia 13, esquiva, movilidad, ataque elástico, ataque defensivo, ataque base +4.
Atar arma	Desarmar como acción gratuita si se bloquéa con éxito.
Bala saltarina	Hacer "carambola" con un disparo para ignorar un obstáculo. Prerrequisitos: apuntar al blanco, disparo preciso.
Blanco elusivo	–8 a los demás para golpearte a distancia si estás en cuerpo a cuerpo contra otro enemigo.
Bloqueo mejorado, (I, II)	+2 al ataque para bloquear ataques cuerpo a cuerpo
Combate con dos armas (I, II, III)	I) –2 para la mano primaria y –6 para la mano mala luchando con dos armas. Prerrequisito: destreza 13. II) –1 para la mano hábil y –4 para la mala. Posibilidad de un arma a distancia en una mano y una cuerpo a cuerpo en la otra. Prerrequisitos: destreza 13, combate con dos armas, ataque base +6. III) Sin penalización en mano hábil y –2 en la mano mala. Prerrequisitos: destreza 13, combate con dos armas, combate con dos armas mejorado, ataque base +11.
Competencia con armas (Tipo)	Competente con tipo de arma o con arma exótica o especializada concreta. Accesible más veces para más tipos de armas o más armas exóticas o especializadas
Competencia con armadura (Tipo)	Competente con tipo de armadura. Accesible más veces para más tipos de armadura.
Competencia en lucha sin armas	Ignorar penalizador –4 a ataque por luchar desarmado
Contraestocada rápida	Ataque extra gratuito contra el oponente si éste falla un ataque cuerpo a cuerpo. Prerrequisitos: destreza 13, esquiva.
Crítico mejorado (I, II, III)	El rango de amenaza de crítico de uno de tus ataques aumenta en 1. Apilable para seleccionar otros ataques o aumentar más los rangos de amenaza de crítico
Desenvainado rápido (I, II)	Desenvainar como acción gratuita. Segunda vez permite recargar como acción gratuita.
Defensa astuta	Añadir modificador de Inteligencia a la Defensa.
Defensa mejorada (I, II)	+2 extra a la esquiva otorgada por una acción de Defensa total (para un total de +6). Una segunda vez aumenta el bonificador a un total de +8.
Derribo mejorado	+4 en pruebas para derribar a un oponente y ellos no tienen la oportunidad de derribarte si fallas.
Desarme mejorado (I, II, III)	+2 para desarmar sin dar oportunidad de desarmarte. Prerrequisitos: Inteligencia 13, ataque defensivo.

TABLA PI6: DOTES DE COMBATE (CONT.)

Nombre	Efecto
Desequilibrar al oponente	Un oponente recibe una penalización igual a su modificador de fuerza a los ataques contra ti. Prerrequisitos: artes marciales defensivas, ataque base +6.
Desviar flechas	Una salvación de Reflejos desvía un ataque a distancia.
Disparo a bocajarro	+1 a los ataques a distancia contra oponentes a menos de 10 metros.
Disparo a la carrera	Puedes continuar tu movimiento tras un ataque a distancia. Prerrequisitos: destreza 13, disparo a bocajarro, esquiva, movilidad.
Disparo a larga distancia	Cuando el personaje usa un arma a distancia, su incremento de rango se aumenta en la mitad (se multiplica por 1,5). Con armas arrojadizas, el incremento de rango se dobla.
Disparo doble	Posibilidad de disparar dos balas a la vez con un arma semiautomática (+1 al daño con un penalizador –2 al ataque). Prerrequisitos: destreza 13, disparo a bocajarro.
Disparo preciso (I, II)	+4 al disparar contra un oponente en combate cuerpo a cuerpo contra un aliado. Una segunda vez ignora cobertura inferior a total y la probabilidad de fallo de ocultación inferior a total, así como el efecto de Blanco Elusivo
Disparo rápido*	Un ataque extra (con penalizador –2) por asalto tantos asaltos como modificador de Destreza.
Distraer	Elige Engañar o Intimidar para atontar a los oponentes en combate. Se puede coger una segunda vez para la otra habilidad
Duro de pelar	Estado Moribundo se estabiliza automáticamente al siguiente asalto.
Entorno predilecto	+1 al ataque o a la esquiva para cuando luches en un entorno en concreto. Apilable hasta +5 o para elegir nuevos entornos
Especialidad en ataque (I, II, III, IV)	+1 a un ataque o arma en concreto. Apilable cuatro veces y para seleccionar más ataques y armas
Esquiva	+4 a Defensa contra los ataques de un oponente.
Esquiva asombrosa	Conservas el bonificador de esquiva si estás sorprendido o desprevenido. Inmune a sorpresa
Esquivar con vehículo	+1 a Defensa por esquiva a los ocupantes del vehículo conducido por el personaje. Prerrequisitos: destreza 13, 6 rangos en conducir o pilotar, experto en vehículos.
Evaluación	Eres capaz de valorar las capacidades de combate de un oponente.
Evasión (I y II)	Se niega el daño de las salvaciones que normalmente producirían medio daño. Segunda vez reduce el daño de efectos de area a la mitad si se falla la salvación.
Finta acrobática	Acrobacias en vez de Engañar para fintar.
Finta mejorada	+2 a engañar para fintar como acción de movimiento. Prerrequisitos: inteligencia 13, pelea, lucha callejera.
Forzar parada	Maniobra para detener a un vehículo de superficie enemigo. Prerrequisitos: 4 rangos en conducir, experto en vehículos.
Fuego automático	Disparar ráfagas como acción estándar en lugar de cómo accion de asalto completo.
Furia (I, II, III, IV, V)	+4 a Fuerza, +2 a Fortaleza y Voluntad a cambio de –2 a la Destreza, incapacidad de concentrarse o elegir 10 ó 20. Dura cinco asaltos. Apilable.
Impacto Crítico	Puedes efectuar golpes críticos contra tu oponente predilecto aunque sea inmune a los críticos. Prerrequisitos: Oponente predilecto
Iniciativa mejorada (I, II, III)	+2 a iniciativa. Apilable 3 veces
Lanzamiento de combate (I, II)	I) +2 en tiradas enfrentadas de fuerza y destreza para producir o evirtar desarme o presa. Prerrequisito: artes marciales defensivas. II) Desarme gratuito contra un enemigo que fracase en ataque cuerpo a cuerpo. Prerrequisitos: artes marciales defensivas, lanzamiento de combate I, ataque base +3.
Lucha a ciegas	Vuelve a tirar si fallo por ocultación
Lucha callejera	1d4 de daño extra desarmado una vez por turno. Prerrequisitos: pelea, ataque base +2.
Lucha desde el suelo	Sin penalizadores por luchar tumbado.
Maestría lanzadora (I, II, III, IV, V)	+1 al daño con armas arrojadizas u objetos comunes usados como tales.
Maniobra cooperativa	Ceder a un aliado los beneficios de una acción propia.
Movilidad	Apartarte del enemigo tras ataque cuerpo a cuerpo. Prerrequisitos: destreza 13, esquiva.
Oponente predilecto (I, II, III, IV, V)	+1 a tiradas contra un tipo de criatura en concreto. Apilable hasta +5. Accesible más veces para otras criaturas
Oportunista*	Ataque extra contra un oponente que haya sido dañado en cuerpo a cuerpo en el mismo asalto por un aliado.

TABLA PI6: DOTES DE COMBATE (CONT.)

Nombre	Efecto
Pelea (I, II, III)	+1 a ataque, defensa y daño cuando desarmado. Apilable 3 veces
Permanecer consciente	Capaz de aguantar sin perder consciencia
Pisotear con la montura	+4 al ataque de la montura tras arrollar un oponente.
Presa mejorada	Presa con una mano.
Puntería mejorada	Doble efecto al apuntar.
Puñetazo aplastante (I, II)	I) Crítico automático en cuerpo a cuerpo contra desprevenido. Prerrequisitos: pelea, ataque base +3. II) El puñetazo aplastante hace triple daño.
Ráfaga corta	–4 a ataque con arma automática a cambio de +2 dados extra de daño. Prerrequisitos: Sabiduría 13, competencia con armas de fuego personales, competencia avanzada con armas de fuego.
Ráfaga larga	Afectar un área mayor con arma en autofuego. Prerrequisitos: competencia con armas de fuego personales, competencia avanzada con armas de fuego.
Reaccionar primero	Accion extra previa a tiradas de iniciativa en situaciones sin sorpresa.
Recarga rápida	Recargar cargadores como acción gratuita. Recargar balas como acción de movimiento. Prerrequisito: ataque base +1.
Redirigir	Desviar ataque contra tí hacia otro oponente adyacente.
Resistencia al daño (I, II, III)	Reducción de Daño 1, apilable 3 veces.
Rodar a la defensiva*	Reducir daño a la mitad por esquivar rodando
Romper arma	Ataque extra gratuito contra un arma bloqueada.
Soltura con arma	+1 a todas las tiradas con el arma elegida. Apilable y accesible para más armas
Soltura en tipo ataque (I, II, III, IV, V)	+1 al ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Apilable 5 veces y accesible para el otro tipo de combate
Soltura en esquiva (I, II, III, IV, V)	+1 a esquiva. Apilable 5 veces
Sujeción a distancia	Sujetar a oponente a algo cercano con ataque de arma a distancia.
Sujeción mejorada	–4 a oponentes para librarse de tus presas.
Sutileza en presa	Puedes usar destreza en vez de Fuerza en presa.

* El uso de esta dote requiere el gasto de un punto de acción

Puntos de acción

Los Puntos de Acción permiten a los personajes jugadores de **NSd20** influir de manera más activa en la historia y tener mayores probabilidades de éxito en sus acciones.

Un personaje comienza con 5 Puntos de Acción. Cada Punto de Acción adicional cuesta 1 punto de personaje.

Un personaje no puede comenzar el juego con más de 10 Puntos de Acción (los 5 iniciales más un máximo de 5 extra).

Combate

Calcula las puntuaciones de combate del personaje:

Su **Iniciativa** será igual a su bonificación de Reflejos más cualquier modificador por dote.

Su **Defensa** será 10 + bonificación de Reflejos + modificador de tamaño. Algunas dotes pueden modificar la puntuación de Defensa.

Sus **ataques** dependenderán de su bonificación de Ataque y sus competencias con armas y otras dotes.

Por último, sus **umbrales de daño** se calculan a partir de la bonificación de Fortaleza (modificada por dotes).

Plantillas

Si tu personaje pertenece a una determinada especie o quieres tomar una profesión como punto de partida para desarrollarlo, puedes utilizar una plantilla. Cada plantilla tiene un coste en puntos y a cambio ofrece unos modificadores a características, habilidades, bonificaciones y dotes. Encontrarás numerosos ejemplos de plantillas en la páginas 168 y siguientes. Si una plantilla de ocupación no se ajusta exactamente a tu intereses podrás modificarla a tu gusto para diseñar el personaje a tu medida.

Equipo

El personaje comienza el juego con el equipo y posesiones que el DJ considere adecuados a su ocupación, nivel social, etc. Consulta el capítulo Equipo para más información. Adicionalmente, puedes comenzar el juego con uno o más objetos poco habituales para el personaje si pagas su precio en puntos de personaje: 1 punto de personaje por cada 5 puntos de la CD de compra o fracción.

Si se utilizan las reglas opcionales de Riqueza (página 49), entonces el nivel de Riqueza de un personaje por defecto es +6. Por cada punto de personaje invertido, puede aumentarse ese valor en +3 (hasta un máximo de Riqueza +33) o alternativamente dismininuirse en 3 puntos para recibir un punto de personaje extra por cada disminución (con un mínimo de Riqueza –3).

Magia, Poderes Psiónicos y Otros Rasgos

Dependiendo de la ambientación, puede haber disponibles otros rasgos para adquirir durante el proceso de creación del personaje, como conjuros, poderes psiónicos, mutaciones o ciberimplantes. Pregunta a tu DJ que tipo de rasgos especiales hay disponibles (si hay alguno). Adicionalmente, la dote "beneficio" puede ser necesaria para tener acceso a estos rasgos especiales, dependiendo de la ambientación y del criterio del DJ.

ÍNDICE ALFABÉTICO

A

abalanzarse (rasgo de especie) 242
aberración (plantilla) 210
absorción de sangre (rasgo de especie) 242
académico (plantilla) 168
acceso ilimitado (dote) 25
accesorios
  para armaduras 102
  para armas 94
  para equipo 68
acción en movimiento (dote) 33
acción entre vehículos 185
acciones 9, 106
acelerar (conjuro) 131
acrobacias (habilidad) 22
actitud 23
acuático (rasgo de especie) 242
adaptación al entorno (dote) 25
adicción leve (trastorno) 157
adicción severa (trastorno) 157
aerodeslizador 189
afectado 112
afiladura (conjuro) 132
agallas (dote mutante) 123
agarre mejorado (dote) 33
agente (plantilla) 168
agente de seguridad 270
agua corriente (rasgo de especie) 242
aguante (dote) 25
águila 213
ahogamientos 15
ajeno (plantilla) 210
alarido (conjuro) 132
alas (dote mutante) 123
alas (rasgo de especie) 242
alcance adicional (rasgo de especie) 242
Alfil negro 284
aliento de fuego (rasgo de especie) 242
alma extraña (rasgo de especie) 242
alma maligna (rasgo de especie) 242
alojamiento 70
ambidiestro (dote) 25
amnesia (trastorno) 157
Andy Kauffman 285
animal (plantilla) 210
animar árboles (rasgo de especie) 242
anticiparse (dote) 33
aparición horrenda (rasgo de especie) 243
apertura (conjuro) 132
aplastar contra la pared o el suelo (rasgo de especie) 243
apotecario (plantilla) 170
apresado (rasgo de especie) 243
aptitud mágica 124
aptitud sortílega 124
apuntar (acción) 106
apuntar al blanco (dote) 33
ar (plantilla) 260
araña monstruosa 214
arma fatal (rasgo de especie) 243
arma mágica (conjuro) 132
arma mágica mayor (conjuro) 132
arma natural (rasgo de especie) 243
arma viviente (dote) 33
armadura 99, 110
armadura de mago (conjuro) 132
armadura natural (dote mutante) 123
armadura natural (rasgo de especie) 243
armamento (dote hardware) 117
armas 71
  a distancia 71
  cuerpo a cuerpo 90
arrollar en carrera (dote) 33
arrollar mejorado (dote) 33
artes marciales de combate (dote) 33
artes marciales defensivas (dote) 34
artesanía (habilidad) 22
artoi (plantilla) 260
asaltos 106
asfixia 15
asustado 16, 112
asustar (acción) 107
asustar (dote) 34
atacar (acción) 107
atcar con dos armas (acción) 107
ataque 8, 9, 14, 21, 104, 300, 302
ataque a fondo (dote) 34
ataque al galope (dote) 34
ataque al vuelo (rasgo de especie) 243
ataque aturdidor (dote) 34
ataque certero (dote) 34
ataque de torbellino (dote) 37
ataque defensivo (dote) 34
ataque elástico (dote) 34
ataque en marcha (dote) 37
ataque furtivo (dote) 37
ataque poderoso (dote) 37
ataque sometedor (dote) 37
ataques de oportunidad 294
atar arma (dote) 38
atención (habilidad) 22
aterrorizado 16, 112
atletismo (habilidad) 22
atontado 112
atontar (conjuro) 132
atractivo (dote) 30
aturdido 112
augurio (conjuro) 132
aullido terrorífico (rasgo de especie) 243
aura de miedo (rasgo de especie) 243
ausencia de constitución (rasgo de especie) 243
ausencia de inteligencia (rasgo de especie) 243
auxilio divino (conjuro) 132
aventurero (plantilla) 170
averiguar intenciones (habilidad) 23
avión comercial 189
ayudante (dote) 25

B

bala saltarina (dote) 38
barrido visual (dote) 25
bebedor (dote) 25
bendecir (conjuro) 133
beneficio (dote) 25
bestia demoníaca 214
bestia monstruosa (plantilla) 212
bibliolalia (ritual) 159
bicicleta de paseo 189
bien informado (dote) 27
blanco elusivo (dote) 38
bloquear (acción) 107
bloqueo mejorado, (dote) 38
boca mágica (conjuro) 133
bola de fuego (conjuro) 133
bonificaciones 8, 14, 21, 292, 299, 302
borkoi (plantilla) 261
brazo adicional (dote hardware) 117
brazo adicional (dote mutante) 123
buscar (habilidad) 23

C

Caballero blanco 284
caballo 189
caballo ligero 215
caduceus (ritual) 159
caída de pluma (conjuro) 133
caídas 16
caído del cielo (dote) 27
calmado bajo presión (dote) 30
cambio de aspecto (conjuro) 133
camión 189
camuflaje natural (rasgo de especie) 243
canción cautivadora (rasgo de especie) 243
caracol de carreras 191
carácter complicado (complicación) 297
características 8, 10, 20, 292, 299, 302
  aleatorias 295
  dañadas 112
  inexistentes 20
  modificadores 20
carga 15
carga monstruosa (rasgo de especie) 243
cargar (acción) 107
carisma 8, 12, 302
causar miedo (conjuro) 133
cautivar (dote) 27
caza espacial 191
cazavampiros (dote) 240
cegado 112
celebridad (plantilla) 170
cerradura arcana (conjuro) 133
chapuzas (dote) 30
charlatanería (dote) 30
chasis (dote hardware) 117
cibernética, evolución 114
ciborgs 114, 271
cieno (plantilla) 212
cirugía (dote) 30
cirujano 282
clarividencia (poder psi) 121
clase de armadura 295
clases de personaje 296
coche corriente 191
cocodrilo 215
código de conducta (complicación) 297
cola (dote mutante) 123
Coleccionista de sueños 286
cólera flamígera (conjuro) 134
colisiones 187
colmillos (dote mutante) 123
colono (plantilla) 170
combate 8, 104, 294, 300, 307
  menos letal 294
comidas 70
competencia con armas (dote) 38
competencia con armadura (dote) 39
competencia con nivel de progreso (dote) 27
competencia en lucha sin armas (dote) 39
competencias limitadas (rasgo de especie) 243
complicaciones 297
comprensión idiomática (conjuro) 134
compulsión de cuarzo (ritual) 160
concentración (habilidad) 23
conducir (habilidad) 23
confianza (dote) 30
confundir (dote) 27
confusión (conjuro) 134
congelación (rasgo de especie) 243
conjuros 126
  alcance 130
  área 131
  atributos 129
  de toque 128
  descriptores 129
  duración 131
  efecto 130
  en objetos 153
  energía vital por esencia 124
  iniciales 126
  lanzamiento 126
  magnitud 129
  objetivo 130
  salvación 131
  tiempo de lanzamiento 129
  y armaduras 126
cono de frío (conjuro) 134
constitución 8, 12, 302
constreñir (rasgo de especie) 244
constructo (plantilla) 212
contactos (dote) 27
contorno borroso (conjuro) 135
contraestocada rápida (dote) 39
control animal (poder psi) 121
control de forma (habilidad) 226
control emocional (poder psi) 121
control mental (poder psi) 121
controlar clima (conjuro) 229
controlar clima (ritual) 160
conversiónes 299
coordinar (dote) 28
correr (dote) 28
crear agua (conjuro) 135
crear clon (ritual) 161
crear golem (ritual) 161
crear muerto viviente (ritual) 161
creativo (plantilla) 170
criatura faérica (plantilla) 212
criminal 271
criminal (plantilla) 170
crisis 154
crítico mejorado (dote) 38
cubo de basura viviente 215
cuchichear mensaje (conjuro) 135
cuerpo protoplásmico (rasgo de especie) 244
curar heridas críticas (conjuro) 135
curar heridas graves (conjuro) 135
curar heridas leves (conjuro) 135
curar heridas leves a las masas (conjuro) 135
curar heridas menores (conjuro) 135
curar heridas moderadas (conjuro) 135
cyborgs 114, 271

D

dañado 111, 187
daño 9, 106, 109
  a objetos 111
  a vehículos 187
  no letal 110
  reparar 187
  según tamaño 241
daño doble contra objetos (rasgo de especie) 244
debilitado 113
dedos palmeados (dote mutante) 123
defensa 9, 106, 307
defensa astuta (dote) 39
defensa mejorada (dote) 39
defensa total (acción) 108
deinónicus 216
demonio encarnado 217
demonio puro 216
dependiente de un árbol (rasgo de especie) 244
depresión (trastorno) 157
derribar (acción) 108
derribo (rasgo de especie) 244
derribo mejorado (dote) 39
desarmar (acción) 108
desarme mejorado (dote) 39
desenvainado rápido (dote) 39
desequilibrar al oponente (dote) 40
desesperación (rasgo de especie) 244
desgarramiento (rasgo de especie) 244
desmoralizar (acción) 108
despavorido 16, 113

despierto (dote) 28
desplazamiento (conjuro) 135
desprevenido 106, 113
destreza 8, 10, 302
destruido 112, 187
desviar flechas (dote) 40
detectar aura mágica (conjuro) 136
detener muertos vivientes (conjuro) 136
deteriorado 111, 187
detonar (rasgo de especie) 244
devoto (plantilla) 172
diplomacia (habilidad) 23
discernir mentiras (conjuro) 136
disipar magia (conjuro) 136
disparo a bocajarro (dote) 40
disparo a la carrera (dote) 40
disparo a larga distancia (dote) 40
disparo doble (dote) 40
disparo preciso (dote) 40
disparo rápido (dote) 40
dispersar magia mayor (ritual) 161
distraer (dote) 40
doble corporal (ritual) 162
dokran (plantilla) 261
dominación (rasgo de especie) 244
don de lenguas (conjuro) 137
dormir (conjuro) 137
dotes 8, 13, 25, 293, 301, 302
de combate 32
de habilidad 30
generales 25
hardware 117
mutantes 123
software 118
tipos 25
dragón (plantilla) 212
dragón de monta 191
dragón rojo adulto 218
dríada 219
duración 120
dureza
de materiales 111
de robots 114
de vehículos 180, 183
dureza (dote) 28
duro de pelar (dote) 41

E

elasticidad (dote mutante) 123
elefante 219
elemental (plantilla) 212
elfo (plantilla) 174
empatía (dote) 30
empatía animal (dote) 30
empatía animal (rasgo de especie) 244
emprendedor (plantilla) 171
enano (plantilla) 175
encanto (dote) 28
enemigo (complicación) 297
energía heroica (dote) 28
énfasis en una habilidad (dote) 31
enfermedad de necrófago (rasgo de especie) 244
enfermedades 17
engañar (habilidad) 24
enmarañado 113
ensordecido 113
entorno predilecto (dote) 41
entretenimiento 70
equipo 45, 46, 54, 307
comprar 49
reglas 50
escandaloso (rasgo de especie) 244
esconderse a plena vista (dote) 31
escudo (conjuro) 137
escudo de la fe (conjuro) 137
escudo mental (poder psi) 121
escuelas de magia 128
esencia incrementada (dote) 124
esfera de invisibilidad (conjuro) 137
esfuerzo extremo (dote) 28
esfuerzo supremo (variable) (dote) 31
especialidad en ataque (dote) 41
espejo (rasgo de especie) 244
espíritu (plantilla) 219
espíritu horrendo 221
esqueleto (plantilla) 221
esqueleto humano 222
esquiva (dote) 41
esquiva asombrosa (dote) 41
esquivar con vehículo (dote) 41
esquizofrenia (trastorno) 157
estable 113
estados de daño 110
estallar (conjuro) 137
estilos de lucha 44
estremecido 16, 113, 154
estudiante (plantilla) 171
evaluación (dote) 41
evasión (dote) 41
exhausto 110, 113
experiencia 20, 199
explosivos 85
expulsar muertos vivientes 247
expulsión a sombra (ritual) 162

F

fama (dote) 28
fantasma vagabundo (plantilla) 286
fascinado 113
fata (plantilla) 212
fatiga 110
fatigado 110, 113
favor (dote) 28
fe (dote) 28
febenia 254
feliano (plantilla) 178
feromonas (dote mutante) 123
fianzas 70
finta acrobática (dote) 41
finta mejorada (dote) 41
fintar (acción) 108
fobia leve (trastorno) 157
fobia severa (trastorno) 157
forma alternativa (rasgo de especie) 244
forma gaseosa (rasgo de especie) 245
fortaleza 8, 14, 21, 106, 300, 302
forzar cerraduras (dote) 32
forzar parada (dote) 41
frenado 113
frenesí 154
fuego automático (dote) 41
fuerza 8, 10, 302
furia (dote) 41

G

gárgola 222
garras (dote mutante) 123
gato 222
genético 272
gigante (plantilla) 212
glifo custodio (conjuro) 138
globo menor de invulnerabilidad (conjuro) 138
gnomo (plantilla) 175
golem mecánico 223
golpes críticos 9, 104
grado de poder de la campaña 194
gran fortaleza (dote) 29
grande (dote) 29

H

habilidades no entradas 22
habilidades 8, 13, 21, 292, 301, 302
uso 13, 21
habituación (trastorno) 157
hablar con animal (rasgo de especie) 245
hada 223
hambre insaciable (rasgo de especie) 245
harpía 224
helicóptero 191
heredero (plantilla) 171
herido 9, 110, 111, 113
hermanos de la orden 276
herramientas improvisadas (dote) 32
hibernación (dote mutante) 123
hijos de la noche (rasgo de especie) 245
hombre para todo (dote) 32
hombre-lobo (plantilla) 224
hombre-lobo humano 226
hormiga guisante 191
horror 154
humanoide (plantilla) 212
humanoide monstruoso (plantilla) 212

I

idiomas (habilidad) 24
imagen permanente (conjuro) 224
impacto automático 104
impacto crítico (dote) 42
impacto mental (poder psi) 122
impacto verdadero (conjuro) 138
improvisación científica (dote) 29
impulsar mecanismo (conjuro) 138
incapacitado 9, 110, 111, 113
inconsciente 113
incorpóreo 113
incorpóreo (rasgo de especie) 245
indefenso 113
infligir heridas críticas (conjuro) 138
infligir heridas graves (conjuro) 138
infligir heridas leves (conjuro) 139
infligir heridas leves a las masas (conjuro) 139
infligir heridas menores (conjuro) 139
infligir heridas moderada (conjuro) 139
infravisión (dote mutante) 123
infravisión (rasgo de especie) 245
inguedo bastardo (plantilla) 261
iniciativa 8, 106, 307
iniciativa mejorada (dote) 42
inmovilizar monstruo (conjuro) 139
inmovilizar persona (conjuro) 139
inmunidad (rasgo de especie) 245
insomne (dote mutante) 123
inspirar (dote) 29
inteligencia 8, 12, 302
interponerse (dote) 29
interpretar (habilidad) 24
intimidar (habilidad) 24
intuición (dote) 29
inutilizado 112, 187
inventar 103
inventor (dote) 32
investigador (plantilla) 171
investigar (habilidad) 24
invisibilidad (conjuro) 140
invisibilidad (rasgo de especie) 245
invisible 113
invocar aliado natural I (conjuro) 140
invocar monstruo I (conjuro) 140
invocar montura (conjuro) 140
invocar utensilio (conjuro) 140

J

jade (plantilla) 177
jinete nocturno (plantilla) 286
juegos de manos (habilidad) 24

K

kalasar (plantilla) 261
Khunia 256
kobold 226
kraken 227

L

Lakaria 256
lanzamiento de combate (dote) 42
lanzar maldición (conjuro) 140
larva 281
leer magia (conjuro) 140
legislador 283
lentificar veneno (conjuro) 141
levantarse (acción) 108
levantarse de un salto (dote) 29
levitador (rasgo de especie) 246
levitar (conjuro) 141
libertad de movimiento (conjuro) 141
liche 228
liche (plantilla) 228
liderazgo (dote) 29
lingüista (dote) 29
lista de poderes 121
lobo 229
localizar objeto (conjuro) 141
locura 156
lucha a ciegas (dote) 42
lucha callejera (dote) 42
lucha desde el suelo (dote) 42
luz (conjuro) 142
luz abrasadora (conjuro) 142
luz del sol directa (rasgo de especie) 246

M

maestría lanzadora (dote) 42
magia 124, 301
y ciencia 119
maldición de licantropía (rasgo de especie) 246
maldición de vampiro (rasgo de especie) 246
malherido 9, 110, 111, 113
maniobra cooperativa (dote) 42
maniobrar con vehículo especializado (dote) 29
manipulación (dote hardware) 117
manipular un objeto (acción) 108
mano del mago (conjuro) 142
manos ardientes (conjuro) 142
máquina excepcional (dote) 29
marginado (plantilla) 172
matón (plantilla) 172
mecánica básica 6, 10, 297
medicina (habilidad) 24
medusa (62 puntos) 229
mejorar característica (conjuro) 142
memoria eidética (dote) 29
mente de colmena (rasgo de especie) 246
mente extendida (poder psi) 122
miedo 16, 154
miedo (conjuro) 142
miembro adicional (rasgo de especie) 246
miniaturas 294
minotauro 230
minusvalía (complicación) 297
mirada petrificante (rasgo de especie) 246
modificadores del combate 109
mofarse (dote) 32
momia (plantilla) 230
momia humana 231
mono 231
moribundo 9, 110, 111, 113
moverse (acción) 108
moverse a fondo (acción) 108
movilidad (dote) 42
movimiento 14
muerto 9, 110, 113
muerto viviente (plantilla) 213
murciélago 232
muro de fuego (conjuro) 143
muro de fuerza (conjuro) 143
muro de hielo (conjuro) 143
muro de hierro (conjuro) 144
muro de piedra (conjuro) 144
mutaciones 123

N

nadador (rasgo de especie) 246
nauseado 113
nave espacial 191
nazi 273
necrófago (plantilla) 232
necrófago humano 233

neutralizar veneno (conjuro) 144
ninja 274
niveles 296
niveles de progreso 46
no vivo (rasgo de especie) 246
normal 113
nube aniquiladora (conjuro) 144
nube de tinta (rasgo de especie) 246
nuevos implantes durante el juego 118

O

objeto maravillosos 153
objetos gruesos 112
objetos mágicos 152, 153
obsesión (complicación) 297
obsesión (trastorno) 157
ocultar información (dote) 32
ocupaciones 168
odio (complicación) 297
oficio (habilidad) 24
ojo arcano (conjuro) 145
olfato animal (rasgo de especie) 246
omnidigestión (dote mutante) 123
operario 282
oponente predilecto (dote) 42
oportunista (dote) 42
orco (plantilla) 176
orden imperiosa (conjuro) 145
orden imperiosa mayor (conjuro) 145
orientación (habilidad) 25
ósmosis (dote mutante) 123
oso 233
otros rasgos 14, 293, 301, 307

P

pandillero 274
pánico 154
paralizado 113, 154
parásito espacial 234
partículas rutilantes (conjuro) 145
pasamiento (conjuro) 145
pelea (dote) 42
pequeño (dote) 29
perdición (conjuro) 145
permanecer consciente (dote) 42
perro fantasmal (conjuro) 145
persecuciones 185
personajes 8, 295
  creación 18
  mejora 20
  mutantes 123
  psíquicos 119
piel hiriente (rasgo de especie) 246
piel pétrea (conjuro) 146
pisotear (rasgo de especie) 246
pisotear con la montura (dote) 42
plaga de insectos (conjuro) 146
plan (dote) 32
planta (plantilla) 213
plantillas 44, 307
  ocupaciones 168
  raciales 173
plegaria (conjuro) 146
poco conocido (dote) 29
poderes psiónicos 119
  descontrolados 120
policía 275
polimorfización maligna (ritual) 163
polimorfizar (ritual) 162
Poperia 255
posesión (ritual) 164
posesión fantasmagórica (rasgo de especie) 246
presa 108
  envuelto en una 113
presa mejorada (dote) 42
presencia amedrentadora (dote) 29
presencia defensiva (rasgo de especie) 246
prestar ayuda (acción) 108
prestidigitación (conjuro) 147
propulsión (rasgo de especie) 246
protección contra las flechas/balas (conjuro) 147
provocar (dote) 29
proyectil mágico (conjuro) 147
proyectiles especiales (rasgo de especie) 244
proyectiles flamígeros (conjuro) 147
pruebas de poder 120
pruebas de salvación 106, 127
pruebas enfrentadas 10
pruebas sin tiradas 10, 298
pruebas, fallo automático 104
psi 119
puerta dimensional (conjuro) 147
puntería mejorada (dote) 42
puntos de acción 8, 14, 44, 298, 307
puntos de experiencia 20, 199
puntos de golpe 294, 299
puntos de personaje 18, 194, 301, 302
puñetazo aplastante (dote) 42

Q

quitar el miedo (conjuro) 147
quitar enfermedad (conjuro) 147
quitar maldición (conjuro) 147
quitar parálisis (conjuro) 147

R

ráfaga corta (dote) 43
ráfaga larga (dote) 43
ralentizar (conjuro) 148
rasgos de especie 242, 301
rastrear (dote) 32
rata 234
rayo de fatiga (conjuro) 148
rayo relampagueante (conjuro) 148
rayos 128
reaccionar primero (dote) 43
realizar una presa (acción) 108
reanimar a los muertos (conjuro) 148
recabar información (habilidad) 25
recarga rápida (dote) 43
recuperación 110
redirigir (dote) 43
reducción de daño 110
reducción daño específico (rasgo de especie) 246
reflejos 8, 14, 21, 106, 300, 302
reflejos rápidos (dote) 30
regeneración (rasgo de especie) 247
regente 280
registro de daño 110
renqueante (rasgo de especie) 248
reparable (rasgo de especie) 248
replicante (dote hardware) 118
reproducción parásita (rasgo de especie) 248
reprogramación 279
repugnado por (rasgo de especie) 248
reputación (complicación) 297
reserva de esencia 124
resistencia (conjuro) 148
resistencia a la energía (conjuro) 148
resistencia a la expulsión (rasgo de especie) 248
resistencia a la magia (rasgo de especie) 248
resistencia al daño (dote) 43
resistencia mágica 126
resistente a los golpes (rasgo de especie) 248
respiración acuática (conjuro) 148
responsabilidad (complicación) 297
restablecimiento (conjuro) 148
restablecimiento menor (conjuro) 148
restauración (rasgo de especie) 248
retrasarse (acción) 109
revestimiento (dote hardware) 118
revivir a los muertos (conjuro) 149
riqueza 45, 49
rituales 158, 159
rivalidad (complicación) 297
robótica, evolución 116
robots 114, 275
rodar a la defensiva (dote) 43
romper arma (dote) 44
romper encantamiento (conjuro) 149
romper objetos 112
runa de dolor (ritual) 165
runa de locura (ritual) 165
rural (plantilla) 172

S

sabandija (plantilla) 213
saber (habilidad) 25
sabiduría 8, 12, 302
salto 15
salto (conjuro) 149
sanador (plantilla) 172
santuario inviolado (rasgo de especie) 248
sauriano (plantilla) 177
secreciones (rasgo de especie) 248
secreto (complicación) 297
sector administrativo (plantilla) 173
sector servicios (plantilla) 173
secuaces 109
secuaces (dote) 30
secuencia de combate 104
segunda oportunidad (dote) 30
sensibilidad a la luz (rasgo de especie) 248
sentido especial (dote hardware) 118
sentido especial (dote mutante) 123
serpiente 234, 235
servicios 70
servicios de emergencia (plantilla) 173
shikreet (plantilla) 179
sigilo (habilidad) 25
silencio (conjuro) 149
símbolo sagrado (rasgo de especie) 248
simio 235
sin carne (rasgo de especie) 248
sincronía (dote) 268
situación (conjuro) 150
sociopatía (trastorno) 157
soldado (plantilla) 168
soltar un objeto (acción) 109
soltura con arma (dote) 44
soltura en esquiva (dote) 44
soltura en tipo ataque (dote) 44
sonar (rasgo de especie) 248
Steward, señora 286
subyugar ajeno (ritual) 166
suerte del principiante (dote) 30
sujeción a distancia (dote) 44
sujeción mejorada (dote) 44
sujeto 113
supervivencia (habilidad) 25
sutileza en presa (dote) 44

T

tamaño 15
  de vehículos 184
tamaño (dote hardware) 118
tamaño (dote mutante) 123
técnico (plantilla) 173
telaraña (conjuro) 150
telaraña (rasgo de especie) 248
telepatía (poder psi) 122
teleportar (ritual) 167
telequinesia (conjuro) 150
telequinesis (poder psi) 122
temperaturas extremas 17
tiburón 235
tigre 236
tipos de acciones 106
tipos de criatura 299
tiradas "gaussianas" 297
tirarse al suelo (acción) 109
Tolmia 254
toque corruptor (rasgo de especie) 248
toque debilitante (rasgo de especie) 248
tormenta de hielo (conjuro) 150
trabajo en equipo (dote) 30
trabar portal (conjuro) 150
tragar entero (rasgo de especie) 249
trampa de energía (conjuro) 150
trance (dote) 30
transporte 70
transportista (plantilla) 173
trasgo 236
trastorno disociativo (trastorno) 157
trastorno obsesivo-compulsivo (trastorno) 157
trastornos 157
trato con animales (habilidad) 25
trauma 154
  con desventaja inicial 157
  distracciones 156
  enfrentarse a ellos más tarde 156
  recuperarse 156, 157
  y conjuros 167
  y poderes psíquicos 154
treant 237
trepador (rasgo de especie) 249
trepador hábil (rasgo de especie) 249
trepar cual arácnido (conjuro) 151
troll 238
tumbado 113

U

umbrales de daño 9, 109, 307
umbrales de daño para los objetos 111
único punto débil (rasgo de especie) 249

V

valiente (dote) 30
vampiro (plantilla) 238
vampiro humano 240
vehículo (dote) 30
vehículos
  ámbito 180, 182
  armamento 180, 183
  carga 183
  combate 186
  conductor 180
  creación 188
  defensa 187
  descripción 180
  escala 184
  estructura 184
  iniciativa 186
  maniobrabilidad 184
  puestos 184
  reacción 184
  tripulación 182, 184
  velocidad 184
  y criaturas 190
velo místico (ritual) 167
velocidad incrementada (dote) 30
velocidad incrementada (rasgo de especie) 249
velocidad reducida (rasgo de especie) 249
venenos 17
venenoso (rasgo de especie) 249
ver lo invisible (conjuro) 151
víctima de prejuicios (complicación) 297
vigor (dote) 30
virtud (conjuro) 151
virus zombi (rasgo de especie) 249
visión en la oscuridad (conjuro) 151
visión termal (dote hardware) 118
visión verdadera (conjuro) 151
vista ciega (rasgo de especie) 249
vista de águila (rasgo de especie) 249
voluntad 8, 14, 21, 106, 300, 302
voluntad de hierro (dote) 30
vulnerable a daño (rasgo de especie) 249

Z

zángano 281
zángano (plantilla) 282
zombi (plantilla) 240
zombi humano infectado 241
zona de verdad (conjuro) 152

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla U1: Umbrales de daño 9
Tabla R1: Capacidad de carga 14
Tabla R2: Tamaño 15
Tabla R3: Enfermedades 17
Tabla R4: Venenos 17
Tabla P1: Coste en puntos de personaje 18
Tabla P2: Características 20
Tabla P3: Habilidades 22
Tabla P4: Dotes generales 26
Tabla P5: Dotes de habilidad 33
Tabla P6: Dotes de combate 35
Tabla P6: Dotes de combate (cont.) 36
Tabla P6: Dotes de combate (cont.) 37
Tabla E1: Riqueza y estado financiero 49
Tabla E2: Perdida de riqueza 50
Tabla E3: Objetos restringidos 51
Tabla E4: Modificadores a la solicitud 51
Tabla E5: Equipo variado 52
Tabla E5: Equipo variado (cont.) 53
Tabla E6: Accesorios para equipo 68
Tabla E7: Artículos de estilo de vida 70
Tabla E8: Daño de armas improvisadas 71
Tabla E9: Armas a distancia 72
Tabla E9: Armas a distancia (cont.) 73
Tabla E10: Munición 83
Tabla E11: Explosivos y armas de deflagración 86
Tabla E12: Armas cuerpo a cuerpo (cont.) 88
Tabla E12: Armas cuerpo a cuerpo (cont.) 89
Tabla E13: Accesorios para armas 93
Tabla E14: Armaduras 98
Tabla C1: Tamaño 104
Tabla C2: Modificadores al ataque 109
Tabla C3: Modificadores a la defensa 109
Tabla C4: Umbrales de daño 110
Tabla C5: Registro de daño 110
Tabla C6: Dureza de materiales 111
Tabla PS1: Alcance extendido 119
Tabla M1: Confusión 134
Tabla M2: CD de compra de objetos mágicos 152
Tabla T1: Ejemplos de tiradas de horror 154
Tabla T2: Recuperarse del trauma 156
Tabla T3: Trastornos 157
Tabla T4: Controlar el clima 160
Tabla T5: Runa de locura 165
Tabla V1: Evitar obstáculos 182
Tabla V2: Giros contrabandeados 182
Tabla V3: Saltos 182
Tabla V4: Golpes laterales 182
Tabla V5: Velocidades comparadas 183
Tabla V6: Armamento en vehículos 183
Tabla V7: Dureza de vehículos 183
Tabla V10: Velocidad de los vehículos 184
Tabla V8: Tamaño de los vehículos 184
Tabla V9: Categoría de la tripulación 184
Tabla V11: Distancia inicial en una persecución 185
Tabla V12: Acciones en combate 186
Tabla V13: Colisiones 188
Tabla V14: Dirección de colisión 188
Tabla V15: Daño a los pasajeros 188
Tabla B1: Tamaño 241
Tabla B2: Daño según tamaño y armas naturales 242
Tabla B3: Telaraña 248
Tabla B4: Venenoso 249
Tabla VA1: Puntos de experiencia por nivel 297
Tabla VA2: Porcentajes según dados 298
Tabla VA3: Equivalencias en habilidades 300
Tabla VA4: Piezas de oro y cd de compra 301
Tabla PI1: Coste en puntos de personaje 302
Tabla PI2: Características 302
Tabla PI3: Habilidades 303
Tabla PI5: Dotes de habilidad 303
Tabla PI4: Dotes generales 304
Tabla PI6: Dotes de combate 305
Tabla PI6: Dotes de combate (cont.) 306
Tabla PI6: Dotes de combate (cont.) 307

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

HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE | JUGADOR

EDAD | SEXO | ESTATURA | PESO | OJOS | PELO | PIEL

PUNTOS DE PERSONAJE

CARACTERÍSTICAS	____
BONIFICACIONES	____
HABILIDADES	____
DOTES	____
PUNTOS DE ACCIÓN	____
EQUIPO	____
_____	____
_____	____
_____	____
TOTAL	____

CARACTERÍSTICAS

	MOD.	TOTAL		BASE		MEJORA
FUERZA			=		+	
DESTREZA			=		+	
CONSTITUCIÓN			=		+	
INTELIGENCIA			=		+	
SABIDURÍA			=		+	
CARISMA			=		+	

PUNTOS DE ACCIÓN ____

EXPERIENCIA ____

BONIFICACIONES

	TOTAL		BASE		CARACT.		MEJORA
ATAQUE		=		+	DES	+	
FORTALEZA		=		+	CON	+	
REFLEJOS		=		+	DES	+	
VOLUNTAD		=		+	SAB	+	

COMBATE

	TOTAL		BONIFICACIÓN		MEJORA	
INICIATIVA		=		+		
DEFENSA		=		+		+ 10

	TIPO	RD	DES. MAX.	PEN.
ARMADURA				

	TOTAL	DAÑO	CRÍTICO	ALCANCE
ATAQUE				
ATAQUE				
ATAQUE				

SALUD

HERIDO	MALHERIDO	INCAPACITADO	MORIBUNDO	MUERTO
	❑	❑	❑	❑
	____ FOR	____ FOR+5	____ FOR+10	

RASGO

	MÁXIMO	ACTUAL

HABILIDADES

	TOTAL		CARACTERÍSTICA		RANGOS		VARIOS
ACROBACIAS	____	=	DES ____	+	____	+	____
ARTESANÍA _____	____	=	INT ____	+	____	+	____
ARTESANÍA _____	____	=	INT ____	+	____	+	____
ATENCIÓN*	____	=	SAB ____	+	____	+	____
ATLETISMO*	____	=	FUE ____	+	____	+	____
AVERIGUAR INTENCIONES*	____	=	SAB ____	+	____	+	____
BUSCAR*	____	=	SAB ____	+	____	+	____
CONCENTRACIÓN*	____	=	CON ____	+	____	+	____
CONDUCIR _____	____	=	DES ____	+	____	+	____
CONDUCIR _____	____	=	DES ____	+	____	+	____
DIPLOMACIA*	____	=	CAR ____	+	____	+	____
DISFRAZARSE*	____	=	CAR ____	+	____	+	____
ENGAÑAR*	____	=	CAR ____	+	____	+	____
IDIOMAS	____		_____				
INTERPRETAR	____	=	CAR ____	+	____	+	____
INTIMIDAR*	____	=	CAR ____	+	____	+	____
INVESTIGAR	____	=	INT ____	+	____	+	____
JUEGOS DE MANOS	____	=	DES ____	+	____	+	____
MEDICINA	____	=	SAB ____	+	____	+	____
OFICIO _____	____	=	SAB ____	+	____	+	____
OFICIO _____	____	=	SAB ____	+	____	+	____
ORIENTACIÓN*	____	=	SAB ____	+	____	+	____
RECABAR INFORMACIÓN*	____	=	CAR ____	+	____	+	____
SABER _____	____	=	INT ____	+	____	+	____
SABER _____	____	=	INT ____	+	____	+	____
SIGILO*	____	=	DES ____	+	____	+	____
SUPERVIVENCIA*	____	=	SAB ____	+	____	+	____
TRATO CON ANIMALES	____	=	CAR ____	+	____	+	____
_____	____	=	____ ____	+	____	+	____
_____	____	=	____ ____	+	____	+	____
_____	____	=	____ ____	+	____	+	____

* Puede usarse no entrenada

DOTES	BENEFICIOS	DOTES	BENEFICIOS
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

© 2008 NOSOLOROL EDICIONES. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. SE PERMITE FOTOCOPIAR ESTA HOJA PARA USO PERSONAL

HOJA DE PERSONAJE

PERSONAJE

DIRECTOR DE JUEGO

CAMPAÑA

AMBIENTACIÓN

EQUIPO

DIBUJO

PODERES / RITUALES

EFECTOS

RIQUEZA

MODIFICADOR

DINERO

CONJUROS

MAGNITUD

EFECTO

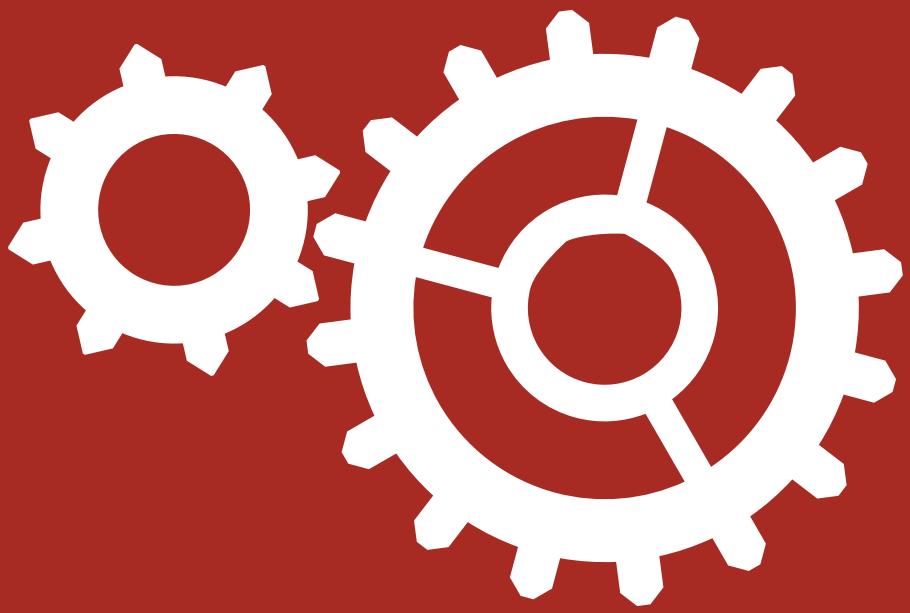
RESERVA DE ESENCIA

MÁXIMA

ACTUAL

OTROS RASGOS

© 2008 NOSOLOROL EDICIONES. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. SE PERMITE FOTOCOPIAR ESTA HOJA PARA USO PERSONAL



LA VERSIÓN DEFINITIVA

NSd20 es un completo sistema de juego que te permitirá jugar en cualquier ambientación, pasada, presente o futura que seas capaz de imaginar. Inspirado en las populares reglas OGL, NSd20 toma el esqueleto del sistema para formar una experiencia de juego distinta y espectacular.

SIN CLASES, SIN NIVELES, SIN LÍMITES

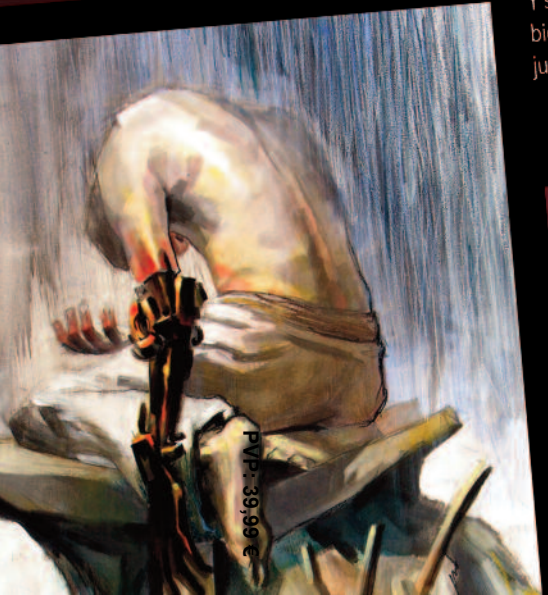
Crea tu personaje desde cero con nuestro sistema de puntos y haz virtualmente cualquier héroe o villano que puedas imaginar. El sistema NSd20 no tiene ninguna restricción artificial y sí posibilidades ilimitadas: poderes psíquicos, magia, ciberimplantes... ¡Y lo que no encuentres en este libro podrás tomarlo de cualquier otro juego d20 y adaptarlo sin dificultad, porque la compatibilidad está garantizada!

RÁPIDO, ESPECTACULAR Y LETAL

Nunca el d20 había permitido una acción tan trepidante. A la simple elegancia del sistema habitual de acciones se le añaden interesantes mejoras que hacen del juego una experiencia más vertiginosa, como el sistema de niveles de salud compatible con los códigos de daño en dados o el nuevo uso de las bonificaciones para determinar la defensa o la iniciativa. ¡O las reglas de secuaces, que te permitirán combatir de forma épica con docenas de enemigos! Además, con las cartas NSd20 podrás controlar la iniciativa fácilmente y tener las estadísticas de todos los personajes a mano. ¡El combate nunca más será lento y aburrido!

TÚ PONES LOS DADOS

¿Fantasía medieval? ¿Ciencia ficción dura? ¿Aventuras pulp? ¿Space Opera? Todo lo que necesitas para desarrollar tu propia ambientación en está en este libro, incluyendo trucos y consejos para el DJ para convertir la experiencia de juego en algo realmente nuevo. Y si no sabes por donde empezar, te ofrecemos tres sugerentes ambientaciones llenas de ideas originales para que sorprendas a tus jugadores. ¡Y decenas de ideas para aventuras!



¿A QUÉ ESTÁS ESPERANDO?