



CDB ENGINE

MANUAL DEL
DIRECTOR DE JUEGO

Diseñado y Escrito por: Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol.

Maquetado: Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol.

Playtesters: Alfonso “Starkmad” Carrillo, Braktor, Carlos “Texas” Muñoz, Enrique “Vandeverde” Gagnado, Hilario Vela, Javier “Bolingó” D’Amato Casado, “Fawa”, Gaizka “Akerraren Adarrak” Marquez, Javier Doñate, Juan “Tapón” Ventura Brea, Luis Alfonso “Cifu” Cifuentes Josa, Pablo Díaz, Pablo Claudio “Crom” Ganter García y Silvia Gimenez. Aparte de los distintos grupos de jugadores que han probado el juego dirigido por algún playtester o en jornadas varias.

Diseño gráfico y maquetación: Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol (inspirado en la maquetación de Walküre de Francisco Solier).

Diseño de logo CdB Engine: Manu Sáez

Diseño del logo del Estudio Creativo La Marca del Este: Monkey Creative Arts (David Lanza).

Dibujo de Portada: Adrian Rio.

Licencia del Texto: Todo el texto que aparece en este manual se encuentra bajo licencia CC-By-SA 4, excepto las citas de inicio de cada capítulo, que son propiedad de sus autores.

Licencias de las Imágenes:

- **Adrian Rio Moure:** autor de la portada y contraportada (realizada por encargo), y de las imágenes de las páginas 7, 170, 200, 202 y 204 todas ellas bajo licencia CC-By-SA.
- **Ashirox:** autor de las imágenes de las páginas 58, 59, 107, 146, 232 y 236, bajo licencia CC-By-SA.
- **AP:** autor de la imagen de la página 208, bajo licencia CC-By-SA.
- **Blarumyrran:** autor de la imagen de la página 109, de Dominio Público (CC0).
- **David “Deevad” Revoy:** autor de las imágenes de las páginas 13, 24, 44, 95, 121, 126, 151, 157, 243, 255, y 275, todas ellas bajo licencia CC-By-SA.
- **DeadpoolRus:** autor de las imágenes de las páginas 230, 260 y 264, bajo licencia CC-By.
- **Dodd Mead:** autor de la imagen de la página 140, de Dominio Público (CC0).
- **Dog Chiken:** autor de la imagen de la página 40, bajo licencia CC-By.
- **Dogi Imura:** autor de la imagen de la página 177, bajo licencia CC-By-SA.
- **Camus Altamirano:** autor de la imagen de la página 214, bajo licencia CC-By-ND.
- **Ejiwa Ebenebe:** autor de la imagen de la página 49, de Dominio Público (CC0), creada para “The House of Bone and Amber”.
- **Enmanuel “Lema” Martinez:** autor de la imagen de la página 56, bajo licencia CC-By-ND.
- **Frederick Arthur Bridgman:** autor de la imagen de la página 188, de Dominio Público (CC0).
- **Harman Smith y Laura Generosa para la NASA:** autores de la imagen de la página 93, de Dominio Público (CC0).
- **Iskander:** autor de la imagen de la página 134, bajo licencia CC-By.
- **J.G.Keulemans:** autor de la imagen de la página 132, de Dominio Público (CC0).
- **Jon “Bandido” Perojo:** autor de las imágenes de las páginas 5, 83, 171 y 190 todas ellas bajo licencia CC-By-SA.
- **Joseph Wolf:** autor de la imagen de la página 139, de Dominio Público (CC0).
- **Justin Nichol:** autor de las imágenes de las páginas 16, 18, 128, 149, 161 162, 168, 183, 184, 191, 194 y 227 todas ellas bajo licencia CC-By-SA.
- **Kirill777:** autor de la imagen de la página 273, bajo licencia CC-By.
- **Kris Lachowski:** autor de las imágenes de las páginas 61, 67, 68 de Dominio Público (CC0).
- **Marc Reines Ferra:** autor de la imagen de la página 241, bajo licencia CC-By-SA.
- **Mariana Ruiz:** autora de la imagen de la página 153, 154 y 155, de Dominio Público (CC0).
- **Marty Kulma:** autor de la imagen de la página 19, bajo licencia CC-By.
- **Nils Peter “Quadrilinear Filter” Norlin:** autor de la imagen de la página 233, bajo licencia CC-By.
- **Nubux:** autor de la imagen de la página 115, bajo licencia CC-By.
- **Paul Klimsch Schlafender:** autor de la imagen de la página 138, de Dominio Público (CC0).
- **Ramón Lucha:** autor de las imágenes de las páginas 180, 186 y 220, bajo licencia CC-By.
- **Raven:** autor de la imagen de la página 77, bajo licencia CC-By.
- **Santiago Iborra:** autor de las imágenes de las páginas 99 y 164, todas ellas creadas para el juego WTactics y publicadas bajo licencia GPL.
- **Tazio Bettin:** autor de la imagen de la página 26, bajo licencia CC-By.

Depósito Legal: CS 471-2015.



ÍNDICE

CAPÍTULO 1:			
EL DIRECTOR DE JUEGO	6	USANDO LAS HABILIDADES	44
NIVELES DE PODER	8	Niveles de Dificultad	44
Nivel de Poder Mediocre	8	¿Qué Habilidades usar para realizar tiradas?	46
Nivel de Poder Normal	9	Usando Destino	47
Nivel de Poder Grande	9	CAPÍTULO 3: CREANDO	
Nivel de Poder Legendario	9	UNA AMBIENTACIÓN	48
Nivel de Poder Superheroico	10	NIVELES TECNOLÓGICOS Y	
LA LABOR DEL DIRECTOR DE JUEGO	10	AMBIENTACIONES	50
ESCOGIENDO UNA AMBIENTACIÓN	12	TRANSPORTE Y COMUNICACIONES	51
Tipos de Ambientaciones	12	HABITANDO LA AMBIENTACIÓN	52
Creando una Ambientación	19	Enemigos y monstruos por todas partes	53
Elementos de las Campañas	20	TALENTOS, DONES Y LIMITACIONES	53
PREPARANDO UNA PARTIDA	23	Familias de Dones	54
Conocer las Reglas	23	Nuevos Orígenes	56
Preparación Previa	23	ESTRÉS, LOCURA, Y CORRUPCIÓN	58
Documentarse	23	CAPÍTULO 4:	
Material adicional	24	CREANDO SISTEMAS SOLARES	60
CONTAR HISTORIAS	25	PRIMER PASO	62
TÉCNICAS NARRATIVAS	27	SEGUNDO PASO	64
CAPÍTULO 2:		TERCER PASO	65
MECANISMOS DE JUEGO	28	CUARTO PASO	66
CREANDO TALENTOS	30	Planetas Enanos	66
Valor	30	Anillos de Asteroides	66
Impacto (Rasgo Afectado)	30	Gigantes de Gas	67
Número de Usos	31	Planetas Pequeños, Medianos y Grandes	68
Efecto	31	QUINTO PASO	69
Costes de los Talentos por Variables	32	Gravedad	70
CREANDO DONES	34	Efectos de la Gravedad	70
Valor	34	Atmósfera	71
Impacto (Rasgo Afectado)	34	Tipos de Atmósfera	72
Alcance	35	Hidrosfera	73
Número de Usos	36	SEXTO PASO	74
Efecto	36	Climatología	74
Orígenes de los Dones	36	Tipos de Climatología	75
Modificadores	37	Temperatura	76
Costes de los Dones por Variables	37	SÉPTIMO PASO	77
CREANDO LIMITACIONES	41	Riqueza Mineral	77
Valor	41	Materiales Especiales	79
Impacto (Rasgo Afectado)	41	Recursos Agrarios	79
Número de Usos	42	OCTAVO PASO	80
Efecto	42	NOVENO PASO	84
Costes de las Limitaciones por Variables	44	Gobierno	84
		Tipos de Gobierno	84
		Nivel Legal	87

Descripción de los Niveles Legales	87	Doppelganger	150
Nivel Tecnológico (NT)	88	Dragón	151
DÉCIMO PASO	89	Dinosaurios	153
EJEMPLO DE CREACIÓN DE UN SISTEMA SOLAR	89	Elementales	156
CAPÍTULO 5:		Elurtur	159
ANTAGONISTAS Y PERSONAJES SECUNDARIOS	94	Esqueletos	160
FORMAS DE PRESENTAR PERSONAJES	96	Fantasma	162
Formato Sencillo	96	Gárgolas	163
Formato Completo	98	Gigantes	164
Heridas y Fatiga en PNJs	98	Gólem	166
CREACIÓN DE PERSONAJES SECUNDARIOS	99	Grifo	167
Personajes Secundarios Genéricos	99	Hidra	168
Personajes Secundarios según Nivel de Poder	101	Hombre-Árbol	168
CREACIÓN DE ANTAGONISTAS	103	Insectoides	169
SISTEMA DE CREACIÓN DE CRIATURAS	104	Inteligencia Artificial	177
Creación de Criaturas	105	Kraken	178
Primer Paso: Concepto general de la Criatura	106	Kuzaar	179
Segundo Paso: ¿Qué respiran?	108	La Plaga	182
Tercer Paso: ¿Cuál es su hábitat y su nicho alimentario?	109	Liche	184
Cuarto Paso: ¿Cómo se desplazan?	113	Mantícora	185
Quinto Paso: ¿Qué tamaño tienen?	116	Medusa	186
Sexto Paso: Extremidades	117	Megalodón	187
Séptimo Paso: Piel y Cobertura	119	Momia	188
Octavo Paso: Sentidos	122	Ogro	191
Noveno Paso: ¿Cómo se comunican?	123	Profundos	192
Décimo Paso: Inteligencia y Habilidades	124	Proyecto Robosoldier	192
Undécimo Paso: Sistema Reproductivo	124	Shehol	195
Detalles finales	125	Dones de Origen Vacío	196
CAPÍTULO 6:		Shoggoth	198
PNJS DE EJEMPLO	126	Shullu	199
ANIMALES	132	Sombra	202
Animales Gigantes	132	Troll	202
BICHOS	142	Ulushthr	204
Ángel Negro	142	Vampiro	208
Basilisco	144	Whil'le	210
Cambiaformas	145	Wyvern	214
Cocatriz	149	Xenos	215
Cubo Gelatinoso	150	Yetis	216
		Zombis	217
		COSAS	221
		HUMANOIDES	221
		PNJS HUMANOIDES DE FANTASÍA	221
		Elfos	221
		Constructos Vivientes	224
		Enanos	225
		Gnoll	225
		Goblinoides	227
		Halflings	227

Hombres-Gato	230	Reglas de Envejecimiento	257
Minotauros	230	REGLAS DE JUEGO OPCIONALES	258
Reptiloides	232	Dado de Ventaja y Dado de Desventaja	258
PNJS HUMANOIDES DE		Destino Heroico	258
CIENCIA-FICCIÓN		REGLAS OPCIONALES	
Alienígenas	236	DE COMBATE	259
Neo-Humanos	241	Iniciativa con Cartas	259
Para-Humanos	241	Iniciativa Rápida	260
HUMANOS		Movimiento del Atacante y del Objetivo	261
NT 1 a 4	243	Cambiando las Dificultades de Atacar	261
NT 5	247	Ráfagas Destructivas	261
NT 6	248	Dispersión de Objetos Arrojadizos	261
NT 7 a 10	250	Combates con muchas Escalas distintas	263
CAPÍTULO 7:		Negativos en Heridas estando Moribundo	264
VARIANTES Y OTRAS OPCIONES	254	ADAPTANDO ENTRE CDB Y CDB	
REGLAS OPCIONALES DE		ENGINE	266
CREACIÓN DE PERSONAJES	256	Pasando personajes de CdB a CdB Engine	264
Puntos de Desarrollo Aleatorios según		Pasando personajes de CdB Engine a CdB	268
Nivel de Poder	256		





Capítulo 1:

El Director de Juego

- EL FUTURO NO ESTÁ ESTABLECIDO, SOLO EXISTE EL QUE NOSOTROS HACEMOS.

JOHN CONNOR,
TERMINATOR 2, EL JUICIO FINAL



CdB Engine proviene de otro juego, conocido como **Cacería de Bichos** (también llamado **CdB**), que era un juego diseñado para contar una clase de historias muy concretas. Pero dichas historias se daban en ambientes y localizaciones muy distintas, y por ello desde un principio CdB tenía una cierta intención de cubrir el máximo número de ambientaciones posibles en las que desarrollar cacerías de bichos. Como indicaba el propio manual de CdB, el mito de Beowulf podría considerarse una Cacería de Bichos, y de ahí hasta, por ejemplo, la novela *Starship Troopers* de Robert A. Heinlein, hay una gran cantidad de posibles ambientaciones.

CdB Engine difiere de CdB que en lugar de centrarse en las ambientaciones futuristas, está diseñado desde un principio para contar toda clase de historias en toda clase de ambientaciones, y para ello proporciona muchas más herramientas de las que el juego original proporcionaba.

Pero estas herramientas son inútiles sin un buen Director de Juego (o DJ). Nuestra intención con este capítulo no es convertir al lector en un buen DJ, ya que eso solo se consigue jugando mucho y dirigiendo más. El objetivo de este capítulo, y realmente de todo el manual, es proporcionar herramientas para que el DJ cuente la historia que desea contar aprovechando al máximo CdB Engine. Intenta facilitar recursos y consejos para que la labor del DJ sea más productiva y que transmita aquello que quiere contar de la manera más adecuada.

NIVELES DE PODER

Como hemos visto en el **Capítulo 1: Creación de Personajes del Manual del Jugador**, el DJ debe escoger un Nivel de Poder para su campaña. A continuación describimos los distintos Niveles de Poder, incluyendo al principio las limitaciones correspondientes a cada nivel.

NIVEL DE PODER MEDIOCRE

Se reciben **75 Puntos de Desarrollo**. Se puede:

- ◆ Tener **2 Habilidades a +3**.
- ◆ Gastar hasta **20 PD en Talentos**.
- ◆ Gastar hasta **15 PD en Dones**.
- ◆ Adquirir un máximo de **3 Limitaciones**.

El Nivel de Poder Mediocre (pese a las connotaciones negativas de la palabra mediocre) es el nivel adecuado para partidas de personajes más normales y mundanos: el tendero de la esquina, tu profesor de matemáticas, el conductor de autobús que te lleva al trabajo, etc., que por algún motivo se ven abocados a realizar el papel de héroes (o a morir miserablemente).

Si el DJ decide que los jugadores sean de este nivel debe tener claro que los jugadores no serán personajes excesivamente capaces, aunque tampoco serán incapaces. Si quiere que los personajes sean gente normal que en una situación desesperada responde heroicamente y salva la situación (más o menos, y probablemente tras la muerte de algún compañero), lo adecuado es crear personajes de este nivel y darles 4 o 5 puntos de Destino en lugar de los 3 habituales con los que se empieza toda partida.

La mayoría de los personajes de la película **Pitch Black** serían de este nivel (excepto Riddick y William J. Johns, que serían de Nivel de Poder Grande), así como los protagonistas de **Temblores**. Robert Redford en **Los Tres Días del Cóndor**, los personajes de **Perdidos**, o los protagonistas de cualquier novela de Philip K. Dick.

Este nivel es perfecto para contar historias en las que los jugadores no podrán confiar en la habilidad de sus personajes para acabar con los problemas a los que se enfrenten, sino que tendrá que ser su astucia la que les permita superarlos (si es que pueden hacerlo).

NIVEL DE PODER NORMAL

Se reciben **100 Puntos de Desarrollo**. Se puede:

- ◆ Tener hasta 3 *Habilidades a +3* y 1 *a +4* (o 4 *Habilidades a +3*).
- ◆ Gastar hasta 25 *PD en Talentos*.
- ◆ Gastar hasta 20 *PD en Dones*.
- ◆ Adquirir un máximo de 2 *Limitaciones*.

Este es el nivel de poder por defecto de muchas partidas de rol, en el que los personajes tienen el potencial para crecer y convertirse en auténticos héroes con el paso de tiempo. Este es el nivel adecuado para personajes por encima de la media, pero con suficiente capacidad para la mejora y el aprendizaje. Esto los convierte en ideales para partidas en las que el DJ quiere que haya una considerable evolución (de sus capacidades) en los personajes, pero empezando un poco por encima de la media, y estando ligeramente preparados para meterse en situaciones peligrosas.

Un DJ que quiera conseguir personajes similares a los que aparecen en la película **Depredador 2** podría escoger este nivel perfectamente, ya que no solo sirve para representar esa clase de personaje, sino que al tener bastante espacio para mejorar permite hacer con ellos una serie de partidas bastante largas. Luke Skywalker comienza su periplo en **Star Wars** (las pelis clásicas) en este Nivel de Poder, así como pasaría con muchos personajes de series de TV como pueden ser **Firefly**, **Farscape**, muchos de los personajes de **Juego de Tronos** (aunque no todos, claro), y un largo etcétera.

NIVEL DE PODER GRANDE

Se reciben **150 Puntos de Desarrollo**. Se puede:

- ◆ Tener hasta 1 *Habilidad a +5*.
- ◆ Gastar hasta 30 *PD en Talentos*.
- ◆ Gastar hasta 25 *PD en Dones*.
- ◆ Adquirir un máximo de 1 *Limitación*.

Este es el Nivel de Poder adecuado para representar a los mejores miembros de un ejér-

cito, a unidades de operaciones especiales o en general a gente sobresaliente, que tienen todos los ingredientes para convertirse en héroes (o villanos) de alto calibre.

Si el DJ quiere hacer una partida que consiguiese la atmósfera de la película **Aliens** podría enfrentarse a una escuadra militar de unos 16 personajes (para un grupo de, digamos 5 o 6 jugadores) contra unos 40 -50 Xenos. A medida que los jugadores fuesen muriendo podrían ir cogiendo los distintos personajes que hay libres, o incluso puede hacer que cada jugador lleve a dos personajes desde el principio. Al final, si sobrevive algún jugador (probablemente tras haber aplicado algún tipo de solución nuclear) serán uno o dos. Para representar un estilo similar al de la película **Depredador** los jugadores serían de este nivel, y el enemigo podría ser algo como un Kuzaar. Los protagonistas de buena parte de las películas de acción son personajes de este Nivel de Poder.

NIVEL DE PODER LEGENDARIO

Se reciben **200 Puntos de Desarrollo**. Se puede:

- ◆ Tener hasta 2 *Habilidades a +5* y 1 *a +6*.
- ◆ Gastar hasta 50 *PD en Talentos*.
- ◆ Gastar hasta 40 *PD en Dones*.
- ◆ Adquirir un máximo de 1 *Limitación*.

Este Nivel de Poder es el propio de personajes muy heroicos, o simplemente líderes planetarios. Es ideal para contar historias que afecten a todo el universo conocido (e incluso más allá) o protagonizadas por personajes de gran poder y capacidad.

Las películas, series de TV y novelas de **Star Trek** nos presentan a personajes de este nivel de poder y capacidad. Los protagonistas de dichas series son personas con grandes conocimientos y capacidades. **James Bond**, **Jason Bourne**, **Jack Bauer** y otros personajes similares también podrían empezar con Nivel de Poder Legendario. Buena parte de la **Compañía del Anillo** (por lo menos la representada por Peter Jackson) tendría Nivel de Poder Legendario.

NIVEL DE PODER SUPERHEROICO

Se reciben **300 Puntos de Desarrollo**. Se puede:

- No hay límite en los *Niveles de Habilidad*.
- No hay límite al número que se pueden gastar en *Talentos*.
- No hay límite al número que se pueden gastar en *Dones*.
- Se pueden adquirir Dones con Origen Superheroico.
- No se pueden adquirir *Limitaciones* durante la Creación de Personaje.

El Nivel de Poder Superheroico sirve para cuando los personajes quieren jugar partidas de superhéroes, transhumanismo o ambientaciones y partidas en las que los personajes tienen a su alcance un gran poder.

Los **cómics** están llenos de ejemplos de personajes con este Nivel de Poder, ya que la gran mayoría de superhéroes caben en este Nivel: **Superman, Green Lantern, Capitán América, Spiderman, Lobezno**, y muchos, muchos más. Pero no solo eso, este también sería el Nivel de Poder que se usaría para representar conceptos de personaje como los que representan los **Marines Espaciales** del 40.000 o el que se podría elegir para representar a **Vampiros** inmortales que llevan siglos manipulando a la humanidad.

LA LABOR DEL DIRECTOR DE JUEGO

El Director de Juego es quien prepara y desarrolla la historia que los jugadores van a jugar, aunque es posible que la improvise. Podríamos haberle llamado narrador, ya que su función es preparar la historia que va a ser contada en la partida, pero como pensamos que la función de la narración recae tanto en el DJ como en el resto de jugadores, hemos decidido que el término Director se asemeja más al papel que desempeña, ya que dirige y conduce la partida, la trama, pero no debe ser el narrador absoluto de esta.

Como si de un director de cine se tratase, escoge qué escenas se narran y cuándo, marcando el ritmo narrativo; pero los jugadores tienen mucho que decir en eso. Igual que los actores de una película influyen en el ritmo narrativo de ésta con su interpretación. Pero al igual que los directores de cine, el DJ tiene la última palabra en qué pueden y no pueden hacer los jugadores, aunque evidentemente debe ejercer dicho poder con ecuanimidad, y solo cuando sea necesario.

El DJ también tiene una parte importante de guionista, pero los juegos de rol utilizan estructuras narrativas no lineales, a diferencia del cine, que utiliza estructuras lineales (cosa que se explica y se trata en mayor profundidad en la sección **Contar Historias** más abajo), con lo que los jugadores tienen mucho que decir en “el guión”.

La labor principal del DJ es preparar la historia y desarrollarla. El principal objetivo que debe tener en mente al preparar una historia es que todos los jugadores (él incluido) se diviertan. **Esto es un juego, y si los participantes no lo pasan bien no tiene sentido que jueguen.** Para esto debe tener ciertas cuestiones presentes a la hora de desarrollar la partida:

- Antes de empezar a preparar la partida, incluso, si es posible, antes de crear los personajes, el DJ debe hablar con los jugadores sobre qué clase de historia están interesados en jugar: una cacería de bichos clásica de pocos supervivientes; una historia en la que un grupo de aguerridos militares encuentran más de lo que pueden manejar y al final deben sacrificarse para salvar al mundo del peligro que han encontrado; una historia de arqueólogos que desvelan misterios ocultos y salvan a la Humanidad de horrores de más allá de la realidad; una campaña militar contra un invasor alienígena; un grupo de colonos que encuentran una malvada entidad dormida en el planeta que están colonizando. **Las posibilidades narrativas son infinitas, pero si el DJ y los jugadores no quieren contar la misma clase de historia la**

diversión de alguna de las partes se verá considerablemente resentida, por lo que es recomendable que se establezca el tema y tono de la partida de antemano.

Los Directores que conozcan mucho a sus jugadores quizá no necesiten hablar esto, pero de todas formas lo recomendamos pues puede proporcionar ideas muy interesantes de por dónde llevar las cosas.

- ◆ Si los jugadores **no** están creados a la hora de diseñar la historia que se quiere contar, el DJ deberá supervisar la creación de los jugadores, para que todos tengan algo que hacer en la historia y así disfruten más de la partida, tal como se ha indicado más arriba.
- ◆ Si los jugadores están ya creados a la hora de diseñar la partida, el DJ debe asegurarse que todos los jugadores tengan algo que hacer en la trama, algo que aportar. Si conoce a las personas que interpretarán a esos jugadores, deberá además, en la medida de lo posible, ajustar lo que cada uno de los jugadores puede hacer a los gustos del jugador que lo interpreta. La labor de DJ es más divertida y satisfactoria cuando los demás lo pasan bien. Pero esto no quiere decir que el DJ deba ser un Director “mamá” que proteja de todo mal a los jugadores, todo lo contrario, ya que **el peligro es lo que proporciona emoción y por lo tanto diversión.**
- ◆ **Estar siempre dispuesto a variar la trama.** El cine, la literatura y el cómic son **estructuras narrativas lineales**, en las que una acción lleva a la siguiente, que lleva a la siguiente. Muchas veces las partidas de rol se estructuran de esa manera, de tal forma que si no se hace algo o se consigue una pista concreta la partida no puede avanzar. Luego existen directores que quieren contar una historia concreta, y tienen en su cabeza cómo deben suceder las cosas y no dejan que los jugadores exploren otras posibles soluciones al problema. Nosotros creemos que esas maneras de dirigir (la narrativa lineal y la “mano divina que reconduce a los jugadores al camino correcto”) **aprovechan poco** las posibilidades narrativas de los juegos de rol, ya que éstos son estruc-

turas narrativas no lineales (como muchos videojuegos, los libro-juegos en menor medida, y aunque pueda parecerle extraño a alguno, las páginas web), esto es, **son estructuras narrativas no preestablecidas en las que existen distintas formas de resolver una trama dependiendo de la interacción con el receptor de la obra.** Esto es tan importante para nosotros que hemos decidido darle una sección completa (**Contar Historias**), donde se explica con mayor profundidad.

- ◆ **No olvidar nunca que los juegos de rol son colaborativos.** Con esto no queremos decir que los jugadores colaboren para lograr un objetivo concreto (algo habitual, pero no necesario), sino que **los jugadores (DJ incluido) colaboran para contar una historia.** El DJ creemos que no debe adquirir la pose de “entidad divina que controla firmemente todo lo que sucede en la partida”, sino que más bien debe ser un organizador, un árbitro, **capaz de mediar entre lo que él mismo quiere contar, lo que los jugadores quieren contar y lo que el azar dictamina.** El DJ debe ser capaz de encontrar un equilibrio entre estos tres factores, evitando la tiranía de los dados (que por culpa de una tirada pasen cosas que no sean divertidas), la tiranía de los jugadores (evitar que los jugadores se salgan con la suya siempre sin esfuerzo; en muchas ocasiones deben salirse con la suya, pero no siempre, y cuando lo hagan debe haberles costado, para que así valoren más la victoria) y para evitar su propia tiranía (la más difícil de evitar, y la mejor manera de hacerlo es hablar con el resto de jugadores para asegurarse que la historia que se está contando es lo que tenían en mente, y fijarse en los pequeños detalles que le dicen al DJ si sus jugadores lo pasan bien o no).
- ◆ **El DJ debe esforzarse en actuar, en interpretar.** Si quiere que los jugadores entren en situación e interpreten la mejor manera es que el también interprete. Es interesante desarrollar distintas maneras de hablar para los personajes **importantes.** Para los secundarios y para aquellos que se

vea obligado a improvisar puede escribir en una hoja una lista de tics o manías que un personaje puede tener (carraspear, pasarse la lengua entre los dientes, decir “mmm” antes de cada frase, acabar las frases en las que sea pertinente con “creo yo”, que cada vez que alguien diga algo su primera respuesta sea “¿Siiiiii?”o “¡Arr!”, etc.), y cuando interprete a personajes improvisados escoger una manía de la lista y aplicarla a ese personaje. Si el DJ se esfuerza en interpretar de manera diferente a sus personajes, intentando dotarlos de personalidad propia, el resto de jugadores no tardarán en seguir su ejemplo.

Es posible que todo esto que te estamos diciendo te parezca muy difícil, pero tranquilo, **ser Director de Juego es una habilidad que se aprende por medio de la práctica, así que no debe desanimarte no lograr lo que aquí decimos en las primeras partidas.** Continúa intentándolo y ya verás cómo resultas gratamente recompensado.

La labor del DJ es la más difícil, y es la que más trabajo y preparación requiere, pero a la larga es con diferencia la más satisfactoria. Simplemente hay que insistir y no dejarse derrotar si las primeras partidas no salen como uno quiere. En la perseverancia está la clave, y como si de un héroe luchando contra un Bicho se tratase, aquel que quiera dirigir una partida de rol no debe desanimarse si no consigue lo que quiere al principio. Debe perseverar, pues, como ya se ha dicho, son las victorias que cuesta alcanzar las que más satisfacen, las que mejor saben...

ESCOGIENDO UNA AMBIENTACIÓN

Aparte de desarrollar las cacerías en las que el resto de jugadores van a participar, una de las funciones principales del Director de Juego es desarrollar en qué ambientación sucederán sus partidas. A continuación proporcionamos una serie de consejos sobre distintas ambientaciones que pueden resultar útiles a aquellos que vayan a desarrollar sus propias ambientaciones.

TIPOS DE AMBIENTACIONES

Existen muchos tipos de ambientaciones entre las que escoger, y siempre se pueden mezclar conceptos de distintos tipos de ambientaciones. A continuación presentamos una pequeña lista de tipos de ambientaciones, aunque, como hemos dicho, estas pueden combinarse y modificarse para obtener un nuevo tipo de ambientación. En estos ejemplos utilizamos el término “suspensión de la realidad”. Esto es el esfuerzo (generalmente inconsciente) que hacen los jugadores para aceptar una realidad distinta y creerse lo que se está contando en ésta, aceptando muchas veces cosas ilógicas por motivos narrativos.

ACTUALIDAD

Las ambientaciones actuales tienen la ventaja de que los jugadores conocerán perfectamente la ambientación y los papeles que pueden asumir en esta, ya que al fin y al cabo solo suelen presentar alguna variación del mundo real, pero lo suficiente para que la suspensión de la realidad sea la mínima necesaria. No requieren tanta preparación como las ambientaciones fantásticas o futuristas, pero, por otro lado, al no requerir tanta suspensión de la realidad como otras ambientaciones para resultar más creíble, el DJ debe tener cuidado con cómo introduce a las criaturas y elementos extraños que quiera incluir (si hay alguno) y cómo reaccionan las autoridades y la población a dichos elementos; si no resulta creíble la partida se resentirá mucho más de eso que una partida futurista. Al ser un tipo de ambientación que requiere una menor suspensión de la realidad, cualquier reacción fuera de lugar desentona más que en una ambientación en la que la suspensión de la realidad sea mayor. Por otro lado, esa baja suspensión de la realidad puede hacer mucho más creíbles e impactantes las partidas...

Los Niveles de Poder más comunes de las partidas en la actualidad son **Mediocre** y **Normal**. El Nivel de Poder Mediocre se utilizará principalmente para campañas, ya que permiten crear personajes con mucho espacio para la evolución. El Nivel de Poder Normal será común en partidas cortas.

Las partidas que se den en el momento actual tendrán NT 6 y NT 7 en algunos ámbitos. Las partidas que se den hasta el año que da comienzo la 2ª Guerra Mundial, e incluso los primeros años de dicha guerra, el NT será 5 (la barrera entre NTs, obviamente, no es algo monolítico, sino que es algo que se da con el paso del tiempo, pero la guerra en este caso aceleró las cosas, provocando la implementación de muchas tecnologías en poco tiempo. Desde el año 1940 hasta el año 2000 (por dar una fecha, aunque es algo elástico, y más no habiendo una guerra mundial de por medio) el NT será 6.

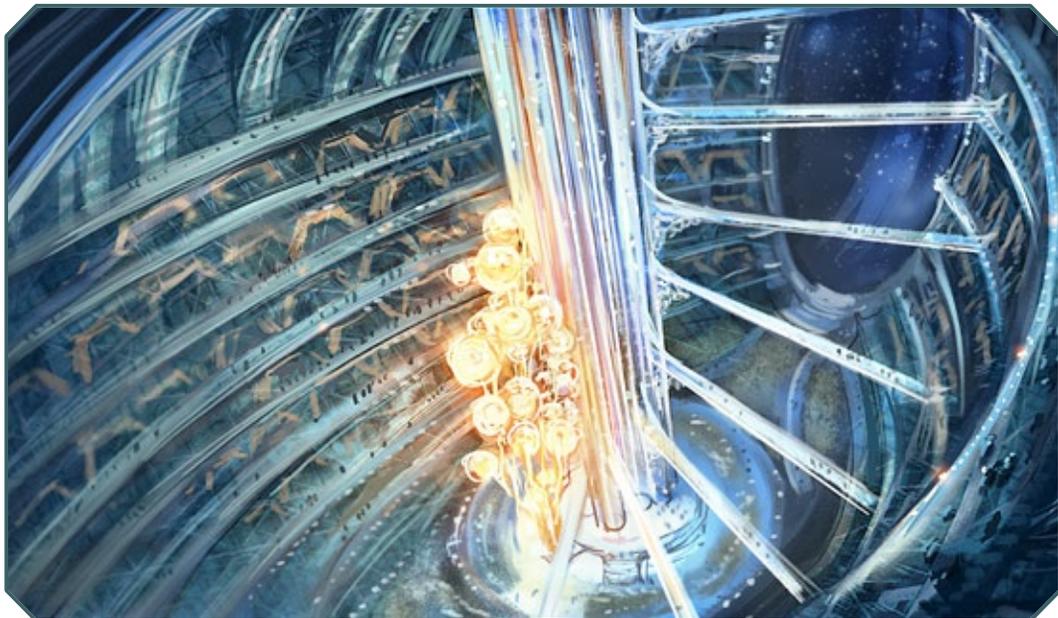
CIBERPUNK

El género ciberpunk se desarrolla en un ambiente oscuro, lleno de secretos y que por lo general presenta también el principio de la exploración espacial, por lo que provee muchas posibilidades para hacer partidas. Desde oscuros planes de corporaciones, extracciones, transportes, incursiones, traiciones, secretos y secretos dentro de secretos; hasta exploración espacial del sistema solar, batallas en satélites remotos, etc. Las partidas ciberpunk son sin duda partidas de acción. De hecho, casi podríamos decir que son como la versión *vitaminada* del género de Acción o del de Espionaje. Originalmente requerían un nivel de suspensión de la realidad medio, pero en pleno 2015, el nivel está cambiando a bajo.

Los personajes de partidas ciberpunk suelen empezar como perdedores, gente de baja clase social, pero esto no implica que suelen ser personajes de un Nivel de Poder bajo, sobre todo si los implantes cibernéticos son comunes. Los Niveles de Poder más comunes en partidas ciberpunk son **Normal** y **Grande**. El Nivel de Poder Normal se utilizará principalmente para campañas, ya que permiten crear personajes relativamente capaces pero dejando espacio para la evolución. El Nivel de Poder Grande será común en partidas cortas, de una a tres sesiones de duración.

De todas formas, algunos Directores de Juego (aquellos que quieran hacer partidas mucho más ciber que punk) preferirán hacer campañas de Nivel de Poder **Grande** e incluso **Legendario**, ya que los personajes de las novelas ciberpunk no son perdedores porque sus habilidades sean bajas, sino más bien por una mezcla de circunstancias sociales y factores psicológicos, como sucede, por ejemplo, en *Neuromante*.

Las partidas ciberpunk se darán habitualmente en mundos de Nivel Tecnológico 7 en los que algunas tecnologías (principalmente robótica, informática, medicina, biología, genética, etc) han llegado a NT 8.



ESPIONAJE

El espionaje, aparte de poder ser un género en sí mismo, es un elemento que puede encontrarse en cualquier otra ambientación. Pero en este caso nos referimos al espionaje como género. En éste las posibilidades son muy grandes, desde una campaña centrada en una agencia de información que está siendo infiltrada por su agenda enemiga (Hydra infiltrándose en Shield) o directamente por una raza alienígena como los Elurtur; campañas de espionaje industrial con tecnologías como genética, robótica, estudio de inteligencia artificial, etc.; intentos de revertir tecnologías alienígenas encontradas que fallan; islas exóticas en las que viven los que están en última instancia detrás de todo (rodeados, cómo no, de mortíferos y atractivos acompañantes)... Las partidas de espionaje pueden tener muchos niveles de suspensión de la realidad, pero lo normal es que estos no sean demasiado elevados en las partidas de espionaje histórico o más realista, y elevado en las de espionaje de estilo más cinematográfico.

Dependiendo del tono que se le quiera dar, las partidas serán muy realistas o muy poco realistas. Pero no nos engañemos, la vida de los espías reales es mucho más aburrida de lo que nos imaginamos, así que por lo general se optará por un tono narrativo de acción y de secretos dentro de secretos, bastante poco realista y con gran influencia cinematográfica. Los personajes de esta clase de ambientaciones tendrán como mínimo un Nivel de Poder **Normal**, y por lo general un Nivel de Poder **Grande**, aunque para representar a personajes al estilo James Bond serán necesarios personajes con un Nivel de Poder **Legendario**.

El espionaje tiene una cierta tendencia a romper las convenciones de Niveles Tecnológicos, y así vemos en James Bond o similares obras aparatos que son tecnológicamente adelantados a su tiempo, por decirlo suavemente. Por ello, aunque muchas historias de este género se den en NTs 5, 6 y 7, el DJ es libre de usar aparatos de los Niveles Tecnológicos que le resulte útil para su trama.

Otras reglas a tener en cuenta para representar las ambientaciones de espionaje tienen que ver con la Experiencia. Es raro ver evolucionar a esta clase de personajes, y recomendamos que si se hacen personajes de Nivel de Poder **Grande** y **Legendario** se de poca experiencia (1 PD por partida), o que directamente no se de experiencia, pero se permita mejorar por medio del entrenamiento.

FANTASÍA CLÁSICA

Por Fantasía Clásica, o también Alta Fantasía, entendemos todas las historias de ficción que son herederas de los grandes mitos como el Poema de Gilgamesh, la Odisea o Beowulf, de los que Tolkien también bebe y usa para sus historias. Las partidas de Fantasía Clásica suelen tener un nivel de suspensión de la realidad elevado.

Se trata de un género de fantasía claramente épico en tono, si no necesariamente en alcance. Las razas de fantasía, sean las clásicas como elfos y enanos, o sean razas distintas e “innovadoras”, son de lo más común. La magia es frecuente, si no omnipresente, y son historias que dejan muy clara la diferencia entre Bien y Mal, la lucha de Orden contra Caos, o alguna clase de conflicto de similar índole entre fuerzas que representan de manera clara y maniquea a los bandos en contienda. Los personajes de esta clase de ambientaciones tendrán como mínimo un Nivel de Poder **Normal**, y por lo general un Nivel de Poder **Grande**.

Los mundos en los que se desarrollan estas historias de fantasía no suelen ser meticulosos con consideraciones históricas, y usan equipo de NT 1 a 4 indistintamente. Si lo consideras necesario puedes proporcionar alguna clase de justificación para mezclar dichos Niveles Tecnológicos, o hacer que los distintos pueblos tengan acceso a distintos NTs. Para representar las ambientaciones de Fantasía Clásica, sobre todo en sus versiones más “épicas”, y para permitir que una campaña de 20-30 sesiones llegue a ser muy épica, recomendamos ignorar la limitación de gastar solo 1 Punto de Desarrollo por Rasgo en cada sesión de juego, y aumentar el límite de gasto de 3 PD por sesión a 5 PD por sesión, o incluso ignorándolo completamente.

FANTASÍA OSCURA

La Fantasía Oscura proviene de combinar elementos de Fantasía con elementos de Horror, lo que es capaz de crear ambientaciones más oscuras, deprimentes y misteriosas. Esto no quiere decir que tenga que haber horror en todas las historias de Fantasía Oscura, ya que el género ha evolucionado a partir de ese origen, quedándose con el tono oscuro a veces y con la magia, pero sin necesariamente mostrar el horror. Las partidas de Fantasía Oscura suelen tener un nivel de suspensión de la realidad medio, y los elementos de mayor suspensión de la realidad habitualmente estarán relacionados con la parte “oscura” de la ambientación.

Los personajes de esta clase de ambientaciones tendrán como mínimo un Nivel de Poder **Mediocre**, y por lo general un Nivel de Poder **Normal**.

Este tipo de historias se dan muchas veces en ambientaciones de NT 3 y 4, aunque se pueden perfectamente dar en otra clase de épocas. Si se quiere contar historias oscuras en épocas anteriores probablemente sea recomendable usar una ambientación de Espada y Brujería.

ESPADA Y BRUJERÍA

La Espada y Brujería, también conocida como Fantasía Heroica, es un género fantástico caracterizado por héroes que se enfrentan en batallas, muchas veces de índole más personal que puramente heroica, y en las que aparecen elementos de índole sobrenatural, muchas veces asociadas a elementos horribles, asociados a su vez a las fuerzas antagónicas que se oponen a los protagonistas. Moorcock, Howard y Leiber son los que vienen a la cabeza.

Los personajes de esta clase de ambientaciones tendrán como mínimo un Nivel de Poder **Normal**, y por lo general un Nivel de Poder **Grande**.

Las partidas de Espada y Brujería suelen tener un nivel de suspensión de la realidad elevado, aunque algunas usan un nivel de suspensión de realidad medio para que los elementos horribles sean más efectivos.

Las ambientaciones de Espada y Brujería tendrán, habitualmente, NT 1 o 2. Aunque es posible desarrollarlas en los bordes de otras civilizaciones más avanzadas (NT 3 y 4), cuya tecnología podría llegar, de manera excepcional, a aparecer en alguna partida.

Otras reglas a tener en cuenta para representar las ambientaciones es la evolución de los personajes. Estas partidas suelen ser altamente heroicas, aunque menos que las de Fantasía Clásica; por ello recomendamos aumentar la limitación de gastar solo 1 Punto de Desarrollo por Rasgo en cada sesión de juego a 2 Puntos, y subiendo el límite de gasto de 3 PD por sesión a 4 PD por sesión.

HARD-FICTION

La Hard-Fiction (género destacado por intentar ser lo más rigurosamente científico posible, según la concepción científica de la época, claro) es un género clásico para hacer partidas de rol. **Traveller**, uno de los juegos decanos y con más ediciones, es un claro ejemplo de juego de ciencia ficción dura. *Alien*, pese a ser calificada como una película de Horror, tiene mucho de Hard-Fiction, sobre todo a nivel de diseño de producción y de los principios científicos de la película (que, pese a estar desfasados en algunas cosas ahora, en los 80 eran considerados “realistas para una película de ciencia ficción”). Las partidas de Hard-Fiction buscan tener un nivel de suspensión de realidad bajo, pese a representar universos que muchas veces asociamos con elevados niveles de suspensión de la realidad.

El estilo de la Hard-Fiction se consigue no violando las leyes de la física tal como las conocemos (esto es, si hay viajes lumínicos que sean coherentes con lo que sabemos ahora que podría funcionar), y sobre todo intentando ser lo más realista posible. Para que esto no entorpezca en el juego, es necesario que la ambientación se desarrolle con considerable amplitud antes de la partida, por ejemplo, teniendo listos datos de todos los planetas a los que pueden viajar. Las historias que tocan temas de exploración, temas policiales y temas militares son comunes.

Los jugadores en esta clase de ambientación tendrán un Nivel de Poder **Normal**, y puede que **Grande** si se quiere representar a profesionales de alto nivel en sus respectivos campos (normal si es el caso de astronautas), pero raras veces será más alto; aunque nada les impide llegar a mejorar considerablemente con el tiempo.

Las partidas de Hard-Fiction no tienen un NT concreto, y cualquier partida de NT 6 a 8 puede ser Hard-Fiction. Es posible hacer partidas también de NT 9 a 10, pero teniendo muy claro que serán poco “hard”, ya que a esos niveles no podemos imaginar siquiera cómo funcionarían las tecnologías, así que sí es difícil ser realista en estos NTs.

HISTÓRICO

Más que una ambientación propiamente dicha, una opción es jugar en una época pasada intentando simular lo mejor posible las vivencias de dicha época. Suelen tener un muy bajo nivel de suspensión de realidad si son muy fieles, pero también es habitual introducir elementos fantásticos en este tipo de partidas, lo que debería aumentar el nivel de suspensión de la realidad. Incluso en esos casos, como *Aquelarre* demuestra, se puede hacer manteniendo el gusto por la recreación histórica.

Esta clase de partidas tendrán un Nivel Tecnológico correspondiente a la sociedad y la época a la que se quiera simular, tal como se puede ver en el **Manual de Equipo y Vehículos**.

HORROR

En mayor o menor medida, las ambientaciones de horror deberían ser claustrofóbicas, oscuras, y tener una intención clara de asustar y poner nerviosos a los jugadores. Para un análisis profundo sobre el horror y los juegos de rol recomendamos el libro “**Nightmares of Mine**” (en inglés), escrito por el maestro **Kenneth Hite** y que analiza a lo largo de 178 páginas el papel del horror en los juegos de rol. Las historias de horror por lo general tendrán muy distintos niveles de suspensión de la realidad, pero muchas veces la fuente del nivel de suspensión de la realidad es el propio horror.

El terror y el horror no son un género en sí mismo, sino un objetivo dramático. Pero no debe ser únicamente el objetivo del DJ el asustar, sino que debe ser el objetivo de los jugadores el ser asustados. Por eso le recomendamos al DJ que les pregunte al resto de jugadores cuál es el nivel de horror hasta el que están dispuestos a llegar (y la clase de horror que quieren “sufrir”).



Esto permitirá que todos los jugadores (DJ incluido) esperen lo mismo de una partida, y se evitará que ciertas sensibilidades puedan ser heridas.

El miedo y el horror se pueden implementar de distintas maneras. Desde sutiles detalles que van perfilando una atmósfera hasta la revelación final del horror en todo su esplendor, pasando por historias en las que el horror se suministra con cuentagotas (pero es realmente horrible cuando aparece) hasta las partidas más gores en las que la sangre abunda tanto como las descripciones macabras.

Es aconsejable que el DJ hable con todos los jugadores para saber hasta dónde están dispuestos a llegar, qué es lo que les apetece jugar, etc., y que establezca el tipo de horror de la partida partiendo de lo que sus jugadores le han comunicado.

Debido a que muchos de los géneros descritos tienen elementos horribles, el DJ puede utilizar los Niveles de Poder y Niveles Tecnológicos que considere corresponden según el tipo de ambientación. Para ambientaciones puramente de horror (en las que elementos como el período, el NT, etc., no sean importantes para la historia) recomendamos un Nivel de Poder **Mediocre**, o como mucho un Nivel de Poder **Normal**.

Otras reglas a tener en cuenta para representar las ambientaciones de este tipo son, como no podría ser de otra forma, las de **Estrés**, **Locura** y quizá, dependiendo de la ambientación, las de **Corrupción**.

SPACE OPERA

La Space Opera como género se caracteriza por elementos como la lucha del Bien contra el Mal, uso común de armas de rayos, robots, viajes y comunicaciones espaciales relativamente rápidos (para hacerse a la idea, una nave de Star Trek que vaya a una velocidad de Warp 9 está viajando a 729 veces la velocidad de la luz), batallas espaciales, apariencia relativamente humanoide de muchas razas (no de todas, claro), etc. Las Space Opera suelen tener un elevado nivel de suspensión de la realidad.

Las partidas en ambientaciones Space Opera deberían tener un cierto componente de bien contra mal; o la lucha de los jugadores para detener a los antagonistas debería ser relevante, si no para el universo conocido, sí para una considerable cantidad de gente. No es necesario que el destino del universo dependa de los jugadores, pero ayuda.

Los jugadores de ambientaciones Space Opera tendrán un Nivel de Poder **Grande** o **Legendario**. Son héroes por derecho propio, e incluso alguno de ellos con reputación a lo largo y ancho del espacio conocido. Aunque siempre es posible hacer partidas en una ambientación Space Opera con personajes de nivel de poder **Normal**, y tiende a ser gratificante, sobre todo si se pretenden hacer campañas largas, pues ahí es cuando se aprecia la evolución del personaje.

Con respecto al Nivel Tecnológico, estas partidas oscilarán entre NT 8 y 10, siendo muy posible encontrar todo tipo de tecnologías en uso al mismo tiempo según razas o gobiernos interraciales. En **Star Trek**, la Federación tendría NT 9 en la mayoría de campos, salvo algunos como nanotecnología, donde aún se encuentra en NT 8. **Star Wars** tiene elementos de los 3 NTs mezclados, unas veces unos al lado de otros.

Para representar las ambientaciones de Space Opera, sobre todo en sus versiones más “épicas”, recomendamos ignorar la limitación de gastar solo 1 Punto de Desarrollo por Rasgo en cada sesión de juego, y aumentar el límite de gasto de 3 PD por sesión a 5 PD.

TRANSHUMANISTA

El Transhumanismo es, en un sentido tecnológico, la evolución del ciberpunk en el tiempo. La tecnología transhumanista modifica al ser humano mucho más allá de los implantes del ciberpunk, rediseñándolo y adaptándolo para vivir en otros mundos en lugar de adaptar esos mundos al ser humano. En el Transhumanismo se ha producido una Singularidad de algún tipo (que deberá ser pensada y diseñada a conciencia por el DJ, para lo que recomendamos documentarse).

El transhumanismo trata tecnologías tan distintas que suele requerir un elevado nivel de suspensión de la realidad, aunque es posible diseñar escenarios que no requieran tanto nivel.

Aunque el ser humano ha cambiado mucho, y la línea que separaba a humanos de máquinas está difuminada (los jugadores podrían ser perfectamente Inteligencias Artificiales, Robots, Bioroides o Ciborgs), la que separa a los humanos de los animales posiblemente también (a medida que los humanos van dotando de inteligencia y capacidad de comunicación a algunas especies como perros, delfines o simios); incluso la definición de ser humano es algo que no está muy claro... Es posible que con los avances en la genética, existirán pocos humanos que no hayan recibido un tratamiento genético para tener ciertos rasgos y eliminar ciertos defectos. O que directamente hayan sido diseñados desde cero para poder sobrevivir en otros planetas con otras atmósferas.

Las partidas en ambientaciones Transhumanistas tendrán un Nivel de Poder **Grande** y en muchas ocasiones será **Legendario** o incluso **Superheroico**, dependiendo del grado de transhumanismo que se quiera en la partida. Si el DJ pretende que los jugadores tengan varios cuerpos o conceptos similares, recomendamos que cree de antemano unos cuantos personajes tal como los conciba y así saber la cantidad que deberían tener los jugadores para la partida que tiene en mente.

El Transhumanismo puede darse en cualquier NT de 8 a 10. *Walküre* está comenzando la senda transhumanista, pero como vemos en el propio manual, es una ambientación que está dando sus primeros pasos por ella, y bajo la constante vigilancia de los tres grandes poderes en liza.

VIAJES EN EL TIEMPO

Los viajes en el tiempo son una “ambientación” posible, aunque al igual que el Espionaje, es habitual encontrarlo como un elemento de otro tipo de ambientaciones.

Puede que unos alienígenas (Insectoides, Elurtur, etc.), ante la imposibilidad de conquistar a los humanos consigan viajar al pasado para intentar conquistarles allí. Los jugadores podrían ser agentes del presente enviados para evitar la conquista (como por ejemplo pasa en **Star Trek Primer Contacto**). Puede que sean los propios jugadores quienes viajen en el tiempo y se encuentren con dinosaurios. Los viajes en el tiempo suelen requerir elevados niveles de suspensión de la realidad, aunque de nuevo, existen historias que cuentan viajes en el tiempo de forma muy cotidiana, logrando que no se requiera un elevado nivel.

Los personajes que viajen en el tiempo, por lo general, serán individuos considerablemente capacitados (sobre todo si el viaje en el tiempo está controlado por empresas o gobiernos), por lo que tendrán un Nivel de Poder **Grande** o **Legendario**; pero también pueden ser gente **Normal** que se ve lanzada a través del tiempo por accidente (pasa continuamente...).

No se incluye ninguna tecnología que viaje por el tiempo, así que el DJ tendrá que desarrollarla, pero nuestro consejo es que sea de NT 10, y que lo utilice más como herramienta narrativa que como una pieza de equipo.



CREANDO UNA AMBIENTACIÓN

En este manual (y obviamente, usando material de los otros dos manuales) se encuentra todo lo necesario para crear criaturas, sistemas solares, reglas para ambientaciones, Dones, Talentos, etc. Con todas esas herramientas, el DJ puede generar toda la información que considere necesaria para su ambientación, aunque antes de ponerse a crearla debería hacerse estas preguntas (hasta desarrollar la ambientación al nivel de detalle que desee):

- ¿Se encuentra la ambientación en alguno de los géneros descritos o bebe de varios géneros? Si la ambientación tiene elementos de varios géneros, ¿cuáles son los elementos que se usan de cada género?
- Si transcurre en el pasado, ¿en qué época transcurre? ¿Hay tecnologías divergentes?
- ¿Qué tamaño cubre el “universo conocido”? ¿Se tratará de un solo continente, planeta, sistema solar (el de la Tierra u otro)? ¿Tendrá el tamaño de un subsector o de un sector?
- ¿Cómo de comunes son los lugares/planetas habitables? ¿A qué distancias se encuentran entre sí?
- ¿Hay un estado que ocupa todo el “universo conocido”? ¿O hay varios?
- Si hay varios estados, ¿qué clase de relaciones tienen entre ellos? ¿Son imperios, alianzas, etc.? ¿Existen estados claramente expansionistas?
- ¿Existen estados compuestos completamente por Bichos? ¿Son todos de la misma raza o distintos?
- ¿Cuál es la historia de las sociedades? ¿Ha habido guerras entre ellas?
- ¿Cuáles son los Niveles Tecnológicos disponibles?
- ¿Quiénes fueron los primeros en viajar más rápido que la luz, si hay alguno que lo haya logrado? ¿Qué clase de tecnología existe para viajar a velocidades lumínicas? ¿Cuándo aparece y cómo? ¿Es accesible para todo el mundo, o solo para unos pocos?
- ¿Existen comunicaciones lumínicas? ¿O la única manera de llevar mensajes de un planeta a otro es por medio de naves que transporten el mensaje y lo transmitan en el sistema de destino?
- ¿Hay inteligencias artificiales? ¿Hay robots? ¿Cómo funcionan?
- ¿Hasta qué nivel de detalle se utilizan las reglas de Informática y Robótica?
- ¿Hay razas no-humanas? ¿Cómo interactúan con los humanos? ¿Cuál es la posición de la especie humana en la sociedad?
- ¿Existen culturas mezcladas, o separadas por especie?
- ¿Qué clase de Bichos existen en cada campaña?
- ¿Existe alguna trama de fondo en la ambientación, se involucren los jugadores o no en ella? ¿Es una trama que tiene que ver únicamente con humanos, con Bichos, con otras razas?
- ¿Existe una clara diferencia entre Bien y Mal en tu universo? Si existe, ¿hay alguna criatura, idea, lugar, etc., que sea claro representante de una facción; y/o se trata de un Bien y Mal repartidos entre todas las facciones?
- ¿Cuál es el Nivel de Poder genérico de la ambientación? (esto es, el Nivel de Poder que utilizarán la mayoría de jugadores en esa ambientación, aunque luego se puedan hacer partidas que tengan niveles superiores o inferiores).
- ¿Hay poderes de algún tipo? Si es así, ¿qué clases de Orígenes tienen? ¿Tienen algún efecto negativo aparte de los que puedan estar asociados a los Orígenes? ¿Cómo están regulados? ¿Cómo reacciona cada sociedad ante ellos?
- ¿Se utilizan las Reglas de Estrés/Locura/Corrupción? Si es así, ¿con qué frecuencia se tira? ¿Qué efecto se pretende conseguir al usar dichas reglas?

Estas preguntas solo son una guía, intentando proporcionar elementos básicos que creemos que toda ambientación debe tener (desarrollados en mayor o menor profundidad), aunque para los Directores más detallistas eso solo será un comienzo. En el Capítulo 3 se profundiza en la labor de diseñar una ambientación.

ELEMENTOS DE LAS CAMPAÑAS

Una vez se ha escogido o definido la ambientación (esto es, el lugar en el que tendrán lugar las aventuras) es necesario definir el tipo de campaña que se va a jugar. Primero hay que tener claro si se va a jugar una sola aventura (como si de una película se tratase, conteniendo una o dos tramas que por lo general se cierran al final de la misma) que dure una o pocas sesiones de juego, o si se va a jugar una campaña (cómo si de una serie de televisión se tratase, en la que cada episodio sería una sesión de juego).

En esta segunda opción puede haber una sola trama que afecte a prácticamente todo lo que sucede en las partidas, o puede haber una o varias tramas que se vayan desenramando a lo largo de las sesiones, aunque cada una o pocas sesiones se cierre alguna trama o **subtrama** adicional y se avance a la siguiente. La trama o tramas que afectan a toda la campaña reciben el nombre de **metatramas**, y muchas veces se configuran como si capas o pieles de una cebolla se tratase, de tal manera que cada vez que una **subtrama** se cierra se “pela” una capa de la cebolla, y se introduce más en el misterio central.

Otra opción es tener varias **metatramas paralelas** que se “*acercan y alejan*” una de otra a medida que avanza la campaña, teniendo **subtramas que forman parte de una o varias de las metatramas**, y **subtramas independientes** que no tienen nada que ver con las metatramas. Estas subtramas independientes sirven principalmente para proporcionar información o conocimientos útiles en un futuro, para desarrollar aspectos de la ambientación y darle así más profundidad, e incluso quizá se trate de subtramas de interrelaciones entre los propios personajes.

Estas dos maneras de articular campañas utilizan muchos elementos extraídos del formato televisivo, del cual pensamos se puede aprender mucho en cuestión de narrativa: llevan contando historias seriadas (de una manera similar a las distintas sesiones en las que se va desarrollando una campaña) más tiempo del que llevan existiendo los juegos de rol.

Pero aparte de estas opciones, las campañas se pueden distinguir por distintos temas y elementos recurrentes, que se pueden dar en solitario o combinarse. Nótese que en más de un lugar usaremos el concepto de *Bichos*. Se trata principalmente de una licencia narrativa que nos tomamos al llamar así a toda clase de monstruos o amenazas, y nos la tomamos en referencia a *Cacería de Bichos*, del que este juego ha evolucionado.

GRUPOS DE AVENTUREROS

Las campañas más comunes en juegos de rol son las de grupos de aventureros en ambientaciones de fantasía. En cierto sentido, los grupos de aventureros no son muy distintos de grupos de militares, ya que comparten muchos puntos en común. De hecho, en muchos módulos de rol, las misiones que desarrollan los grupos de aventureros son las mismas que históricamente hacían los militares: proteger caravanas, rescatar a gente secuestrada (aunque en las partidas de Aventureros los secuestradores suelen ser Bichos), proteger pueblos fronterizos de ataques indiscriminados (de nuevo por Bichos), y la que suele ser la más importante de todas: explorar.

Porque sea explorar ruinas abandonadas, oscuros calabozos olvidados, la guarida de los Bichos que secuestran colonos en un pueblo fronterizo o la torre de un mago supuestamente muerto hace milenios, explorar suele ser una de las actividades más comunes en esta clase de partidas (herencia del decano de los juegos de rol).

En las historias de grupos de aventureros la trama suele estar centradas en la exploración, y así muchos de los descubrimientos y las revelaciones de la trama se darán como parte de la misma exploración. Será al llegar a un lugar u otro, al desentrañar un secreto en una tumba, al reunir las 4 llaves ocultas en los 4 Túmulos, cuando se desarrollen los elementos de la trama. Así pues, es normal que en lugar de ser tramas que dependen de las acciones de los jugadores, en gran medida dependerán de los lugares que visiten.

Así como el resto de elementos de las campañas que incluimos en esta lista están mucho más relacionados con la literatura, el teatro o el cine, ya que beben de estos, o han sido desarrollados para estos, los elementos de las campañas centradas en un grupo de aventureros son los propios de las primeras partidas de rol que se jugaban, y de una forma u otra se han convertido en tropos que podemos reconocer: la cantidad de partidas que empiezan en una posada es infinitamente superior a la cantidad de novelas o películas que empiezan en una posada, y encima muchas de ellas son adaptaciones literarias modernas del concepto de “Grupo de Aventureros” tal como lo vemos en el rol.

HORROR

Las campañas de horror tratan sobre el miedo. Este se puede conseguir de distintas maneras (y con distintos resultados): el horror de enfrentarse a un enemigo invencible e implacable (como una horda de Bichos); el horror de enfrentarse a alguien capaz de hacer aquello que la sociedad encuentra más repulsivo; el horror de ser poseído y obligado a matar a tus amigos; el horror cósmico que viene de comprobar que el universo está dominado por fuerzas del mal y de la destrucción y que lo poco que puede hacer uno solo conseguirá retrasar el momento de la derrota definitiva... Hay muchas maneras de introducir el horror, pero lo mejor es siempre hablar con todos los jugadores para saber hasta dónde quieren llegar, e incluso qué clase de horror es el que realmente les interesa, para hacer la campaña adecuada para todos ellos.

MILITAR

Una de las opciones más clásicas es el grupo de militares. Esta opción es interesante porque no solo proporciona un motivo para que los personajes se conozcan, sino que también permite introducir personajes nuevos que reemplacen a los caídos sin ningún problema. La campaña militar se puede jugar tanto en tiempos de paz como en tiempos de guerra, y aunque es habitual que se de en partidas de NT elevado, también se pueden jugar partidas militares en NTs más bajos.

En tiempos de paz las partidas girarán en torno a proteger convoyes, misiones de rescate, protección de planetas fronterizos, misiones a colonias con las que se ha perdido contacto, etc. Y deberán tener alguna clase de elemento secundario que sea lo que mueva la trama (espionaje suele ser un clásico).

En tiempos de guerra las misiones posibles son mayores, desde ataques directos, captura de prisioneros, misiones encubiertas de sabotaje, recuperación de información, limpieza de terrenos ya “liberados”, etc. La variedad es muy elevada, pero por otro lado resulta especialmente sencillo pasarse con los combates. Hay que añadir algo más, pues si la partida se centra únicamente en combate se volverá aburrida. El truco está en jugar con localizaciones, intentar crear enemigos recurrentes, etc.

Una campaña militar puede empezar en tiempos de paz (pero dando pistas de que algo se acerca) y tras varias sesiones empezar una guerra. De hecho si los jugadores son los primeros en enfrentarse al enemigo eso da un motivo para que se les envíe a más misiones, y a medida que tengan éxito se irán convirtiendo en una unidad respetada, y les irán cayendo misiones más difíciles, hasta que al final puedan ser definitivos en la derrota del enemigo.

Otra opción clásica son pilotos (de cazas espaciales, mechas, pilotos de cazas normales, conductor de tanques...). O puede ser una trama en torno a una pequeña base militar en un planeta poco importante. Los jugadores son pilotos, pero desconocen que uno de ellos no es (humano, de su bando, o lo que sea), y luego empiezan las muertes...

Otra tipo de campañas militares son aquellas en las que los jugadores interpretan a los altos mandos de una nave o estación espacial. Las posibilidades son prácticamente ilimitadas, aunque en este tipo de campañas es aconsejable desarrollar algún tipo de metatrama o herramienta que impida que la campaña se acabe convirtiendo en “el Bicho/Planeta de la Semana” (salvo que se desee eso, claro).

Una de las ventajas de este último tipo de campañas sobre otro tipo de campañas militares es que, pese a que los jugadores siguen recibiendo órdenes de los mandos por encima de ellos, suelen encontrarse mucho más aislados que en el resto de historias militares, por lo que pueden conservar un mayor grado de independencia en sus acciones (lo que no quiere decir que luego no tengan que responder por sus actos, sobre todo si las cosas salen mal). Una nave de exploración o una base en una encrucijada de agujeros de gusano o similar nunca sabe lo que puede encontrar, o lo que puede llegar a ella...

Y por último, los personajes siempre pueden ser mercenarios. En tal caso, la estructura militar suele ser más abierta, así como el tipo de misiones en las que se puede participar, sobre todo en cuanto empiezan a contratarte corporaciones para misiones secretas, guerras encubiertas, etc. ¿Y qué habrá en esa caja con soporte vital que han sido contratados para robar?

PSIÓNICOS O MAGOS

La campaña sobre psiónica o magia es aquella en la que la gran mayoría de los personajes son usuarios de algún tipo de poder, y la metatrama por lo general gira alrededor de esto.

Quizás los psiónicos hayan sido creados por entidades con oscuros y nefastos objetivos, o la existencia de psiónicos se utilizará para despertar o liberar algo terrible. Puede que un grupo de hechiceros haya llegado a un acuerdo con un tipo de Bichos para hacerse con el poder, y los jugadores pertenezcan a otro grupo que se les opone, o a ese mismo grupo y se enteran de lo que planean sus líderes. Puede que las unidades de fuerzas especiales de esa ambientación estén compuestas únicamente de psiónicos o hechiceros (y nos encontraríamos con una campaña militar); o puede que los jugadores sean el resultado de experimentos para dotar a los humanos de poderes (del tipo que sean) y se hayan escapado. La novelas de fantasía y los cómics están llenos de ejemplos que se pueden usar para inspirarse.

REBELDES Y CRIMINALES

La campaña rebelde es aquella en la que los jugadores son personas que por un motivo u otro se encuentran fuera del sistema. Puede que sean auténticos rebeldes y revolucionarios que quieren acabar con el sistema establecido (que puede ser una democracia, una dictadura, o incluso el domino por parte de una raza de Bichos), y se dedican a hacer atentados, a sacar a la luz la auténtica naturaleza de los gobernantes (como la Resistencia en la serie televisiva *V*), o simplemente a destruir el sistema porque sí.

Puede, por otro lado, que sean personas fuera de la ley (tanto justa como injustamente) que se ven obligados a sobrevivir en los peores lugares. Un grupo de criminales contratado para una entrega podría encontrarse con que lo que transportan no son drogas. O un grupo de piratas espaciales que cree haber hecho el negocio de su vida al encontrar una nave flotando en el espacio se llevará una sorpresa cuando tengan que lidiar con lo que acabó con la tripulación original...

SUPERVIVENCIA

Las campañas con temas de supervivencia son típicas, y es posible que muchas historias acaben siendo partidas de supervivencia, aunque inicialmente tuviesen otro tema.

Tenemos las campañas con elementos de supervivencia pura, en las que los jugadores no solo tendrán que sobrevivir a un entorno hostil, sino por lo general también a un antagonista o Bicho. También tienen temas similares las historias de colonos: explorar es peligroso de por sí, y quién sabe qué maravillas u horrores se pueden encontrar. O pueden ser tramas en las que los jugadores son únicamente presa de un Bicho; pero en este tipo de casos el Bicho es lo bastante poderoso como para resultar tan peligroso como la colonización en sí misma.

Y siempre puede tratarse de campañas en las que los jugadores sean parte de los últimos restos de la civilización, intentando escapar de lo que ha acabado con ella y encontrar un nuevo lugar en el que prosperar; si es que no les encuentra lo que acabó con

la civilización, y si el lugar al que llegan no tiene peligros propios, claro.

O justo lo opuesto, ya que muchas partidas de fantasía o de corte histórico contienen elementos de supervivencia. Desde sobrevivir en desiertos mágicos a tener que explorar castillos de hielo. Y no olvidemos que las historias de colonos medievales son un clásico, no de muchas partidas de rol que muestra una colonia en tierra salvaje asaltadas por alguna clase de peligro, sino también por la gran cantidad de Sagas cuyos héroes ayudan a colonos en peligro.

PREPARANDO UNA PARTIDA

Lo primero es tener claro la duración que va a tener la partida. Puede que se trate de una partida de una tarde, o puede que los jugadores hayan decidido que quieren jugar una campaña larga, pudiendo incluso durar años. Sea el caso que sea el DJ tendrá que seguir el mismo proceso de preparación.

CONOCER LAS REGLAS

EL DJ tiene que conocer las reglas. Debería conocerlas mejor que los jugadores, y dominar todo aquello que afecta a las partidas: no es necesario conocer tan bien el diseño de vehículos, de planetas o de criaturas; pero sí es necesario dominar el sistema de resolución de acciones, el de combate, el de curación, el de experiencia y el de creación de personajes. De todas formas, es recomendable (si no necesario) que el DJ haya leído dichas reglas antes de dirigir la primera partida.

Aún así siempre habrá situaciones que no estarán cubiertas por ninguna regla, o momentos en los que el DJ no recuerde una norma. En tales casos conocer bien el sistema es útil, ya que permite improvisar una regla momentánea para salir del paso y no interrumpir la narración buscando en un libro. Luego, cuando haya un momento de tranquilidad, se podrá ver si se ha hecho algo mal, y si es el caso corregirlo en la siguiente partida; o, si se prefiere, seguir usando la regla que se ha improvisado.

PREPARACIÓN PREVIA

Salvo que al DJ se le dé muy bien improvisar tramas, personajes y localizaciones, las partidas requerirán preparación. Desde un leve esquema general de las cosas que puedan suceder (y cómo las acciones de los jugadores pueden cambiar los eventos) hasta una historia completamente detallada en la que se cubren cientos de personajes secundarios y localizaciones. Cada Director tendrá unas necesidades de preparación, y **en gran medida el arte de la preparación consiste en saber qué nivel de preparación requiere cada uno.**

Pero preparar no es solo escribir aquello que puede pasar. Como se ha dicho, cada Director prepara de una manera. He aquí algunas posibilidades: preparar tics nerviosos y expresiones para los distintos personajes secundarios; desarrollar con profundidad a los villanos, no solo actuando y preparando la voz, sino también desarrollando la postura y expresiones típicas (tanto verbales como faciales); preparar un diagrama de flujo en el que se indiquen todos los eventos importantes y los distintos resultados de las acciones de los jugadores en cada evento; dibujar las localizaciones en las que quieres que pasen sucesos, etc. Todo ello puede servir a distintas personas. Se trata de averiguar qué funciona mejor, y usarlo.

DOCUMENTARSE

Antes de empezar la partida el DJ debería documentarse sobre aquellos temas que no domine y que vayan a aparecer en la trama; así, si otro jugador sabe más de un tema que el Director, este podrá haber pensado posibles soluciones a sus reacciones (o simplemente no le pillaré por sorpresa lo que intente el jugador avezado). Si la partida sucede en el presente o en el pasado la cantidad de información que se puede encontrar es abundante, pero si sucede en el futuro la información que se puede encontrar son conceptos puramente teóricos, lo que no impide aprovecharse de ellos para especular cómo será un planeta con ciertas condiciones, o cuál es el funcionamiento del campo gravitatorio de un agujero negro y como afectará a la nave de los jugadores en un momento concreto.

MATERIAL ADICIONAL

Aparte, en las partidas de rol se pueden utilizar muchos elementos adicionales que ayuden a mejorar la experiencia y pasarlo mejor.

Los mapas, además de los usos que se les pueda dar en combate, tienen la capacidad de establecer el mismo marco de actuación en la mente de los jugadores (DJ incluido), lo que no solo facilita dirigir la partida (porque las explicaciones hacen referencia al marco en común que proporciona el mapa), sino que además son un elemento que proporciona sensación de realismo en la partida (si se les entrega el mapa cuando lo consigan en la partida), e incluso un motor de la misma (si los personajes tienen que hacerse con el mapa).

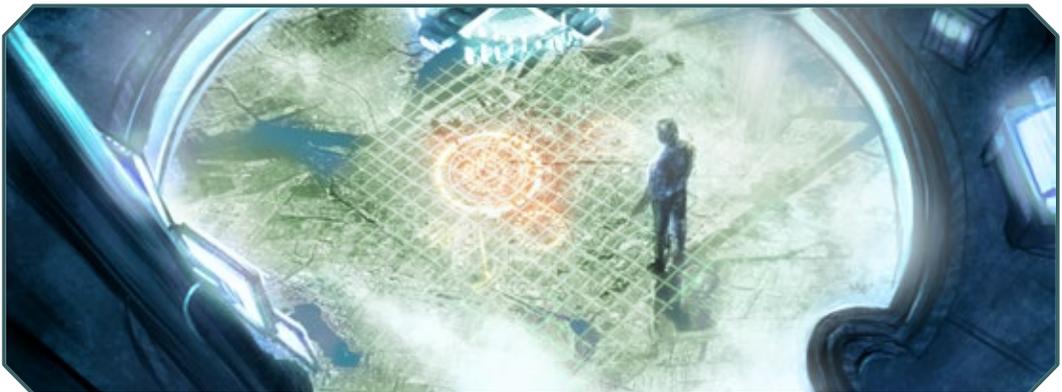
Otro elemento importante es **la música**. Al igual que en las películas, la música sirve para reforzar sentimientos o producir un contraste con lo que se ve (y creando otro tipo de sentimientos, o sirviendo para reforzar contradicciones de un personaje o la ironía de una escena). La música tiene el mismo valor y efecto narrativo que en el cine y las series de televisión. Es una herramienta estupenda para generar o promover un cierto tipo de experiencias, pero requiere ser elegida de antemano (o conocer muy bien las canciones a las que se tiene acceso) para no perder tiempo luego buscándola interrumpiendo así la narración.

Los sonidos son un elemento a tener en cuenta. Desde sonidos de ordenador a sonidos de armas, tener acceso a una buena batería de sonidos ayuda a aumentar la sensación de realismo y la verosimilitud de la partida.

Otro elemento que ayuda considerablemente a colocar en situación son **las imágenes**. Ahora, gracias a internet, es posible encontrar imágenes prácticamente de todo en cuestión de segundos. Descargar imágenes reales para mostrarlas a los jugadores cuando lleguen a ese mismo lugar tiene un efecto considerable a la hora de marcar un tono en una partida, y proporciona un apoyo estudiado para la imaginación de los jugadores.

Muchos de estos materiales adicionales se manejan con mucha más facilidad si se tiene un ordenador (o una tablet) a mano. Nosotros recomendamos, si es posible, dirigir con un portátil (o equivalente). No solo permite acceder rápidamente a mapas e información que se tenga escrita, a música, a sonidos, etc., sino que permite tener muchos más elementos (como generadores de nombres, de planetas, de mapas, etc.) al alcance de un dedo. Aunque se pueden ralentizar las partidas si el DJ les dedica demasiado tiempo, por eso también es necesario preparar el ordenador para tenerlo todo lo más al alcance de la mano posible.

No es imprescindible, pero tenerlo facilita mucho administrar y acceder al material de la partida. Además, existen programas profesionales de escritura que organizan textos en árboles y pestañas, permitiendo desplazar esos árboles y pestañas y reorganizar la información de la partida para ajustarse a las acciones de los jugadores. A este respecto hay mucho software, y cada DJ debería encontrar el programa con el que se encuentre más cómodo trabajando...



CONTAR HISTORIAS

Uno de los objetivos de jugar a rol (aparte de pasarlo bien) es contar historias. La manera de contar historias no ha cambiado mucho durante siglos, y el esquema **Planteamiento / Nudo / Desenlace** se sigue utilizando en literatura. El cine lo ha variado un poco, convirtiéndolo en:

Planteamiento-Punto de Giro-Planteamiento / Nudo-Crisis Dramática Central-Nudo / Desenlace-Punto de Giro-Desenlace.

O sea, el cine utiliza un Punto de Giro en mitad del Planteamiento (que generalmente sirve para encauzar la narración hacia el Nudo) y otro durante el Desenlace (por lo general al final del mismo, y suele preceder a la resolución definitiva de la historia; así como el resto de Puntos de Giro suelen ser cambios a peor para los protagonistas, este casi siempre es un cambio a mejor), y además una Crisis Dramática Central (que por lo general incluye un Punto de Giro, y que sirve para impulsar al personaje a la segunda mitad del Nudo). Estos esquemas son utilizados por una buena parte de las novelas y películas existentes. Hay obras que los han roto, pero no suele ser lo habitual.

Eso es lo que llamamos **Narrativa Lineal**, y es la forma tradicional y clásica de contar historias. Se podría decir que es la estructura que utilizamos por defecto al hacer partidas de rol. No porque sea la mejor manera, sino porque es cómo hemos aprendido a contar historias, y es el formato que se ha reforzado en muchos juegos de rol. Pero hay otra forma de contar historias, una forma que proporciona herramientas mucho más adecuadas que la narrativa lineal. Es la conocida como **Narrativa No Lineal**

NARRATIVA NO LINEAL

La Narrativa No Lineal es básicamente la forma de contar historias que subyace detrás de muchos juegos de ordenador, en concreto de aquellos en que las distintas elecciones

de los jugadores producen resultados finales distintos. Los Juegos de Rol de ordenador utilizan esta clase de elementos, así como muchas aventuras gráficas, y cada vez más tipos de juegos.

Lo curioso es que, así como se ha estudiado (por especialistas de la comunicación) la Narrativa No Lineal en los juegos de ordenador, y en especial en los juegos de rol de ordenador, a ningún estudioso se le ha ocurrido aplicarlo a los juegos de rol normales, cuando esto sería lo lógico, ya que esa forma de narrar historias (en la que no hay un final definido, ya que este puede cambiar considerablemente dependiendo de las decisiones de los jugadores) es **propia de los juegos de rol de mesa**. Nosotros vamos a intentar aplicar algunos de los principios que se han postulado hasta la fecha, pero eso sí, teniendo claro que se trata de un área de conocimiento muy reciente, y en la que no hay nada definitivo aún.

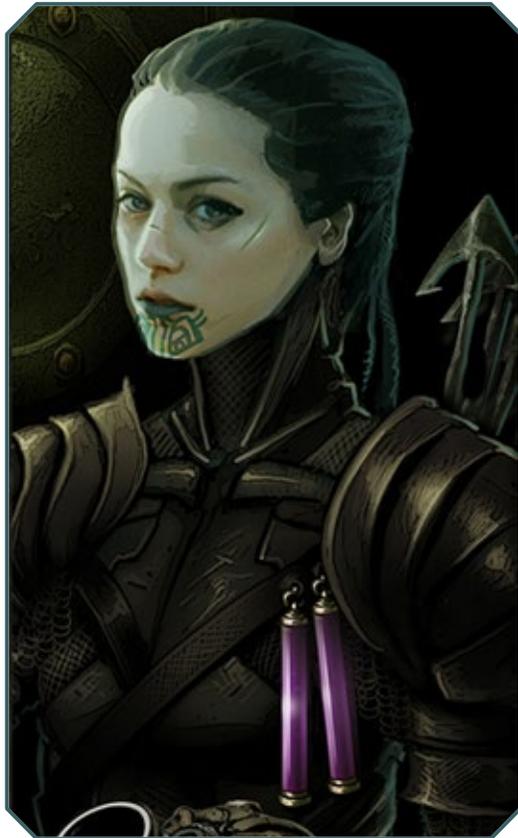
En la Narrativa No Lineal la historia, a diferencia de en la Narrativa Lineal, permanece completamente abierta. No hay un final posible, sino que hay muchos posibles finales, que se irán definiendo a medida que las acciones de los jugadores las delimiten, aunque es posible que esas mismas acciones permitan acceso a posibles soluciones que en un principio estaban cerradas.

Esto plantea el desafío de poner en manos de los jugadores cierto grado de control de la historia (aunque sea algo totalmente inconsciente por su parte) para que resulte **"interactiva"** (esto es, que cambie según las acciones de los jugadores), al mismo tiempo que se debe mantener una mínima coherencia en la narración (y por lo tanto mantener también la lógica interna del universo de juego).

La mejor manera de crear **guiones no lineales** es utilizar programas de **diagramas de flujo**, o programas de escritura profesional (que utilizan estructuras de árboles en las que cada rama puede contener cantidades ilimitadas de

texto, y que se pueden mover y administrar a voluntad). Nosotros, de hecho, recomendamos utilizar una mezcla de ambos. Los diagramas para desarrollar los esquemas de la aventura (y poder modificarlos fácilmente cuando sea necesario) y un programa de escritura en el que desarrollar el grueso de la historia, introducir mapas, características de los diferentes personajes secundarios, etc., (así además se tiene la ventaja de tenerlo todo en un archivo, con lo que es más fácil consultar información).

Una vez se tiene una aventura estructurada de forma no lineal, cambiar los sucesos o introducir repercusiones de las acciones de los jugadores se vuelve una tarea muy sencilla (sobre todo entre sesiones, aunque con el tiempo se desarrolla la habilidad de hacer estas modificaciones y se pueden hacer incluso en mitad de partida), y además, al disponer de toda la trama estructurada en un diagrama de flujo, resulta muy visual y es mucho más fácil realizar cambios en la misma; al fin y al cabo, solo se trata de “mover cajas con texto de un lado a otro”, y modificar en algunos casos el texto.



Existen varias formas de disponer las estructuras Narrativas No Lineales.

MODELOS ESTRUCTURALES EN LA NARRATIVA NO LINEAL

La Narrativa No Lineal puede tomar formas distintas que pueden utilizarse independientemente, o combinarse entre sí.

- ◆ **Narrativa No Lineal Ramificada:** Se trata básicamente de una estructura Narrativa Lineal como la del cine, pero cada Punto de Giro y la Crisis Dramática Central permiten pasar a rutas lineales alternativas.
- ◆ **Narrativa No Lineal Jerárquica:** Esta es una clásica estructura en árbol, en la que diferentes opciones van provocando diferentes resultados. Es la que más posibles finales plantea, y por lo tanto recomendamos que el DJ desarrolle un final “negativo”, otro “positivo” y otro “intermedio”, y los modifique para reflejar como las acciones de los jugadores han llevado las cosas en un sentido o en otro.
- ◆ **Narrativa No Lineal Paralela:** Esta estructura no lineal está formada por varias líneas de argumento que se van cruzando en distintos puntos; ambas se desarrollan simultáneamente, pero no se cruzan en todo momento. Por esto, los puntos de cruce son especialmente importantes, pues deben proporcionar la información necesaria para unificar las tramas y saber qué sucede realmente. Es **especialmente útil en historias de espionaje**. Se puede complicar bastante la trama añadiendo líneas argumentales paralelas adicionales.

Existen otras estructuras Narrativas No Lineales, pero consideramos que estas son las especialmente apropiadas para partidas de rol. Quien quiera profundizar en estos temas, le recomendamos que empiece con *The Automatist Storytelling System*, de **Michael Murtaugh**, y el *Interactive Writer's Handbook*, de **Jon Samsel** y **Darryl Wimberley**, y continúe con las bibliografías que estos libros ofrecen.

TÉCNICAS NARRATIVAS

Pero aunque la narrativa de las partidas de rol sea No-Lineal, a lo largo de los siglos se han desarrollado muchas técnicas narrativas Lineales que se pueden aplicar perfectamente a partidas de rol. Vamos a ver unas cuantas de esas técnicas. Si te interesan estas técnicas (y muchas otras que ha producido la ficción a lo largo de los años) te recomendamos que visites <http://tvtropes.org/> En esa página podrás encontrar (en inglés, eso sí) cientos, si no miles, de recursos narrativos para usar en las partidas, y con muchos ejemplos de los que sacar ideas.

APERTURA NARRADA

Una técnica clásica de empezar una historia es con una voz en off o con un texto escrito en pantalla. El ejemplo que todos habremos visto alguna vez es el comienzo de **Star Wars**. Esta clase de comienzo en una partida de rol es especialmente útil, pues sirve para situar a los jugadores en la partida, recordando lo sucedido en la última sesión (si la ha habido) e indicando la situación general. Los comienzos de series como **Star Trek** o **Babylon 5** tienen intenciones similares, aunque más que recordar lo sucedido en la última sesión sirven para establecer un tono narrativo concreto al comenzar la partida.

CLIFFHANGER

Un *cliffhanger* consiste en dejar una sesión en una situación de peligro para uno o varios de los jugadores, una revelación que cambia sustancialmente lo que sucede en la trama, o similar. Usado en una partida de rol, es una técnica interesante, pues deja a los jugadores con ganas de saber qué les sucede, o cómo afecta el cambio. Pero hay que tener cuidado, **un uso excesivo de cliffhangers es peligroso**, pues si todas las partidas acaban con los jugadores en peligro los jugadores se acostumbrarán pronto a ello y el efecto desaparecerá.

FLASHBACK

Un *flashback* es una técnica que consiste en narrar eventos que sucedieron antes del momento en que transcurre la acción, por lo general ampliando el conocimiento del pasado de un personaje. En partidas de rol, esto es especialmente útil para ampliar información de lo que sucede en la trama (tal vez el personaje vio o escuchó algo que no supo interpretar hasta ahora) y para dotar de mayor profundidad al personaje o personajes que aparecen en el *flashback*. Eso sí, usada excesivamente es una herramienta peligrosa y que fácilmente puede volverse aburrida.

FLASHFORWARD

Lo opuesto al *flashback*, nos cuenta algo que sucederá. En estructuras de narrativa No-Lineal es **mucho más difícil de usar efectivamente**, ya que las acciones de los jugadores son imprevisibles, y pueden “*cambiar el futuro*“, por eso quizá **el DJ quiera narrarlo como un sueño, una visión o similar**, que implique que no necesariamente tiene que suceder eso.

IN MEDIA RES

Descrito por primera vez por Horacio, consiste en iniciar la narración por la mitad, o en medio de la acción. Es posible hacer un *flashback* para explicar cómo se ha llegado ahí, o una apertura narrada que ponga en situación. Este método es perfecto para centrar la atención de los jugadores en la partida desde el principio, pero también cansa si se reutiliza demasiado.

MAC GUFFIN

Un *Mac Guffin* es aquel elemento que sirve para mover la trama, pero que aparte de eso no tiene otro uso. En una historia de ladrones sería el objeto a robar, pues la historia trata del robo en sí mismo, o del banco, o del diamante, o del cuadro que se robe. Un extraño medallón encontrado entre la herencia del abuelo sería un *Mac Guffin* si hace que al investigar sobre este se descubran otras cosas sobre el abuelo mucho más interesantes que el medallón en sí mismo. Un objeto por el que luchan diversas facciones (como el Halcón Maltés en la película del mismo nombre), pero que una vez conseguido no tiene valor narrativo alguno, también es un *Mac Guffin* ejemplar.



Capítulo 2:

Mecanismos de Juego

- POR FUERA HUELES MAL, PERO POR DENTRO... ¡QUÉ PESTE!

HAN SOLO
EL IMPERIO CONTRAATAACA



En este capítulo veremos a fondo los distintos mecanismos internos del juego que permiten articularlo para simular todo tipo de ambientaciones. En concreto, veremos cómo crear **Talentos**, **Dones** y **Limitaciones** y reflexionaremos sobre las Habilidades y su uso.

Aunque el **Manual del Jugador** ofrece una cantidad considerable de Talentos, Dones y Limitaciones, resulta completamente imposible incluir todas las posibilidades que se pueden dar en todas las ambientaciones que se puedan imaginar. Por este motivo proporcionamos el sistema que se ha usado para crear todos los Rasgos que hay en el manual: con el doble objetivo de enseñar a crear Talentos, Dones y Limitaciones, así como proporcionar el conocimiento de cuándo se han roto dichas normas, por qué se ha hecho.

CREANDO TALENTOS

Los Talentos representan conocimientos específicos, capacidades innatas y entrenamientos especiales que de alguna forma u otra implican un beneficio en términos de juego, sea este una bonificación a Habilidades en circunstancias concretas, o un bono a alguno de los Atributos de Combate. La lista de Talentos presentes en el manual cubre muchas posibilidades, pero es imposible cubrirlas todas. Para que puedas crear nuevos Talentos incluimos a continuación la explicación del sistema con el que se han creado los Talentos presentes en el **Manual del Jugador**.

Lo primero que se debe pensar al crear un Talento es si lo que se quiere representar es algo que se trata como un Talento o si por el contrario se trata de un Don. La diferencia es sencilla, Talento es todo aquello que un ser humano normal puede realizar, es lo extraordinario pero posible. Los Dones, por el contrario, permiten realizar cosas más allá de la capacidad humana. Una vez se tiene claro que se quiere hacer un Talento, es el momento de pasar a la creación propiamente dicha.

Lo primero es saber el efecto que se quiere obtener del Talento; una vez se sepa esto, es cosa de descomponer dicho Talento en las 4 variables que se tienen en cuenta al calcular el Coste en PD de un Talento:

$$\text{Coste en PD de un Talento} = \text{Valor} + \text{Impacto (Rasgo Afectado)} + \text{Nº de Usos} + \text{Efecto}$$

VALOR

La primera de las variables que se deben tener en cuenta cuando se crea un Talento (y también con un Don, como veremos más adelante) es la que llamamos el Valor del Talento. Salvo algunas excepciones, la gran mayoría de Talentos proporcionan un bono a un Rasgo (sea un Atributo de Combate o una Habilidad) que irá de un +1 a un +3, y que tendrá un Coste el PD igual al número del bono que proporciona, como se puede ver en la **Tabla 2.1: Valor del Talento**.

TABLA 2.1: VALOR DEL TALENTO

Bono	Coste en PD
1	1
2	2
3	3

IMPACTO (RASGO AFECTADO)

El Impacto es la segunda de las variables a considerar, y cuantifica el Coste en PD que tiene el afectar a un Rasgo o a otro.

Así pues, no Cuesta los mismos PD que un Talento afecte a una sola Habilidad, a dos Habilidades, hasta 5 o más Habilidades, o que afecte a uno o a más de un Atributo de Combate, o que afecte a los Puntos de Vida o los Puntos de Fatiga. Dependiendo de a qué afecta el Talento tendrá unos Costes en PD asociados, tal como se puede ver en la **Tabla 2.2: Impacto del Talento**, que se deberán sumar al Valor y al resto de variables para calcular el Coste en PD total de un Talento.

TABLA 2.2: IMPACTO DEL TALENTO

Rasgo Afectado	Coste en PD
Afecta a una sola Habilidad	1
Afecta a dos Habilidades	2
Afecta a 3 Habilidades	3
Afecta a 4 o más Habilidades	4
Afecta a 5 o más Habilidades	5
Afecta a un Atributo de Combate (que no sea PV ni PF)	2
Afecta a más de 1 Atributo de Combate (que no sea PV ni PF)	3
Afecta a los PV o los PF	4

NÚMERO DE USOS

La siguiente variable a tener en cuenta es la cantidad de veces que se puede dar el uso de dicho Talento en una partida. Es cierto que esta es una medida subjetiva, pues cada partida es distinta, así que esta clase de decisiones es necesario ponderarlas teniendo en cuenta el equilibrio del sistema al completo. Esto lo haremos usando los valores de la **Tabla 2.3: N° de Usos del Talento**.

TABLA 2.3: N° DE USOS DEL TALENTO

Usos	Coste en PD
Se utiliza solo una vez por partida, o menos.	1
Se utiliza entre 2 y 4 veces por partida.	2
Se utiliza continuamente.	3

Como norma general, hemos considerado que la mayoría de Talentos que tengan un Efecto (ver más abajo) de Combate tienen un N° de Usos de entre 2 y 4 veces por partida, pero hay Talentos con Efecto Combate que tienen requisitos más restrictivos, o que por algún motivo pensamos que se usarán menos. Estos tienen un N° de Usos de 1 vez o menos por partida. Todo esto se puede comprobar en la **Tabla 2.5: Costes de los Talentos separados por Variables**.

EFFECTO

La variable de Efecto considera, de una manera genérica, qué clase de efecto tiene el Talento en cuestión, y el coste del mismo dependiendo de dicho Efecto.

Tal como se puede ver en la **Tabla 2.4: Efecto del Talento**, costará una cantidad de PD u otra según el Efecto afecte a la capacidad de comunicación, a distintas capacidades relacionadas con el movimiento del personaje (fuera del combate, porque Talentos como Veloz, por ser más útil dentro del combate que fuera, se considera de Efecto Combate), a su percepción, capacidad general de supervivencia, uso de tecnología, conocimientos o bienes económicos y/o sociales, efectos que tengan que ver con la capacidad mental o con la voluntad, efectos de combate y efectos de curación.

Y por último una categoría de Efecto, llamada Especial, que usamos para lo no cabe en las anteriores, o para cosas que cabiendo, son demasiado poderosas. Como Rico y Poderoso, que tras varias partidas siendo de Efecto Social la pasamos a Especial por ser muy poderosa.

TABLA 2.4: EFECTO DEL TALENTO

Efecto	Coste en PD
Comunicación	1
Movimiento	1
Percepción	1
Supervivencia	1
Tecnología	1
Económico	2
Social	2
Mental/Voluntad	2
Combate	3
Curación	3
Especial	5

COSTES DE LOS TALENTOS POR VARIABLES

A continuación te ofrecemos los distintos Costes de los Talentos separados por cada una de las Variables que te hemos presentado arriba, para que veas la matemática interna de cada uno de ellos, y así puedas ponderar las decisiones que hemos tomado cuando hemos creado los Talentos.

Las normas que proporcionamos no son infalibles, pues habrá cosas que no hemos podido cubrir, o que sean demasiado poderosas. Como siempre, la mejor prueba es jugar y comprobar si lo que se ha creado funciona bien, o desequilibra el juego. Pero en última instancia lo que es necesario tener en cuenta al crear un Talento es *que sea divertido para todos los jugadores* (no solo para quien lo tiene). Si es así, que esté desequilibrado no importará demasiado.

**TABLA 2.5:
COSTES DE LOS TALENTOS SEPARADOS POR VARIABLES**

Talentos	Niveles	Coste en PD	Valor	Impacto	Nº de Usos	Efecto
Afortunado	2	8	0	1	2	5
Ambidiestro	-	9	3	2	1	3
Artista Marcial	-	8	0	3	2	3
Atractivo	3	6	1	2	1	2
Caes como un Gato	-	4	0	0	1	3
Carisma	3	7	1	2	2	2
Científico Nato	-	8	1	5	1	1
Comerciante	-	5	1	1	1	2
Concentrado	-	6	-1	5	1	1
Conductor de Alta Velocidad	3	4	1	1	1	1
Conductor de Combate	2	5	1	2	1	1
Contactos	-	5	0	1	2	2
Curación Rápida	-	8	0	4	1	3
Desenvainado Rápido	-	3	0	1	1	1
Detective Privado	3	5	1	1	2	1
Doctorado en Antropología	3	4	1	1	1	1
Doctorado en Arte	3	4	1	1	1	1
Doctorado en Biología	3	4	1	1	1	1
Doctorado en Física	3	4	1	1	1	1
Doctorado en Forense	3	4	1	1	1	1
Doctorado en Genética	3	4	1	1	1	1
Doctorado en Geografía	3	4	1	1	1	1
Doctorado en Geología	3	4	1	1	1	1
Doctorado en Historia	3	4	1	1	1	1
Doctorado en Informática	3	4	1	1	1	1
Doctorado en Ingeniería	3	4	1	1	1	1
Doctorado en Leyes	3	4	1	1	1	1
Doctorado en Lingüística	3	4	1	1	1	1
Doctorado en Matemáticas	3	4	1	1	1	1
Doctorado en Medicina	3	4	1	1	1	1
Doctorado en Psicología	3	4	1	1	1	1
Doctorado en Química	3	4	1	1	1	1
Doctorado en Robótica	3	4	1	1	1	1
Doctorado en Sociología	3	4	1	1	1	1

Talentos	Niveles	Coste en PD	Valor	Impacto	Nº de Usos	Efecto
Doctorado en Xenología	3	4	1	1	1	1
Enamorado de Otra Era	-	7	0	5	1	1
Entrenado en Otra Gravedad	-	7	2	3	1	1
Equilibrio Perfecto	-	4	1	1	1	1
Escala (Positiva)	3	7	1	2	1	3
Esquiva Intuitiva	-	6	0	2	1	3
Estratega	-	4	1	1	1	1
Favores debidos	-	7	0	0	2	5
Furtivo	3	6	1	1	1	3
Gun Fu	-	6	0	2	1	3
Gun Kata	-	8	0	3	2	3
Hacker	-	4	1	1	1	1
Infatigable	2	9	1	4	1	3
Investigador	3	5	1	2	1	1
Maestría en Arma y Escudo	-	6	1	1	1	3
Maestro de Esgrima	-	8	0	3	2	3
Maestro del Saber	-	8	1	5	1	1
Manitas	-	6	1	2	2	1
Memoria Eidética	-	6	0	0	1	5
Nativo de NT superior	-	9	0	5	1	3
NT elevado	-	3	0	1	1	1
Orientación	3	4	1	1	1	1
Piloto de Combate	2	5	1	2	1	1
Piloto de Pruebas	3	4	1	1	1	1
Psicoanalista	-	6	1	2	1	2
Puntería Zen	-	4	0	0	1	3
Puños/Pies de Acero	3	7	1	2	1	3
Rango	-	Variable	0	0	0	0
Rapidez	-	9	3	2	1	3
Reflejos Rápidos	3	7	1	2	1	3
Resistencia al Daño	3	7	1	2	1	3
Rico y Poderoso	-	10	0	2	3	5
Seductor	-	5	1	1	1	2
Sentidos Agudos	2	5	1	1	2	1
Sentir el Peligro	-	4	0	1	2	1
Sigiloso	3	6	1	1	1	3
Sin Miedo	3	5	1	1	1	2
Superviviente (Entorno)	3	4	1	1	1	1
Táctico	-	4	1	1	1	1
Teólogo	3	4	1	1	1	1
Tolerancia al Dolor	2	9	1	4	1	3
Torturador	-	5	1	1	1	2
Veloz	2	7	1	2	1	3
Veterano	-	13	1	5	2	5
Voluntad de Hierro	3	5	1	1	1	2

CREANDO DONES

Si los Talentos representan conocimientos específicos, capacidades innatas y entrenamientos especiales que de alguna forma u otra implican un beneficio en términos de juego, los Dones representan capacidades raciales, desarrollos tecnológicos, implantes, e incluso poderes psiónicos o mágicos.

Eso sí, aunque los Dones deben estar siempre asociados a un Origen que indicará como accede el personaje a ese Don, **estos no afectan nada al Coste del Don cuando se crea.**

Cuando el Don ya haya sido creado sí será necesario considerar qué Orígenes tienen acceso al mismo, y por ello es tratado más adelante, pero no afecta a nivel de Coste en PD del Don (lo que no evita que cuando se aplique el Origen, este podrá afectar al Coste de alguna forma u otra).

La lista de Dones presentes en el manual cubre muchas posibilidades, pero es imposible cubrirlas todas, por eso incluimos a continuación la explicación del sistema con el que se han creado todos los Dones que puedes encontrar en el **Manual del Jugador**.

Lo primero que se debe pensar al crear un Don es si lo que se quiere representar es algo que se trata como un Don o si por el contrario se trata de un Talento. La diferencia es sencilla, Talento es todo aquello que un ser humano normal puede realizar, es lo extraordinario pero posible. Los Dones, por el contrario, permiten realizar cosas más allá de la capacidad humana, y siempre están relacionados con un Origen.

Una vez se tiene claro que se quiere hacer un Don, es el momento de pasar a la creación propiamente dicha. Lo primero es saber el efecto que se quiere obtener del Don; una vez se sepa esto, es cosa de descomponer dicho Don en las 5 variables que se tienen en cuenta al calcular el Coste en PD de un Don:

Coste en PD de un Don = Valor + Impacto (Rasgo Afectado) + Alcance + N° de Usos + Efecto

Si el DJ se pone a comprobar los costes de los Dones (y también las Limitaciones) de este libro, se dará cuenta que no todos siguen estas reglas a rajatabla. Esto es así porque consideramos que no se puede hacer un sistema completamente homogéneo para todos los Dones y Limitaciones posibles, y siempre hay excepciones que pueden alterar en un sentido u otro el coste definitivo. Ningún sistema puede cubrir **todas** las posibilidades, así que el DJ debería hacer los ajustes al coste definitivo que crea oportunos, tal como verá que hemos hecho nosotros, pues en la **Tabla 2.11: Costes de los Dones separados por Variables** encontrará las distintas Variables que tienen todos los Dones del manual, para que pueda fijarse no solo en cómo están hechos los Dones, sino cuando nos saltamos las normas.

VALOR

Al igual que con los Talentos, la primera de las variables que se deben tener en cuenta cuando se crea un Don es el Valor del Don.

A diferencia de los Talentos, no son muchos menos los Dones que proporcionan un bono a un Rasgo, pero cuando esto suceda el bono tendrá un Coste en PD igual al número del bono que proporciona, como sucede con los Talentos, y tal como se puede ver en la **Tabla 2.6: Valor del Don**.

IMPACTO (RASGO AFECTADO)

Como sucede con los Talentos, el Impacto es la segunda de las variables a considerar, y cuantifica el Coste en PD que tiene el afectar a un Rasgo o a otro.

**TABLA 2.6:
VALOR DEL DON**

Bono	Coste en PD
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

Tal como sucede con los Talentos esta variable costará unos PD u otros dependiendo de que el Don afecte a una sola Habilidad, a dos Habilidades, que afecte a uno o a más de un Atributo de Combate, o que afecte a los Puntos de Vida o los Puntos de Fatiga. Dependiendo de a qué afecte el Don tendrá unos Costes en PD asociados, tal como se puede ver en la **Tabla 2.7: Impacto del Don**.

Dichos Costes son ligeramente más elevados que los Costes de los Talentos. No es el único de estos valores que cambia entre Talentos y Dones, y es así porque los Dones pueden llegar a ser mucho más poderosos que los Talentos, y los Costes de los Dones son más elevados para los casos más extremos (esto es, para aquellos que afecten a 4 o más Habilidades, a los que afecten a más de 1 Atributo de Combate y a los que afecten a los PV y los PF).

ALCANCE

Esta variable es exclusiva de los Dones, y se usa principalmente para la creación de los mismos, aunque algunos Dones la usan para sus Modificadores (no todos los Dones con Alcance las usan, eso sí), y por lo general los niveles más elevados del Alcance tienden a ser más caros aún de lo que marcamos.

Hemos querido hacerlo así para mostrar unos **mínimos**, pero en muchos casos la experiencia nos ha hecho elevar los Costes en PD de distintos Alcances (como verás en muchos Dones).

**TABLA 2.7:
IMPACTO DEL DON**

Rasgo Afectado	Coste en PD
Afecta a una sola Habilidad	1
Afecta a dos Habilidades	2
Afecta a 3 Habilidades	3
Afecta a 4 o más Habilidades	5
Afecta a un Atributo de Combate (que no sea PV ni PF)	3
Afecta a más de 1 Atributo de Combate (que no sea PV ni PF)	5
Afecta a los PV o los PF	5

Así pues, cuando quieras hacer un Don con Alcance, te recomendamos que te fijes en otros Dones de efecto similar para ver si hemos usado otros valores distintos de los aquí mostrados en esos Dones (sobre todo nos referimos a los Modificadores, pero esto puede afectar también a los Dones). Si hay una diferencia entre los valores de la **Tabla 2.8: Alcance del Don** y el valor presentado en un Don similar al que quieres diseñar, te recomendamos que ponderes los Costes a usar con cuidado. Teniendo en cuenta que los valores que proporcionamos en los Dones se han probado extensivamente y los de la Tabla 2.8 representan un mínimo, el DJ, según el tipo de partida y de ambientación que pretende conseguir, deberá decidir si usar los mínimos u otros valores.

Como podrás ver, muchos Dones tienen Alcances de un tipo u otro, pero los Dones *Campo Antimagia*, *Campo de Fuerza*, *Detectar (Elemento)*, *Neutralizador Psiónico*, *Zona de Neutralización Tecnológica* y *Zona de Silencio* tienen Radio en lugar de Alcance. El radio inicial en todos es de 0.5m (lo que cuenta como Lanzador), excepto en el Don Detectar (Elemento), que tiene un Radio de 100 metros, y por ello le cuesta 3 PD.

**TABLA 2.8:
ALCANCE DEL DON**

Alcance	Coste en PD
Lanzador	1
1 / 2 / 10 metros	2
Entre 2 y 50 metros	2
Entre 51 y 100 metros	3
Entre 101 y 500 metros	4
Entre 501 y 2 kilómetros	5
Entre 2 y 10 kilómetros	6
Entre 10 y 50 kilómetros	7
Entre 50 y 200 kilómetros	8
En el mismo planeta a más de 200 kilómetros.	13
Mismo sistema solar pero no en el mismo planeta #	18
En distintos sistemas solares #	23

NÚMERO DE USOS

La siguiente variable a tener en cuenta es la cantidad de veces que se puede dar el uso de dicho Don en una partida. Esta es una medida subjetiva, pues cada partida es distinta, así que esta clase de decisiones es necesario ponderarlas teniendo en cuenta el equilibrio del sistema al completo. Esto lo haremos usando los valores de la **Tabla 2.9: N° de Usos del Don**.

A diferencia como hemos hecho con los Talentos, los Dones que tengan un Efecto de Combate tienen un N° de Usos de 1 vez o menos por partida. Esto es así por diversos motivos: para empezar, porque el Número de Usos lo hemos utilizado más como una medida del control de lo poderoso que son algunos Dones, y por ello solo le proporcionamos los valores de 2 y 4 veces por partida o los valores de usarse continuamente a Dones poderosos (que además se suelen usar mucho). Por otro lado, porque los Dones no siempre se pueden usar, bien por motivos socio-culturales como por motivos de la trama. Y además, porque los Dones ya son más caros en otras variables.

EFFECTO

La variable de Efecto considera, de una manera genérica, qué clase de efecto tiene el Don en cuestión. Dependiendo de dicho Efecto, tal como se puede ver en la **Tabla 2.10: Efecto del Don**, costará una cantidad de PD u otra, siendo las mismas que se usan para los Talentos.

Una de las principales diferencias de los Talentos y los Dones es la abundancia de Efectos Especiales que tienen los Dones. Además, como se puede ver observando la **Tabla 2.11: Costes de los Dones separados por Variables**, hay dones que en lugar de tener un Coste

**TABLA 2.9:
N° DE USOS DEL DON**

Usos	Coste en PD
Se utiliza solo una vez por partida, o menos.	1
Se utiliza entre 2 y 4 veces por partida.	3
Se utiliza continuamente.	5

en PD por un Efecto Especial de 5, lo tienen de 10, 15, etc. Esto es así porque el Efecto del Don es excesivamente poderoso, y por eso hemos decidido aplicarlo más de una vez, según hemos considerado oportuno. Cuando crees Dones con efectos similares a Dones ya existentes te recomendamos comprobar si dicho Don es considerado Especial, y la cantidad de PD que ha costado el efecto del Don similar al que quieres crear, para compararlo.

ORÍGENES DE LOS DONES

Como ya hemos indicado, los Orígenes no afectan directamente al Coste final de un Don que se cree, pero será necesario considerar qué Orígenes puede tener. Algunos Dones tienen un único Origen, pero la mayoría tienen muchos, aunque pocos Dones los tienen todos. Esa clase de decisiones le pertenecen al DJ, al igual que él tiene la última palabra sobre qué Origen tienen los Dones ya existentes, pudiendo cambiarlos para reflejar las necesidades de su ambientación.

Cuando un Don esté ya creado, se someterá a las reglas que del Origen específico que tenga, y a los requerimientos de cada tipo de Origen.

CAUSA FATIGA

Cuando se cree un Don que tenga Origen Biomod, Mágico, Psiónico o Religioso se le deberá añadir una línea indicando el funcionamiento de Causa Fatiga en dicho Don, teniendo en cuenta las siguientes **consideraciones**:

**TABLA 2.10:
EFFECTO DEL DON**

Efecto	Coste en PD
Comunicación	1
Movimiento	1
Percepción	1
Supervivencia	1
Tecnología	1
Económico	2
Social	2
Mental/Voluntad	2
Combate	3
Curación	3
Especial	5

- ◆ Si el Don causa daño, cada intento de usarlo, sea exitoso o no, proporcionará 1 Punto de Fatiga.
- ◆ Si el Don no causa Daño, pero no tiene ninguna duración posible, sino que es algo instantáneo, cada intento de usarlo, sea exitoso o no, proporcionará 1 Punto de Fatiga.
- ◆ Si el Don no causa daño, pero tiene un uso muy ventajoso en combate, cada 5 turnos de uso del Don causarán un Punto de Fatiga al personaje que lo use, aparte del Punto de Fatiga que se obtiene por activarlo.
- ◆ Si el Don no causa daño, pero tiene un uso ventajoso en combate y/o fuera de él, cada 5 minutos de uso del Don causarán un Punto de Fatiga al personaje que lo use, aparte del Punto de Fatiga que se obtiene por activarlo.
- ◆ Si el Don es de supervivencia en entorno, cada hora de uso del Don causarán un Punto de Fatiga al personaje que lo use, aparte del Punto de Fatiga que se obtiene por activarlo.
- ◆ Si el Don es poderoso, activarlo proporcionará más Puntos de Fatiga, no solo 1, siendo un número que suele variar entre 2 y 5.

Hay poderes que tienen efectos especiales (Curación, por ejemplo), y que rompen las reglas (en cuyo caso su Coste en PD se verá aumentado por tener un Efecto Especial). Recomendamos mirar como funcionan otros Dones que hagan efectos similares para ver como establecer las mecánicas del Don que queramos crear.

MODIFICADORES

Por último, hay que considerar si el Don tiene Modificadores. A continuación nombramos diversas consideraciones sobre estos:

- ◆ Los Dones que tienen *Alcance* o *Radio* por lo general tienen Modificadores a ese respecto (y se han tratado más arriba).
- ◆ Muchos Dones pueden tener *Causa Fatiga* sin necesidad de que el Origen lo tenga como requisito. Por lo general, ese Don tendrá un Origen que tenga *Causa Fatiga*, por eso tendrá dichas reglas, y ya que está, se permite a otros Orígenes adquirirlo con dicha Limitación asociada.

- ◆ Las Modificaciones *Afecta a Otro* y *Afecta a un Grupo* son comunes en muchos Dones de Origen Mágico, Psiónico o Religioso.
- ◆ **Afecta a otro:** El personaje puede hacer que su Don afecte a otra persona en lugar de a él (aunque seguirá siendo el personaje quien pague los costes de Fatiga del Don, si hay alguno). El receptor de los efectos del Don debe tocar al personaje y desear que el Don le afecte para recibir los beneficios de este. +2 PD por nivel.
- ◆ **Afecta a un Grupo:** El personaje puede hacer que el Don afecte a otras personas, no solo a él, pero nunca puede afectar a más personas que su nivel de Voluntad. Si se combina con *Causa Fatiga* se obtendrá la Fatiga correspondiente a una activación o mantenimiento por cada persona que se beneficie del Don. Los receptores de los efectos del Don deben tocar al personaje y desear que el Don les afecte para recibir los beneficios de este. +2 PD por cada persona adicional a la que puede afectar el Don, hasta un máximo de 8 personas adicionales (lo que sería +16 PD por nivel).
- ◆ Todo Don que cause *Daño* y que tenga Modificadores que le permiten aumentar ese *Daño* tendrá limitada la cantidad de +1 *al Daño* que se pueden adquirir, que nunca podrá ser superior a la *Voluntad* del personaje que la adquiere.
- ◆ Además, muchos Dones tienen Modificadores únicos y específicos que merece la pena revisar a la hora de crear otro Don, pues siempre pueden dar ideas.

Como en los anteriores casos, revisar los Dones similares servirá de guía de cómo crear otros Dones, y para facilitar esto ofrecemos la **Tabla 2.11** en la siguiente sección

COSTES DE LOS DONES POR VARIABLES

A continuación te ofrecemos los distintos Costes de los Dones separados por cada una de las Variables, para que veas la matemática interna de cada uno de ellos, y así puedas ponderar las decisiones que hemos tomado al crear los Dones.

**TABLA 2.11:
COSTES DE LOS DONES SEPARADOS POR VARIABLES**

Dones	Coste en PD	Valor	Impacto	Alcance	Nº de Usos	Efecto
Abrir Portal	15	0	0	2	3	10
Absorber Salud	10	2	3	1	1	3
Adherencia	8	0	3	1	3	1
Almacenador de Oxígeno	3	0	0	1	1	1
Anfibio	4	0	1	1	1	1
Ataque Energético	11	2	3	2	1	3
Ataque Físico	10	2	3	1	1	3
Ataque Mental	13	2	5	2	1	3
Ataque Telequinético	17	4	5	2	1	5
Augurios	9	0	0	1	3	5
Aumentar de Tamaño	9	1	3	1	1	3
Bendición Divina	9	1	1	1	1	5
Branquias	3	0	0	1	1	1
Brazos de Hierro	12	4	3	1	1	3
Brazos Extra	10	1	5	1	1	2
Brazos Largos	8	1	1	2	1	3
Caída de Pluma	6	0	1	3	1	1
Camaleón	8	2	1	1	1	3
Cambiaformas	12	0	5	1	1	5
Campo Antimagia	9	0	1	2	1	5
Campo de Fuerza	10	2	3	1	1	3
Causar Limitación	11	0	3	2	1	5
Causar Terror	9	0	3	3	1	2
Ciempis	9	3	3	1	1	1
Cola	11	2	4	1	1	3
Consumo Disminuido	3	0	0	1	1	1
Control Mental	9	0	0	2	2	5
Controlar Elemento	14	0	0	2	2	10
Cortacircuitos	13	4	3	2	1	3
Crear (Elemento)	9	0	0	2	2	5
Cronómetro Perfecto	3	0	0	1	1	1
Cuernos	12	3	4	1	1	3
Cuerpo de Agua	16	5	4	1	1	5
Cuerpo de Aire	18	7	4	1	1	5
Cuerpo de Fuego	12	2	3	1	1	5
Cuerpo de Tierra	14	4	3	1	1	5
Curación	15	1	5	1	3	5
Daño Mejorado	10	2	3	1	1	3
Detectar (Elemento)	9	0	0	3	1	5
Dios en la Máquina	15	0	0	2	3	10
Disminuir de Tamaño	7	1	1	1	1	3
Dominación	13	0	0	2	1	10
Duplicación	17	0	5	1	1	10
Duplicar Poder	15	6	0	1	3	5

Dones	Coste en PD	Valor	Impacto	Alcance	Nº de Usos	Efecto
Empatía	8	2	3	1	1	1
Enredar	9	0	1	2	1	5
Escala	7	1	3	1	1	1
Estómago de Acero	3	0	0	1	1	1
Filtros	3	0	0	1	1	1
Garras	10	2	3	1	1	3
Hibernación	7	0	0	1	1	5
Ilusiones	15	0	0	2	3	10
Infravisión	5	0	0	3	1	1
Intangible	19	0	0	1	3	15
Interfaz Neuronal	5	0	0	1	1	3
Invocar	0					
Leer Mentes	13	0	0	2	1	10
Leer Pensamientos	8	0	0	2	1	5
Longevo	18	2	5	1	5	5
Maldición	15	2	5	2	1	5
Médium	9	0	0	3	1	5
Membrana Ocular	3	0	0	1	1	1
Memoria Digital	7	0	0	1	1	5
Mente Digital	18	3	3	1	1	10
Metamorfo	7	0	0	1	1	5
Micromanipulador	6	0	3	1	1	1
Movimiento Acelerado	16	10	3	1	1	1
Neutralizador Psiónico	9	0	1	2	1	5
No Duerme	3	0	0	1	1	1
No Respira	7	0	0	1	1	5
Nublar los Sentidos	9	2	1	2	1	3
Ojos Adicionales	6	1	0	1	1	3
Ojos Independientes	7	0	0	3	1	3
Orientación Tecnológica	4	0	1	1	1	1
Parpadeo	10	0	0	2	3	5
Piernas Extra	10	2	5	1	1	1
Psicometría	9	0	0	1	3	5
Radar	13	0	0	5	3	5
Reactor Interno	3	0	0	1	1	1
Regeneración	11	1	5	1	1	3
Resistencia a	8	2	3	1	1	1
Servidores	22	0	1	6	5	10
Sobrevives en el Vacío	19		Suma No Respira Y Tolerancia Al Frío 2			
Sonar	13	0	0	5	3	5
Súper-Rapidez	11	3	3	1	1	3
Súper-Resistencia	10	2	3	1	1	3
Súper-Salto	11	5	3	1	1	1
Súper-Veloz	9	3	3	1	1	1
Talón de Aquiles	22	0	0	1	1	20
Telecomunicación (Biológica)	6	0	0	3	1	2

Dones	Coste en PD	Valor	Impacto	Alcance	Nº de Usos	Efecto
Telecomunicación (Hormonal)	5	0	0	2	1	2
Telecomunicación (Pigmentación)	6	0	0	3	1	2
Telecomunicación (Tecnológica)	7	0	0	3	2	2
Telecomunicación (Telepatía)	7	0	0	3	2	2
Teleportación	13	0	0	2	1	10
Telequinesis	12	1	3	1	2	5
Tunelador	10	0	3	1	1	5
Veneno	Variable					
Visión Microscópica	3	0	0	1	1	1
Visión Nocturna	5	0	0	1	1	3
Visión Periférica	6	1	0	1	1	3
Visión Telescópica	8	0	0	1	6	1
Volar (Lumínico)	45	10	3	1	1	30
Volar 1	12	2	3	1	1	5
Volar 2	20	5	3	1	1	10
Volar 3	30	10	3	1	1	15
Volar 4	40	15	3	1	1	20
Volar 5	50	20	3	1	1	25
Zona de Neutralización Tecnológica	14	0	1	2	1	10
Zona de Silencio	9	0	1	2	1	5



CREANDO LIMITACIONES

Las Limitaciones, tal como su nombre indica, limitan al personaje. Pero no se trata de una limitación referente a la personalidad (ya que esa clase de problemas se representan con Aspectos), sino que se trata de limitaciones físicas y por lo general tienen un aspecto negativo en juego. La gran mayoría de limitaciones no son “rentables”, teniendo en cuenta que la limitación proporcionada tiende a ser más beneficiosa que los PD que dan al adquirirla. Esto es así para evitar que se use como fuente de Puntos de Desarrollo.

Una vez se tiene claro que se quiere hacer una Limitación, es el momento de pasar a la creación propiamente dicha. Lo primero es saber el efecto que se quiere que cause la Limitación, una vez se sepa esto, es cosa de descomponer dicha Limitación en las 4 variables que se tienen en cuenta al calcular el Coste en PD de una Limitación:

$$\text{Coste en PD de una Limitación} = \text{Valor} + \text{Impacto (Rasgo Afectado)} + \text{N}^\circ \text{ de Usos} + \text{Efecto}$$

Si el DJ se pone a comprobar los costes de las Limitaciones de este libro se dará cuenta que no todas siguen las reglas que proporcionamos a rajatabla. Esto es así porque consideramos que no se puede hacer un sistema completamente homogéneo para todos las Limitaciones posibles, y siempre hay excepciones que pueden alterar en un sentido u otro el coste definitivo.

Ningún sistema puede cubrir **todas** las posibilidades, así que el DJ debería hacer los ajustes al coste definitivo que crea oportunos, tal como verá que hemos hecho nosotros, pues en la **Tabla 2.16: Costes de las Limitaciones separadas por Variables** encontrará las distintas Variables que tienen todas las Limitaciones del manual, para que pueda fijarse no solo en cómo están hechas las Limitaciones, sino cuándo nos saltamos las normas que proporcionamos.

De hecho, podrás encontrar ejemplos de Limitaciones que tienen contrapartidas en Talentos o Dones con efectos similares pero inversos, y sin embargo las Limitaciones proporcionan menos PD que lo que cuestan los efectos positivos. Con una Limitación, **cuando dudes, haz siempre que proporcione menos PD.**

VALOR

Al igual que con los Talentos y Dones, la primera de las variables que se deben tener en cuenta cuando se crea una Limitación es el Valor de la Limitación.

A diferencia de los Talentos y Dones, el Valor no mide un bono, sino que suele medir una penalización a un Rasgo; la penalización proporcionará tantos PD como el número de la penalización propiamente dicha, tal como se puede ver en la **Tabla 2.12: Valor de la Limitación.**

**TABLA 2.12:
VALOR DE LA LIMITACIÓN**

Penalización	PD que Proporciona
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

IMPACTO (RASGO AFECTADO)

Como sucede con los Talentos y Dones, el Impacto es la segunda de las variables a considerar, y cuantifica el Coste en PD que tiene el afectar a un Rasgo o a otro.

Así como Dones y Talentos tienen unos Costes en PD muy similares, los Impactos en las Limitaciones proporcionan unos valores en PD menores, hecho así para potenciar que las Limitaciones den menos PD que los Dones cuestan.

Dependiendo de a qué afecte la Limitación, proporcionará una cantidad de PD, tal como se puede ver en la **Tabla 2.13: Impacto de la Limitación.**

Queremos hacer notar que algunos Impactos en las Limitaciones están calculados con cierta laxitud, con tal de minimizar los PD que proporcionan. Así pues la Limitación Curación Lenta, aunque el Don equivalente (Curación Rápida) esté creado considerando que afecta a los PV, la Limitación no considera que afecte a los PV, sino al tiempo de curación. Y para que la diferencia no sea tan grande, conforme a lo que verás en la siguiente sección, asumimos que se usará más a menudo (y lo justificamos en que la Limitación ralentiza la curación, pudiendo hacer que afecte durante más veces por sesión).

Nótese que además tiene dos posibilidades distintas, usadas para las Limitaciones que afectan a otros Dones, como *Causa Fatiga* o *Dependencia (Mantenimiento)*. Como se verá mirando el Manual del Jugador, muchas de esas limitaciones se presentan como $X+1$ por Don Asociado, y el valor presentado en la **Tabla 2.16: Costes de las Limitaciones separadas por Variables** implica que como mínimo se asocia a ellos 1 Don, por eso la cantidad de PD que presentamos en dicha tabla es mayor. Por ejemplo, *Causa Fatiga*, que es $6+1$ PD por Don Asociado, se presenta en la **Tabla 2.16: Costes de las Limitaciones separadas por Variables** como que proporciona 7 PD. Esto tiene una excepción, y es que *Dependencia (Mantenimiento)* se puede adquirir sin asociar a un Don, y aun así proporciona los mismos PD que sí se asociase. Como es una Limitación que acaba afectando mucho al juego (sobre todo si el DJ es riguroso con ella) no nos ha importado “regalar” 1 PD al que la quiera adquirir sin asociar a un Don.

**TABLA 2.13:
IMPACTO DE LA LIMITACIÓN**

Rasgo Afectado	PD que Proporciona
Afecta a 1 o 2 Habilidades	1
Afecta a 3 o 4 Habilidades	2
Afecta a 5 o más Habilidades	3
Afecta a un Don	1
Afecta a más de 1 Don	+1 por Don
Afecta a un Atributo de Combate (que no sea PV ni PF)	2
Afecta a más de 1 Atributo de Combate (que no sea PV ni PF)	3
Afecta a los PV o los PF	4

NÚMERO DE USOS

La siguiente variable a tener en cuenta es la cantidad de veces que la Limitación afectará al personaje en una partida. Es cierto que esta es una medida subjetiva, pues cada partida es distinta. Podrás ver los PD que proporciona cada número de usos en la **Tabla 2.14: N° de Usos de la Limitación**. Esta variable se usa de forma más similar a los Talentos que a los Dones, aunque hay algunas excepciones, como podrás ver en la **Tabla 2.16: Costes de las Limitaciones separados por Variables**, pues hay algunas Limitaciones que realmente se utilizan continuamente y las hemos clasificado como si se utilizasen entre 2 y 4 veces por partida, para que no proporcionen muchos PD.

TABLA 2.14: N° DE USOS DE LA LIMITACIÓN

Usos	PD que Proporciona
Se utiliza solo una vez por partida, o menos	1
Se utiliza entre 2 y 4 veces por partida	2
Se utiliza continuamente	3

EFECTO

La variable de Efecto considera, de una manera genérica, qué clase de efecto tiene la Limitación en cuestión. Dependiendo de dicho Efecto, tal como se puede ver en la **Tabla 2.15: Efecto de la Limitación**, proporcionará una cantidad de PD u otra.

**TABLA 2.15:
EFECTO DE LA LIMITACIÓN**

Efecto	PD que Proporciona
Comunicación	1
Movimiento	1
Percepción	1
Supervivencia	1
Tecnología	1
Económico	2
Social	2
Mental/Voluntad	2
Combate	3
Curación	3
Especial	5

**TABLA 2.16:
COSTES DE LAS LIMITACIONES SEPARADAS POR VARIABLES**

Limitaciones	PD que Proporciona	Valor	Impacto / Rasgo Afectado	Impacto / Usos	Impacto / Efecto
Adicción Grave	Variable	-	-	-	-
Brazos Cortos	8	0	3	2	3
Causa Fatiga	7	1	1	2	3
Ceguera Nocturna	5	0	3	1	1
Ciclo Vital Corto	1	0	0	0	1
Civilización Atrasada	7	1	3	2	1
Consumo Incrementado	3	0	0	2	1
Cuerpo Sin Mente	5	0	0	0	5
Curación Lenta	5	0	0	2	3
Dependencia	7	1	4	1	1
Duermes el Doble	3	0	0	2	1
Duración Limitada	8	0	0	3	5
Escala (Negativa)	7	1	2	1	3
Gasta Maná	3	0	0	1	2
Horizontal	2	0	0	0	2
Inmóvil	10	0	2	3	5
Intolerancia al Dolor	9	1	4	1	3
Lento	7	1	2	1	3
Mal de la Espalda	4	0	0	1	3
Mal del Espacio	6	2	2	1	1
Manos Torpes	10	1	2	2	5
Metabolismo Debilitado	9	-1	3	2	5
Mudez	10	0	2	3	5
No Respira Oxígeno	7	0	0	2	5
Nocturno	9	2	3	1	3
Parásito	6	0	0	1	5
Pobre	7	0	0	2	5
Poder Inestable	2	0	0	1	1
Producido en Serie	16	0	3	3	10
Reprogramable	11	0	3	3	5
Reptador	5	1	2	1	1
Sentido Deficiente (Olfato)	6	2	1	2	1
Sentido Deficiente (Tacto)	9	1	3	2	3
Sentido Deficiente (Sordera)	7	2	1	3	1
Sentido Deficiente (Mal de la Vista)	7	2	1	3	1
Sentido Deficiente (Ceguera)	9	0	1	3	5
Sin Brazos	13	0	0	3	10
Sin Curación Natural	10	0	4	3	3
Sin Piernas	13	0	0	3	10
Sin un brazo (o pierna)	6	1	2	2	1
Soporte Vital	8	0	0	3	5
Susceptible a las Enfermedades	6	2	2	1	1
Susceptible al Veneno	6	2	2	1	1
Vulnerable	Variable	-	-	-	-

Entre las Limitaciones, al igual que con los Dones, hay muchos Efectos Especiales. Y no solo eso, sino que además, como se puede ver observando la **Tabla 2.16: Costes de las Limitaciones separadas por Variables**, hay Limitaciones que en lugar de tener un Coste en PD por un Efecto Especial de 5, lo tienen de 10. Esto es así porque el Efecto de dicha Limitación es excesivamente perjudicial, y por eso hemos decidido aplicarlo más de una vez, según hemos considerado oportuno. Cuando crees Limitaciones con efectos similares a otras ya existentes recomendamos que compares los PD que han costado los efectos.

COSTES DE LAS LIMITACIONES POR VARIABLES

En la página anterior te hemos ofrecido los distintos Costes de las Limitaciones separados por cada una de las Variables que te hemos presentado arriba, para que veas la matemática interna de cada uno de ellos, y así puedas ponderar las decisiones que hemos tomado cuando hemos creado las distintas Limitaciones.

USANDO LAS HABILIDADES

A continuación encontrarás unas consideraciones concretas sobre los distintos niveles de dificultad que el DJ puede usar para las tiradas de los jugadores, y lo que representan en juego. Remitimos a la sección **Niveles de Dificultad y de Habilidad del Capítulo 8: Resolución de Acciones del Manual del Jugador** para la versión que se presenta a los jugadores de este texto, más genérica, pero con información respecto a qué significa tener una Habilidad a un nivel concreto, que omitimos aquí.

NIVELES DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 3 (NO ENTRENADO)

Este nivel de Dificultad sirve para representar aquellas cosas que, aunque no se tenga conocimiento, se pueden realizar sin problemas, por lo tanto recomendamos que, exceptuando en



situaciones de **extrema tensión** en las que participen personajes que no tengan **Entrenada la Habilidad** pertinente, nunca se hagan tiradas contra esta dificultad.

DIFICULTAD 5 (FÁCIL)

Las tiradas de nivel de Dificultad 5, también conocidas como dificultad Fácil, son tiradas que se sacarán la gran mayoría de ocasiones, pero que tienen una mayor probabilidad de fallo que las anteriores, y por lo tanto recomendamos solo usarlas en momentos de tensión, para mostrar situaciones extremas en las que la labor más nimia resulta titánica, o si se trata de personajes No Entrenados intentando hacer tareas sencillas. Pero solo en esa clase de circunstancias, y de manera excepcional (lo que sirve para remarcar lo tenso de la situación) deberían realizarse tiradas contra dificultad 5.

DIFICULTAD 7 (TRIVIAL)

Las tiradas de nivel de Dificultad 7, también conocidas como dificultad Trivial, son considerablemente más comunes, pero quizás por ello más “peligrosas”, pues aunque sean fácilmente superables, la posibilidad de fallo siempre estará ahí. Y de hecho, esa será una parte de su función, presentar una oposición fácil de superar pero que a base de hacer tiradas tarde o temprano se producirá un fallo.

Para personajes de Nivel de Poder Mediocre deberían representar una buena parte de las dificultades con las que se enfrenten (un 40% de las tiradas deberían ser de esta dificultad), como sucederá con los personajes de Nivel de Poder Normal (un 20% de las tiradas deberían ser de esta dificultad).

DIFICULTAD 9 (MEDIA)

Las tiradas de nivel de Dificultad 9 son las más comunes. Como se podrá observar, el sistema va aumentando progresivamente su dificultad, de tal forma que se ajusta (y amplía) con los distintos Niveles de Poder. Y pese a ello, el sistema está hecho de tal forma que nadie podrá ser el mejor en todo, sino que siempre se será mejor en ciertas cosas que otras, habiendo suficiente variedad para que los jugadores se complementen.

Para personajes de Nivel de Poder Normal deberían representar una buena parte de las dificultades con las que se enfrenten (un 40% de las tiradas deberían ser de esta dificultad), como sucederá con los personajes de Nivel de Poder Grande (un 20% de las tiradas).

DIFICULTAD 11 (DESAFIANTE)

Las tiradas de nivel de Dificultad 11, también conocidas como dificultad Desafiante, son bastante comunes también, pero suelen ser también las tiradas de dificultad más elevada que se verán en gran cantidad de partidas. Como ya se indica en el Manual del Jugador, esta dificultad se superará muchas veces gracias a usos de Destino en combinación con Aspectos. Esto es así por diseño, ya que los usos de Destino son una forma de equilibrar el sistema y dar la oportunidad a los jugadores de poder decir “esta tirada la voy a superar” o “a este enemigo lo voy a matar” (pues se pueden usar tras una tirada, lo que incluye usar para que haga más daño un ataque una vez se sabe que ha impactado al aumentar el resultado de la tirada y con ello el Grado de Éxito).

Las tiradas de nivel de Dificultad 11 serán, pues, tiradas que plantearán un considerable desafío a personajes de Nivel de Poder Normal (más a los de Nivel de Poder Mediocre), y también a personajes de Nivel de Poder Grande, y por esto el DJ debería preocuparse de que cada personaje tenga alguna que otra tirada de sus habilidades principales en cada sesión, para lograr que tengan la sensación de que sus personajes contribuyen a la partida gracias al desafío posible de superar que suponen las tiradas contra esta dificultad.

DIFICULTAD 13 (DIFÍCIL)

Las tiradas de nivel de Dificultad 13, son tiradas realmente difíciles para la gran mayoría de Niveles de Poder. Las tiradas de nivel de Dificultad 13 serán, pues, tiradas que plantearán el mayor desafío posible a personajes de Nivel de Poder Mediocre y Normal. Y no será nada extraño que sea necesario el uso de Aspectos para gastar Destino, o el uso de Donnes para conseguir superar los obstáculos que tengan dicha dificultad.

Si con las tiradas de dificultad 11 el DJ debía preocuparse de que cada personaje tuviese tiradas con sus habilidades más importantes, en las de esta clase de dificultad suele ser más importante aún, incluso con personajes de Nivel de Poder Grande.

DIFICULTAD 15 (MUY DIFÍCIL)

Las tiradas de nivel de Dificultad 15 son prácticamente imposibles para la gran mayoría de Niveles de Poder. Para personajes de Nivel de Poder Normal serán algo especialmente difícil de lograr, pero también para los que tengan mayor Nivel de Poder, por lo que el DJ deberá considerar cuidadosamente cuándo coloca una tirada de esta dificultad.

Las tiradas de nivel de Dificultad 15 serán, pues, tiradas que plantearán un gran desafío a personajes Nivel de Poder Grande, y es también un considerable desafío para personajes de Nivel de Poder Legendario. Por otro lado, es la dificultad perfecta para que algo sea muy difícil de lograr para los niveles inferiores, pero que con una mezcla de suerte, preparación, y gasto de Destino, se puede lograr, lo que puede dar para objetivos finales especialmente satisfactorios si son superados.

DIFICULTAD 17 (ASOMBROSA)

Las tiradas de nivel de Dificultad 17, también conocidas como dificultad Asombrosa, son tiradas imposibles para la gran mayoría de Niveles de Poder. Incluso si se obtiene un 12 en los dados, se necesita tener la Habilidad a +5 (lo que de salida solo se puede lograr con Nivel de Poder Grande) para superarla.

Las tiradas de nivel de Dificultad 17 serán, pues, tiradas que plantearán mayor desafío posible a personajes de elevados niveles de poder, y se deberían usar solo con personajes que puedan superarla, aunque sea por los pelos. Pero la realidad es que los jugadores en más de una ocasión consultarán por acciones de dificultad 17, porque son jugadores y muchas veces tienen planes absurdos.

DIFICULTAD 19 (LEGENDARIA) Y DIFICULTAD 21 (IMPOSIBLE)

Estas Dificultades se utilizan para representar las acciones más difíciles que se pueden dar en el juego, y recomendamos que sean usadas por el DJ con cuidado, ya que solo los personajes de los Niveles de Poder más elevado se pueden enfrentar a ellas, y aun así serán dificultades desafiantes para ellos. De hecho, la Dificultad 21 **no se puede alcanzar ni con el máximo de la suma de la tirada y la Habilidad más altas posibles en el juego**, por eso requiere algo más.

Creemos que es el jugador en última instancia quien debería tener en su poder (y en concreto en poder de su imaginación) la capacidad de superar los límites del juego, y por eso el sistema está diseñado así.

De todas formas, poner una dificultad de 21 a una tirada es casi el equivalente de decirle al jugador que no puede hacerlo. Pero siempre es mejor ponerle una dificultad elevada que decir a un jugador que no haga algo. Así, por lo menos, puede desarrollar un plan para conseguir, de alguna forma, intentar superar la dificultad Imposible, que siempre es algo que motiva más a un jugador que un simple “no puedes hacerlo”.

¿QUÉ HABILIDADES USAR PARA REALIZAR TIRADAS?

Los elementos a tener en cuenta en una tirada son las dificultades, la Habilidad a ser usada y si el personaje dispone de Destino. Hemos visto el primero, vamos a ver el segundo, y en la siguiente sección veremos el tercer elemento.

CdB Engine está diseñado con una idea en mente, y es que muchas tiradas se podrán hacer con más de una Habilidad. Esto es muy obvio en el combate, en el que muchas Maniobras están hechas indicando directamente la lista de distintas Habilidades que se pueden usar para cada Maniobra, pero menos obvio con el resto de Habilidades, por eso hemos querido tratar esto ligeramente y dar unos cuantos ejemplos para que el DJ los tenga en la mente.

Las Habilidades que se usan en Combate se pueden usar unas u otras en diversas situaciones, unas veces con la misma dificultad, otras veces no, dependiendo de las circunstancias y de las armas en cuestión. Todo esto se ve en detalle en el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación**.

Otra de las Habilidades más versátiles es Delito, ya que se puede usar para muchas situaciones, y puede servir como Habilidad “comodín” para sustituir en situaciones concretas usos específicos de ciertas Habilidades. Por ejemplo, para forzar una cerradura mecánica lo habitual es solicitar una tirada de Mecánica. Pero como forzar una cerradura es una actividad ilegal, y aunque en la propia Habilidad Delito indica que se debe usar Mecánica o Electrónica para forzar cerraduras, el DJ puede decidir permitir tirar también con Delito, solo que con un Nivel de Dificultad más elevado que la Tirada de Mecánica.

Y también puede darse la situación opuesta. Por ejemplo, falsificar un documento es algo que se puede hacer con Delito, pero también se puede hacer con Computadora, solo que en el caso de Computadora será más difícil, ya que Delito implica una serie de conocimientos de falsificación que Computadora no implica. Aunque en este segundo caso el DJ puede decidir que si el personaje con Computadora +3 tiene como mínimo un Delito de +2 puede intentar usar Computadora pero contra la dificultad baja, ya que sabe lo bastante de Delito como para sacarle provecho a lo que sabe de Computadora también.

Supervivencia y Navegación también son dos Habilidades de las que pueden solaparse en algunas circunstancias. Y eso también pasa con los Conocimientos y las Ciencias, especialmente con Forense, que más que una ciencia propiamente dicha incluye conocimientos de distintas ciencias pero especializado a usos forenses. Y en cierto sentido todas las Habilidades sociales (Engañar, Etiqueta, Intimidar, Liderazgo y Persuasión) se pueden solapar en algunos casos, ya que como lo que miden en gran medida es la intención del personaje y como intentan conseguir algo (si engaña, usa buenos modales, malos modales e incluso violencia, su carisma personal como líder, o sus capacidades de per-

suasión) es muy fácil que en una situación se puedan usar varias, y es igual de normal que cada una tenga una dificultad distinta.

Como puedes ver, estos casos son muy distintos, y la verdad es que la cantidad de situaciones de este tipo que se pueden dar es tan grande que no podemos enumerarlos todos. Pero nosotros no creemos que eso sea un problema, sino una fortaleza del sistema, ya que permite conseguir el mismo objetivo con distintos enfoques sin ningún problema, con todo lo que el usar unas Habilidades u otras puede representar a la narración.

USANDO DESTINO

Los elementos a tener en cuenta en una tirada son las dificultades, la Habilidad a ser usada y si el personaje dispone de Destino. Hemos visto el primero y el segundo, vamos a realizar una reflexión sobre el tercer elemento.

Debes tener en cuenta, como ya se ha visto en las Dificultades, que el Destino es una parte integrante del sistema. No está ahí como pasa en otros juegos para tenerlos y guardarlos para poder usarlos en un momento de necesidad y salvar el pellejo, sino que al ser parte del sistema y estar contabilizados en los cálculos, son una parte integral del funcionamiento del juego. No se llaman Destino en balde, sino que representan el Destino que el jugador quiere darle a su personaje (o el DJ a los PNJs) en la partida. En qué quiere que brille, en qué quiere que falle, todo eso se decide con los usos de Destino, así como se caracteriza al personaje invocando Aspectos para conseguir Destino también...

El juego requiere el uso continuo de destino, y la Invocación continua de Aspectos para obtener destino, pero eso también requiere que el DJ sea relativamente laxo con dichas invocaciones, para que los jugadores puedan ganar Aspectos al ritmo necesario. ¿Y cuál es el ritmo necesario? Eso dependerá de la ambientación y estilo de la partida, del tono narrativo, de los propios jugadores y un largo etcétera, pero nosotros recomendamos que de media puedan ganar 1 punto de Destino por sesión de juego, 2 para sesiones muy épicas.



Capítulo 3:

Creando una Ambientación

EL ESPACIO: LA ÚLTIMA FRONTERA. ESTOS SON LOS VIAJES DE LA NAVE ESTELAR "ENTERPRISE", EN UNA MISIÓN QUE DURARÁ CINCO AÑOS, DEDICADA A LA EXPLORACIÓN DE MUNDOS DESCONOCIDOS, AL DESCUBRIMIENTO DE NUEVAS VIDAS Y NUEVAS CIVILIZACIONES, HASTA ALCANZAR LUGARES DONDE NADIE HA PODIDO LLEGAR

STAR TREK



NIVELES TECNOLÓGICOS Y AMBIENTACIONES

Como ya se ha indicado, en los tres manuales de CdB Engine se encuentra todo lo necesario para crear todo tipo de ambientaciones, y todo lo necesario para poblarlas: criaturas, sistemas solares, Dones, Talentos, etc. Estas herramientas son muy útiles, pero a veces pueden resultar demasiado. Tantas opciones pueden obnubilar al DJ, así pues este capítulo pretende proporcionarle herramientas para que pueda crear su ambientación escogiendo las mejores opciones para ello a nivel de reglas.

Antes hemos presentado una lista de preguntas que un DJ tiene que hacerse al crear una ambientación. Aquí intentamos responder a algunas de las preguntas que había en aquella lista, principalmente a las que tengan respuestas a nivel de reglas de juego:

- ¿Cuáles son los Niveles Tecnológicos disponibles?
- ¿Cómo se viaja a través del “universo conocido”?
- ¿Cómo se comunica la gente?
- ¿Hay razas no-humanas?
- ¿Hay inteligencias artificiales, robots, etc.? ¿Hasta qué nivel de detalle se utilizan las reglas de Informática y Robótica?
- ¿Qué clase de Bichos existen en cada campaña?
- ¿Hay poderes de algún tipo? Si es así ¿qué clases de Orígenes tienen?
- ¿Se utilizan las Reglas de Estrés/Locura/Corrupción? Si es así, ¿con qué frecuencia se tira? ¿Qué efecto se pretende conseguir al usar dichas reglas?

A lo largo de todo este capítulo vamos a reflexionar sobre todas estas cuestiones, y las muchas otras preguntas que tienen asociadas, con la intención de proporcionarte ideas de cómo usar lo que necesitas de CdB Engine para hacer tu ambientación, y lo más importante, que es lo que tienes que ignorar.

Porque es nuestra experiencia que muchas veces eso es lo más difícil, prescindir de reglas o aspectos de las mismas. Pero en ocasiones el juego puede ganar con ello, así que no dudes en usar solo lo que necesites, ignorando lo que no. Si **realmente** lo necesitas, lo notarás en cuanto empieces a jugar.

Lo primero que debe considerar un DJ al crear una ambientación es el Nivel Tecnológico que quiere que haya en la ambientación, o más importante aún, si quiere que haya más de un solo nivel tecnológico, varios niveles tecnológicos (que pueden coexistir en una misma sociedad siendo lo más común, o estar cada una asociada a una cultura o nación distinta, entre otras muchas opciones), o lo más común, que la sociedad esté firmemente en un NT concreto, pero que eso no evite que tenga aún muchos aparatos de anteriores NTs e incluso algún aparato de un NT más elevado.

De hecho, esa podríamos decir que es tanto la situación actual de la tierra (nuestro NT es 6 principalmente, pero en algunos sitios viven con NT 4 o 5, nosotros tenemos aparatos de NT 4 o 5 aún entre nosotros y al mismo tiempo empezamos a tener aparatos de NT 7. En Walküre la situación es más o menos similar, la mayoría del mundo es NT 7, pero (para complicar un poco más las cosas) algunas naciones han llegado a NT 8 en algunos campos, mientras en otros sitios aún siguen en NT 4, 5 o 6.

Aparte de decidir qué Nivel o Niveles Tecnológicos se quieren para la cultura o culturas de la ambientación, el DJ tiene que tomar una decisión más importante, y es si quiere aplicar un -1 por cada diferencia de NT usado a las tiradas de Habilidades usando tecnología o no. Una decisión que hay que considerar cuidadosamente.

Y es que hacer que se aplique un -1 a las Habilidades pertinentes al usar de un aparato de un NT distinto del NT al que se tienen las Habilidades **tiene un significado claramente narrativo**. Esta es una regla que por motivos narrativos apenas tiene importancia y uso en Walküre, pero que en otras ambientaciones puede ser vital.

Por ejemplo, un electricista que coja cualquier pieza va a tener más problemas si no ha visto esa clase de aparato concreto, o del lenguaje en que tenga el manual del aparato, que porque el aparato sea de un NT u otro (siempre que estos sean NTs que formen parte de su cultura).

Sin embargo, en otras ambientaciones, casi será un requerimiento para mostrar las diferencias entre culturas que usan NTs diferentes. En una ambientación medieval-fantástico si una nación tiene acceso a un NT distinto al del resto de naciones, esta regla tiene un efecto claramente narrativo al separar a los que sean de esa cultura y tengan sus Habilidades aprendidas a un NT concreto, mientras que el resto de personajes tengan sus habilidades a otro NT. Además, no es algo claramente positivo o negativo, y justamente por eso es una herramienta poderosa para el DJ.

En las ambientaciones de ciencia ficción espacial es donde vemos con más claridad la utilidad de esta regla, sobre todo cuando hay culturas que tienen niveles tecnológicos distintos, y es que casi es un aspecto propio del género el que distintas sociedades tengan diferentes tecnologías en distintos puntos de evolución e integrarlas es un problema. En ambientaciones inspiradas por series televisivas como **Farscape**, **Stargate**, **Star Trek**, **Babylon 5** y otras, en las que muchas veces vemos que cada raza (o sociedad de razas en **Star Trek**) tienen distintos NTs y en ellas la diferencia en nivel tecnológico de cada cultura dificulta el uso de tecnología.

Pero claro, aparte de los efectos puramente narrativos, esta regla tiene efectos mecánicos, por lo que el DJ debe tener claro al usarla no solo que quiere los efectos narrativos, sino que está dispuesto también a que los efectos mecánicos se den en la partida. Si lo tiene claro y sabe que eso puede cambiar efectivamente la dificultad de realizar algunas tareas (tanto a la baja como al alta, dependiendo del personaje), no es un problema. Es más, es una forma perfecta de representar la diferencia entre sociedades.

La selección del NT afecta a las protecciones y el armamento. Si analizas el sistema de reglas verás que protecciones y armamento tienen una escalada entre ellas a medida que va aumentando el NT. Aunque pueda parecer que los Dones que causan daño no están conectados con dicha escalada y son mucho más poderosos que las protecciones de NTs más bajos, esto es así porque habitualmente los poderes que esos Dones emulan son más poderosos, pero a medida que avanzan los NTs, las protecciones se equiparan, e incluso en los NTs más elevados protegen por completo del daño que pueda hacerse por medio de Dones. Es como los poderes (sean mágicos, religiosos o psiónicos) que se presentan habitualmente. El DJ que quiera hacer una sociedad de bajo NT cuyas armaduras aguanten los ataques de brujos pese a su bajo NT puede, o limitar más el daño de poderes (cosa que no recomendamos), o lo más habitual en el género, crear armaduras de materiales mágicos o exóticos que protejan de poderes mágicos. Es más, así incluso se justifica a nivel de reglas, si el DJ necesita una justificación de ese estilo, que existan esos materiales exóticos o mágicos tan típicos en las novelas de fantasía.

TRANSPORTE Y COMUNICACIONES

Aparte del NT (y lo que este conlleva) otra de las elecciones más importantes al crear una ambientación será como se transportan y como se comunican, y es que eso va a afectar por completo cómo funcionan las partidas en su ambientación. Uno de los mejores ejemplos que podemos encontrar a este efecto es lo que hacen en **Traveller**, en el que las comunicaciones entre planetas tardan lo mismo que los viajes de las naves que llevan a la gente, y que no haya comunicación instantánea entre planetas afecta a la ambientación de muchas formas distintas, a nivel político, militar, etc. Y lo mismo podemos verlo en ambientaciones de fantasía en las que aparecen métodos de comunicación o de transporte, como en **Eberron** y en muchas otras ambientaciones.

Así pues no solo se trata de escoger un NT y mirar los métodos de comunicación y los métodos de transporte propios de ese NT, sino que también hay que preguntarse si hay alguna tecnología, poder o método de comunicación o viaje que sea más rápido o más lento de lo que corresponde por el NT; y en caso de que sea así, será muy importante pensar qué efecto tendrá a todos los niveles, desde el social al militar, el comercial o el criminal.

Si nos basamos en lo que ha sucedido a lo largo de la historia, podemos ver que no solo los gobiernos autoritarios han intentado siempre controlar los desarrollos tecnológicos de nuevos métodos de comunicación en un intento casi siempre infructuoso de impedir que les dañasen. Las primeras imprentas solo podían existir con permisos reales, con lo que los reyes querían controlar lo que se imprimía para impedir que se publicasen cosas contrarios a ellos.

Por lo general, esos intentos han sido históricamente infructuosos y no han logrado frenar que los distintos avances y métodos de comunicación cada vez hayan supuesto más libertad. Pero eso puede ser muy distinto si dichos avances están controlados por ejemplo, por hechiceros, en un mundo en el que solo unos pocos pueden hacer uso de magia. Ese es solo un ejemplo de los posibles, pero sirve para mostrar perfectamente como si el avance solo lo maneja un grupo pasarán dos cosas, o que dicho grupo se hará con el poder, o que dicho grupo se convertirá en el poder en la sombra o el principal valedor del poder, de tal forma que uno no pueda vivir sin el otro.

Los métodos de comunicación siempre ha sido más fáciles de controlar que los de transporte, pero se pueden dar circunstancias como las que comentamos anteriormente en las que el transporte está controlado por un grupo de magos (o como en **Eberron**, por quienes tienen una especie de tatuaje llamado dragonmark), o por aquellos que toman una sustancia que les permite plegar el espacio, o que la han tomado tanto que han sido mutados y pueden plegar el espa-

cio (como sucede con la especia en **Dune**), o por los únicos que pueden montar dragones, grifos, gusanos gigantes o lo que sea, o por los únicos que pueden de una forma u otra abrir portales a un lugar por el que se pueden desplazar más rápido. Si se dan esas circunstancias los poderes fácticos podrán controlar el transporte.

HABITANDO LA AMBIENTACIÓN

Aunque la pongamos como tercer elemento a tener en cuenta, es necesario indicar que es más que probable que muchas ambientaciones comiencen justamente con la idea de mezclar unas u otras razas en una ambientación, mientras que en otros casos se recurrirá a las razas llamadas “clásicas” de la fantasía porque justamente se desea hacer un homenaje a dichos clásicos. Otra opción, obviamente, es que solo haya humanos. E incluso es posible que se quiera hacer una ambientación en la que solo hay elfos o goblins.

En el Manual del Jugador se pueden encontrar muchos ejemplos de plantillas raciales diseñadas para ser usadas en ambientaciones de fantasía o en ambientaciones de ciencia-ficción. Aunque es perfectamente posible usarlas para un tipo de ambientación distinto. Además, en este manual encontrarás otras plantillas raciales, más apropiadas para Bichos y PNJs, pero que puedes usar perfectamente como jugadores si crees que es lo que la ambientación necesita.

Pero aparte de decidir las razas que habrá, es necesario definir las cantidades. Por ejemplo, en la serie **Stargate** la mayoría de civilizaciones que encuentran los protagonistas por la galaxia son pequeñas en número, lo que no solo tiene un cierto sentido a nivel de producción cinematográfica (reduciendo el coste) sino también lo acaba teniendo narrativamente, y de hecho, si hubiesen encontrado sociedades mucho más numerosas, probablemente la serie se habría visto obligada a contar otras historias muy distintas.

ENEMIGOS Y MONSTRUOS POR TODAS PARTES

Pero aparte de habitar la ambientación con humanos, elfos, uu'man o la raza que se quiera, el DJ siempre debería considerar si en la ambientación que está desarrollando tienen cabida los Bichos de algún tipo, o si solo habrá monstruos humanos.

Si los Bichos tienen cabida en la ambientación, el DJ debería entonces seleccionar cuáles de ellos son útiles para la idea de ambientación que tiene en mente, e incluso hacer las modificaciones pertinentes a los mismos para que se ajusten a su idea inicial. En este manual hay una cantidad más que considerable de ejemplos para todo tipo de ambientaciones, así que el DJ puede usar directamente los Bichos de dicha lista que le interesen, o puede basarse en ellos para crear sus propias iteraciones de las criaturas descritas.

Muchos de los Bichos que presentamos están ya divididos en grupos, y proporcionamos datos sobre la historia y pasado de algunos de ellos e incluso los relacionamos entre sí; proporcionamos también para cada Bicho una interpretación oficial. Pero el DJ debería sentirse libre y legitimado para cambiar lo que considere necesario de los Bichos que proporcionamos para ajustarlos a su ambientación, modificar sus orígenes, sus Dones o lo que quiera.

Además, recuerda que en el Capítulo 5 proporcionamos también un sistema completo de creación de Bichos que puedes usar para diseñar, en un momento y sin apenas trabajo, toda una serie de criaturas monstruosas para lanzar a los jugadores.

TALENTOS DONES Y LIMITACIONES

A continuación llegamos a la que probablemente es la sección de este Capítulo más llena de reglas, y es que escoger qué Talentos, Dones y Limitaciones se permitirán usar en una ambientación y cuáles se usarán en otra

es algo en gran medida intuitivo, por lo que proporcionamos unos cuantos ejemplos con la intención de que le permitan al DJ realizar los ajustes que crea convenientes para reflejar el tipo de ambientación que quiere.

En lo que respecta a Talentos, es perfectamente posible que el DJ encuentre que un Talento concreto no tiene sentido en su partida, y es que aunque los Talentos no representen ningún tipo de capacidad sobrehumana, sino que son capacidades al alcance de cualquier persona, hay Talentos que no solo no tienen sentido en ciertas ambientaciones, sino que son más bien opuestos al espíritu de la ambientación. Por ejemplo, Torturador es un Talento que obviamente no tendrá sentido en muchas partidas, y no solo eso, sino que es perfectamente posible que rompa el estilo de tu narración. Los Doctorados, por ejemplo, son Talentos que difícilmente estarán disponibles en muchas ambientaciones, por ejemplo, al no existir aún las ciencias a las que los Doctorados hacen referencia. Así pues, una vez el DJ tenga clara la ambientación que va a hacer, recomendamos que vaya Talento a Talento decidiendo si quiere conservarlo en su partida o no.

La gran mayoría de Limitaciones rara vez estarán prohibidas, salvo que por la temática de la ambientación no tenga sentido que los jugadores tengan Limitaciones. Esto puede pasar por ejemplo en muchas partidas militares o incluso heroicas. Algunas Limitaciones están relacionadas con Dones y será necesario considerarlas no como las Limitaciones que representan, sino por los Dones a los que dan acceso.

Y esto nos lleva a los Dones. En el **Manual del Jugador** tienes una lista de Dones muy grande, divididos en distintos Orígenes y con toda una serie de reglas para articular dichos Orígenes de una forma u otra. Esos Orígenes intentan reflejar muchas posibilidades, a lo que se unen las reglas alternativas presentes en dicho manual, o en el **Capítulo 4: Implantantes y Biomods del Manual de Equipo y Vehículos**. Pero está claro que dichas reglas y modificaciones no pueden reflejar

todas las posibilidades que el sistema ofrece, así que a continuación vamos a proporcionar una serie de lo que llamamos Familias de Dones que muestran, de una forma distinta a las presentadas hasta el momento, cómo articular listas de Dones para recrear estilos de distintas ambientaciones. Esta sección se encuentra aquí en lugar de en el Manual del Jugador porque está mucho más relacionada con la creación de ambientaciones propiamente dicha que con la creación de personajes, aunque sin duda influirá en ella. Nótese que habrá muchas ambientaciones que en las que los personajes no tengan acceso a Dones, solo a Talentos.

FAMILIAS DE DONES

En muchas ambientaciones los poderes se encuentran agrupados de tal forma que no se puede acceder a todos ellos, sino que la gente que tiene poderes solo puede acceder a unos pocos. Puede ser que las escuelas de magia solo enseñen ciertos hechizos a sus aprendices, o que los Dioses solo den acceso a ciertos Dones a sus seguidores, o quizás quien nace con unos poderes psiónicos solo tiene acceso a poderes de cierto tipo. Estas reglas sirven para crear dichas agrupaciones de poderes que llamaremos **Familias de Dones**, y pueden afectar tanto a Dones de Origen *Mágico*, como de Origen *Psiónico* y de Origen *Religioso*.

La variante de *Familias de Dones* se puede combinar con todas las demás variantes, ya que no es una variante de reglas propiamente dicha (no proporciona más reglas que limitar qué Dones se pueden acceder), sino que tiene mucho más sentido con la idea de mostrar una ambientación que con otra cosa.

Si se usan las Familias de Dones un personaje que adquiere un Don de una Familia solo podrá adquirir Dones de dicha Familia, no de otra. El porqué de esta limitación dependerá por completo de la ambientación y de los motivos que tiene el DJ para hacer que sea así. Sea porque aprender un estilo de magia te imposibilita para escoger otros estilos, sea porque para acceder a unos

poderes psiónicos te imposibilita acceder a otros. Los porqués de las familias variarán mucho de unas ambientaciones a otras, e incluso de unas familias a otras. Para aumentar dicha diferencia entre Familias de Dones, el DJ podría aplicar distintas variantes de reglas a distintas Familias.

Las Familias de Dones existen por varios motivos, y aunque uno de ellos es limitar el poder de los jugadores (al no dejarles escoger libremente los Dones a los que tienen acceso), este no sería el único, o por lo menos no debería serlo, ya que las Familias te dan unas oportunidades increíbles para que los Dones sirvan para contar mejor una historia, para hacerla más emocionante. Lo que Brandon Sanderson dice de un sistema de magia nosotros lo decimos de todos los usos de Dones en ambientaciones: *“deberían ser llamativos visualmente y, al mismo tiempo, ayudar a mejorar el tono de la historia. Debería facilitar la narrativa y proporcionar una fuente de conflictos”*.

A continuación te presentamos varios ejemplos de Familias de Dones. Como verás, en el caso de los Dones Psiónicos que mostramos en la **Tabla 3.1: Familias de Dones Psiónicos**, no hemos equilibrado las familias, de tal forma que algunas tienen muchos poderes, mientras que otras tienen uno o dos. Este aparente desequilibrio tendrá sin duda efectos en la ambientación en la que se usen, pero estos efectos deberían ser distintos. Quizás en una ambientación la gente con Antipsi son los únicos psiónicos tolerados, mientras en una civilización en la que todos tienen poderes son perseguidos y asesinados donde se les descubre. Quizás los Psicometabolistas y los Controladores Corporales responden a dos filosofías tan distintas sobre la naturaleza del ser humano que están en guerra, una guerra encubierta que lleva siglos activa. Las posibilidades como puedes ver son enormes, solo limitadas por tu imaginación.

Las Familias de Dones que presentamos en la **Tabla 3.2: Familias Clásicas de Dones Mágicos o Religiosos** están equilibradas de tal forma que todas las familias tienen la

TABLA 3.1: FAMILIAS DE DONES PSIÓNICOS

Antipsí	Control Corporal	Control de Maquinaria
Neutralizador Psiónico	Almacenador de Oxígeno	Cortacircuitos
	Daño Mejorado	Dios en la Máquina
	Hibernación	Orientación Tecnológica
	Movimiento Acelerado	Interfaz Neuronal
	No Duerme	Zona de Neutralización Tecnológica
	Súper-Rapidez	
	Súper-Resistencia	
	Súper-Salto	
	Súper-Veloz	
Control Mental	Curación Psiónica	Percepción Extrasensorial
Causar Terror	Curación	Médium
Control Mental	Regeneración	Psicometría
Dominación		Radar
Ilusiones		Sonar
Nublar los Sentidos		Visión Nocturna
		Visión Periférica
		Visión Telescópica
Piroquinesis	Psicometabolismo	Psicoquinesis
Ataque Energético	Adherencia	Ataque Telequinético
Cuerpo de Fuego	Ataque Físico	Caída de Pluma
Controlar Fuego	Aumentar de Tamaño	Campo de Fuerza
Crear Fuego	Brazos Largos	Volar (Lumínico)
Detectar Fuego	Camaleón	Volar 1
	Causar Limitación	Volar 2
	Disminuir de Tamaño	Volar 3
	Garras	Telequinesis
	Intangible	
Sanguijuela	Telepatía	Teleportación
Absorber Salud	Ataque Mental	Abrir Portal
Duplicar Poder	Leer Mentes	Parpadeo
	Leer Pensamientos	Teleportación
	Telecomunicación (Telepatía)	

misma cantidad de dones. Se trata de una división de Dones bastante clásica en la que el DJ deberá escoger cuales son de Origen Mágico, cuáles de Origen Religioso, y cuales pertenecen a ambos Orígenes, si hay alguna.

En los Dones de Origen Mágico, también dependerá del DJ escoger si el acceso a un Saber u otro depende de algo como la fecha de nacimiento del personaje, de una herencia genética (alguien con Saber de las Bestias podría tener antepasados Cambiaformas, o alguien con un saber elemental podría tener

algún antepasado con alguna clase de relación con un plano elemental), o simplemente una cuestión de gusto, decidiendo centrarse en una Familia.

En los Dones de Origen Religioso, el DJ deberá decidir qué preceptos pide la deidad que se cumplan (a rajatabla) para darle dichos Dones a aquellas personas que le adoran. Y sobre todo, deberá considerar en qué condiciones se puede perder el favor del dios y por lo tanto el acceso a los Dones.

De todas formas crear otras familias distintas a estas no es difícil. Como puedes ver, el principal requisito es que tenga un mínimo sentido narrativo, pero aparte de esto los Dones ya tienen cada uno sus propias formas de autorregularse, por lo que no es necesario establecer añadidos a este respecto. Aunque es posible que en la búsqueda de un sistema de magia distinto y original a algún DJ se le ocurra añadir reglas dependiendo de la Familia; no hay problema, y siempre que se haga con cuidado de no desequilibrar puede tener efectos narrativos muy interesantes. Además, con las reglas de creación de Dones que proporcionamos, es posible crear Dones nuevos con los que hacer listas de Familias completamente distintas y originales que puedan servir a los intereses específicos del DJ a la hora de crear la ambientación.

NUEVOS ORÍGENES

Pero la creación de nuevos Dones y nuevas Familias de Dones no es todo. Otra de las herramientas de las que dispone el DJ, y una de las más poderosas, es la creación de nuevos Orígenes.

Esto no es algo que deba ser usado a la ligera, pero es una herramienta muy poderosa. Toda la trama de la **Kontrolle Krise** gira alrededor de un nuevo Origen y de los problemas que trae. Y como verás en el universo de **Espacioscuro**, los Dones de Origen Psiónico no funcionarán igual a como se indica en el manual, sino que en dicha ambientación los poderes psiónicos tienen consideraciones muy profundas detrás, y mucho que decir en el futuro de la ambientación.

En este sentido no hay una regla fija que usar, sino que lo mejor es que se fijen en cómo funcionan los distintos Orígenes y que adapten las distintas reglas usadas para sus propias ideas. Lo más importante, si se rompen las reglas que tenga un motivo, sea narrativo, o sea motivado por la ambientación.

La otra mejor recomendación que le podemos dar es que, si se cambian las reglas, lo mejor es no considerar los cambios escritos en piedra. También es necesario estar dispuesto a escuchar las opiniones de los jugadores sobre los cambios que se hagan para adaptarlos, porque al fin y al cabo, el motivo final tiene que ser la diversión de todos.

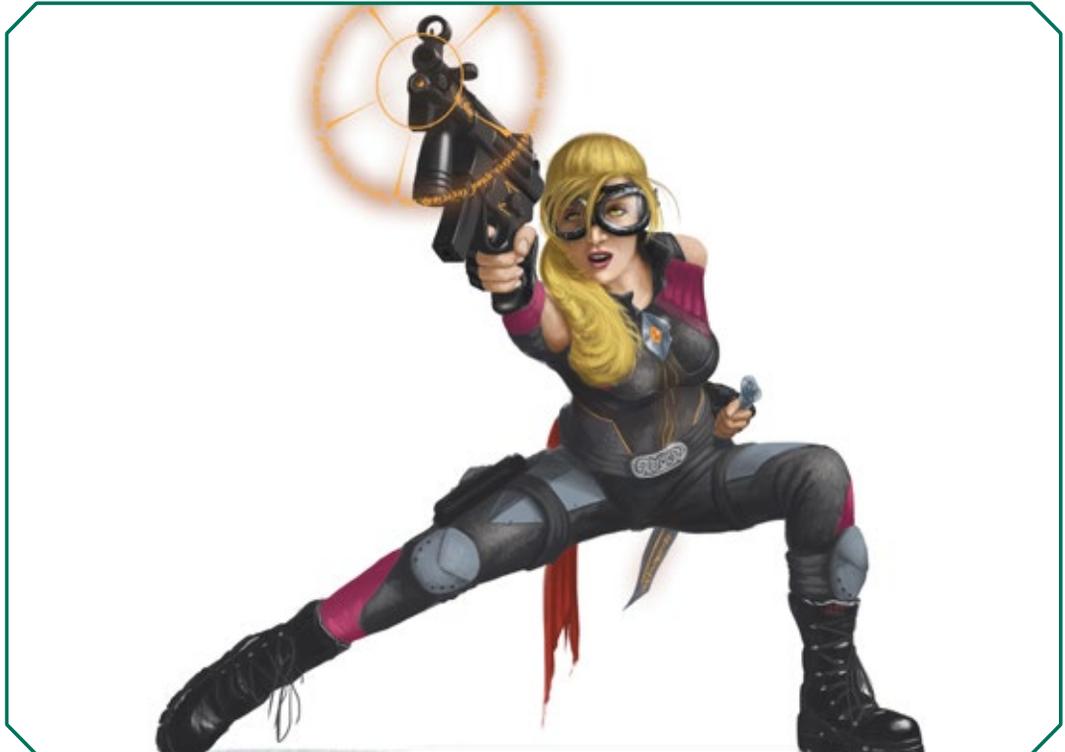


TABLA 3.2: FAMILIAS DE DONES MÁGICOS O RELIGIOSOS

Saber de la Guerra	Saber de la Luz	Saber de la Mente
Campo de Fuerza	Ataque Energético	Ataque Mental
Daño Mejorado	Bendición Divina	Causar Terror
Intangible	Campo Anti-Magia	Control Mental
Nublar los Sentidos	Campo de Fuerza	Dominación
Parpadeo	Curación	Ilusiones
Radar	Longevo	Leer Mentes
Regeneración	Resistencia a (Magia)	Leer Pensamientos
Telecomunicación (Telepatía)	Regeneración	Nublar los Sentidos
Volar 1	Visión Nocturna	Telecomunicación (Telepatía)
Saber de la Muerte y los Sueños	Saber de la Naturaleza	Saber de la Oscuridad
Ataque Mental	Adherencia	Camaleón
Augurios	Branquias	Ilusiones
Causar Limitación	Camaleón	Intangible
Empatía (Espiritual)	Cambiaformas (solo formas animales)	Infravisión
Intangible	Curación	Maldición
Maldición	Empatía (Animal o Vegetal)	Metamorfo
Médium	Movimiento Acelerado	Nublar los Sentidos
Psicometría	Resistencia a	Visión Nocturna
Telecomunicación (Telepatía)	Regeneración	Zona de Silencio
Saber de la Protección y la Curación	Saber de la Tierra	Saber de las Bestias
Campo Anti-Magia	Brazos de Hierro	Caída de Pluma
Campo de Fuerza	Controlar (Tierra)	Camaleón
Curación	Crear (Tierra)	Cambiaformas (solo formas animales)
Empatía (Animal, Espiritual o Vegetal)	Cuerpo de Tierra	Cola
Hibernación	Daño Mejorado	Cuernos
Médium	Detectar (Metales)	Empatía (Animal)
Resistencia a	Longevo	Garras
Regeneración	Súper-Resistencia	Visión Telescópica
Súper-Resistencia	Tunelador	Volar 1
Saber del Agua	Saber del Aire	Saber del Fuego
Anfibio	Ataque Energético (Electricidad)	Ataque Energético (de Fuego)
Branquias	Campo de Fuerza	Controlar (Fuego)
Controlar (Agua)	Controlar (Aire)	Crear (Fuego)
Crear (Agua)	Crear (Aire)	Cuerpo de Fuego
Cuerpo de Agua	Cuerpo de Aire	Detectar (Fuego)
Detectar (Agua)	Detectar (Gases)	Infravisión
Sonar	No Respira	Movimiento Acelerado
Súper-Rapidez	Súper-Salto	Resistencia al Calor
Súper-Salto	Volar 1 o 2	Resistencia al Fuego

ESTRÉS, LOCURA, Y CORRUPCIÓN

Las reglas de Estrés, Locura y Corrupción pueden ser un mecanismo especialmente útil para algunos tipos de campañas, aunque bastante inútil en otras. Es muy importante que el DJ evalúe antes de empezar si quiere usar esa clase de reglas en su campaña. Y es que su uso puede cambiar considerablemente la forma en que los jugadores perciben la ambientación en la que juegan. Y justo por eso, al ser un mecanismo que refuerza ciertos estilos de narración pero que puede afectar negativamente en otros, es necesario ser consciente del efecto que tiene usar una u otra de las reglas, usarlas todas, y cuándo usarlas.

Las Reglas de Estrés, Locura y Corrupción sirven básicamente para ver si el encuentro con una escena macabra, un monstruo, una idea que no puede entender, o cualquier otro tipo de evento horrible y/o asqueroso tiene algún efecto mental, o incluso físico en los personajes que lo ven. Pero claro, en cada ambientación las reglas tienen sentidos y usos distintos, así pues, en ambientaciones de terror tendrá mucho sentido usar Estrés y Locura, pero cuando haya monstruos corruptores, o simplemente piedras que emitan Caos y transformen todo lo que toquen serán necesarias reglas como las de la Corrupción. Además, en partidas ciberpunk o transhumanistas las reglas de Humanidad sirven para medir cómo con cada Implante y Biomod que el personaje use le van quitando su humanidad, y si además en la ambientación se usan reglas de Locura o Corrupción puede tener efectos narrativos interesantes.



Hay varias maneras de orientar el uso de las Tiradas de Estrés, Locura y Corrupción, dependiendo de lo que se quiera conseguir con ellas. La primera opción es no utilizar Tiradas de Estrés, Locura y Corrupción por muy horrosas que sean algunas de las cosas que se encuentran o vean los jugadores. Esto marcará por completo el tono de las partidas, dándole un cierto estilo heroico, o puede servir para representar una partida con el estilo grotesco de ciertos dibujos animados modernos.

Si lo que se quiere es conseguir una cierta sensación de género de terror, pero sin que sea horrífico por sí mismo, lo ideal es realizar muchas tiradas de Estrés, Locura y Corrupción, pero poniéndoles una dificultad baja, o utilizando únicamente los efectos suaves. Con esto se puede conseguir esa sensación del género de susto fácil y gritos exagerados.

Otra posibilidad es que se quiera conseguir infundir **auténtico miedo** (o por lo menos intentarlo, ya que esto es realmente difícil); en tal caso lo ideal es utilizar Tiradas de Estrés, Locura y Corrupción, pero muy de cuando en cuando, solo en los momentos más terroríficos, o cuando se quiera incidir sobre un aspecto concreto. Y a ser posible, tras haber creado toda una atmósfera de miedo antes de empezar con las cosas realmente terroríficas.

El uso cuidadoso y planificado de las Tiradas de Estrés, Locura y Corrupción puede producir auténtico miedo en los jugadores; y cuanto menos frecuentes sean, y más bien utilizadas estén, más miedo provocarán cuando pidas que hagan una tirada.





Capítulo 4:

Creando Sistemas Solares

- HABLA PROTETNIC VOGON JELTZ, DE LA JUNTA DE PLANIFICACIÓN DEL HIPERESPACIO GALÁCTICO - SIGUIÓ ANUNCIANDO LA VOZ-. COMO SIN DUDA SABÉIS, LOS PLANES PARA EL DESARROLLO DE LAS REGIONES REMOTAS DE LA GALAXIA EXIGEN LA CONSTRUCCIÓN DE UNA RUTA DIRECTA HIPERESPACIAL A TRAVÉS DE VUESTRO SISTEMA ESTELAR, Y, LAMENTABLEMENTE, VUESTRO PLANETA ES UNO DE LOS PREVISTOS PARA SU DEMOLICIÓN. EL PROCESO DURARÁ ALGO MENOS DE DOS DE VUESTROS MINUTOS TERRESTRES. GRACIAS.

PROTETNIC VOGON JELTZ,
DOUGLAS ADAMS



Este capítulo, como no podría ser de otra manera, se encuentra en este libro en gran medida como herencia de los orígenes de CdB, que son propios de un juego de ciencia ficción. Y porque creemos que como juego genérico debe incluir un sistema de creación, tanto de Sistemas Solares como de Planetas, para cuando sea necesario crear un lugar, se tenga una herramienta a mano.

La Creación de Sistemas Solares está dividida en **10 pasos**. Si se pretende crear un Sistema Solar completo es necesario recorrerlos todos. Si por el contrario solo se pretende crear un Planeta o un asteroide solo es necesario realizar los **pasos 3 a 10**.

El sistema de generación de sistemas solares y planetas que presentamos es aleatorio. El DJ que no quiera hacerlo aleatoriamente solo tiene que escoger lo que quiera de las opciones presentadas.

PRIMER PASO: CREANDO SECTORES ESPACIALES

Muchas veces, cuando se diseñe un sistema solar, no se va a utilizar solo, sino que se pretende usar junto con otros sistemas solares.

Por pura comodidad, y porque nos gusta mucho **Traveller**, utilizaremos *Mapas de Subsector* y los *Mapas de Sector* claramente inspirados por aquel juego para representar el universo. Cada sector mide 32 parsecs por 40 parsecs (1 parsec = 3,26 años luz). Cada sector está dividido en 16 subsectores (de 8 parsecs por 10 parsecs). Pero el DJ es libre de usar lo mapas que le interese, y dejar de lado lo que le parezca superfluo. El Mapa de Sector sirve para indicar todos los planetas que están en un sector, así como rutas comerciales típicas, fronteras, etc. El Mapa de Subsector tiene la misma función, pero proporcionando muchos más detalles sobre los distintos mundos.

Los Subsectores son el entorno natural de las aventuras en las que se viaje a otros sistemas solares, pues al ser reducidos permiten moverse por el espacio, pero sin exigirle al DJ que desarrolle todo, sino solo una pequeña parte. Los Sectores son el entorno natural de las campañas, ya que al proporcionar más espacio permiten la interrelación de más elementos, añaden espacio que explorar (con sus correspondientes maravillas y peligros) y proporcionan más espacio para que las campañas sean más trascendentes, si es lo que el DJ y los jugadores quieren.

Pero, ¿está el espacio muy poblado?, y ¿cuál es la proporción de planetas habitables en la inmensidad de la galaxia? El DJ puede decidir a su gusto dónde hay sistemas solares y cuáles tienen planetas habitables o no. Pero si se quiere diseñar un mapa de tamaño Sector se puede hacer también aleatoriamente. Aun así, el sistema aleatorio que presentamos más abajo deja una importante elección en manos del DJ, lo poblado (de estrellas) que está una zona u otra. Esto marca mucho la geografía estelar, y esta es tan importante en el espacio cómo lo es la geografía en la Tierra. Afecta a las guerras, al comercio, a la manera de ser de los lugareños y en definitiva a la sociedad en todos sus aspectos.

DETERMINANDO LA PRESENCIA DE UN SISTEMA SOLAR

El DJ debe decidir si se trata de una zona extremadamente poblada de estrellas, muy poblada, con una densidad de población estelar normal, con una baja densidad de estrellas, o si se trata de un vacío estelar en el que hay algunos planetas. Esta decisión se debería mantener en todo el subsector (o parte de un subsector y parte de otro), aunque el tamaño depende de la **geografía estelar** que quiera el DJ para su ambientación.

Una vez se haya decidido lo poblado que está un subsector se debe ir parsec a parsec (esto es, **hexágono a hexágono**) determinando si hay sistema solar o no en cada parsec. Esto puede ser decidido por el DJ también, o ser determinado aleatoriamente.

Cómo puede verse en la **Tabla 4.1: Generando Densidad Estelar**, una tirada de 2d6 puede usarse para generar la Densidad concreta de una zona, si eso no se tiene claro. Asimismo, si el DJ quiere generar aleatoriamente la existencia de un sistema solar en un parsec concreto, podrá usar la misma tabla mirando la densidad de estrellas que se haya decidido (o generado aleatoriamente) que hay en la zona en cuestión, y consultando el valor que aparece en la columna de **Existencia de Sistema Solar** que indica el número a igualar o superar en 2d6 para que haya un sistema solar en un parsec concreto.

Esta información debe apuntarse en el Mapa de Subsector. Los Mapas utilizan un código por el que te va a resultar fácil referirte a un planeta, sector o subsector, y que puedes ver en el lateral.

Los Sectores están divididos en 16 Subsectores. La nomenclatura de los mismos depende de la columna y la fila en que se encuentren, separados del nombre del Sector en que se encuentren por un guión.

Primero se indica la columna en la que se encuentra el subsector. Los que se encuentran en la primera columna empiezan denominándose A, los de la segunda B, y así sucesivamente. Tras esto se indica en la fila en la que se encuentra el subsector. Los que se encuentran en la primera fila continúan su nombre de subsector con un 1, los de la segunda con un 2, y así sucesivamente. Por lo tanto el nombre de un subsector concreto dentro del Sector Terra podría ser Terra-A3 (en la primera columna, tercera fila), o Terra-C2 (en la tercera columna, segunda fila).

Los Subsectores tienen 8×10 parsecs. Cada uno de ellos se representa por un hexágono en el Mapa de Subsector.

El sistema para referirse al hexágono en cuestión es el mismo que se utiliza para distinguir entre Sectores, pero en el subsector hay más números y letras. Por ejemplo un parsec concreto puede ser A4, C7 o F3.

La manera de referirse a un planeta es la siguiente. Primero el nombre del Sector en el que se encuentra, luego el código del Subsector, separado por un guión. Y tras este, y separado de él por un punto, el nombre del planeta. Por ejemplo Terra-C2.D4, que hace referencia al parsec D4 del Subsector C2 en el Sector Terra.

Otra opción es darle nombre a los Subsectores. En el ejemplo anterior, si el Subsector C2 se llamase Sol el nombre sería Terra-Sol.D4, Terra, Sol-D4, o cualquier forma de escribirlo que le agrade al DJ.

La forma de escribirlo es en realidad una pura conveniencia, por lo que el DJ puede utilizar la que más le guste o que sirva mejor para la ambientación, y puede incluso usar distintas formas de anotar los nombres de planetas, sectores y subsectores para cada cultura.

La existencia de una estrella en un hexágono se marca con un • en el Mapa de Subsector.

Nomenclatura de los Subsectores

A1	B1	C1	D1
A2	B2	C2	D2
A3	B3	C3	D3
A4	B4	C4	D4

TABLA 4.1: GENERANDO DENSIDAD ESTELAR

Tirada	Densidad	Existencia de Sistema Solar
1-2	Zona Extremadamente Poblada	5+
3-4	Zona Muy Poblada	7+
5-8	Zona Poblada	9+
9-10	Zona Poco Poblada	11+
11-12	Vacío Estelar	12

SEGUNDO PASO: ESTRELLAS Y ÓRBITAS DEL SISTEMA SOLAR

Para crear el Sistema Solar podríamos hacer un complicado sistema que calcule las órbitas con realismo, que determine en el caso de ser un sistema binario cuál es la órbita del segundo sol, y cómo modifica este segundo sol las órbitas de los planetas, etc. Pero no vamos a hacerlo, pues pensamos que para una partida de rol tal nivel de detalle no es necesario. Este sistema calcula esos mismos datos, pero el modelo estelar que utiliza es extremadamente simplista, relativamente poco realista y no requiere cálculos complicados. Contiene lo necesario para crear mundos para partidas de rol y que sea creíble y verosímil.

Al generar un Sistema Solar lo primero es saber la cantidad de estrellas que tiene un sistema. Para ello tiraremos 2d6 en la columna **Número de Estrellas** de la **Tabla 4.2: Número de Estrellas y Órbitas**.

TIPOS DE SISTEMAS SOLARES SEGÚN NÚMERO DE ESTRELLAS

- ◆ **Sistema Solar de 1 estrella:** Este es el Sistema Solar clásico. Como el nuestro. Es el más común.
- ◆ **Sistema Binario (2 estrellas):** Este Sistema Solar tiene 2 estrellas. El DJ tiene que determinar en qué órbita se encuentra la estrella acompañante. Para ello debe tirar 2d6:
 - ◆ **2 a 4:** La estrella acompañante está muy cerca del sol y no molesta a los planetas.
 - ◆ **5 a 9:** La estrella acompañante se encuentra entre las órbitas de los planetas, **lo que proporciona un -3 a la tirada para determinar el Número de Órbitas.**
 - ◆ **10 a 12:** La estrella acompañante se encuentra muy lejos, y no interfiere con las órbitas de los planetas.

◆ **Sistema Trinario (3 estrellas):** Este sistema tiene 3 estrellas. El DJ tiene que determinar en qué órbita se encuentran las estrellas acompañantes. Para ello debe tirar 2d6, como si se tratase de un Sistema Binario, pero tira una vez para cada estrella acompañante.

- ◆ Si ambas acompañantes coinciden muy próximas a la estrella primaria, ambas orbitan alrededor de esta.
- ◆ Si ambas acompañantes coinciden en la zona orbital, lo más habitual es que cada una de las acompañantes se encuentre en una órbita distinta, aunque el DJ puede decidir que una de las acompañantes orbita a la otra.
- ◆ Si ambas acompañantes coinciden muy cerca del sol, ambas orbitan alrededor de la estrella primaria.
- ◆ Si ambas acompañantes coinciden en la zona más lejana, lo más habitual es que una de las acompañantes orbite a la otra, aunque el DJ puede decidir que cada una se encuentre en una órbita distinta.

Tras determinar el tipo de Sistema Solar hay que determinar el Número de Órbitas que contienen planetas. Para ello tiraremos 2d6 en la columna **Número de Órbitas** de la **Tabla 4.2: Número de Estrellas y Órbitas**. El resultado indica el número de órbitas que tienen planetas o campos de asteroides.

TABLA 4.2: NÚMERO DE ESTRELLAS Y ÓRBITAS

Tirada	Número de Estrellas	Número de Órbitas
2	3 estrellas	2
3	2 estrellas	3
4	2 estrellas	4
5	1 estrella	5
6	1 estrella	6
7	1 estrella	7
8	1 estrella	8
9	1 estrella	9
10	2 estrellas	10
11	2 estrellas	11
12	3 estrellas	12

TERCER PASO: CONTENIDOS DE LAS ÓRBITAS

A continuación hay que determinar qué se puede encontrar en cada una de las órbitas planetarias que hemos generado. Podemos encontrar anillos de asteroides, gigantes de gas, planetas habitables, etc. La creación de órbitas se hace **órbita a órbita**, empezando por la más cercana a la estrella primaria y continuando hacia afuera.

CONTENIDO DE LA ÓRBITA

Primero debemos comprobar qué contiene la órbita. Para ello tiraremos 2d6 y al resultado le sumaremos un valor que dependerá del número de órbita del que se trate:

- ◆ Si se trata de la primera órbita, nunca añadimos nada a la tirada.
- ◆ Si se trata de la segunda o tercera órbita, añadimos 1 a la tirada.
- ◆ Si se trata de la cuarta o quinta órbita, añadimos 2 a la tirada.
- ◆ Si se trata de la sexta o séptima órbita, añadimos 3 a la tirada.
- ◆ Si se trata de la octava o novena órbita, añadimos 4 a la tirada.
- ◆ Si se trata de la décima o undécima órbita, añadimos 5 a la tirada.
- ◆ Si se trata de la duodécima órbita, añadimos 6 a la tirada.

El resultado de esta tirada se consulta en la **Tabla 4.3: Creando Órbitas** para obtener el Tipo de Planeta (o si hay un anillo de asteroides) que podemos encontrar en dicha órbita. A continuación explicamos ligeramente los Tipos de Planetas, aunque todos ellos se generan en el siguiente paso, donde se explican con mayor extensión.

- ◆ **Planetas Enanos:** Los planetas enanos tienen un diámetro entre los 200 km y los 800 km. No suelen tener atmósfera ni satélites.
- ◆ **Planetas Pequeños:** Los planetas pequeños tienen un diámetro entre los 801 km

y los 7.000 km. Pueden tener atmósfera, pero por lo general sus atmósferas son tenues. Pueden tener hasta 3 satélites.

- ◆ **Planetas Medianos:** Los planetas medianos tienen un diámetro entre los 7.001 km y los 12.000 km. Pueden tener atmósfera. Pueden tener hasta 3 satélites.
- ◆ **Planetas Grandes:** Los planetas grandes tienen un diámetro entre los 12.001 km y los 21.000 km. Pueden tener atmósfera, pero por lo general sus atmósferas son densas o exóticas. Pueden tener hasta 3 satélites.
- ◆ **Anillos de Asteroides:** Están compuestos por cientos, si no miles, de planetoides de no más de 200 km. Estos no tienen atmósfera. Muy habitualmente contienen minerales valiosos.
- ◆ **Gigantes de Gas:** Estos planetas son similares a Júpiter, Saturno, Urano y Neptuno (que son Gigantes de Gas). Su tamaño es superior a los Planetas Grandes (los Gigantes de Gas Pequeños doblan el tamaño de los Planetas Grandes). Su atmósfera nunca es respirable. Pueden tener muchas lunas, algunas de las cuales pueden ser planetas por derecho propio, e incluso puede que sean habitables.

TABLA 4.3: CONTENIDOS DE LAS ÓRBITAS

Tirada	Tipo de Planeta
2	Planeta Enano
3	Planeta Enano
4	Planeta Pequeño
5	Planeta Pequeño
6	Planeta Mediano
7	Planeta Mediano
8	Planeta Mediano
9	Planeta Mediano
10	Planeta Grande
11	Planeta Grande
12	Gigante de Gas
13	Anillo de Asteroides
14	Gigante de Gas (Pequeño)
15	Gigante de Gas
16 o +	Anillo de Asteroides

CUARTO PASO: TAMAÑOS DE LOS PLANETAS

En este paso crearemos los tamaños de los distintos Tipos de Planetas que ocupen el Sistema Solar. Por pura comodidad y para evitar ir dando vueltas por el libro, recomendamos generar primero todos los planetas de un tipo, luego todos los del tipo siguiente, etc.

PLANETAS ENANOS

A continuación vamos a crear los planetas enanos que hay en el Sistema Solar. Si no hay planetas enanos avanza al siguiente paso. Asimismo, si el DJ no piensa utilizar el planeta enano para nada en su partida puede pasar al siguiente paso.

Los Planetas Enanos no suelen tener ni atmósfera ni satélites (aunque pueden) **y su Gravedad suele estar Entre 0 y 0.5 G**. Solo suele ser necesario calcular el tamaño del planeta tirando 2d6 en la **Tabla 4.4: Planetas Enanos**.

Es posible habitar un planeta enano, pero para ello son necesarias, por lo general, instalaciones capaces de proporcionar la atmósfera y la gravedad necesaria para la especie (o especies) que habite en el planeta. También debe ser capaz de proveerse de alimentos de alguna manera.

TABLA 4.4: PLANETAS ENANOS

Tirada	Tamaño del Planeta
2	Menores que 200 km
3	Entre 201 y 300 km
4	Entre 301 y 400 km
5-6	Entre 401 y 450 km
7	Entre 451 y 500 km
8-9	Entre 501 y 550 km
10	Entre 551 y 600 km
11	Entre 601 y 700 km
12	Entre 701 y 800 km

ANILLOS DE ASTEROIDES

Tras los planetas enanos vamos a crear los anillos de asteroides que haya en el Sistema Solar. Si no hay, avanza al siguiente paso. Asimismo, si el DJ no piensa utilizar los anillos de asteroides en su partida, puede avanzar al siguiente paso.

Los Anillos de Asteroides no suelen tener ni atmósfera ni satélites y su Gravedad suele estar Entre 0 y 0.5 G. Solo suele ser necesario calcular la cantidad de asteroides tirando 2d6 en la **Tabla 4.5: Anillos de Asteroides**, siendo el valor en millones de asteroides.

El **tamaño de los asteroides** varía enormemente, pero rara vez sobrepasa los 200 kilómetros de diámetro: un 70% de los asteroides no tienen más de 2 km, un 10% llega a los 50 km, un 10% mide hasta los 100 km, un 9% llega a los 200 km, un 0,5% mide hasta los 500 km, un 0,4% no mide más de 750 km y solo un 0,1% llega a alcanzar los 1.000 km.

Es posible habitar un asteroide, pero para ello son necesarias, por lo general, instalaciones capaces de proporcionar la atmósfera y la gravedad necesaria para la especie (o especies) que habite en el planeta. También debe ser capaz de proveerse de alimentos de alguna manera, igual que si se tratase de un planeta enano.

TABLA 4.5: ANILLOS DE ASTEROIDES

Tirada	Nº de Asteroides (en Millones)
2	1 a 10
3	10 a 50
4	50 a 100
5-6	100 a 200
7	200 a 300
8-9	300 a 400
10	400 a 600
11	800 a 800
12	800 a 1.000

GIGANTES DE GAS

Los gigantes de Gas suelen ser más importantes, ya que son utilizados habitualmente como fuente de Hidrógeno y otros elementos que se utilizan en muchos motores y generadores. En Sistemas Solares ampliamente colonizados es muy posible que encontremos estaciones orbitales en alguno de sus gigantes de gas (preferiblemente el que tenga mejor “clima”).

El núcleo de los Gigantes de Gas Pequeños está compuesto principalmente de hielo (aunque no necesariamente de agua). El de los Gigantes de Gas está compuesto de hidrógeno comprimido de manera exótica, formando una materia que es más densa y compacta que cualquier material conocido actualmente. La atmósfera de un gigante de gas está compuesta principalmente por Hidrógeno y Helio, aunque en su atmósfera se pueden encontrar muchos otros gases en proporciones que varían mucho de un gigante a otro.

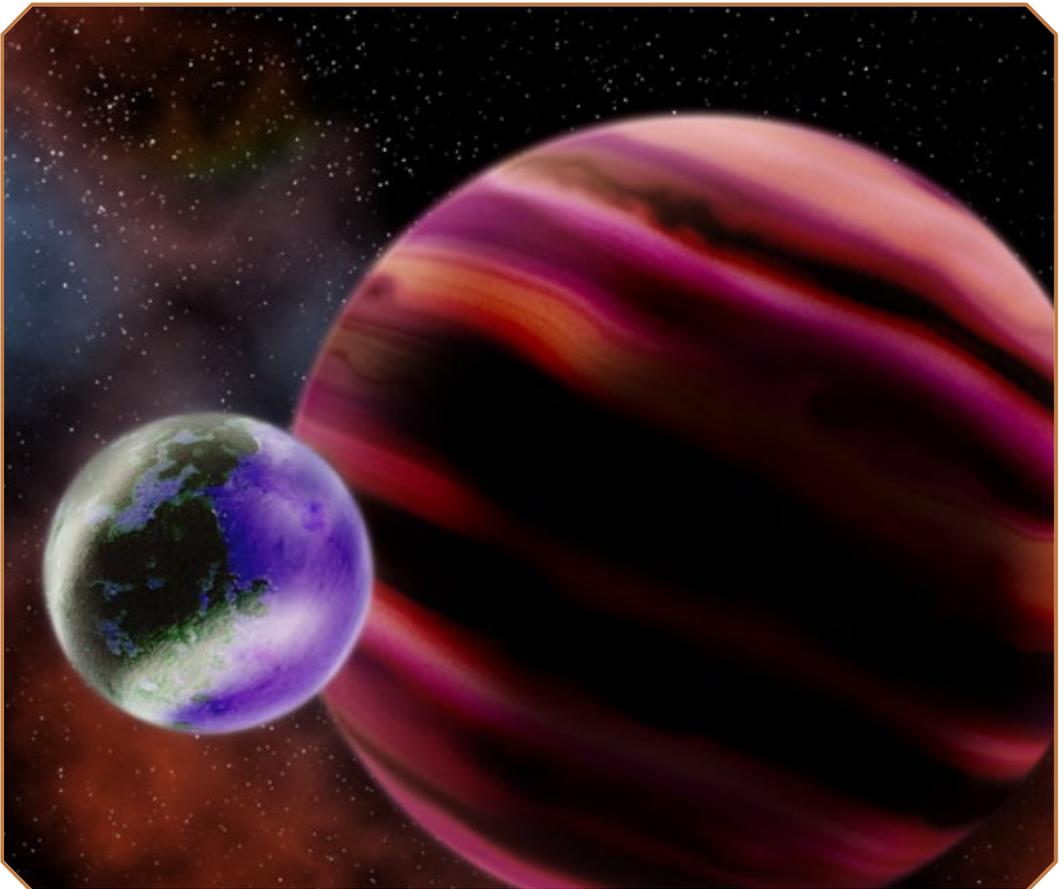
Para generar un Gigante de Gas el primer paso es averiguar su **tamaño**, y lo segundo es averiguar cuántos **satélites** tiene y si forman un **anillo** (o varios) a su alrededor. Las dos tiradas necesarias para generar el Gigante de Gas se hacen en la **Tabla 4.6: Gigantes de Gas** (página 69).

TAMAÑO DE LOS GIGANTES DE GAS

Para generar el tamaño de los Gigantes de Gas se tira 2d6 en la columna que corresponda (la de Gigantes de Gas Pequeños o la de Gigantes de Gas normales). El tamaño es el **diámetro del Gigante de Gas en kilómetros**.

SATÉLITES Y ANILLOS

Los Gigantes de Gas son conocidos por sus satélites y sus anillos. Para generarlos utilizaremos una tirada de 2d6 en la tercera columna de la **Tabla 4.6: Gigantes de Gas**.



Esta tirada será modificada por factores cómo el tamaño del gigante y la distancia a la que se encuentre del sol:

- ◆ Si se trata de un Gigante de Gas Pequeño, se tiene un -1 a la tirada.
- ◆ Si se trata de un Gigante de Gas de menos de 500.000 km de diámetro, se tiene un +1 a la tirada.
- ◆ Si se trata de un Gigante de Gas de más de 500.000 km de diámetro, se tiene un +2 a la tirada.
- ◆ Si el gigante está en una de las 3 órbitas anteriores a la última, tiene un +2 a la tirada.
- ◆ Si el gigante está en la última órbita, tiene un +3 a la tirada.

EL FORMATO DE LOS SATÉLITES Y LOS ANILLOS ES EL SIGUIENTE:

- ◆ Si el resultado de la tirada es “1 a 10”, “11 a 20” o “21 o +” el DJ escoge la cantidad de satélites de entre las cifras indicadas.
- ◆ Si el resultado de la tirada es un número seguido de (**Anillo**) más una cifra como la expresada arriba, quiere decir que tiene el número de satélites indicado como parte de un Anillo y además el DJ debe escoger la cantidad de satélites de entre las cifras indicadas, que podrán estar fuera del Anillo o dentro según el DJ prefiera.

- ◆ Si el resultado de la tirada es un número seguido de (**Anillo**) más otro número seguido de (**Anillo**) más una cifra como la expresada arriba, quiere decir que tiene el número de satélites indicado formando dos Anillos distintos, y además el DJ debe escoger la cantidad de satélites de entre las cifras indicadas, que podrán estar fuera del Anillo o dentro, según el DJ prefiera. Alternativamente, el DJ puede sumar los dos anillos en uno, o separarlos en tres. Los anillos pueden estar en posiciones muy distintas, pero también es posible que se encuentren en un plano muy similar, dando la sensación desde lejos de tratarse de un solo Anillo.

PLANETAS PEQUEÑOS, MEDIANOS Y GRANDES

La mayoría de planetas que podemos encontrar en las órbitas entran dentro de estas tres categorías: **Pequeños, Medianos y Grandes**. Para generar el tamaño del Planeta se tira 2d6 en la columna que corresponda de la **Tabla 4.7: Tamaño de Planetas Pequeños, Medianos y Grandes** según el tamaño del planeta. El resultado es el diámetro del planeta en kilómetros. El tamaño del planeta afectará a la gravedad, a la atmósfera y a la hidrosfera, como veremos en el siguiente paso.



Para determinar si los **Planetas Pequeños** tienen **satélites** tira 2d6. Con un 11 tienen un satélite, y con un 12 tienen dos satélites; pero serán lunas realmente diminutas: meros meteoritos capturados en su órbita (y que quizás dentro de varios cientos de años acaben estrellándose en el planeta). Para determinar si los **Planetas Medianos** tienen satélites lanza 2d6. Con un resultado de 9 o más tienen satélites. Luego lanza 1d6, con un 1-2 tiene un satélite, con un 2-3 tienen 2 satélites, y con un 5-6 tiene 3 satélites. Para determinar si los **Planetas Grandes** tienen satélites lanza 2d6. Con un resultado de 7 o más tienen satélites. Luego lanza 1d6, con un 1-2 tiene un satélite, con un 2-3 tienen 2 satélites, y con un 5-6 tiene 3 satélites.

QUINTO PASO: GRAVEDAD, ATMÓSFERA E HIDROSFERA

En este paso crearemos las distintas gravedades, atmósferas e hidrosferas de los distintos planetas, para lo que será necesario haber determinado el tamaño de estos en el paso anterior. Ahora determinaremos la gravedad, la atmósfera y por último la hidrosfera del planeta. Todo esto se determina con tres tiradas de 2d6 a las que se les aplican ciertos modificadores.

TABLA 4.6: GIGANTES DE GAS

Tirada	Tamaño del Gigante de Gas (Pequeño)	Tamaño del Gigante de Gas	Satélites y Anillos
2 o -	Menores que 50.000 km	Entre 320.001 y 360.000 km	1 a 10
3	Entre 50.001 y 100.000 km	Entre 360.001 y 400.000 km	11 a 20
4	Entre 100.001 y 120.000 km	Entre 400.001 y 440.000 km	21 o +
5-6	Entre 120.001 y 160.000 km	Entre 440.001 y 480.000 km	3 (Anillo) + 1 a 10
7	Entre 160.001 y 190.000 km	Entre 480.001 y 520.000 km	6 (Anillo) + 11 a 20
8-9	Entre 190.001 y 220.000 km	Entre 520.001 y 560.000 km	9 (Anillo) + 21 o +
10	Entre 220.001 y 240.000 km	Entre 560.001 y 600.000 km	3 (Anillo) + 6 (Anillo) + 3 a 10
11	Entre 240.001 y 260.000 km	Entre 600.001 y 640.000 km	6 (Anillo) + 9 (Anillo) + 11 a 20
12 o +	Entre 260.001 y 320.000 km	Más de 640.001 km	9 (Anillo) + 12 (Anillo) + 21 o +

TABLA 4.7: TAMAÑO DE PLANETAS PEQUEÑOS, MEDIANOS Y GRANDES

Tirada	Tamaño de Planetas Pequeños	Tamaño de Planetas Medianos	Tamaño de Planetas Grandes
2	801 km - 1.000 km	7.001 km - 7.500 km	12.001 km - 13.000 km
3	1.001 km - 1.500 km	7.501 km - 8.000 km	13.001 km - 14.000 km
4	1.501 km - 2.500 km	8.001 km - 8.500 km	14.001 km - 15.000 km
5-6	2.501 km - 3.500 km	8.501 km - 9.000 km	15.001 km - 16.000 km
7	3.501 km - 4.500 km	9.001 km - 10.000 km	16.001 km - 17.000 km
8-9	4.501 km - 5.500 km	10.001 km - 10.500 km	17.001 km - 18.000 km
10	5.501 km - 6.000 km	10.501 km - 11.000 km	18.001 km - 19.000 km
11	6.001 km - 6.500 km	11.001 km - 11.500 km	19.001 km - 20.000 km
12	6.501 km - 7.000 km	11.501 km - 12.000 km	20.001 km - 21.000 km

Los Planetas Enanos y los Asteroides no suelen tener atmósfera y su Gravedad suele estar entre 0 y 0.5 G, pero si se quieren se puede crear igualmente, pues proporcionamos los Modificadores correspondientes.

GRAVEDAD

La Gravedad en la superficie de un planeta depende de la densidad y del tamaño del mismo. Como la densidad no es un elemento que generemos (ya que su valor en el mundo de juego es mínimo, si no nulo) solo modificaremos la gravedad dependiendo del tamaño del planeta. Este modificador se aplica a una tirada de 2d6 en la **Tabla 4.8: Gravedad**.

MODIFICADORES SEGÚN EL TAMAÑO DEL PLANETA

- ◆ Si el Tamaño del planeta es inferior a los 200 km (**Anillos de Asteroides**), recibe un -5 a la tirada
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 200 y los 800 km (**Planetas Enanos** y **Anillos de Asteroides**), recibe un -4 a la tirada
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 801 y los 5.500 km (**Planetas Pequeños**), recibe un -3 a la tirada
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 5.501 y 7.000 km (**Planetas Pequeños**), recibe un -2 a la tirada.

TABLA 4.8: GRAVEDAD

Tirada	Gravedad
2 o -	0 G - 0,5 G
3	0 G - 0,5 G
4	0 G - 0,5 G
5	0,6 G - 1,5 G
6	0,6 G - 1,5 G
7	0,6 G - 1,5 G
8	0,6 G - 1,5 G
9	0,6 G - 1,5 G
10	1,6 G - 2 G
11	1,6 G - 2 G
12	1,6 G - 2 G
13	2,1 G - 2,5 G
14	2,1 G - 2,5 G
15	2,1 G - 2,5 G
16 o +	2,6 G - 3 G

- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 7.001 y los 8.500 km (**Planetas Medianos**), recibe un -1 a la tirada.
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 8.501 y los 10.500 km (**Planetas Medianos**), no recibe ningún modificador.
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 10.501 y los 12.000 km (**Planetas Medianos**), recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 12.001 y los 15.000 km (**Planetas Grandes**), recibe un +2 a la tirada.
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 15.001 y los 18.000 km (**Planetas Grandes**), recibe un +3 a la tirada.
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 18.001 y los 21.000 km (**Planetas Grandes**), recibe un +4 a la tirada.
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 62.000 y los 640.000 km (**Gigante de Gas**), recibe un +6 a la tirada.

EFFECTOS DE LA GRAVEDAD

La Gravedad de un planeta tiene efectos sobre sus habitantes (cuando salen a otro planeta) y sobre los que lo visitan (si estos provienen de un planeta con una gravedad distinta). Para reflejar esto, el DJ puede aplicar los efectos mencionados abajo, dependiendo del incremento de Gravedad del que provenga un personaje. Estos efectos se encuentran también en la Sección **Otros Peligros Y Reglas Adicionales** del **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación** del **Manual del Jugador de CdB Engine**.

El DJ no está obligado a utilizar la Gravedad, pues puede ralentizar el juego, aunque nosotros recomendamos utilizar principalmente planetas con gravedad normal (no tirando en la Gravedad sino escogiendo la deseada), y de cuando en cuando utilizar un planeta con gravedad distinta para añadir exotismo o sensación de diferencia. Así conseguimos una mayor sensación de realismo, pero este no interfiere en el juego, y se puede justificar que haya pocos planetas con gravedad distinta diciendo que los humanos buscan

planetas en los que les sea fácil sobrevivir, y solo van a planetas en los que sus facultades se ven mermadas si en él existe un recurso especialmente valioso. Además, en muchos planetas con una gravedad distinta a la soportable por los humanos (entre 0,5 G y 1,5 G), estos vivirán en estaciones orbitales o en cúpulas, sobre todo dependiendo de la atmósfera que tengan.

- **Entre 0 G y 0,5 G:** Los nativos de planetas de esta gravedad sufren un -1 Agilidad por cada nivel de incremento en la gravedad *por encima* de este (-1 entre 0,6 G y 1,5 G, -2 entre 1,6 G y 2 G, etc.). Y sufren un -1 Vigor por cada dos niveles de incremento en la gravedad *por encima* de este (-1 entre 0,6 G y 2 G, -2 entre 2,1 G y 3 G).
- **Entre 0,6 G y 1,5 G:** Los nativos de planetas de esta gravedad sufren un -1 Agilidad por cada nivel de incremento en la gravedad *por encima o debajo* de este (-1 entre 1,6 G y 2 G y entre 0 G y 0,5 G, -2 entre 2,1 G y 2,5 G, etc.). Y sufren un -1 Vigor por cada dos niveles de incremento en la gravedad *por encima* de este (-1 entre 1,6 G y 2,5 G, -2 entre 2,6 G y 3 G).
- **Entre 1,6 G y 2 G:** Los nativos de planetas de esta gravedad sufren un -1 Agilidad por cada nivel de incremento en la gravedad *por encima o debajo* de este (-1 entre 0,6 G y 1,5 G y entre 2,1 G y 2,5 G, -2 entre 0 G y 0,5 G y entre 2,6 G y 3 G). Y sufren un -1 Vigor por cada dos niveles de incremento en la gravedad *por encima* de este (-1 entre 2,1 G y 2,5 G y entre 2,6 G y 3 G).
- **Entre 2,1 G y 2,5 G:** Los nativos de planetas de esta gravedad sufren un -1 Agilidad por cada nivel de incremento en la gravedad *por encima o debajo* de este (-1 entre 1,6 G y 2 G y entre 2,6 G y 3 G, -2 entre 0,6 G y 1,5 G, etc.). Y sufren un -1 Vigor por cada dos niveles de incremento en la gravedad *por encima* de este (-1 entre 2,6 G y 3 G).
- **Entre 2,6 G y 3 G:** Los nativos de planetas de esta gravedad sufren un -1 Agilidad por cada nivel de incremento en la gravedad *por debajo* de este (-1 entre 2,1 G y 2,5 G, -2 entre 1,6 G y 2 G, etc.).

ATMÓSFERA

Hay 9 tipos de atmósferas (contando el vacío como un tipo), que se generan tirando 2d6 en la **Tabla 4.9: Atmósfera** y aplicando modificadores dependiendo del **Tamaño** y la **Gravedad** del planeta. Si el planeta no tiene Gravedad no puede tener atmósfera de manera natural.

MODIFICADORES SEGÚN EL TAMAÑO DEL PLANETA

- Si el Tamaño del planeta es inferior a los 200 km (**Anillos de Asteroides**), recibe un -5 a la tirada
- Si el Tamaño del planeta está entre los 200 y los 800 km (**Planetas Enanos y Anillos de Asteroides**), recibe un -4 a la tirada
- Si el Tamaño del planeta está entre los 801 y los 5.500 km (**Planetas Pequeños**), recibe un -3 a la tirada
- Si el Tamaño del planeta está entre los 5.501 y 7.000 km (**Planetas Pequeños**), recibe un -2 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 7.001 y los 8.500 km (**Planetas Medianos**), recibe un -1 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 8.501 y los 10.500 km (**Planetas Medianos**), no recibe ningún modificador.

TABLA 4.9: ATMÓSFERA

Tirada	Atmósfera
2 o -	Vacío
3	Muy Tenue
4	Muy Tenue
5	Tenue
6	Tenue
7	Estándar
8	Estándar
9	Estándar
10	Densa
11	Densa
12	Enrarecida
13	Enrarecida
14	Exótica
15	Corrosiva
16 o +	Muy Corrosiva

- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 10.501 y los 12.000 km (**Planetas Medianos**), recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 12.001 y los 15.000 km (**Planetas Grandes**), recibe un +2 a la tirada.
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 15.001 y los 18.000 km (**Planetas Grandes**), recibe un +3 a la tirada.
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 18.001 y los 21.000 km (**Planetas Grandes**), recibe un +4 a la tirada.
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 62.000 y los 640.000 km (**Gigante de Gas**), recibe un +6 a la tirada.

MODIFICADORES SEGÚN LA GRAVEDAD DEL PLANETA

- ◆ Si la Gravedad está entre **0,1 G** y **0,5 G**, recibe un -2 a la tirada.
- ◆ Si la Gravedad está entre **0,6 G** y **1,5 G**, recibe un -1 a la tirada.
- ◆ Si la Gravedad está entre **1,6 G** y **2 G**, no recibe modificador a la tirada.
- ◆ Si la Gravedad está entre **2,1 G** y **2,5 G**, recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si la Gravedad está entre **2,6 G** y **3 G**, recibe un +2 a la tirada.

TIPOS DE ATMÓSFERA

- ◆ **Vacío:** No hay Atmósfera. Es necesario llevar algún tipo de equipo que proporcione el *Don Sobrevives en el Vacío* (como un Traje de Vacío) o poseer ese Don de alguna manera si no se quiere morir.
- ◆ **Muy Tenue:** La presión de esta Atmósfera es muy baja, no llegando a las 0,4 atmósferas, por lo que es necesario poseer el *Don No Respira* o alguna pieza de equipo que lo proporcione (como una Máscara de Aire Comprimido) para evitar asfixiarse en una atmósfera de este tipo. Un personaje nativo de un planeta con esta atmósfera que viva en planetas habitables para humanos tendrá la Limitación *No Respira Oxígeno*.
- ◆ **Tenue:** La presión de esta atmósfera es baja, no superando las 0,7 atmósferas, pero

está dentro de lo que un humano puede respirar. Su composición es principalmente oxígeno y nitrógeno, así que se puede respirar sin asistencia. Normalmente no es necesario utilizar máscaras, pero realizar ciertas actividades físicas extenuantes puede proporcionar **Fatiga** si no se llevan. Una actividad que proporcione Puntos de Fatiga directos de manera habitual proporcionará el doble de Fatiga.

- ◆ **Estándar:** La presión de esta atmósfera está entre las 0,7 atmósferas y las 1,4 atmósferas, dentro de los límites tolerables para un ser humano. La composición de la atmósfera es oxígeno y nitrógeno, y se puede respirar sin asistencia.
- ◆ **Densa:** La presión de esta atmósfera es alta, no superando las 2,4 atmósferas, pero está dentro de lo que un humano puede respirar y su composición es principalmente oxígeno y nitrógeno, que se puede respirar sin asistencia. Normalmente no es necesario utilizar máscaras, pero realizar ciertas actividades físicas extenuantes puede proporcionar **Fatiga** si no se llevan. Una actividad que proporcione Puntos de Fatiga directos de manera habitual proporcionará el doble de Fatiga.
- ◆ **Enrarecida:** Esta atmósfera es como la Densa, con una composición principal de oxígeno y nitrógeno, pero puede contener cantidades importantes de sulfuro, helio (en mundos con mucha agua), amoníaco, metano, etc. Es necesario poseer el *Don Filtros* o alguna pieza de equipo que lo proporcione para poder sobrevivir en ella, aunque las concentraciones no son tan elevadas como para hacer necesarios trajes ambientales.
- ◆ **Exótica:** Esta atmósfera tiene una composición variable, pudiendo contener elevadas concentraciones de sulfuro, helio (en mundos con mucha agua), amoníaco, metano, etc. Es necesario poseer el *Don No Respira* o alguna pieza de equipo que lo proporcione para poder sobrevivir en ella, aunque las concentraciones no son tan elevadas como para hacer necesarios trajes

ambientales en la mayoría de planetas (el DJ puede decidir que en alguno concreto sí sean necesarios). Un personaje nativo de un planeta con esta atmósfera que viva en planetas habitables para humanos tendrá la Limitación *No Respira Oxígeno*.

◆ **Corrosiva:** Una concentración elevada de una mezcla de gases o de temperatura inusual crea un ambiente corrosivo, que requiere poseer el Don *Regeneración*, el *Don Resistencia al Ácido* o llevar puesta alguna pieza de equipo que lo proporcione para no ser corroído hasta morir. Aparte, la atmósfera no es respirable, por lo que es necesario también el Don *No Respira* o alguna pieza de equipo que lo proporcione para poder sobrevivir en ella. **Si se poseen ambos Dones** se puede permanecer indefinidamente en el planeta. Un personaje nativo de un planeta con esta atmósfera que viva en planetas habitables para humanos tendrá la Limitación *SopORTE Vital*.

◆ **Muy Corrosiva:** Una concentración muy elevada de una mezcla de gases y de temperatura inusual crea un ambiente altamente corrosivo, que requiere poseer el Don *Regeneración*, el *Don Resistencia al Ácido* o llevar puesta alguna pieza de equipo que lo proporcione para no ser corroído hasta morir, aunque los Dones duran solo 12 horas, tras las cuales dejan de proteger y en unos minutos de horrible agonía se muere. Aparte, la atmósfera no es respirable, por lo que es necesario también el Don *No Respira* o alguna pieza de equipo que lo proporcione para poder sobrevivir en ella. Un personaje nativo de un planeta con esta atmósfera que viva en planetas habitables para humanos tendrá la Limitación *SopORTE Vital*.

HIDROSFERA

Este dato cubre el porcentaje de **líquido** que tiene un planeta en su superficie. La Tierra tiene un 71% de agua, por lo que se trata de un planeta bastante “húmedo”.

En planetas con **Atmósfera Tenue, Estándar** y **Densa** el líquido será primordialmente agua, pero en planetas con **Atmósfera Muy Tenue, Enrarecida, Exótica, Corrosiva** y **Muy Corrosiva** el líquido será otro, como amoníaco, sulfuro, o incluso ácido sulfúrico. Los planetas con **Atmósfera Vacío** pueden tener líquido, pero estará congelado.

La Hidrosfera se genera tirando 2d6 en la columna correspondiente de la **Tabla 4.10: Hidrosfera**, y aplicando modificadores dependiendo del Tamaño, la Gravedad y la Atmósfera del planeta.

MODIFICADORES SEGÚN EL TAMAÑO DEL PLANETA

- ◆ Si el Tamaño del planeta es inferior a los 200 km (**Anillos de Asteroides**), recibe un -5 a la tirada
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 200 y los 800 km (**Planetas Enanos** y **Anillos de Asteroides**), recibe un -4 a la tirada
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 801 y los 5.500 km (**Planetas Pequeños**), recibe un -3 a la tirada
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 5.501 y 7.000 km (**Planetas Pequeños**), recibe un -2 a la tirada.
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 7.001 y los 8.500 km (**Planetas Medianos**), recibe un -1 a la tirada.
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 8.501 y los 10.500 km (**Planetas Medianos**), no recibe ningún modificador.
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 10.501 y los 12.000 km (**Planetas Medianos**), recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 12.001 y los 15.000 km (**Planetas Grandes**), recibe un +2 a la tirada.
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 15.001 y los 18.000 km (**Planetas Grandes**), recibe un +3 a la tirada.
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 18.001 y los 21.000 km (**Planetas Grandes**), recibe un +4 a la tirada.
- ◆ Si el Tamaño del planeta está entre los 62.000 y los 640.000 km (**Gigante de Gas**), recibe un +6 a la tirada.

MODIFICADORES SEGÚN LA GRAVEDAD DEL PLANETA

- ◆ Si la Gravedad está entre **0 G** y **0,5 G**, recibe un -1 a la tirada.
- ◆ Si la Gravedad está entre **0,6 G** y **1,5 G**, no recibe modificador a la tirada.
- ◆ Si la Gravedad está entre **1,6 G** y **2 G**, recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si la Gravedad está entre **2,1 G** y **2,5 G**, recibe un +2 a la tirada.
- ◆ Si la Gravedad está entre **2,6 G** y **3 G**, recibe un +3 a la tirada.

MODIFICADORES SEGÚN LA ATMÓSFERA DEL PLANETA

- ◆ Si la Atmósfera es **Vacío** o **Muy Tenue**, recibe un -1 a la tirada.
- ◆ Si la Atmósfera es **Tenue**, no recibe modificador a la tirada.
- ◆ Si la Atmósfera es **Estándar** o **Exótica**, recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si la Atmósfera es **Densa** o **Enrarecida**, recibe un +2 a la tirada.
- ◆ Si la Atmósfera es **Corrosiva** o **Muy Corrosiva**, recibe un +3 a la tirada.

TABLA 4.10: HIDROSFERA

Tirada	Hidrosfera
2 o -	0%
3	1% - 5%
4	6% - 10%
5	11% - 20%
6	21% - 30%
7	31% - 40%
8	41% - 50%
9	51% - 60%
10	61% - 70%
11	71% - 80%
12	81% - 85%
13	86% - 90%
14	91% - 95%
15	96% - 100%
16 o +	100%

Este sistema de generación de planetas puede utilizarse también para crear lunas grandes, como las que se encuentran a veces en los Gigantes de Gas, pero en tal caso, el DJ debe decidir si el Gigante de Gas emite radiaciones (bastante común) y decidir si la atmósfera protege completamente de las radiaciones. Además, si el planeta contiene líquidos, el DJ debe tener en cuenta que las mareas serán muy fuertes debido a la acción del enorme Gigante de Gas sobre el planeta, así como probablemente de las muchas lunas del Gigante.

SEXTO PASO: CLIMATOLOGÍA Y TEMPERATURA

En este paso se deciden el tipo de clima y la temperatura general de un planeta.

CLIMATOLOGÍA

Los climas planetarios son algo demasiado complejo para que lo representemos fiablemente con unos simples valores, y las indicaciones que damos aquí son una guía de lo que se puede encontrar en un planeta. El principal factor a tener en cuenta para definir la Climatología de un planeta es su atmósfera, por eso se tirarán 2d6 en la columna correspondiente a la atmósfera en la **Tabla 4.11: Climatología según Atmósfera**, y se aplicarán modificadores dependiendo del Tipo de Planeta.

MODIFICADORES SEGÚN EL TIPO DE PLANETA

- ◆ Si se trata de un **Anillo de Asteroides**, recibe un -3 a la tirada
- ◆ Si se trata de un **Planeta Enano**, recibe un -2 a la tirada
- ◆ Si se trata de un **Planeta Pequeño**, recibe un -1 a la tirada.
- ◆ Si se trata de un **Planeta Mediano**, no recibe ningún modificador.
- ◆ Si se trata de un **Planeta Grande**, recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si se trata de un **Gigante de Gas**, recibe un +3 a la tirada.

TIPOS DE CLIMATOLOGÍA

- ◆ **Helada:** Los planetas de climatología Helada tienden a ser planetas recubiertos de hielo (que puede ser de agua, de metano, de helio o de muchas otras sustancias). Los planetas Helados que tengan atmósferas tendrán, además, tormentas de nieve, hielo y granizo de gran fuerza, virulencia y tamaño, sobre todo si tienen Tamaño Mediano o superior.
- ◆ **Muy Fría:** Los planetas de Climatología Muy Fría no están completamente Helados, pero poco les falta. Y pese a ello, la posibilidad de encontrar líquidos en su superficie será baja, aunque es posible que bajo capas de hielo haya océanos enteros.
- ◆ **Fría:** Los planetas de Climatología Fría representan planetas en los que predominan las bajas temperaturas, pero se da una cierta variedad de climas, pudiendo tener estaciones (cosa que es más extraña en los planetas de Climatología Helada y Muy Fría), aunque eso dependerá en gran medida de la Atmósfera e Hidrosfera que se tenga.
- ◆ **Variable:** Esta Climatología representa la que tenemos en nuestro planeta, y se usa para presentar un planeta que tiene muchos tipos de climas distintos, con muchos tipos de Climatología. Evidentemente, estos tipos de Climatología Variable representarán cosas muy distintas dependiendo del tipo de Atmósfera, pero
- la constante será la misma en todos los planetas: distintas regiones tendrán climatologías distintas, asumiendo cualquiera de las formas aquí presentadas.
- ◆ **Cálida:** La climatología cálida muestra ya un cierto grado de variedad, como su contrapartida Fría, dependiendo también de la Atmósfera e Hidrosfera que se tenga. En el caso de esta última, cuanto menos Hidrosfera más desértico, y cuanto más Hidrosfera más “tropical” y “selvático” será.
- ◆ **Desértica:** Los planetas de Climatología Desértica no son Infernales, pero poco les falta. Suelen ser planetas desérticos, y si no lo son el calor de la lluvia (que puede ser algún ácido) es insostenible.
- ◆ **Infernal:** Los planetas de Climatología Infernal tienden a ser planetas volcánicos, o planetas muy cercanos a un sol, cuya superficie tiene más materiales hirviendo que otra cosa. Los Planetas Infernales de Atmósfera Vacío, Tenue, Muy Tenue y Estándar no suelen ser planetas volcánicos, sino planetas que o están cerca de un sol, o a un Gigante de Gas. O planetas en los que la atmósfera ha producido reacciones químicas que han calentado todo. Los planetas Infernales que tengan Atmósfera Densa, Enrarecida o Exótica pueden ser producto de dichas atmósferas, y de reacciones químicas entre los elementos que las componen, o puede ser que directamente se trate de un planeta volcánico.

TABLA 4.11: CLIMATOLOGÍA SEGÚN ATMÓSFERA

Tirada	Vacío	Muy Tenue	Tenue	Estándar	Densa	Enrarecida	Exótica	Corrosiva	Muy Corrosiva
2 o -	Helada	Helada	Helada	Helada	Helada	Helada	Helada	Muy Fría	Fría
3	Helada	Helada	Muy Fría	Muy Fría	Muy Fría	Muy Fría	Muy Fría	Fría	Variable
4	Helada	Muy Fría	Muy Fría	Fría	Muy Fría	Fría	Muy Fría	Variable	Cálida
5	Muy Fría	Muy Fría	Fría	Fría	Fría	Variable	Fría	Cálida	Cálida
6	Muy Fría	Fría	Fría	Variable	Variable	Variable	Variable	Cálida	Desértica
7	Doble	Fría	Variable	Variable	Variable	Cálida	Variable	Desértica	Desértica
8	Desértica	Doble	Variable	Variable	Cálida	Cálida	Cálida	Desértica	Infernal
9	Desértica	Doble	Cálida	Cálida	Cálida	Desértica	Desértica	Infernal	Infernal
10	Infernal	Cálida	Desértica	Cálida	Desértica	Desértica	Infernal	Infernal	Infernal
11	Infernal	Desértica	Desértica	Desértica	Desértica	Infernal	Infernal	Infernal	Infernal
12 o +	Infernal	Infernal	Infernal	Infernal	Infernal	Infernal	Infernal	Infernal	Infernal

◆ **Doble:** Este resultado sirve para representar únicamente una cosa, un planeta que por un motivo u otro su velocidad de coincide con su velocidad de traslación orbital en forma tal que siempre se mantiene el mismo hemisferio apuntando al cuerpo sobre el cual orbita, lo que provoca que su climatología sea doble, por lo general **Helada/Infernal** o **Muy Fría/Desértica**. En estos planetas es posible sobrevivir en la zona de unión de ambas mitades, ya que el cambio no es 100% brusco, sino que es relativamente gradual.

TEMPERATURA

La Temperatura de un planeta puede depender de muchos factores, aunque el principal es la Climatología del planeta. Lo que no evita que otros factores, como la órbita en la que se encuentra sean, de vital importancia, pues cuanto más cerca del Sol, más temperatura tendrá cualquier planeta, y cuanto más lejos, menos. Además, las atmósferas afectan, pues aquellos planetas con Atmósferas más densas retienen más temperatura que los planetas que apenas tienen atmósfera.

La Temperatura de un planeta está muy relacionada a su Climatología, por eso se tirarán 2d6 en la columna correspondiente en la **Tabla 4.12: Temperatura según Climatología**, y se aplicarán modificadores dependiendo de la Órbita del Planeta y del tipo de Atmósfera que tenga. Los datos que se generan con este sistema son un valor promedio, pero todo planeta puede tener valores más extremos puntuales, dependiendo de su Climatología.

POSICIÓN DE LA ÓRBITA

- ◆ Si se trata de la primera órbita no recibe ningún modificador.
- ◆ Si se trata de la segunda o tercera órbita, recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si se trata de la cuarta o quinta órbita, recibe un +2 a la tirada.
- ◆ Si se trata de la sexta o séptima órbita, recibe un +3 a la tirada.
- ◆ Si se trata de la octava o novena órbita, recibe un +4 a la tirada.
- ◆ Si se trata de la décima o undécima órbita, recibe un +5 a la tirada.
- ◆ Si se trata de la duodécima órbita, recibe un +6 a la tirada.

TABLA 4.12: TEMPERATURA SEGÚN CLIMATOLOGÍA

Tirada	Helada	Muy Fría	Fría	Variable	Cálida	Desértica	Infernal
2 o -	-269° C o -	De -17° a -12° C	De -6° a 4° C	De -10° a 10° C	De 15° a 25° C	De 44° a 49° C	De 60° a 85° C
3	De -244° a -268° C	De -16° a -11° C	De -5° a 5° C	De -7° a 13° C	De 16° a 26° C	De 45° a 50° C	De 86° a 110° C
4	De -219° a -243° C	De -15° a -10° C	De -4° a 6° C	De -4° a 16° C	De 17° a 27° C	De 46° a 51° C	De 111° a 135° C
5	De -194° a -218° C	De -14° a -9° C	De -3° a 7° C	De -1° a 19° C	De 18° a 28° C	De 47° a 52° C	De 136° a 160° C
6	De -169° a -193° C	De -13° a -8° C	De -2° a 8° C	De 2° a 22° C	De 19° a 29° C	De 48° a 53° C	De 161° a 185° C
7	De -144° a -168° C	De -12° a -7° C	De -1° a 9° C	De 5° a 25° C	De 20° a 30° C	De 49° a 54° C	De 186° a 210° C
8	De -119° a -143° C	De -11° a -6° C	De 0° a 10° C	De 8° a 28° C	De 21° a 31° C	De 50° a 55° C	De 211° a 235° C
9	De -94° a -118° C	De -10° a -5° C	De 1° a 11° C	De 11° a 31° C	De 22° a 32° C	De 51° a 56° C	De 236° a 260° C
10	De -69° a -93° C	De -9° a -4° C	De 2° a 12° C	De 14° a 34° C	De 23° a 33° C	De 52° a 57° C	De 261° a 285° C
11	De -44° a -68° C	De -8° a -3° C	De 3° a 13° C	De 17° a 37° C	De 24° a 34° C	De 53° a 58° C	De 286° a 310° C
12 o +	De -18° a -43° C	De -7° a -2° C	De 4° a 14° C	De 20° a 40° C	De 25° a 35° C	De 54° a 59° C	311° C o +

MODIFICADORES SEGÚN LA ATMÓSFERA DEL PLANETA

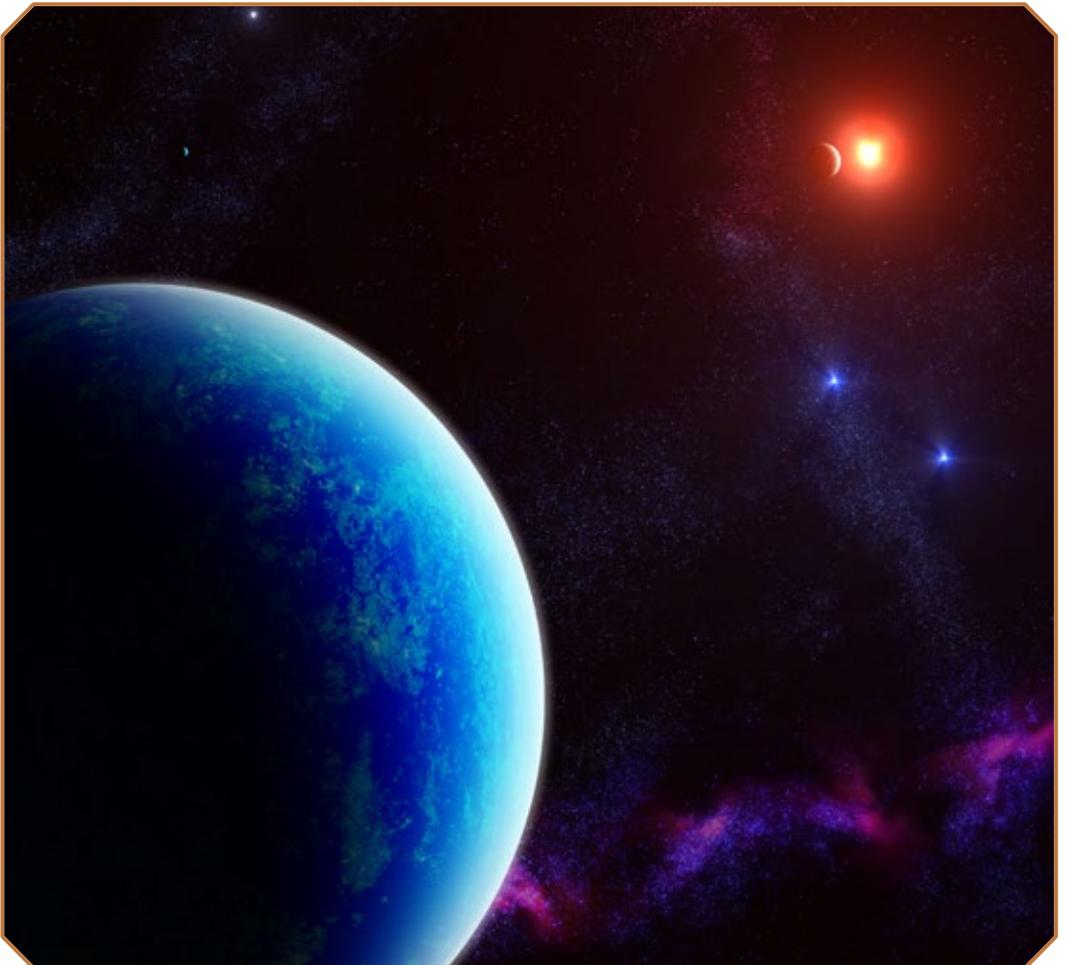
- Si la Atmósfera es **Vacío**, recibe un -3 a la tirada.
- Si la Atmósfera es **Muy Tenue**, recibe un -2 a la tirada.
- Si la Atmósfera es **Tenue**, recibe un -1 a la tirada.
- Si la Atmósfera es **Estándar**, no recibe modificador a la tirada.
- Si la Atmósfera es **Exótica**, recibe un +1 a la tirada.
- Si la Atmósfera es **Densa**, recibe un +2 a la tirada.
- Si la Atmósfera es **Enrarecida**, recibe un +3 a la tirada.
- Si la Atmósfera es **Corrosiva**, recibe un +4 a la tirada.
- Si la Atmósfera es **Muy Corrosiva**, recibe un +5 a la tirada.

SÉPTIMO PASO: RIQUEZA MINERAL Y RECURSOS AGRARIOS

En este paso se crean los datos referentes a la Riqueza Mineral de un planeta, los Materiales Especiales que pueda tener, así como los posibles Recursos Agrarios que la población pueda explotar, si los tiene.

RIQUEZA MINERAL

La riqueza mineral de un planeta depende de muchos factores. Cuanto más grande sea un planeta, mayor será su riqueza mineral. Cuanta más gravedad tenga un planeta, mayor riqueza mineral, aunque solo sea porque puede haber atraído asteroides que contengan estos minerales.



Los planetas que poseen vida orgánica serán más propensos a tener materiales valiosos, sobre todo si la vida lleva mucho tiempo existiendo en el planeta, ya que los fósiles pueden cambiar en valiosas sustancias, no necesariamente petróleo (seres alienígenas muertos hace millones de años pueden haberse convertido en extraños y valiosos materiales, quizá los utilizados ahora para viajar por el espacio). La Riqueza Mineral no representa lo que se esté explotando, sino el potencial del planeta.

Para generar la Riqueza Mineral de un planeta se tirarán 2d6 en la **Tabla 4.13: Riqueza Mineral**, y se aplicarán modificadores dependiendo del Tamaño y Tipo de Planeta, de la Gravedad del Planeta, y del Tipo de Atmósfera del Planeta.

MODIFICADORES SEGÚN EL TIPO DE PLANETA

- Si se trata de un **Anillo de Asteroides**, recibe un +6 a la tirada.
- Si se trata de un **Gigante de Gas**, recibe un +3 a la tirada (este modificador sería también el equivalente a la atmósfera que se encuentra en un Gigante de Gas).

MODIFICADORES SEGÚN EL TAMAÑO DEL PLANETA

- Si el Tamaño del planeta es inferior a los 200 km (**Anillos de Asteroides**), recibe un -4 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 200 y los 800 km (**Planetas Enanos** y **Anillos de Asteroides**), recibe un -3 a la tirada

**TABLA 4.13:
RIQUEZA MINERAL**

Tirada	Riqueza Mineral
2 o -	Sin Riqueza Alguna
3-4	Muy Pobre
5-6	Pobre
7-8	Escaso
9-10	Normal
11-12	Abundante
13-14	Muy Abundante
15-16	Rico
17 o +	Extremadamente Rico

- Si el Tamaño del planeta está entre los 801 y los 5.500 km (**Planetas Pequeños**), recibe un -2 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 5.501 y 7.000 km (**Planetas Pequeños**), recibe un -1 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 7.001 y los 8.500 km (**Planetas Medianos**), no recibe ningún modificador.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 8.501 y los 10.500 km (**Planetas Medianos**), recibe un +1 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 10.501 y los 12.000 km (**Planetas Medianos**), recibe un +2 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 12.001 y los 15.000 km (**Planetas Grandes**), recibe un +3 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 15.001 y los 18.000 km (**Planetas Grandes**), recibe un +4 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 18.001 y los 21.000 km (**Planetas Grandes**), recibe un +5 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 62.000 y los 640.000 km (**Gigante de Gas**), recibe un +5 a la tirada.

MODIFICADORES SEGÚN LA GRAVEDAD DEL PLANETA

- Si la Gravedad está entre **0,1 G** y **0,5 G**, recibe un -2 a la tirada.
- Si la Gravedad está entre **0,6 G** y **1,5 G**, recibe un -1 a la tirada.
- Si la Gravedad está entre **1,6 G** y **2 G**, no recibe modificador a la tirada.
- Si la Gravedad está entre **2,1 G** y **2,5 G**, recibe un +1 a la tirada.
- Si la Gravedad está entre **2,6 G** y **3 G**, recibe un +2 a la tirada.

MODIFICADORES SEGÚN LA ATMÓSFERA DEL PLANETA

- Si la Atmósfera es **Estándar**, recibe un +1 a la tirada.
- Si la Atmósfera es **Exótica**, recibe un +2 a la tirada.
- Si la Atmósfera es **Densa**, recibe un +3 a la tirada.

MATERIALES ESPECIALES RECURSOS AGRARIOS

Los Materiales Especiales representan aquellos recursos materiales que son claramente especiales (y escasos), y que son necesarios para tareas como la construcción de naves, la propulsión de las mismas, la creación de campos de fuerza y las tecnologías más exóticas y avanzadas de que dispone cada nación. En definitiva, representan el trilitio, adamantium, oricalco y demás materiales especiales que puedan encontrarse en un planeta.

Así pues, para generar los Materiales Especiales de un planeta se tirarán 2d6 en la **Tabla 4.14: Materiales Especiales**, y se aplicarán modificadores dependiendo de la Riqueza Mineral.

MODIFICADORES SEGÚN LA RIQUEZA MINERAL DEL PLANETA

- ◆ Si la Riqueza Mineral del planeta es **Sin Riqueza Alguna**, recibe un -4 a la tirada.
- ◆ Si la Riqueza Mineral del planeta es **Muy Pobre**, recibe un -3 a la tirada.
- ◆ Si la Riqueza Mineral del planeta es **Pobre**, recibe un -2 a la tirada.
- ◆ Si la Riqueza Mineral del planeta es **Escaso**, recibe un -1 a la tirada.
- ◆ Si la Riqueza Mineral del planeta es **Normal**, no recibe modificador a la tirada.
- ◆ Si la Riqueza Mineral del planeta es **Abundante**, recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si la Riqueza Mineral del planeta es **Muy Abundante**, recibe un +2 a la tirada.
- ◆ Si la Riqueza Mineral del planeta es **Rico**, recibe un +3 a la tirada.
- ◆ Si la Riqueza Mineral del planeta es **Extremadamente Rico**, recibe un +4 a la tirada.

TABLA 4.14:
MATERIALES ESPECIALES

Tirada	Materiales Especiales
4 o -	Sin Materiales Especiales
5-6	Pobres
7-8	Escasos
9-10	Abundantes
11-12	Muy Abundantes
13+	Ricos

Los Recursos Agrarios representan el potencial que tiene el planeta para poder plantar en ellos y recoger frutos. Lo que no necesariamente quiere decir que se esté cultivando, sino el potencial que la tierra tiene si es cultivada apropiadamente. De todas formas, los valores que proporcionamos son abstractos, y debes considerar que estos recursos agrarios son desde el punto de vista humano (y de razas basadas en el carbono similares a la nuestra), pero puede haber planetas Sin Recursos Agrarios que tengan recursos para especies con necesidades muy distintas.

Para generar los Recursos Agrarios de un planeta se tirarán 2d6 en la **Tabla 4.15: Recursos Agrarios**, y se aplicarán modificadores dependiendo de la Atmósfera, la Hidrosfera, la Climatología y la Riqueza Mineral.

MODIFICADORES SEGÚN LA ATMÓSFERA DEL PLANETA

- ◆ Si la Atmósfera es **Vacío**, recibe un -6 a la tirada.
- ◆ Si la Atmósfera es **Muy Corrosiva**, recibe un -5 a la tirada.
- ◆ Si la Atmósfera es **Corrosiva**, recibe un -4 a la tirada.
- ◆ Si la Atmósfera es **Enrarecida**, recibe un -3 a la tirada.
- ◆ Si la Atmósfera es **Muy Tenue**, recibe un -3 a la tirada.
- ◆ Si la Atmósfera es **Densa**, recibe un -2 a la tirada.

TABLA 4.15:
RECURSOS AGRARIOS

Tirada	Recursos Agrarios
2 o -	Sin Recursos Agrarios
3-4	Muy Pobres
5-6	Pobres
7-8	Escasos
9-10	Normales
11-12	Abundantes
13-14	Muy Abundantes
15-16	Ricos
17 o +	Extremadamente Ricos

- Si la Atmósfera es **Exótica**, recibe un -2 a la tirada.
- Si la Atmósfera es **Tenue**, recibe un -1 a la tirada.
- Si la Atmósfera es **Estándar**, no recibe modificador a la tirada.

MODIFICADORES SEGÚN LA HIDROSFERA DEL PLANETA

- Si la Hidrosfera está entre **0%** y **20%**, recibe un -1 a la tirada.
- Si la Hidrosfera está entre **21%** y **40%**, no recibe modificador a la tirada.
- Si la Hidrosfera está entre **41%** y **60%**, recibe un +1 a la tirada.
- Si la Hidrosfera está entre **61%** y **80%**, recibe un +2 a la tirada.
- Si la Hidrosfera está entre **81%** y **100%**, recibe un +3 a la tirada.

MODIFICADORES SEGÚN LA CLIMATOLOGÍA DEL PLANETA

- Si la Climatología es **Helada**, recibe un -2 a la tirada.
- Si la Climatología es **Infernal**, recibe un -2 a la tirada.
- Si la Climatología es **Muy Fría**, recibe un -1 a la tirada.
- Si la Climatología es **Desértica**, recibe un -1 a la tirada.
- Si la Climatología es **Cálida, Fría** o **Va-riable**, reciben un +1 a la tirada.

MODIFICADORES SEGÚN LA RIQUEZA MINERAL DEL PLANETA

- Si la Riqueza Mineral del planeta es **Sin Riqueza Alguna**, recibe un -4 a la tirada.
- Si la Riqueza Mineral del planeta es **Muy Pobre**, recibe un -3 a la tirada.
- Si la Riqueza Mineral del planeta es **Pobre**, recibe un -2 a la tirada.
- Si la Riqueza Mineral del planeta es **Es-caso**, recibe un -1 a la tirada.
- Si la Riqueza Mineral del planeta es **Normal**, no recibe modificador a la tirada.
- Si la Riqueza Mineral del planeta es **Abundante**, recibe un +1 a la tirada.
- Si la Riqueza Mineral del planeta es **Muy Abundante**, recibe un +2 a la tirada.

- Si la Riqueza Mineral del planeta es **Rico**, recibe un +3 a la tirada.
- Si la Riqueza Mineral del planeta es **Extre-madamente Rico**, recibe un +4 a la tirada.

OCTAVO PASO: HABITANTES DE UN PLANETA

El siguiente paso, si el DJ está diseñando un Sistema Solar desde cero, es escoger qué planeta o planetas están habitados, sea porque reúnen las condiciones adecuadas o porque tienen valiosos recursos que hacen que merezca la pena construir una base en ese planeta. Si el DJ no está creando un Sistema Solar completo, probablemente ya habrá decidido qué planetas están habitados.

Los planetas con Atmósfera respirable son uno de los objetivos primarios de los colonizadores, ya que estos planetas suelen tener Recursos Agrario,s y si tienen Riquezas Minerales son más fáciles de extraer (en comparación con las Riquezas Minerales en un planeta sin atmósfera).

Los planetas con Riquezas Minerales suelen ser un objetivo para empresas de minería, y dependiendo de lo que se extraiga, puede ser rentable incluso minar asteroides o planetas sin atmósfera o con Atmósfera Corrosiva (los minerales que sobrevivan a una atmósfera corrosiva serán sin duda muy valiosos).

Para generar aleatoriamente si un planeta está poblado y la cantidad de habitantes que pueda tener, se tirarán 2d6 en la **Tabla 4.16: Población de un Planeta**, y se aplicarán modificadores dependiendo de la Atmósfera, el Tamaño, la Gravedad, la Hidrosfera, la Climatología, la Riqueza Mineral, si hay Materiales Especiales y los Recursos Agrarios del mismo. El resultado de dicha tirada indicará si tiene habitantes inteligentes, y el número de los mismos, dando un rango de posibles habitantes en la que el DJ deberá escoger una cantidad.

Que sea una raza nativa, o colonos venidos del espacio tendrá que determinarlo el DJ, teniendo en cuenta las particularidades de su ambientación y las necesidades que tenga para el planeta.

MODIFICADORES SEGÚN LA ATMÓSFERA DEL PLANETA

- Si la Atmósfera es **Muy Corrosiva**, recibe un -5 a la tirada.
- Si la Atmósfera es **Corrosiva**, recibe un -4 a la tirada.
- Si la Atmósfera es **Enrarecida**, recibe un -3 a la tirada.
- Si la Atmósfera es **Exótica**, recibe un -2 a la tirada.
- Si la Atmósfera es **Muy Tenue**, recibe un -2 a la tirada.
- Si la Atmósfera es **Vacío**, recibe un -2 a la tirada.
- Si la Atmósfera es **Densa**, no recibe modificador a la tirada.
- Si la Atmósfera es **Tenue**, no recibe modificador a la tirada.
- Si la Atmósfera es **Estándar**, recibe un +2 a la tirada.

TABLA 4.16: POBLACIÓN DE UN PLANETA

Tirada	Población
2 o -	No está habitado
3	1 - 9
4	10 - 99
5	100 - 999
6	1.000 - 9.999
7	10.000 - 99.999
8	100.000 - 999.999
9	1.000.000 - 9.999.999
10	10.000.000 - 99.999.999
11	100.000.000 - 999.999.999
12	1.000.000.000 - 9.999.999.999
13	10.000.000.000 - 99.999.999.999
14	100.000.000.000 - 999.999.999.999
15	1.000.000.000.000 - 9.999.999.999.999
16 o +	10.000.000.000.000 o más

MODIFICADORES SEGÚN EL TAMAÑO DEL PLANETA

- Si el Tamaño del planeta está entre los 62.000 y los 640.000 km (**Gigante de Gas**), recibe un -5 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta es inferior a los 200 km (**Anillos de Asteroides**), recibe un -4 a la tirada
- Si el Tamaño del planeta está entre los 200 y los 800 km (**Planetas Enanos y Anillos de Asteroides**), recibe un -3 a la tirada
- Si el Tamaño del planeta está entre los 801 y los 5.500 km (**Planetas Pequeños**), recibe un -2 a la tirada
- Si el Tamaño del planeta está entre los 5.501 y 7.000 km (**Planetas Pequeños**), recibe un -1 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 7.001 y los 10.500 km (**Planetas Medianos**), no recibe ningún modificador.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 10.501 y los 12.000 km (**Planetas Medianos**), recibe un +1 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 12.001 y los 15.000 km (**Planetas Grandes**), recibe un +2 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 15.001 y los 18.000 km (**Planetas Grandes**), recibe un +3 a la tirada.
- Si el Tamaño del planeta está entre los 18.001 y los 21.000 km (**Planetas Grandes**), recibe un +4 a la tirada.

MODIFICADORES SEGÚN LA GRAVEDAD DEL PLANETA

- Si la Gravedad está entre **0 G y 0,5 G**, recibe un -1 a la tirada.
- Si la Gravedad está entre **0,6 G y 1,5 G**, no recibe modificador a la tirada.
- Si la Gravedad está entre **1,6 G y 2 G**, recibe un -1 a la tirada.
- Si la Gravedad está entre **2,1 G y 2,5 G**, recibe un -2 a la tirada.
- Si la Gravedad está entre **2,6 G y 3 G**, recibe un -3 a la tirada.

MODIFICADORES SEGÚN LA HIDROSFERA DEL PLANETA

- Si la Hidrosfera está entre **0%** y **20%**, recibe un -1 a la tirada.
- Si la Hidrosfera está entre **21%** y **40%**, no recibe modificador a la tirada.
- Si la Hidrosfera está entre **41%** y **60%**, recibe un +1 a la tirada.
- Si la Hidrosfera está entre **61%** y **100%**, recibe un +2 a la tirada.

MODIFICADORES SEGÚN LA CLIMATOLOGÍA DEL PLANETA

- Si la Climatología es **Helada**, recibe un -2 a la tirada.
- Si la Climatología es **Infernal**, recibe un -2 a la tirada.
- Si la Climatología es **Muy Fría**, recibe un -1 a la tirada.
- Si la Climatología es **Desértica**, recibe un -1 a la tirada.
- Si la Climatología es **Cálida, Fría** o **Variable**, reciben un +1 a la tirada.

MODIFICADORES SEGÚN LA RIQUEZA MINERAL DEL PLANETA

- Si la Riqueza Mineral del planeta es **Muy Pobre**, recibe un -3 a la tirada.
- Si la Riqueza Mineral del planeta es **Pobre**, recibe un -2 a la tirada.
- Si la Riqueza Mineral del planeta es **Escaso**, recibe un -1 a la tirada.
- Si la Riqueza Mineral del planeta es **Normal**, no recibe modificador a la tirada.
- Si la Riqueza Mineral del planeta es **Abundante**, recibe un +1 a la tirada.
- Si la Riqueza Mineral del planeta es **Muy Abundante**, recibe un +2 a la tirada.
- Si la Riqueza Mineral del planeta es **Rico** recibe un +3 a la tirada.
- Si la Riqueza Mineral del planeta es **Extremadamente Rico**, recibe un +4 a la tirada.

MODIFICADORES SEGÚN LOS MATERIALES ESPECIALES DEL PLANETA

- Si los Materiales Especiales del planeta son **Sin Materiales Especiales**, recibe un -3 a la tirada.

- Si los Materiales Especiales del planeta son **Pobres**, recibe un -2 a la tirada.
- Si los Materiales Especiales del planeta son **Escasos**, recibe un -1 a la tirada.
- Si los Materiales Especiales del planeta son **Abundantes**, recibe un +1 a la tirada.
- Si los Materiales Especiales del planeta son **Muy Abundantes**, recibe un +2 a la tirada.
- Si los Materiales Especiales del planeta son **Ricos**, recibe un +3 a la tirada.

MODIFICADORES SEGÚN LOS RECURSOS AGRARIOS DEL PLANETA

- Si los Recursos Agrarios del planeta son **Sin Riqueza Alguna**, recibe un -4 a la tirada.
- Si los Recursos Agrarios del planeta son **Muy Pobres**, recibe un -3 a la tirada.
- Si los Recursos Agrarios del planeta son **Pobres**, recibe un -2 a la tirada.
- Si los Recursos Agrarios del planeta son **Escasos**, recibe un -1 a la tirada.
- Si los Recursos Agrarios del planeta son **Normal**, no recibe modificador a la tirada.
- Si los Recursos Agrarios del planeta son **Abundantes**, recibe un +1 a la tirada.
- Si los Recursos Agrarios del planeta son **Muy Abundantes**, recibe un +2 a la tirada.
- Si los Recursos Agrarios del planeta son **Ricos**, recibe un +3 a la tirada.
- Si los Recursos Agrarios del planeta son **Extremadamente Ricos**, recibe un +4 a la tirada.

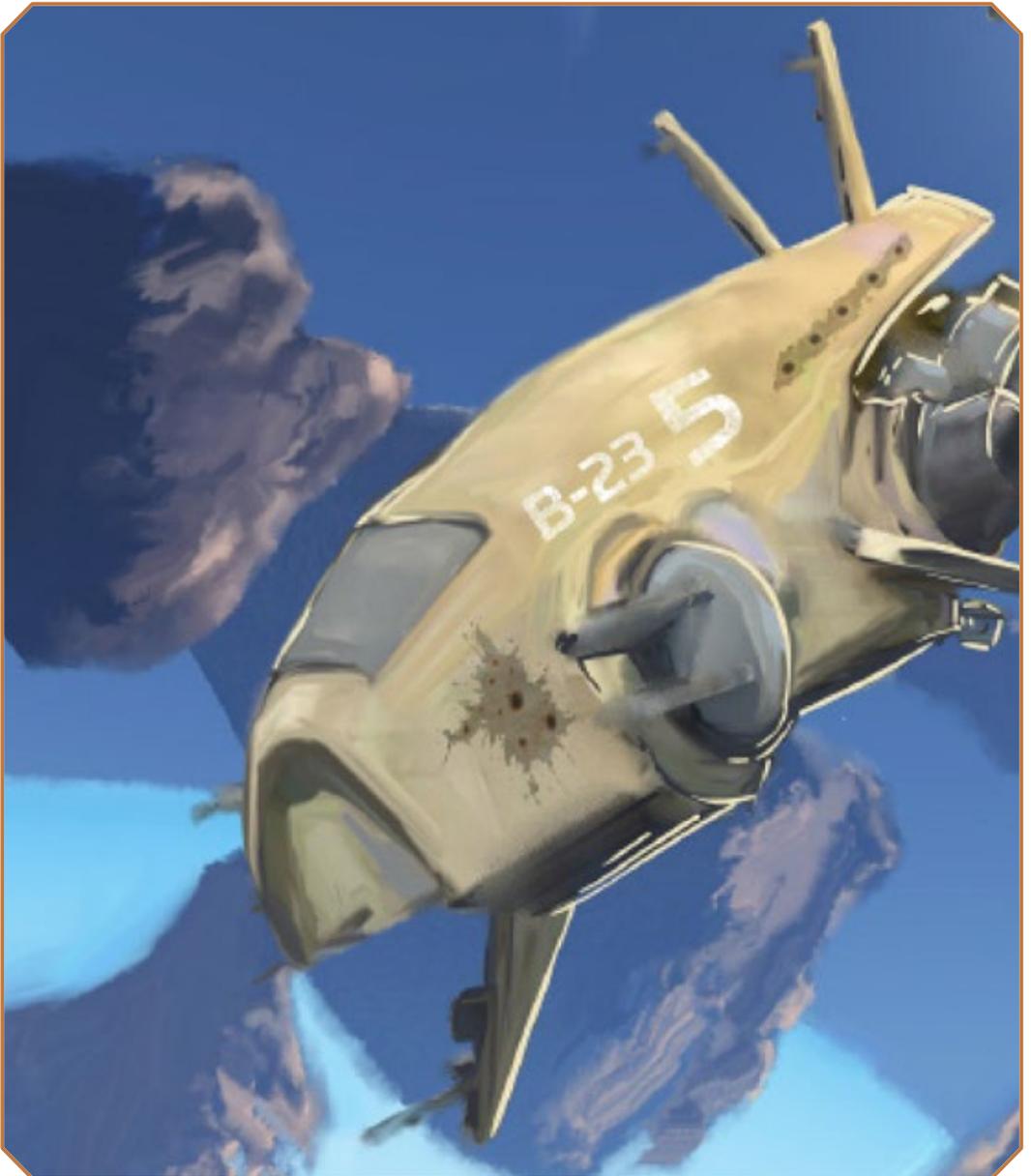
Cabe notar que la habitabilidad es uno de los principales factores para colonizar un planeta, pero hay muchos otros que pueden intervenir y hacer rentable la creación de una colonia (o como mínimo una base científica o industrial) en un planeta “inhabitable”.

Las reliquias de otras civilizaciones (sobre todo si fueron civilizaciones espaciales) son un gran motivo para establecerse en planetas inhóspitos. Y si tienen una posibilidad de conseguir nuevas tecnologías (si la civilización que se investiga era más avanzada que la de la campaña) no tendrán excesivo problema para encontrar financiación.

Las cuestiones estratégicas son un buen motivo para colonizar planetas inhóspitos, o como mínimo para establecer una base orbital. Un planeta sin riquezas minerales ni una gran capacidad para la agricultura puede encontrarse en medio de una ruta espacial que por su geografía galáctica: puede que sea el único planeta que comunique dos secciones del espacio separadas por un vacío estelar, o puede que las naves estén limitadas a viajar por el espacio con un límite de 4 parsecs por salto y esté en medio de un “camino de planetas” que distan 4 parsecs entre sí, permitiendo atravesar rápida-

mente un Sector); puede que tenga accesos al hiperespacio, o “Puntos de Salto” cerca de un planeta, o simplemente si se encuentra al borde de una “Zona Neutral” entre dos civilizaciones en estado de “Guerra Fría”.

Y por supuesto, aquellos que quieran huir de la justicia, o simplemente tener un lugar seguro en el que estar entre fechorías, pueden instalarse en planetas inhóspitos (sobre todo en aquellos que no reúnan ninguna de las anteriores condiciones), esperando poder ocultarse en un lugar que no tenga el más mínimo interés.



NOVENO PASO: TIPO DE GOBIERNO, NIVEL LEGAL Y NIVEL TECNOLÓGICO

Si se ha determinado que hay población en el planeta, se puede determinar el Tipo de Gobierno que rige a dicha población, su Nivel Legal, y su Nivel Tecnológico.

GOBIERNO

Si se piensa en la inmensidad del espacio y en la cantidad de distintos sistemas políticos que hemos tenido en la Tierra, se llega a la conclusión de que es imposible definir todos los sistemas políticos que se pueden dar en todo el universo. Por eso, en lugar de intentar proporcionar una lista exhaustiva de distintos sistemas políticos que son y podrían ser, proporcionamos una lista de Tipos de Gobierno, que son **generalizaciones** dentro de las cuales podemos encontrar muy variados sistemas. *El DJ puede elegir de entre los ejemplos que se proporcionan en cada Tipo, o crear uno nuevo a partir de las ideas que presentamos en cada Tipo de Gobierno.*

El término Gobierno aquí hace referencia a Gobierno Planetario. En caso de no tenerlo

TABLA 4.17: GOBIERNOS EN PLANETAS HABITADOS

Tirada	Gobierno
2 o -	Sin estructura de Gobierno
3	Democracia Participativa
4	Democracia Representativa
5	Tecnocracia
6	Corporativo
7	Planeta Balcanizado
8	Gobierno Burocrático
9	Feudalismo
10	Oligarquía / Dictadura Representativa
11	Oligarquía / Dictadura Religiosa
12 o +	Oligarquía / Dictadura Totalitaria

(cómo pasa actualmente en la Tierra) el planeta está Balcanizado, y cada nación tiene un Gobierno distinto, aunque estos solo se generarán si son relevantes para el juego.

El DJ puede escoger el tipo de Gobierno que más le interese, o generar uno aleatoriamente tirando 2d6 en la **Tabla 4.17: Gobiernos en Planetas Habitados**, y aplicando los correspondientes modificadores derivados de la Población del planeta:

MODIFICADORES SEGÚN LA POBLACIÓN DEL PLANETA:

- ◆ Si la Población se encuentra entre 0 y 99 habitantes, recibe un -3.
- ◆ Si la Población se encuentra entre 100 y 99.999 habitantes, recibe un -2.
- ◆ Si la Población se encuentra entre 100.000 y 9.999.999 habitantes, recibe un -1.
- ◆ Si la Población se encuentra entre 10.000.000 y 99.999.999 habitantes, no recibe modificador a la tirada.
- ◆ Si la Población se encuentra entre 100.000.000 y 9.999.999.999 habitantes, recibe un +1.
- ◆ Si la Población se encuentra entre 10.000.000.000 y 99.999.999.999 habitantes, recibe un +2.
- ◆ Si la Población se encuentra entre 100.000.000.000 y 999.999.999.999 habitantes, recibe un +3.
- ◆ Si la Población se encuentra entre 1.000.000.000.000 y 9.999.999.999.999 habitantes, recibe un +4.
- ◆ Si la Población se encuentra entre 10.000.000.000.000 o más habitantes, recibe un +5.

TIPOS DE GOBIERNO

Al determinar aleatoriamente el Gobierno no se determina un sistema concreto, sino que se determina un Tipo de Gobierno que representa una idea que puede ser aplicada de muy distintas formas.

- ◆ **Sin estructura de Gobierno:** El planeta no tiene ningún tipo de estructura de gobierno. Esto no significa que la sociedad esté necesariamente sumida en el caos. Puede

tratarse de una sociedad tan pequeña que efectivamente no necesite ningún tipo de estructura más allá de lazos familiares; de una sociedad que se base en un sistema de responsabilidad por el que uno o es responsable de sus actos o es sujeto de ostracismo social (por ejemplo, un asesino no recibirá castigo, pero si no pagase el mantenimiento y educación de la esposa e hijos de la persona a la que ha matado la gente dejará de hablarle, e incluso de venderle cosas); o puede tratarse de una sociedad donde el mero carisma es la fuerza motora de la sociedad, sin necesidad de elecciones, sino que quien tenga carisma se sale con la suya y el que no lo tenga no lo consigue y es apaleado, asesinado o simplemente dejado de lado por el resto de miembros; y por supuesto, siempre puede tratarse de una sociedad sumida en el caos y la anarquía, regida por la ley del más fuerte.

- **Democracia Participativa:** Se trata del tipo de democracia en que todos los ciudadanos votan todas las leyes. Es más común en planetas con pocos habitantes, y requiere que estos tengan unos ciertos conocimientos de economía y derecho para poder funcionar adecuadamente. Asimismo, los conocimientos de historia y de filosofía serán valiosos para tomar las decisiones adecuadas. El sistema educativo es muy importante en las Democracias Participativas, ya que si no se posee un buen sistema educativo, las decisiones tomadas en común serán incorrectas y pueden producir problemas en la comunidad. Una Democracia Participativa puede estar tan reglada y burocratizada como una Democracia Representativa, pero puede ser también una asociación de un grupo de individuos que se encuentre más cercana a la ausencia de Gobierno que otra cosa.
- **Democracia Representativa:** La democracia tal y como la vivimos ahora mismo (al menos teóricamente). Se trata básicamente del Gobierno por medio de representantes electos tras un periodo variable de años. La separación de poderes en tres ramas: legislativa, ejecutiva y judicial, es uno de los pilares de la democracia. Esta puede tener forma de República Par-

lamentaria (el jefe de estado y el jefe de gobierno son personas distintas elegidas en votaciones distintas), de una Monarquía (el jefe de estado es un rey, por lo general con más prestigio que poder, y el jefe de gobierno es elegido), de República Presidencialista (el jefe de estado y el jefe de gobierno son la misma persona, tiene más posibilidades de acabar convirtiéndose en una Dictadura, aunque sea Carismática) o de muchas otras formas.

- **Tecnocracia:** La Tecnocracia es básicamente el gobierno “de los más capacitados”. Un sistema tecnocrático puede estar altamente burocratizado y escoger a sus representantes por medio de interminables exámenes; pero puede también ser una sociedad primitiva de cazadores-recolectores que celebre concursos de caza para escoger a sus gobernantes (dado que las habilidades de caza son las más técnicas e importantes en esa sociedad); puede ser también una sociedad que elija a sus gobernantes por medio de un complejo juego que requiera tanto habilidades organizativas, habilidades tácticas, capacidad de liderazgo y capacidad para la resolución de problemas.
- **Corporativo:** El planeta está controlado enteramente de una empresa. El control de la empresa sobre el planeta puede ser muy estricto (sobre todo si se trata de planetas en los que se lleva a cabo experimentos de algún tipo, así como pruebas de nuevas tecnologías e incluso de un planeta de recreo para los altos ejecutivos de la empresa) o muy laxo (por ejemplo en planetas mineros, en estaciones orbitales, en planetas factoría, etc.)
- **Planeta Balcanizado:** El planeta no tiene un Gobierno unificado, sino que está dividido en muchos estados distintos (o solo dos), cada uno con un tipo de Gobierno diferente. Es el caso del planeta Tierra actualmente. Es posible que las guerras sean frecuentes, y que, aunque exista una asociación como las Naciones Unidas, ésta tenga escaso poder sobre sus miembros; pero también es posible que exista una asociación transnacional con un cierto poder (sea por acceso a mejor

tecnología, por poder económico, por el apoyo de los estados más fuertes o por mera autoridad moral) y que las guerras sean infrecuentes.

- **Gobierno Burocrático:** Se trata de aquellos planetas o estados gobernados por sistemas burocráticos en los que son agencias, no un aparato de gobierno per se, las que administran el Estado. Una posibilidad es que la clásica división democrática de poderes sea llevada por tres agencias distintas, pero con igual poder (a diferencia de la Democracia Representativa, en la que el legislativo tiene más poder y sus gobernantes suelen estar parcial o totalmente protegidos de las acciones de ejecutivo, e incluso a veces del judicial). Otra posibilidad es que cada agencia se encargue de un aspecto distinto de la vida de sus miembros (como si se tratase de los actuales Ministerios, pero sin nadie por encima). Los Gobiernos Burocráticos pueden ser en parte Tecnocracias si se asciende por capacidades o méritos, pero por otro lado el Gobierno Burocrático puede ser una máquina de papeleo impersonal, en la que el ciudadano es solo un número, e incluso los propios miembros de la burocracia tienen tantos problemas para conseguir que algo se haga como el resto de ciudadanos.

- **Feudalismo:** El feudalismo es en el fondo una forma de Oligarquía; la diferencia con las otras tres formas presentadas aquí es que el Feudalismo se basa en el derecho de nacimiento que posee una persona para gobernar: solo por ser hijo de quien es, no por méritos personales, por motivos religiosos o por tener el suficiente número de seguidores como para aplastar a quien se le oponga (aunque si se reúnen alguna de esas otras condiciones siempre es una ventaja). El feudalismo se basa en la institución del vasallaje, en la que existe una escala de poder entre la nobleza, y los de un rango sirven a los del rango superior, así hasta llegar al monarca (tenga el nombre que tenga), que puede ser un monarca totalitario o un primero entre pares (en cuyo caso puede que no tenga mucho más poder que los nobles más poderosos).

● **Oligarquía / Dictadura Representativa:**

La oligarquía es el gobierno de unos pocos, la Dictadura de uno solo. El DJ debe decidir cuál de estos dos es el caso, o si la línea es demasiado tenue como para ser distinguible, cómo es el caso de muchos gobiernos que abarcan grandes extensiones, en los que el Dictador se ve obligado a ceder buena parte de su poder a los gobernadores regionales. En las Oligarquías / Dictaduras Representativas los gobernantes tienen el apoyo de la mayoría de la gente, siendo elegidos por ellos, y es muy común que no sea aparente la naturaleza de Dictadura / Oligarquía, pudiendo tener una apariencia de democracia legítima. De hecho, no necesariamente tiene que tratarse de un sistema opresivo, aunque la tendencia es que se convierta en uno a medida que el o los gobernantes adquieren más poder.

● **Oligarquía / Dictadura Religiosa:**

Las Oligarquías / Dictaduras Religiosas son similares a las Representativas, en el sentido que la mayoría de la gente cree en la religión gobernante, por lo que aprueban ese gobierno de unos pocos o de uno solo. Pero esto no implica, al igual que en las Representativas, que no haya individuos ávidos de poder y que estén dispuestos a lo que sea para obtener más poder. Aparte de esto, las religiones son habitualmente bastante inmovilistas, por lo que estas sociedades pueden resultar aburridas, si no agobiantes u opresivas. No solo eso, sino que se puede estar perseguido por profesar otra religión, e incluso se puede llegar a morir por ello. Asimismo, no es necesario que los que vivan en esta sociedad sean creyentes, tal vez los creyentes son minoría, pero mantienen su poder sobre los no creyentes a base de fuerza y tecnología, con la esperanza de convertirlos a la Fe Verdadera (sea la que sea).

● **Oligarquía / Dictadura Totalitaria:**

El motivo de ascenso al poder suele ser más por ideales políticos que por razones de creencia religiosa o de nacimiento (aunque ayudan). Asimismo, puede ser que el actual gobernante haya recibido el poder de un líder Representativo (o se lo haya quitado). Sea como fuere, esta es la forma más total de poder que puede darse en un sistema político, sobre todo en forma de Dictadura...

NIVEL LEGAL

El Nivel Legal es el valor que nos indica lo legal o ilegal que es algo en una sociedad. Se puede generar aleatoriamente tirando 2d6 en la **Tabla 4.18: Nivel Legal** y modificando el resultado según el Tipo de Gobierno de la misma. *Pero, como los Tipos de Gobierno tienen una gran variedad dentro de cada Tipo estos modificadores no son obligatorios, sino opcionales, y solo aplicables si el DJ piensa que el sistema de Gobierno que escoge tendría esos efectos sobre el Nivel Legal.*

MODIFICADORES SEGÚN EL TIPO DE GOBIERNO:

- ◆ Si el Tipo de Gobierno es **Sin estructura de Gobierno** recibe un -3.
- ◆ Si el Tipo de Gobierno es una **Democracia Participativa** o una **Democracia Representativa** recibe un -1.
- ◆ Si el Tipo de Gobierno es **Corporativo**, es una **Tecnocracia** o se trata de un **Planeta Balcanizado** no recibe modificador a la tirada.
- ◆ Si el Tipo de Gobierno es un **Gobierno Burocrático** recibe un +1.
- ◆ Si el Tipo de Gobierno es **Feudalismo** o una **Oligarquía / Dictadura Representativa** recibe un +3.
- ◆ Si el Tipo de Gobierno es una **Oligarquía / Dictadura Religiosa o Totalitaria** recibe un +4.

TABLA 4.18: NIVEL LEGAL

Tirada	NL
2 o -	0 - Sin Leyes
3	1
4	2
5	3
6	4
7	5
8	6
9	7
10	8
11	9
12 o +	10

DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES LEGALES

Los distintos Niveles Legales indican lo permisivo que es un gobierno y qué les permite hacer a sus ciudadanos. Cada Nivel incluye las restricciones del anterior, si en ese Nivel no hay una restricción que afecte a ese mismo aspecto de la vida.

- ◆ **Nivel Legal 0 - Sin Leyes:** En este caso no hay **ninguna** ley, por lo que el más fuerte suele acabar obteniendo lo que desea, y las cosas se hacen a su manera. No hay prohibiciones de ningún tipo, pero se está sujeto a la venganza de los demás si se les hace algo.
- ◆ **Nivel Legal 1:** Las armas nucleares, los gases nerviosos y las armas inteligentes están prohibidas (pero no para el gobierno). El asesinato y el robo también (y no siempre), pero poco más.
- ◆ **Nivel Legal 2:** Las Armas Pesadas están prohibidas. Puede que las Armas Largas y las Armas Cortas estén controlados por medio de licencias. Los movimientos de personas no están controlados, aunque puede que los de mercancías sí. Empiezan a ilegalizarse algunas sustancias (las más mortales y dañinas).
- ◆ **Nivel Legal 3:** Una parte de las Armas Largas (las militares) están prohibidas y el resto, así como las Armas Cortas, están controladas por licencias. Los movimientos de personas se controlan, pero los datos se borran cada cierto tiempo (de 6 meses a 2 años). Los movimientos de mercancías están controlados. Puede que alguna ideología esté prohibida, así como ciertas expresiones sexuales o culturales. La lista de sustancias ilegalizadas va creciendo.
- ◆ **Nivel Legal 4:** En este nivel legal todas las armas de fuego están prohibidas, excepto los Armas Largas de caza, y solo con licencia. Las armas de filo están prohibidas (desenvainadas o fuera de su maletín) en lugares públicos, pero no en gimnasios o similares. Los movimientos a corta distancia no están vigilados, pero sí a larga distancia. Alguna ideología está prohibi-

da, así como ciertas expresiones sexuales o culturales; aunque no tienen por qué estar penadas con la cárcel, sino que pueden penarse con multas económicas.

● **Nivel Legal 5:** En este nivel legal las armas de fuego están prohibidas para todo el mundo, excepto ejército y agencias de la ley. Ni siquiera se permiten las Armas Largas de caza, o similares. Los cuchillos no están vigilados, pero para tener una espada hay que estar registrado y tener una licencia. El movimiento de personas no está prohibido, pero sí vigilado y controlado. Hay ideologías prohibidas, así como ciertas manifestaciones sexuales o culturales, y el castigo es la prisión. La lista de sustancias ilegalizadas es muy larga.

● **Nivel Legal 6:** El movimiento de personas está controlado continuamente, incluso dentro de una ciudad. La privacidad de la casa puede que se respete, pero una orden judicial (o el equivalente) puede anular temporalmente ese derecho, y no se necesitan más que indicios para conseguirla. Hasta el café está ilegalizado.

● **Nivel Legal 7:** El movimiento de personas está completamente reglado, y una persona solo puede salir de su ciudad un número concreto de veces a lo largo de su vida. La privacidad casi no existe, y hay instaladas cámaras en todas las calles, aunque aún no en las casas.

● **Nivel Legal 8:** No hay policía, sino que ejército y policía son una misma fuerza. Lo que si hay, y es muy temida, es una policía secreta. Hay toque de queda y la gente se ve sometida a entre 5 y 10 controles militares al día. Los militares tienen permiso para disparar primero y preguntar después, y no son castigados si luego se descubre que el muerto no era culpable de nada, *"es mejor no arriesgarse"*. La privacidad es completamente inexistente, y se pueden introducir cámaras en las casas de las personas sin permiso judicial.

● **Nivel Legal 9:** La vida está totalmente controlada. El estado decide todo por la persona: qué va a estudiar, en qué va a trabajar, con quién se va a casar, etc. No hay nada de libertad. Hasta las bebidas carbonatadas son ilegales.

● **Nivel Legal 10:** Totalmente restrictivo y represivo. Si se posee la tecnología, el pensamiento de los ciudadanos estará monitorizado e incluso controlado. Las leyes no tienen por qué tener sentido, y pueden cambiar con considerable rapidez. Pensar diferente es penado con la cárcel, posiblemente de por vida, o incluso con la muerte. Hasta pisar el césped puede ser penado con la muerte.

NIVEL TECNOLÓGICO (NT)

El Nivel Tecnológico se explica en profundidad en el **Manual de Equipo y Vehículos**, así que no vamos a volver a explicarlo aquí. Solo recordar que el NT tiene un valor general, pero que una misma sociedad puede tener distintos Niveles Tecnológicos en distintos campos científicos o en distintas regiones del planeta, sobre todo en el caso de los planetas Balcanizados.

El NT puede ser escogido por el DJ o generado con una tirada de **2d6** mirando el resultado en la **Tabla 4.19: Nivel Tecnológico**, y aplicando los modificadores dependientes de la Atmósfera, la Gravedad y la Climatología del planeta solo si los habitantes del planeta no son una raza nativa de dichas condiciones de Atmósfera, Gravedad y/o Climatología. Un planeta **Sin Tecnología** es aquel en el que sus habitantes son poco más que animales, y viven como tales, no habiendo desarrollado ni herramientas de piedra. Aunque también puede ser un planeta que tenga tecnología de eras

TABLA 4.19:
NIVEL TECNOLÓGICO

Tirada	NT
2 o -	Sin Tecnología
3	1
4	2
5	3
6	4
7	5
8	6
9	7
10	8
11	9
12 o +	10

anteriores, pero que un cataclismo o similar ha convertido a sus habitantes en salvajes.

MODIFICADORES SEGÚN LA ATMÓSFERA DEL PLANETA

- ◆ Si la Atmósfera es **Estándar**, no recibe modificador a la tirada.
- ◆ Si la Atmósfera es **Densa**, recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si la Atmósfera es **Tenué**, recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si la Atmósfera es **Exótica**, recibe un +2 a la tirada.
- ◆ Si la Atmósfera es **Muy Tenué**, recibe un +2 a la tirada.
- ◆ Si la Atmósfera es **Enrarecida**, recibe un +3 a la tirada.
- ◆ Si la Atmósfera es **Vacío**, recibe un +3 a la tirada.
- ◆ Si la Atmósfera es **Corrosiva**, recibe un +3 a la tirada.
- ◆ Si la Atmósfera es **Muy Corrosiva**, recibe un +3 a la tirada.

MODIFICADORES SEGÚN LA GRAVEDAD DEL PLANETA

- ◆ Si la Gravedad está entre **0 G** y **0,5 G**, recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si la Gravedad está entre **0,6 G** y **1,5 G**, no recibe modificador a la tirada.
- ◆ Si la Gravedad está entre **1,6 G** y **2 G**, recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si la Gravedad está entre **2,1 G** y **2,5 G**, recibe un +2 a la tirada.
- ◆ Si la Gravedad está entre **2,6 G** y **3 G**, recibe un +3 a la tirada.

MODIFICADORES SEGÚN LA CLIMATOLOGÍA DEL PLANETA

- ◆ Si la Climatología es **Helada**, recibe un +2 a la tirada.
- ◆ Si la Climatología es **Infernal**, recibe un +2 a la tirada.
- ◆ Si la Climatología es **Muy Fría**, recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si la Climatología es **Desértica**, recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si la Climatología es **Cálida, Fría** o **Variable**, reciben un +1 a la tirada.

DÉCIMO PASO: TOQUES FINALES

Ahora solo falta escribir toda la información generada (o decidida), y ese sistema ya está listo para ser utilizado, aunque el DJ debería crear algunos detalles más, como la historia de los planetas habitados, sus dirigentes políticos más importantes y los poderes económicos, si los hay. Y sobre todo, cuál es la situación en el momento de la partida en dicho planeta.

EJEMPLO DE CREACIÓN DE UN SISTEMA SOLAR

A continuación podrás encontrar un ejemplo de creación de Sistema Solar, en concreto, el ejemplo mostrará como creamos el sistema solar que habitamos nosotros, para así proporcionar también toda la información relativa al mismo en términos de juego.

Como solo vamos a crear un Sistema Solar, no un Sector ni Subsector, ignoramos el Primer Paso y vamos directamente al **Segundo Paso: Estrellas y Órbitas del Sistema Solar**. Lanzamos 2d6 en la columna **Número de Estrellas** de la **Tabla 4.2** y nos sale un 7, por lo que solo tendremos 1 estrella. Luego tiramos de nuevo 2d6 en la columna **Número de Órbitas** de la **Tabla 4.2** y sacamos un 10, lo que nos da 10 órbitas (aunque no necesariamente todas tendrán planetas, como veremos a continuación).

Lo siguiente es generar qué contenido hay en las distintas órbitas planetarias realizando las tiradas correspondientes en la **Tabla 4.3: Contenidos de las Órbitas**. La primera órbita será **Mercurio**, para la que sacamos un 5 y nos sale un Planeta Pequeño, en la segunda órbita sacamos un 10, y como tiene un +1 por ser la segunda órbita tenemos que **Venus** será un Planeta Grande. En la tercera órbita, en un planeta que decidimos llamar

Tierra, tiramos también con un +1 y sacamos un 9, lo que nos da otro Planeta Grande. En la cuarta órbita ya tiene un +2, pero saca un 3, lo que da un total de 5, y parece que **Marte** será un Planeta Pequeño. Para la quinta órbita saca un 11 en los dados, +2 por la órbita se trata de un Cinturón de Asteroides. La sexta órbita, con un modificador de +3 a la tirada, saca un 9, por lo que **Júpiter** será un Gigante de Gas (Pequeño), y lo mismo le pasa a **Saturno** en la séptima órbita, pues sale de nuevo el mismo resultado. La octava órbita, con un bonificador a la tirada de +4 saca un 8, por lo que se trata de otro Gigante de Gas (Pequeño) llamado **Urano**. La novena órbita, también con un modificador de +4 saca un 10, para un total de 14, lo que genera otro Gigante de Gas (Pequeño) que llamaremos **Neptuno**. La décima órbita, con un modificador de +5 saca un 11, por lo que será un Anillo de Asteroides que llamaremos **Cinturón de Kuiper**.

Ahora que sabemos qué clase de planeta hay en cada órbita, vamos a ir uno a uno generándolos por Tipos de Planeta. Empecemos con los Cinturones de Asteroides, ya que no hay Planetas Enanos (salvo alguna luna y satélite que aparecerá por ahí luego, por supuesto). Tenemos 2 Cinturones de Asteroides, uno en la quinta órbita, y que llamaremos **Cinturón Principal de Asteroides**, y otro en la décima órbita, que llamaremos **Cinturón de Kuiper**. En el Cinturón Principal de Asteroides sacamos un 7, por lo que tendrá algo más de 200 millones de asteroides. Por pura conveniencia decidimos que varios de ellos serán Planetas Enanos de más de 400 km: **Vesta**, **Pallas** y **10 Higía**. Además, decidimos también sin tirar, y a tenor de la densidad del cinturón, que tendrá un Planeta Pequeño de 950 km de diámetro, llamado Ceres. En el Cinturón de Kuiper sacamos un 10, por lo que habrá entre 400 y 500 millones de asteroides en él. No diseñamos si tiene Planetas Enanos o incluso Pequeños en su interior, pero tendrá unos cuantos.

Los Gigantes de Gas son lo que desarrollaremos a continuación. Tenemos 4 Gigantes de Gas (Pequeños) en el sistema, entre las órbi-

tas sexta a novena. Para cada Gigante de Gas hay que hacer 2 tiradas, la primera para ver el tamaño exacto del Gigante, y la segunda para ver la cantidad de Satélites y Anillos que tiene, si es el caso. Vamos a hacer las 2 tiradas de cada Gigante de golpe.

Tiramos 2d6 para generar el tamaño de Júpiter, que se encuentra en la sexta órbita, y sacamos un 4, lo que nos da entre 120.000 km y 160.000 km. Escogemos 142.984 km. Y tiramos 2d6 para generar los satélites, aplicando un -1 por tratarse de un Gigante de Gas (Pequeño). Sacamos un 10 para un resultado final de 9, lo que nos da 9 (Anillo) + 21 o +, por eso decidimos que se trata de un anillo de polvo en el que realmente hay más de 60 lunas, aunque solo 9 tienen un tamaño respetable, y hay 4 en concreto que llaman la atención por su tamaño, y las apuntamos por si en un futuro necesitamos desarrollar alguna en profundidad: **Callisto**, **Ganímedes**, **Europa** e **Io**.

Tiramos 2d6 para generar el tamaño de Saturno, que se encuentra en la séptima órbita, y sacamos otro 4, lo que nos da de nuevo entre 120.000 km y 160.000 km. Escogemos 120.536 km. Y tiramos 2d6 para generar los satélites, aplicando un -1 por tratarse de un Gigante de Gas (Pequeño) y un +2 por estar en las 3 órbitas anteriores a la última. Sacamos un 12, para un total de 12, por lo que tendrá dos anillos (que decidimos que parece ser uno enorme) y decidimos que va a tener 150 de pequeños satélites, pero va a haber uno, **Titán**, que será mucho más grande que el resto, aunque **Rhea**, es conocida por tener sus propios anillos.

Tiramos 2d6 para generar el tamaño de Urano, que se encuentra en la séptima órbita, y sacamos un 3, lo que nos da entre 50.001 km y 100.000 km. Escogemos 51.108 km. Y tiramos 2d6 para generar los satélites, aplicando un -1 por tratarse de un Gigante de Gas (Pequeño) y un +2 por estar en las 3 órbitas anteriores a la última. Sacando un 7+1=8, lo que nos da 9 (Anillo) + 21 o +, pero decidimos que los anillos de Urano son opacos, y no contienen ningún planeta Enano ni Pequeño.

Tiramos 2d6 para generar el tamaño de Neptuno, que se encuentra en la séptima órbita, y sacamos un 2, lo que nos da un planeta menos de 50.000 km. Escogemos 49.538 km. Y tiramos 2d6 para generar los satélites, aplicando un -1 por tratarse de un Gigante de Gas (Pequeño) y un +2 por estar en las 3 órbitas anteriores a la última y sacamos un 2+1=3. Eso nos da entre 11 y 20 satélites, de entre lo que escogemos 14. A la más grande le llamaremos **Tritón**, y decidimos que será un Planeta Pequeño.

Continuemos con los Planetas Pequeños: Mercurio y Marte. Para saber el Tamaño exacto tiramos en la **Tabla 4.7: Tamaño de Planetas Pequeños, Medianos y Grandes** en la columna correspondiente, y obtenemos un 8 para Mercurio, que decidimos que tendrá un diámetro de 4.879 km, y obtenemos un 12 para Marte, por lo que decidimos que tendrá 6.794 km. Tiramos para saber la cantidad de Satélites que tienen, con Mercurio sacamos un 7, por lo que no tiene, pero en Marte sacamos un 12, por lo que tiene 2 pequeños satélites, que llamaremos **Deimos** y **Phobos**. Por acelerar decidimos sin tirar que serán 2 Planetas Enanos sin Atmósfera y no desarrollaremos más datos sobre ellos, pero si lo necesitamos podríamos desarrollarlos sin problemas usando el mismo sistema).

Para finalizar vamos a desarrollar los tamaños de los 2 Planetas Grandes: Venus y la Tierra. Para saber el Tamaño exacto tiramos en la **Tabla 4.7: Tamaño de Planetas Pequeños, Medianos y Grandes** en la columna correspondiente, y obtenemos un 2 para Venus, que decidimos que tendrá un diámetro de 12.092 km, y obtenemos otro 2 para la Tierra, por lo que decidimos que tendrá 12.742 km. Tiramos para saber la cantidad de Satélites que tienen, con Venus sacamos un 5, por lo que no tiene, pero en la Tierra sacamos un 7, por lo que lanzamos otro dado, en el que sacamos un 2, por lo que tiene un solo satélite, que llamaremos la **Luna**. Por acelerar decidimos sin tirar que serán 1 Planeta Enano sin Atmósfera y no desarrollaremos más datos sobre ella, salvo que los necesitemos.

Con todo esto, el **Sistema Solar Terrestre** quedaría así:

- **Mercurio** - Planeta Pequeño (4.879 km de diámetro), sin satélites.
- **Venus** - Planeta Grande (12.092 km de diámetro), sin satélites.
- **Tierra** - Planeta Grande (12.756 km de diámetro), 1 satélite (la **Luna** - Planeta Enano sin Atmósfera).
- **Marte** - Planeta Pequeño (6.794 km de diámetro), 2 satélites (**Deimos** y **Phobos** - Planetas Enanos sin Atmósfera).
- **Cinturón Principal de Asteroides** - Entre 200 y 300 millones de asteroides. Contiene un Planeta Pequeño (Ceres - 950 km, sin Atmósfera) y varios Planetas Enanos, entre los que destacan **Vesta**, **Pallas** y **10 Higía** de más de 400 km de diámetro.
- **Júpiter** - Gigante de Gas (Pequeño - 142.984 km), 64 satélites en un Anillo (compuesto principalmente de polvo proveniente de choques entre satélites), entre las que destacan 9, 5 Planetas Enanos y 4 Planetas Pequeños llamados **Callisto**, **Ganímedes**, **Europa** e **Io**.
- **Saturno** - Gigante de Gas (Pequeño + 120.536 km), 150 satélites en dos Anillos (que parecen uno), entre las que destaca Titán (Planeta Pequeño, Helado) y Rhea (Planeta Enano).
- **Urano** - Gigante de Gas (Pequeño - 51.108 km), tiene un Anillo y Satélites, pero son opacos y no se pueden ver con facilidad.
- **Neptuno** - Gigante de Gas (Pequeño - 49.538 km), tiene 14 satélites, de entre los que destaca Tritón, un Planeta Pequeño.
- **Cinturón de Kuiper** - Cinturón de Asteroides. Entre 400 y 500 millones de asteroides.

Y con esto ya hemos acabado el Cuarto Paso, y llegamos al Quinto, en el que generaremos la Gravedad, Atmósfera e Hidrosfera. En el ejemplo solo vamos a tratar a partir de ahora la Tierra, pero al final de todo te proporcionaremos algunos datos adicionales del resto de planetas del sistema solar, pues creemos que puede ser útil tenerlos a mano.

Para generar la Gravedad de la Tierra lanzamos 2d6, añadimos un +2 por el tamaño y sacamos un $7+2=9$, lo que según la **Tabla 4.8: Gravedad** nos da una Gravedad entre 0,6G y 1,5G, de la que escogemos 1G. Para generar la Atmósfera de la Tierra lanzamos 2d6, y añadimos un +2 por el tamaño y restamos 1 por la gravedad. Sacamos un $7+2-1=8$, lo que según la **Tabla 4.9: Atmósfera** nos da una Atmósfera Estándar. Para generar la Hidrosfera de la Tierra lanzamos 2d6, y añadimos un +2 por el tamaño, no recibe modificadores por la Gravedad y recibe un +1 por la Atmósfera. Sacamos un $8+2+1=11$, lo que según la **Tabla 4.10: Hidrosfera** nos da una Hidrosfera entre el 71% y el 80%, de la que escogemos 71%. Tras estas tiradas la **Tierra** quedaría así:

- **Tierra** - Planeta Grande (12.756 km de diámetro), 1 satélite (la **Luna** - Planeta Enano sin Atmósfera), Gravedad 1G, Atmósfera Estándar, Hidrosfera 71%.

En el Sexto paso generaremos la Climatología y la Temperatura de la Tierra. Para la Climatología lanzaremos 2d6, aplicando un +1 a la Tirada por el tamaño del planeta, y consultamos el resultado en la columna correspondiente a la Atmósfera de la Tierra (Estándar) en la **Tabla 4.11: Climatología según Atmósfera**. Sacamos $7+1=8$, lo que nos da una Climatología Variable. Para la Temperatura tiraremos en la **Tabla 4.12: Temperatura según Climatología**, tirando 2d6, a los que aplicaremos un +1 por ser la tercera órbita y no aplicaremos modificadores por ser Atmósfera Estándar; consultaremos el resultado en la columna correspondiente a la Climatología Variable de dicha Tabla. Sacamos un $7+1=8$, lo que nos da entre 8° C y 28° C, de entre los que escogemos 15° C como temperatura media del planeta. Tras estas tiradas la **Tierra** quedaría así:

- **Tierra** - Planeta Grande (12.756 km de diámetro), 1 satélite (la **Luna** - Planeta Enano sin Atmósfera), Gravedad 1G, Atmósfera Estándar, Hidrosfera 71%, Climatología Variable, Temperatura Media en la Superficie 15°C.

El Séptimo Paso son la generación de la Riqueza Mineral, los Materiales Especiales y los Recursos Agrarios de la Tierra. Para generar la Riqueza Mineral lanzaremos 2d6 en la **Tabla 4.13: Riqueza Mineral**, y aplicaremos un +3 por el tipo de planeta, un -1 por la gravedad y un +1 por el tipo de atmósfera, con lo que sacamos un $7+3-1+1=10$, lo que nos da una Riqueza Mineral Abundante. Para generar los Materiales Especiales lanzaremos 2d6 en la **Tabla 4.14: Materiales Especiales**, aplicando un +1 por tener una Riqueza Mineral Abundante. Sacamos un $2+1=3$, lo que nos deja con Sin Materiales Especiales. Para generar los Recursos Agrarios tiraremos 2d6 en la **Tabla 4.15: Recursos Agrarios**, aplicando un +2 por la hidrosfera, un +1 por la climatología, y un +1 por la riqueza. Sacamos un $7+2+1+1=11$, lo que nos proporciona Abundantes Recursos Agrarios (ahora, porque en otros tiempos, con otra atmósfera e hidrosfera, la situación habría sido muy distinta). Tras estas tiradas la **Tierra** quedaría así:

- **Tierra** - Planeta Grande (12.756 km de diámetro), 1 satélite (la **Luna** - Planeta Enano sin Atmósfera), Gravedad 1G, Atmósfera Estándar, Hidrosfera 71%, Climatología Variable, Temperatura Media en la Superficie 15°C, Riqueza Mineral Abundante, Sin Materiales Especiales, Recursos Agrarios Abundantes.

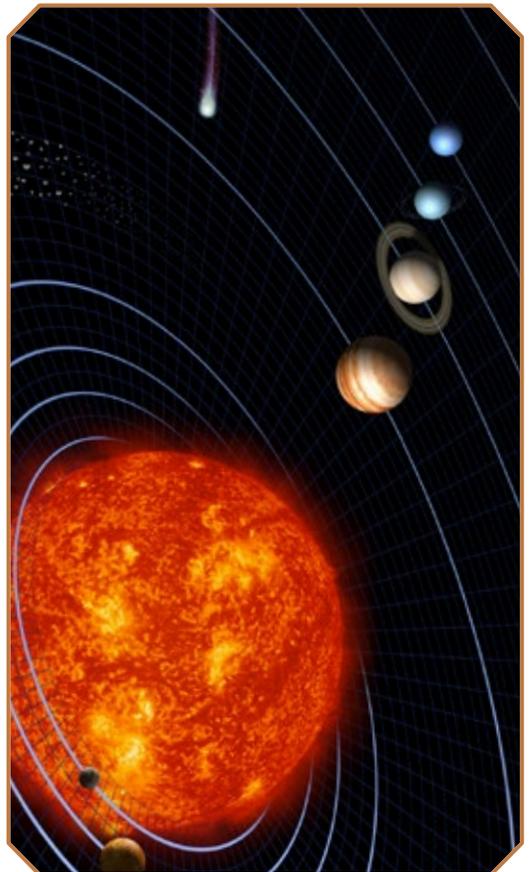
En el Octavo Paso generaremos la cantidad de Habitantes de la Tierra. Para ello lanzaremos 2d6 en la **Tabla 4.16: Población de un Planeta** y aplicaremos un +2 por la atmósfera, un +2 por el tamaño, un +2 por la hidrosfera, un +1 por la climatología, un +1 por la Riqueza Mineral, un -3 por no tener Recursos Especiales y un +1 por los Recursos Agrarios. Sacamos un $6+2+2+2+1+1-3+1=12$, lo que nos da una población entre mil millones y casi diez mil millones, con lo que escogemos una población que rondará los 7 mil millones de habitantes.

En el Noveno Paso se genera el Gobierno, el Nivel Legal y el Nivel Tecnológico, pero como esto, sobre todo en el caso de la Tierra,

será muy variable según la época, no vamos a generarlo, sino que lo decidiremos según nuestras necesidades. En concreto la Tierra es un Planeta Balcanizado, en el que cada nación tiene un Nivel Legal distinto, aunque se encuentran entre Nivel Legal 2 y 6. Decidimos que la gran mayoría de Naciones se encuentra a finales de NT6, y en algunos campos empezando NT 7, aunque hay naciones que se encuentran de manera efectiva en NT 4 o 5 (aunque habrá aparatos de más elevado NT, están efectivamente controlados por élites).

Con todo esto, el **Sistema Solar Terrestre** quedaría así:

- **Mercurio** - Planeta Pequeño (4.879 km de diámetro), sin satélites, Gravedad 0,38G, Climatología Doble Helada/Infernal, Temperatura desde -100°C hasta 172° C.
- **Venus** - Planeta Grande (12.092 km de diámetro), sin satélites, Gravedad 0,9G, Climatología Infernal, Temperatura 462° C, Atmósfera Corrosiva.
- **Tierra** - Planeta Grande (12.756 km de diámetro), 1 satélite (la **Luna** - Planeta Enano sin Atmósfera), Gravedad 1G, Atmósfera Estándar, Hidrosfera 71%, Climatología Variable, Temperatura Media en la Superficie 15°C, Riqueza Mineral Abundante, Sin Materiales Especiales, Recursos Agrarios Abundantes, alrededor de siete mil millones de Habitantes, Gobierno Balcanizado, Nivel Legal de 2 a 6, según nación. NT de 4 a 6 (pasando a 7 en algunos campos), según nación, aunque predomina NT 6.
- **Marte** - Planeta Pequeño (6.794 km de diámetro), 2 satélites (**Deimos** y **Phobos** - Planetas Enanos sin Atmósfera), Gravedad 0,37G, Atmósfera Muy Tenue, Climatología Fría, Temperatura Media -63°C (aunque puede aumentar hasta los 35° C y descender a los -143°C).
- **Cinturón Principal de Asteroides** – Entre 200 y 300 millones de asteroides. Contiene un Planeta Pequeño (Ceres – 950 km, sin Atmósfera) y varios Planetas Enanos, entre los que destacan **Vesta**, **Pallas** y **10 Higía** de más de 400 km de diámetro.
- **Júpiter** - Gigante de Gas (Pequeño - 142.984 km), 64 satélites en un Anillo (compuesto principalmente de polvo proveniente de choques entre satélites, entre las que destacan 9: 5 Planetas Enanos y 4 Planetas Pequeños llamados **Callisto**, **Ganímedes**, **Europa** e **Io**), Gravedad 2,5G, Temperatura -108°C.
- **Saturno** - Gigante de Gas (Pequeño + 120.536 km), 150 satélites en dos Anillos (que parecen uno), entre las que destaca Titán (Planeta Pequeño, Helado) y Rhea (Planeta Enano), Gravedad 1G, Temperatura -139°C.
- **Urano** - Gigante de Gas (Pequeño - 51.108 km), tiene un Anillo y Satélites, pero son opacos y no se pueden ver con facilidad, Gravedad 0,88G, Temperatura -197°C.
- **Neptuno** - Gigante de Gas (Pequeño - 49.538 km), tiene 14 satélites, de entre los que destaca Tritón, un Planeta Pequeño, Gravedad 1,14G, Temperatura -201°C.
- **Cinturón de Kuiper** - Cinturón de Asteroides. Entre 400 y 500 millones de asteroides.





Capítulo 5:

Antagonistas y Personajes Secundarios

- AÚN NO HABÉIS COMPRENDIDO A QUÉ OS ENFRENTÁIS. UN PERFECTO ORGANISMO. SU PERFECCIÓN ESTRUCTURAL SÓLO ESTÁ IGUALADA POR SU HOSTILIDAD. YO ADMIRO SU PUREZA, ES UN SUPERVIVIENTE AL QUE NO AFECTA LA CONCIENCIA, LOS REMORDIMIENTOS NI LAS FANTASÍAS DE MORALIDAD... NO TENÉIS NINGUNA POSIBILIDAD, PERO... CONTÁIS CON MI SIMPATÍA.

ASH,

ALIEN: EL OCTAVO PASAJERO



FORMAS DE PRESENTAR PERSONAJES

Una vez hemos diseñado el concepto de la ambientación en la que se desarrollarán nuestras partidas (en el Capítulo 3), y, si ha sido necesario, hemos generado los planetas y sistemas solares en los que se desarrolla (Capítulo 4), ha llegado el momento de centrarse en la creación de los diferentes personajes que poblarán la ambientación.

A los personajes que controla el Director de Juego los llamamos de forma genérica Personajes No Jugadores (PNJs). Por pura conveniencia vamos a realizar distinciones entre los distintos tipos de PNJs que un Director de Juego puede usar basadas en el papel y la importancia que tiene los personajes para la trama:

- Por un lado están los **Personajes Secundarios**, que son la gran mayoría de PNJs que encontrarán los jugadores. Consideraremos Personajes Secundarios a todos aquellos personajes que no tengan que ver con la trama y con la narración propiamente dicha, y de entre aquellos que tengan que ver con la narración consideraremos también Secundarios tanto a los personajes que simplemente están ahí para mover la trama hacia adelante, como a los que están para representar oposición activa a los jugadores, pero de baja intensidad. Los Personajes Secundarios por lo general estarán menos elaborados e incluso serán más débiles, muriendo con gran facilidad si el estilo de juego que se desea en la mesa así lo requiere.
- Por otro lado están los **Antagonistas**, que son los enemigos directos de los personajes, los que están detrás de todo lo malo que los personajes tengan que resolver, los líderes de quienes se oponen a ellos o simplemente enemigos personales de uno u otro jugador. Los Antagonistas no solo suelen ser personajes más elaborados (en lo que a información de juego) sino que también tienden a ser más poderosos, aunque solo sea porque los Antagonistas suelen tener puntos de Destino y los Personajes Secundarios no suelen tenerlos. Es necesario notar la cantidad de condicionales de la anterior frase, esto es así porque obviamente todo dependerá de cómo quiera dirigir el DJ.

Otra cosa a considerar es cómo presentamos la información. Esto tiene que ver con el papel de los personajes hasta cierto punto, pero en cierta medida es independiente del papel de los personajes. En el juego ofrecemos dos formatos, que llamaremos el Formato Sencillo y el Formato Complejo, y se pueden usar ambos para Antagonistas y Personajes Secundarios, o uno para cada, según al DJ le interese. Lo habitual será usar el Formato Sencillo para los Personajes Secundarios y el Formato Complejo para los Antagonistas, y así es como recomendamos que se presente en módulos que vayan a ser publicados. Pero la realidad es que se pueden hacer todos con Formato Sencillo, todos con Formato Complejo, o como se desee. Es más, cuando se tiene un cierto dominio del sistema hemos visto que los DJs tienden todos a usar únicamente el Formato Sencillo, ya que requiere menos trabajo y resulta más sencillo improvisar a que nivel tendrá un personaje una Habilidad si no se tiene apuntada, que desarrollar el Formato Complejo de antemano.

A continuación vamos a ver como se presenta la información en cada formato.

FORMATO SENCILLO

El objetivo principal del Formato Sencillo es proporcionar las Habilidades más importantes del personaje, habitualmente en lo que a combate se refiere, pero pudiendo proporcionar con facilidad más información, si es necesaria. Este formato proporciona también los Atributos de Combate, así como otros datos que puedan resultar relevantes para el personaje.

Eso sí, no se trata de un formato estricto. No te podemos dar una lista definitiva que servirá para todas tus partidas, porque cada una será diferente y tendrá requerimientos distintos, y una Habilidad que se use mucho en una ambientación, probablemente se use poco en

otra. Por eso hemos optado en proporcionar una lista con las Habilidades que más comúnmente se usarán, y una forma de presentarlas.

Pese a estas diferencias hay algunas Habilidades que serán comunes a todos los PNJs que se presenten con este Formato: **Agilidad, Atención, Vigor y Voluntad**. Y no solo porque con ellas se calculan todos los Atributos de Combate (que también), sino porque en cuanto un personaje se vea involucrado en una persecución, pelea, o en situaciones sociales se usarán con asiduidad.

Aparte de ellas el resto variarán. Muchos DJs añadirán **Averiguar Intenciones y Etiqueta** a dicha lista, para tener cubierto el lado social, y otros añadirán **Sigilo y Supervivencia**, sobre todo en partidas de NT 1 a 5. Como habilidades para combatir lo más común es incluir una Habilidad que sirva para combatir cuerpo a cuerpo, y otra que sirva para combatir a distancia, pero como esto suele variar según los personajes, que pueden llevar distintas armas, esto se deja muchas veces de forma genérica usando los términos **Ataque Melé** (para referirse a la Habilidad de Armas Cuerpo a Cuerpo o Pelea según corresponda) o **Ataque Distancia** (que sirve para la Habilidad principal de ataques a distancia de ese personaje) y se indica en las notas el tipo de arma en concreto que se lleva y el daño que hace, así como otros detalles que sean pertinentes. En la gran mayoría de situaciones se incluirá también **Esquiva** a la lista de Habilidades, así como alguna Habilidad mágica si es pertinente.

Tras la lista de Habilidades del personaje en cuestión anotaremos los Atributos de Combate del personaje en cuestión: INI, AC, MOV, su RD de FATIGA y la RD normal, así como el Bono de Daño y los Puntos de Vida y Fatiga que tenga el personaje. Estos últimos no los presentaremos con el mismo formato que usan los jugadores en las hojas de personaje, como podrás ver más adelante en el apartado de **Heridas y Fatiga en PNJs**.

Por último encontraríamos una sección de Notas donde apuntaríamos los distintos Talentos, Dones, o incluso Habilidades adi-

cionales que pueda tener ese personaje. Este tipo de formato lo usamos para presentar varios personajes de golpe, sea con una cuadrícula que hemos dibujado en una libreta o con un formato de tabla como el que presentamos a continuación.

Este que presentamos es lo bastante genérico como para que puedas usarlo en gran variedad de partidas, anotando en Notas si tienen alguna Habilidad adicional...

De todas formas, muchos de los ejemplos que incluiremos en el capítulo siguiente tienen una versión en Formato Sencillo, por lo que ahí se podrán ver muchas variantes útiles para distintas ambientaciones.

En última instancia el objetivo de este formato es presentar la información de una forma sencilla, y resaltando lo que se necesitará principalmente en combate. Se pueden presentar tanto los Personajes Secundarios como los Antagonistas con este formato, simplemente hay que tener en cuenta cuando se hace que está más orientado a combate que a otra cosa. Pero la realidad es que cuando se domina el juego suele acabar siendo más sencillo usar este formato.

PNJ

Coste (PD)
Agilidad
Ataque Melé
Ataque Distancia
Atención
Averiguar Intenciones
Esquiva
Etiqueta
Sigilo
Supervivencia
Vigor
Voluntad
INI / AC / MOV
RD Fatiga
RD
Bono Daño
Daño Armas
Heridas
Fatiga
NOTAS:

FORMATO COMPLETO

Este formato representa la otra opción. Su objetivo es proporcionar toda la información posible sobre un personaje, y para lograrlo, a diferencia del Formato Sencillo, este es un formato estricto en el que la información debe presentarse siempre exactamente igual.

Nombre (PD): El nombre del personaje se coloca aquí (y entre paréntesis se coloca el Coste en PD de dicho personaje).

Plantillas Raciales / Profesionales: Si el personaje ha usado Plantillas Raciales o Plantillas profesionales se indican aquí, separadas entre barras “/” (e indicando entre paréntesis el libro del que provienen, con una W seguido del número de página si proviene del manual de **Walküre**, o con un MJ seguido del número de página si proviene del **Manual del Jugador**).

Sexo / Edad / Altura / Peso: Aquí se indica, separado por barras, el sexo, la edad, la altura y el peso del personaje.

Humanidad (Estrés/Locura/Corrupción): En esta sección cabe poner la Humanidad del personaje y tras esta, entre paréntesis se colocarán el Estrés, la Locura y la Corrupción separadas por barras.

Si algún personaje es de una ambientación en la que no se usen alguno de esos Rasgos se colocará un guión en lugar de un número (un 0 indica una persona que no tiene alguno de estos Rasgos pero porque no ha ganado el valor del que se trate aún).

Destino (Aspectos): Aquí se indicará la cantidad de puntos de Destino de la que dispone el personaje, si tiene (además se indicarán entre paréntesis los Aspectos que tiene dicho personaje).

Talentos: Los Talentos del personaje, si tiene alguno.

Dones (Origen): Los Dones que ha adquirido el personaje. En el título procede añadir el Origen concreto de los Dones, y si se tiene más de un Origen es necesario colocar una entrada de Dones por cada Origen.

Limitaciones: Las Limitaciones del personaje, si tiene alguna.

Habilidades: Las Habilidades de personaje, presentadas en orden alfabético e indicando el valor que se tiene en cada Habilidad. Obviamente si no se está siquiera Entrenado en una Habilidad no hay que incluirla.

ATRIBUTOS DE COMBATE:

- ◆ **INI:** Agilidad + Atención -2
- ◆ **AC:** Agilidad + Atención +2
- ◆ **MOV:** (Agilidad + Vigor +3) /3
- ◆ **RD Fatiga:** ½ Vigor + Talentos + Dones. Se redondea siempre hacia abajo.
- ◆ **RD con Armadura:** Armadura + Talentos + Dones
- ◆ **Bono al Daño:** ½ Vigor + Talentos + Dones. Se redondea siempre hacia abajo.
- ◆ **Heridas:** Consultar el apartado de **Heridas y Fatiga en PNJs** más abajo.
- ◆ **Fatiga:** Consultar el apartado de **Heridas y Fatiga en PNJs** más abajo.

Equipo: Aquí se pone el equipo que lleve el personaje. Hay que indicar entre paréntesis tras cada pieza de equipo de que manual proviene.

HERIDAS Y FATIGA EN PNJS

Los PNJs pueden calcular sus Heridas y su Fatiga de distinta forma si son Personajes Secundarios de si son Antagonistas, pero pese a ello presentan sus Heridas y su Fatiga con el mismo formato, que es ligeramente distinto del de las tablas que usan los jugadores.

No es que cambiemos la matemática, sino que para facilitarle al DJ su labor mientras está dirigiendo hemos cambiado como se presentan. En lugar de presentar la cantidad de PV que se tiene en cada nivel separada por barras del nivel superior e inferior, **lo que se presenta es la suma total de sus PV separados por barras**, y cada nivel incluye los PV del anterior: Así *un Antagonista de Vigor 2 en lugar de ser 6/3/2/2/1 es 6/9/11/13/14*, lo que le facilita al DJ saber los efectos del daño que sufre cada PNJ a medida que este daño es sufrido.

CREACIÓN DE PERSONAJES SECUNDARIOS

El objetivo de este apartado es proporcionar al DJ herramientas con la que crear rápidamente Personajes Secundarios para sus partidas. Para ello proporcionamos dos métodos, uno ultra-rápido y genérico, y uno un poco más especializado y equilibrado con los distintos Niveles de Poder de los jugadores. El DJ puede usar el que crea conveniente para sus necesidades.

PERSONAJES SECUNDARIOS GENÉRICOS

Este método es el más rápido de los dos que presentamos para generar Personajes Secundarios, pero está diseñado únicamente para usarse en partidas de Nivel de Poder Normal y Grande, que eso sí, serán las más comunes. Los personajes generados con este método representarán a personas normales, que aunque incluso puedan tener un cierto entrenamiento policial o incluso militar nunca serán tan hábiles como pueden llegar a serlo los jugadores.



Para crear Personajes Secundarios Genéricos lo primero es tener claro el NT de la partida, que, como siempre, nos proporcionará 10 Habilidades Entrenadas en las que habrá que hacer alguna elección. Como no vamos a usar Plantillas en este método, recomendamos que elijas las Habilidades deseadas para el personaje entre las distintas opciones que se ofrecen.

Por comodidad reproducimos las Habilidades Entrenadas iniciales a continuación. Todos los humanos, independientemente de su procedencia y de su Nivel Tecnológico tendrán las siguientes Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Escalar.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.

Además, dependiendo del NT de la cultura de la que formen parte tendrán 3 Habilidades Entrenadas más:

- ◆ NT 1 a 4:
 - ◆ Arcos, Armas Arrojadizas, Armas a 1 Mano, Armas a 2 Manos o Ballestas.
 - ◆ Etiqueta, Montar o Nadar.
 - ◆ Supervivencia.
- ◆ NT 5:
 - ◆ Arcos, Armas Arrojadizas, Armas a 1 Mano, Armas de Pólvora o Ballestas.
 - ◆ Etiqueta, Montar o Nadar.
 - ◆ Supervivencia.
- ◆ NT 6:
 - ◆ Armas Arrojadizas, Armas Cortas, Armas Largas o Etiqueta.
 - ◆ Conocimiento (Arte), Conocimiento (Historia) o Ciencia (Biología), Ciencia (Física), Ciencia (Matemáticas), Ciencia (Química) o Computadora.
 - ◆ Conducir Vehículos (Ligeros).
- ◆ NT 7 a 10:
 - ◆ Armas Cortas, Armas Largas, Computadora, Comunicaciones, Etiqueta o Sensores.
 - ◆ Un Conocimiento o Ciencia cualesquiera.
 - ◆ Conducir Vehículo (Ligeros) o Pilotar (Aeronave o Astronave)

Una vez hayamos realizado la selección correspondiente empieza la **creación propiamente dicha**:

- ◆ Selecciona 2 Habilidades más, y márcalas como Entrenadas.
- ◆ Aumenta las 12 Habilidades a +1.
- ◆ Escoge 5 Habilidades y aumentalas a +2.
- ◆ Escoge 1 Habilidad que esté a +2 y aumentala a +3 si el personaje tiene estudios o experiencia en esa Habilidad.
- ◆ Si necesitas que el personaje sea especialmente bueno en algo, considera ponerle un Talento de algún tipo. **Aunque esto solo hazlo si crees que dicho Talento va a ser necesario en partida.**
- ◆ Calcula los Atributos de Combate del personaje, si es necesario. Los Personajes Secundarios Genéricos tienen, independientemente de su Vigor y su Voluntad el mismo valor para Heridas y Fatiga, que es *6 Rasguños, 1 Herido y 1 Fuera de Combate (6 / 7 / 8* es como lo expresamos si no se usa Hoja de Personaje), tal como se indica en la sección de **Fatiga y Heridas en Personajes Secundarios del Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación.**

El resultado puedes presentarlo usando el Formato Sencillo, o el Formato Complejo, aunque teniendo en cuenta la cantidad de información sobre el personaje es escasa suele ser más práctico usar el Formato Simple. Además, esto casa perfectamente con la idea de crear Personajes Secundarios lo más rápidamente posible.

Y una vez tengamos generados esta clase de Personajes Secundarios llega el momento de considerar como usarlos. Por un lado, son perfectos para personajes de poca importancia en la partida, exista o no la posibilidad de combatir con ellos. Pero, si se quieren usar para enviarlos contra los personajes hay que considerar que si no tienen ninguna Habilidad de combate a +3 se puede enviar contra los jugadores un número que duplique al de jugadores sin demasiados problemas (siempre que estén igualados en armamento y NT, porque si los jugadores van con palos y los Secundarios con ametralladoras sería una escabechina de jugadores).

Sin embargo, si tienen alguna Habilidad pertinente para atacar a +3 los Secundarios se vuelven más peligrosos. Por lo que hay que tener cuidado con el número de ellos que se saca, sobre todo cuando hay armas de fuego con elevada cadencia de fuego involucradas. De todas formas las habilidades para el combate de los personajes también influirán considerablemente, así que lo mejor es que primero se pruebe un grupo de un número de enemigos igual al número de jugadores que haya en el combate, y con armas similares, sino un poco peores. Una vez se haya comprobado lo peligrosos que resultan los secundarios genéricos contra los personajes que llevan los jugadores, el DJ podrá ir aumentando el número de enemigos hasta que encuentre el número óptimo para proporcionar peligro y emoción sin matar a medio grupo, y sin mermar demasiado sus recursos (salvo que ese sea el objetivo, claro).

PERSONAJES SECUNDARIOS SEGÚN NIVEL DE PODER

Este método pretende generar Personajes Secundarios con rapidez y equilibrados con el Nivel de Poder de los jugadores. Aun así, si alguno de esos Personajes Secundarios se acaba convirtiendo en un Antagonista por derecho propio es sencillo pasar un personaje creado con este sistema al sistema de Antagonistas (es el mismo que usan los jugadores, con ligeras modificaciones).

Este sistema está diseñado para crear principalmente Personajes Secundarios, pero la realidad es que se puede usar para crear toda

clase de Antagonistas también, y de hecho es posible que cuando más control tenga el DJ del sistema use este sistema y añada luego algún Rasgo más, antes que usar el sistema de Antagonistas. Sobre todo si tiene prisa. El sistema se centra mucho más en el uso del Formato Sencillo, pero nada impide crear personajes con este método y presentarlos con el Formato Complejo.

Los Personajes Secundarios que usen este método de creación en lugar de usar las reglas de la sección de **Fatiga y Heridas en Personajes Secundarios del Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación**, utilizan la **Tabla 5.1: Heridas y Fatiga en Personajes Secundarios según Vigor y Voluntad** para calcular los valores de Heridas y de Fatiga. Todos los personajes de este método se crean consultando la columna correspondiente al Nivel de Poder de en la **Tabla 5.2: Personajes Secundarios según Nivel de Poder**.

Lo primero será tener claro el Nivel Tecnológico del personaje, lo que, como siempre, nos dará 10 Habilidades Entrenadas (Agilidad, Atención, Escalar, Esquivar, Pelea, Vigor, Voluntad y 3 más que variarán según el NT). En la Tabla 5.2 aparecen 3 entradas en las que indica **Habilidad según NT**. Esas 3 tendrán que ser escogidas de entre las correspondientes, y como pueden tener valores diferentes, adjudicadas a dichos valores según le interese al DJ. Tras esto el DJ tendrá que escoger 3 Habilidades más (por lo general una de ellas es una Habilidad útil para combate, aunque no es necesario), según la clase de Personaje Secundario que quiera crear.

TABLA 5.1: HERIDAS Y FATIGA EN PERSONAJES SECUNDARIOS SEGÚN VIGOR Y VOLUNTAD

Vigor o Voluntad	Rasguño /Fatigado	Herida / Aturdido	Moribundo / Exhausto
0	4	5	6
1	5	6	7
2	6	7	8
3	7	8	9
4	8	9	10
5	9	10	11
6	10	11	12
7	11	12	13
8	12	13	14

Cada columna indica en la sección titulada “**Y además:**” una serie de elecciones adicionales que el DJ tendrá que hacer para acabar el personaje.

Es necesario tener en cuenta que si se suben **Agilidad, Atención, Vigor** o **Voluntad** cambiarán los **Atributos de Combate** del personaje que presentamos en la **Tabla 5.2: Personajes Secundarios según Nivel de Poder.**

Tras esto queda copiar los valores definitivos al formato que se esté usando para presentar la información y añadir alguna Habilidad adicional, Talento o Don si el DJ lo cree conveniente. Asimismo, y en caso de que sea relevante, se indicará el equipo que lleva el personaje.

Los Personajes Secundarios no suelen tener Aspectos, aunque si tienen, rara vez tendrán más de uno. Los que tienen más de un Aspecto tienden a ser jugadores o Antagonistas.

TABLA 5.2: PERSONAJES SECUNDARIOS SEGÚN NIVEL DE PODER

Rasgos	Nivel de Poder Mediocre (37 PD)	Nivel de Poder Normal (55 PD)	Nivel de Poder Grande (85 PD)	Nivel de Poder Legendario (125 PD)	Nivel de Poder Superheroico (150 PD)
Agilidad	+1	+2	+2	+3	+3
Atención	+1	+2	+2	+2	+3
Escalar	+0	+1	+1	+2	+2
Esquivar	+1	+1	+2	+2	+3
Pelea	+1	+1	+2	+2	+3
Vigor	+1	+2	+2	+3	+3
Voluntad	+1	+1	+1	+2	+3
Habilidad según NT	+1	+1	+2	+2	+3
Habilidad según NT	+1	+1	+1	+2	+2
Habilidad según NT	+0	+1	+1	+2	+2
Escoger otra Habilidad	+1	+1	+2	+2	+3
Escoger otra Habilidad	+1	+1	+2	+2	+3
Escoger otra Habilidad	+0	+1	+1	+2	+2
INI/AC/MOV	+0 / 4 AC / 2	+2 / 6 AC / 2	+2 / 6 AC / 2	+3 / 7 AC / 3	+4 / 8 AC / 3
RD Fatiga	0	1	1	1	1
RD	0	0	0	0	0
Bono Daño	0	+1	+1	+1	+1
Daño Armas					
Heridas	5 / 6 / 7	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9	7 / 8 / 9
Fatiga	4 / 5 / 6	4 / 5 / 6	4 / 5 / 6	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9

Y además:

Hay que subir 2 Habilidades de +1 a +2. Nótese que si se suben Agilidad, Atención, Vigor o Voluntad cambiarán los Atributos de Combate

Hay que subir 2 Habilidades de +1 a +2. Nótese que si se sube Voluntad cambiará la Fatiga

Hay que subir 3 Habilidades de +2 a +3. Nótese que si se suben Vigor o Voluntad cambiarán los Atributos de Combate

Hay que subir 3 Habilidades de +2 a +3 y 1 Habilidad de +3 a +4. Nótese que si se suben Agilidad, Atención, Vigor o Voluntad cambiarán los Atributos de Combate

Hay que subir 3 Habilidades de +3 a +4. Nótese que si se suben Agilidad, Atención, Vigor o Voluntad cambiarán los Atributos de Combate

Ajustar la cantidad de Personajes Secundarios que sacar para combatir contra los jugadores es de lo más sencillo. Solo hay que sumar los PD de todos los personajes de los jugadores que vayan a participar en el combate, y usando el valor en PD que proporcionamos para cada clase de Personaje Secundario sumar personajes hasta que iguallen (e incluso superen en 1) los PD de los jugadores.

Para crear desafíos más elevados el DJ puede sacar más Personajes Secundarios, o usar Personajes Secundarios de un Nivel de Poder superior. Y además, si se trata de un combate importante para la trama siempre puede querer añadir un Antagonista que dirija a los Personajes Secundarios.

Por Ejemplo: si 4 personajes de Nivel de Poder Normal y de 100 PD cada uno va a participar en un combate el DJ les podrá sacar alrededor de 400 PD en personajes secundarios, lo que puede que sean unos 7-8 personajes de Nivel de Poder Normal ($400 / 55 = 7,2$), o si quiere hacerlo más difícil puede sacar 4-5 personajes diseñados contra personajes de Nivel de Poder Grande ($400 / 85 = 4,7$). O incluso, para tener variedad, puede querer mezclarlo, presentando 5 Personajes Secundarios diseñados contra Nivel de Poder Normal y 2 de Nivel de Poder Grande. Y siempre puede añadir un Antagonista para que dirija a los enemigos de los jugadores, si el combate tenga algo que ver con la trama principal, o simplemente no quiere que a los jugadores se les olvide que tienen a ese Antagonista.

Como hemos indicado este sistema sirve para crear Antagonistas también. Es tan sencillo como coger un Nivel de Poder superior al de los jugadores, y usar ese personaje para añadirle algún Talento, Don, etc., según el DJ desee, y usar las Heridas y Fatiga correspondientes para un Antagonista.

CREACIÓN DE ANTAGONISTAS

Los Antagonistas por lo general son personajes igual de detallados que los jugadores, y no solo eso, sino que muchas veces tienen un Nivel de Poder más elevado que el de los propios personajes (sobre todos los que están concebidos para ser enemigos a largo plazo de los jugadores). Los Antagonistas se crean usando el mismo sistema que la creación de personajes que usan los jugadores, pero al crearlos se debe tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- Los Antagonistas ignoran los límites de Talentos, Dones y Habilidades que impone el Nivel de Poder.
- Tienen más PD que los jugadores, pudiendo llegar a tener tantos como la suma de los PD de 2 jugadores.
- Los Antagonistas, en lugar de usar la **Tabla 1.5 Puntos de Vida y Categorías de Herida** y la **Tabla 1.6: Puntos de Fatiga y Categorías de Fatiga del Capítulo 1: Creación de Personajes del Manual del Jugador** usarán en su lugar la **Tabla 5.3: Puntos de Vida y Puntos de Fatiga para**

TABLA 5.3: PUNTOS DE VIDA Y PUNTOS DE FATIGA PARA ADVERSARIOS

Vigor / Voluntad	Rasguño / Fatigado	Herida / Aturdido	Herida Grave / Gravemente Aturdido	Incapacitado / Incapacitado	Moribundo / Exhausto
0	4	5	6	7	8
1	5	7	9	10	11
2	6	9	11	13	14
3	7	11	14	16	17
4	8	13	16	18	20
5	9	15	19	21	23
6	10	17	21	24	26
7	11	19	24	27	29
8	12	21	26	29	31

Adversarios, que proporciona los mismos valores, pero ordenados de distinta forma: En lugar de indicar la cantidad de Puntos de Vida o Fatiga que se poseen en cada Categoría de Heridas o de Fatiga de manera individual la **Tabla 5.3: Puntos de Vida y Puntos de Fatiga para Adversarios** indica la cantidad **total** de Puntos de Vida o Fatiga de tal forma que el DJ pueda ir contando simplemente la cantidad de daño que se le realiza a cada enemigo sin problema, sabiendo de un vistazo en que categorías ha sufrido daño.

Por Ejemplo: un personaje con Vigor 2 en lugar de ser 6/3/2/2/1 es 6/9/11/13/14, y así, si sufre un daño por un total de 11 Puntos de Vida el DJ sabe que ha llenado todos sus Rasguños, todos sus Heridos y está ya sufriendo Heridas Graves, y por lo tanto tendrá un -3 a la Acción (-1 de Herido, -2 de Herido Grave).

Los Antagonistas empiezan siempre con 2 puntos de Destino, que son independientes del Destino que tiene el DJ para cada sesión. Eso sí, como los Antagonistas tienen Aspectos, le pueden sacar mucho más provecho a dicho Destino que la gran mayoría de Personajes Secundarios, que no tienen Aspectos (por lo menos, no habitualmente, aunque pueden tenerlos).

SISTEMA DE CREACIÓN DE CRIATURAS

En la mayoría de novelas y películas de ciencia-ficción y fantasía aparecen criaturas no humanas de algún tipo. Este capítulo pretende ser una guía de cómo crear todo tipo de criaturas, dedicando especial interés en lo que llamaremos Bichos. A continuación presentamos otro tipo de división, distinta a la de Personajes Secundarios / Antagonistas, y que tiene que ver con la naturaleza racial de la criatura no-humana que vayamos a crear.

Por un lado tendremos los personajes **Humanoides** que se comportan como “gente” y que son probablemente el tipo más común de personajes no humanos que se encontrarán los jugadores. Todas las Plantillas Raciales presentes en el **Manual del Jugador** son de este tipo. No tienen que actuar como los humanos. Puede tratarse de una raza que coge un aspecto del comportamiento humano y lo transforma en su rasgo principal, como la clásica “raza de guerreros” (Klingons, Jaffa y muchos otros), los que elevan la razón por encima de todo (Vulcanianos), la clásica especie pacifista y dedicada a la religión y/o la ciencia (Minbari), la raza movida sólo por motivos económicos (Ferengi), una especie de carroñeros tecnológicos (Jawas) y un largo etcétera. Pueden ser razas basados en los clásicos de fantasía, como elfos, orcos, enanos, medianos, etc. así como una exageración o versión retorcida de dichos clásicos. Otra posibilidad es crear una raza con los mismos intereses y filosofía en general, pero con algunos valores morales distintos o una exageración de valores humanos: como una especie que mata a aquellos que son deformes o imperfectos; una especie que considera no solo correcto, sino un deber comerse a sus muertos. Las posibilidades son infinitas en ese sentido.

Eso sí, sobre todo en las novelas de ciencia-ficción, el hecho de que existan tantas razas de “similar manera de pensar” o de apariencia humanoide suele tener alguna clase de respuesta: Puede tener que ver con una raza que crease una buena parte de la vida inteligente del universo, o que cogiese a seres humanos, los modificase y los distribuyese por la galaxia, o muchas otras posibilidades. O el DJ puede simplemente ignorar esta cuestión y suponer que la vida tiende a desarrollarse la mayoría de las veces siguiendo el mismo esquema.

Las **Cosas** son aquellas criaturas que no tienen ninguna similitud de aspecto con los seres humanos, como seres de plasma o energía; pulpos, amebas o rocas inteligentes, etc. No tienen por qué ser inicialmente hostiles, sino que se trata más bien de seres

misteriosos o incomprensibles para la especie humana, con fisiologías y/o psicologías radicalmente distintas a la nuestra. Pueden ser seres horribles pero que piensan y sienten en términos similares a los humanos; o seres distintos tanto en cuerpo como en mente. El detalle importante es que **no son inicialmente hostiles**, y esto es lo que más los separa del tercer tipo de criaturas alienígenas, los **Bichos**. Pero esto no quiere decir que no sean hostiles, sino que su reacción dependerá de muchos factores y variará mucho de una especie a otra. Habrá razas que serán considerados como Cosas por unas especies y como Bichos por otras, por lo que esta división no es realista, simplemente es una herramienta de clasificación para el DJ, y solo en caso de que la necesite.

Los **Bichos** son aquellas especies que responden, de alguna u otra manera, al papel de monstruos en la historia. Esto no quiere decir que no sean inteligentes, sino que sus acciones les caracterizan como criaturas monstruosas y por lo general “malvadas”. La historia de la ciencia-ficción y de la fantasía está llena de ejemplos de criaturas monstruosas, desde los Marcianos invasores de H.G. Wells a los Aliens inspirados por H.R. Giger, pasando por los Dragones y Trolls de Tolkien, así como por cientos de novelas, películas y cómics que narran los intentos de supervivencia ante mortales criaturas, sean exitosos o no.

Los Bichos puramente animales serán depredadores, o tendrán alguna otra razón para atacar a los jugadores. Sea que acaba de dar a luz y protege a sus hijos, que los confunde con otro ser o simplemente que se siente amenazado y su manera de responder es atacar. Otras veces los Bichos serán inteligentes, lo que los hace mucho más peligrosos aún. Puede que se trate de una raza de cazadores, que viven única y exclusivamente para la caza, puede que se trate de una raza invasora que se alimenta de seres inteligentes y que invade planetas para aumentar sus reservas alimenticias (quizás no invada, sino que se dedique a hacer ataques para aprovisionarse). Y claro,

siempre puede tratarse de una raza inherentemente malvada (desde un punto de vista narrativo, esto es, son los clásicos “malos”, sin mayor necesidad de motivo) cuyo objetivo es conquistar y dominar a las demás razas, o Seres del Espacio Exterior que odian todo lo que vive y se mueve y que llevan siglos esperando a ser despertados y continuar su cruzada contra todo lo que está vivo.

Esta segunda clasificación es principalmente para el DJ, para que piense el rol que le va a proporcionar a las criaturas que diseñe. No tiene mayor uso en el juego que ayudar a orientar al DJ, y la creación de Criaturas es la misma independientemente de si la criatura es Personaje Humanoide, una Cosa o un Bicho.

CREACIÓN DE CRIATURAS

Las Criaturas se crean siguiendo el mismo sistema utilizado para los personajes, sean animales procedentes de mundos extraños, o razas tan inteligentes como los humanos. Esta sección **no incluye un nuevo sistema de creación de personajes**, ya que eso sería complicar las cosas innecesariamente, sin embargo **incluye una serie de pasos que son una útil guía para la creación de criaturas de cualquier tipo**. Estos pasos contienen una serie de preguntas para el DJ acerca de la raza que desea crear, e incluyen consejos sobre que Talentos, Dones y Limitaciones debe asignarles el Director de Juego según las respuestas que dé a las preguntas que se le hacen.

La intención de esta sección no es proporcionar unas reglas precisas de creación de criaturas, ni un sistema aleatorio de creación de razas (aunque está incluido para aquellos Directores que se encuentren en un aprieto). La intención de esta sección es proporcionar las herramientas para que el DJ escoja aquellos Rasgos que mejor sirvan para definir a la Criatura que tiene en mente.

Lo primero que el DJ necesita es tener una buena idea. Si no se le ocurre ninguna siempre puede probar a generar una criatura de manera aleatoria para ver si el resultado despierta

su imaginación, o generar algo y modificarlo para que se ajuste a sus intenciones y necesidades. Pero lo más adecuado es que el DJ parta de alguna idea de la clase de Criatura que quiere crear. Saber si se trata de una criatura inteligente o no, y la función que quiere que tenga en su ambientación es muy útil: si va a ser una raza común en la ambientación, similar a los humanos pero con su propia sociedad (o integrada en una sociedad galáctica, etc.), o si va a ser una raza de Bichos, cuya única función sea presentar un desafío para los jugadores. Tener estos dos factores claros (inteligencia de la Criatura y lugar en la ambientación) es importante, ya que marcará considerablemente las posteriores decisiones que debe tomar el DJ.

No hace falta decir que el DJ puede utilizar la Creación de Criaturas a su antojo, ignorando un paso si así lo desea o aplicando solo aquellos pasos que desee. De hecho, lo normal es que con leerla una vez para conocer como representan los Dones y Talentos las distintas especies que se puede encontrar no le dé mucho uso, pero es una herramienta que consideramos necesario tener a mano en caso de necesitarla.

PRIMER PASO: CONCEPTO GENERAL DE LA CRIATURA

Como ya se ha dicho, lo primero que se debe decidir es **si la criatura es inteligente o no y la función que el DJ quiere para la criatura en la ambientación**. Si solo se trata de un animal el trabajo es más sencillo, pues no hay que determinar rasgos sociales de la criatura (o no muchos).

Si se trata de un ser inteligente hay que determinar muchos más factores, en algún momento en la creación el DJ debería decidir qué papel quiere que tenga la criatura en la ambientación: ¿Va a ser una raza disponible a los personajes? En tal caso es probable que la raza forme parte de algún estado, aunque sea solo por medio de vínculos comerciales. ¿De dónde es originaria? ¿Cuál es su papel en la ambientación? ¿Están aliados con otras razas o son independientes? ¿Son pacíficos

o agresivos? ¿Su agresividad es económica o militar? ¿O es quizás algo religioso? ¿Qué tecnología tienen? Etcétera.

No es necesario tener las respuestas a todas estas preguntas y las que de ellas se pueden derivar antes de crear la criatura y su raza. Si no se tiene una idea aproximada de lo que se quiere, al generar la raza se irán determinando muchos de estos detalles, o como mínimo recibiendo ideas de qué papel puede llenar una raza en la ambientación. Sin embargo, si se tiene una idea clara de hacia dónde se va, las elecciones que se tienen que hacer estarán más claras.

Lo que sí es necesario elegir ahora es qué clase de forma de vida es. Nosotros como seres humanos tendemos a pensar que la vida debe ser similar a la de la Tierra, pero de hecho puede tener formas muy distintas, y la línea que separa lo que está vivo de lo que no es muy tenue. Las formas de vida que se pueden encontrar son muchas y muy variadas, dependiendo de la definición de vida que se tenga. Para el propósito del juego definimos vida en su sentido más amplio posible, desde seres humanos hasta nubes de plasma inteligentes, pero también **asumimos que las formas de vida basadas en el carbono son las más comunes**, aunque solo sea por conveniencia narrativa. El sistema de creación de criaturas está pensado principalmente para criaturas como nosotros, pero incluimos algunas ideas para Directores de Juego que quieran incluir otro tipo de formas de vida.

Cuando se trate de una forma de vida basada en el carbono y el agua, como nosotros, no necesitará adquirir ningún Don o Limitación para representar su origen. El carbono tiene dos propiedades que lo hacen ideal para la vida; primero, es uno de los cuatro elementos más comunes del universo, lo que sin duda es una gran ventaja y **explica por qué las formas de vida basadas en el carbono son las más comunes**; segundo, el carbono es capaz de formar estructuras moleculares largas y complejas mejor que ningún otro elemento conocido.

Pero el carbono no es el único elemento que podría generar vida, sino que hay otros. En la ciencia-ficción el más común probablemente sea el **silicio**. Las formas de vida basadas en el silicio se dan en planetas muy calientes

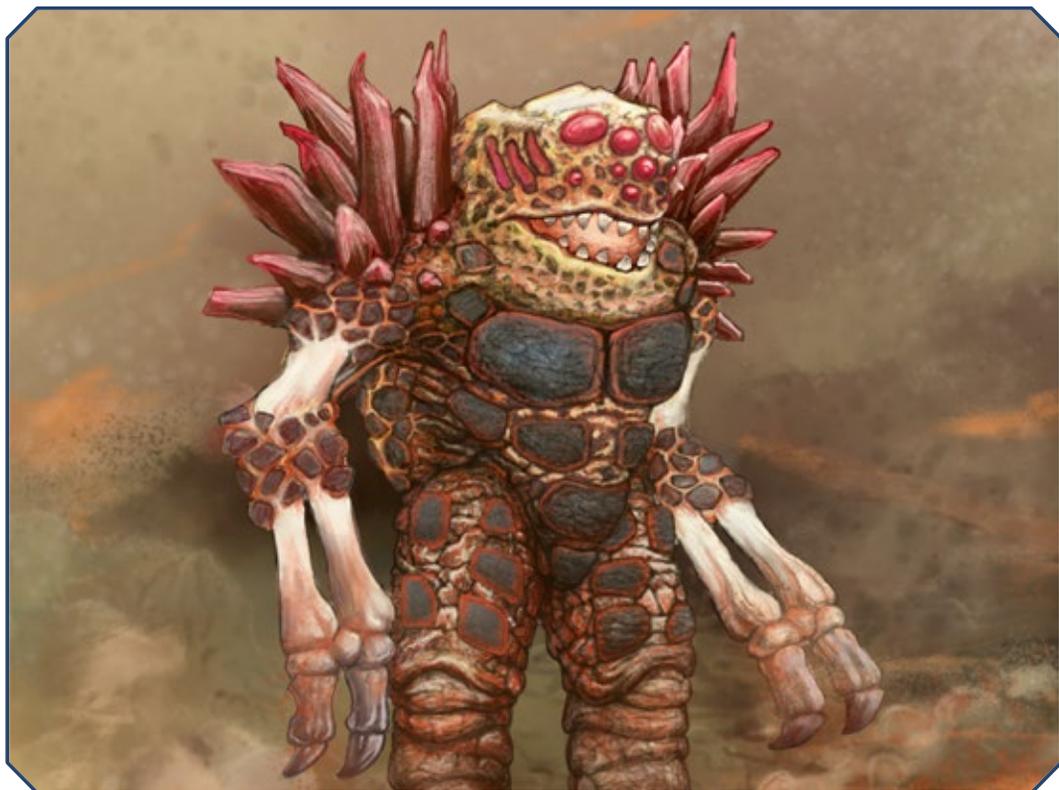
con Atmósferas Exóticas de sulfuro o flúor. Su metabolismo sería muy rico en hierro, y se sentirían como en casa en medio de un volcán en erupción. Deberían tener el Don (Racial) *Resistencia al Calor 2* (pero con un coste de 0 PD por ser su estado natural y **no poder sobrevivir en otros entornos sin soporte vital**). Las criaturas de silicio, cuando se encuentren en planetas que no contengan su Atmósfera nativa, necesitan llevar un sistema de *Soporte Vital*, por lo que si pertenecen activamente a una sociedad espacial que está formada por seres como nosotros deberán tener las Limitaciones *Soporte Vital* y *No Respira Oxígeno*, y su sistema de soporte vital debería proporcionar los Dones (por lo general Tecnológicos) *No Respira* y *Resistencia al Frío 2* (para “ajustar en dos niveles” su temperatura).

Otra posibilidad son las formas de vida basadas en el **sulfuro**, que utilizarían el agua de la misma manera que nosotros la usamos y respirarían hidrógeno, por lo que tendrían también la Limitación *No Respira Oxígeno* y necesitaría equipo que le proporcione el Don *No Respira* para poder salir de su planeta.

Por último, no debemos descartar formas de vida más exóticas, como formas de vida basadas en el **hidrógeno** viviendo en las “islas flotantes” de los gigantes de gas. O formas de vida basadas en **hidrocarburos**, que respirarían hidrógeno y tendrían cuerpos de plástico.

Otra posibilidad serían formas de vida basadas en el **plasma**, que vivirían en los soles, aunque las posibilidades de interactuar con estas formas de vida son casi nulas. Todas estas razas deberían tener la Limitación *Soporte Vital* si se adentran en planetas distintos a sus sistemas natales, y probablemente *Resistencias al Calor*, *Frío*, o incluso a la *Presión Atmosférica* (esa Resistencia no aparece en la lista que proporcionamos, pero podría inventarse para seres que viven en gigantes de gas, si es necesario) dependiendo de su planeta de origen.

De todas formas, este tipo de razas es difícil que interactúen con los humanos, ya que por lo general **no estarán interesados en la misma clase de planetas**, y si existe alguna serán probablemente consideradas criaturas de leyenda. Como ya se ha indicado, lo más probable es que las criaturas estén basadas en el carbono.



Pero no es estrictamente necesario. Los robots por ejemplo pueden considerarse seres vivos, y no están basados en el carbono. Y es muy probable que sean comunes en una ambientación. La gran mayoría de robots tendrán el Don (Racial) *Mente Digital* y la Limitación *Cuerpo Sin Mente*. Asimismo, los que no tengan el Don *Reactor Interno* deberán tener la Limitación *Duración Limitada*, y los que no tengan las Limitaciones *Dependencia (Mantenimiento)* y *Sin Curación Natural* será porque tienen algún nivel del Don *Regeneración*. Aunque todo esto depende del tipo de robots que quiera crear el DJ.

Luego están los posibles orígenes de fantasía. Criaturas nacidas de la piedra, del agua, criaturas creadas mezclando otras, y cientos de miles de posibilidades. Incluso para esa clase de criaturas sirve este sistema, pues puede proporcionar ideas para que los DJs que quieran crear esa clase de Criaturas, entre otras cosas porque los Dones a usar en gran medida serán los mismos.

Para generar aleatoriamente el tipo de forma de vida: Si el DJ no ha generado el planeta sino que quiere una forma de vida aleatoria puede tirar 2d6:

- Si el resultado es de 2 se trata de una forma de vida **robótica**.
- Si el resultado es de 3 se trata de una forma de vida basada en **plasma**.
- Si el resultado es de 4 se trata de una forma de vida basada en el **silicio**.
- Si el resultado está entre 5 y 9 se trata de una forma de vida basada en el **carbono**.
- Si el resultado es de 10 se trata de una forma de vida basada en el **sulfuro**.
- Si el resultado es de 11 se trata de una forma de vida basada en el **hidrógeno**.
- Si el resultado es de 12 se trata de una forma de vida basadas en **hidrocarburos**.

SEGUNDO PASO: ¿QUÉ RESPIRAN?

Una vez hayamos decidido el concepto general de la criatura tenemos que decidir qué respira. Si el DJ ha generado ya el planeta del que proviene la criatura puede que

ya sepa qué respira, por lo que lo único que debe hacer es apuntar los Dones y Limitaciones que se tienen por ser nativo de ese tipo de atmósfera, o lo mismo pasará si ha generado aleatoriamente el tipo de forma de vida según el Paso anterior. De todas formas las atmósferas de los planetas no son uniformes, sino que pueden contener hábitats distintos, muchas veces antagónicos.

Para generar aleatoriamente la atmósfera de origen de una Criatura: tira 2d6 en la **Tabla 5.4: Atmósfera de Origen**.

Los tipos de Atmósfera son: Vacío, Muy Tenue, Tenue, Estándar, Densa, Enrarecida, Exótica, Corrosiva y Muy Corrosiva. Están explicados con detalle en el **Capítulo 4: Creando Sistemas Solares**. Y no debería parecer extraño que existan formas de vida basadas en el carbono que no respiren oxígeno, ya que en la Tierra podemos encontrar bacterias para las que el oxígeno es un veneno; obtienen la energía que nosotros obtenemos del oxígeno por medio de procesos de fermentación.

Según la Atmósfera de Origen los nativos de atmósferas que no sean estándar, tenues o densas tendrán una serie de Dones y Limitaciones dependiendo de su Atmósfera de Origen. Obviamente estos Dones y Limitaciones cuentan para calcular el coste el PD de la raza:

- Los nativos de planetas de Atmósfera **Muy Corrosiva** tendrán las Limitaciones

**TABLA 5.4:
ATMÓSFERA DE ORIGEN**

Tirada	Atmósfera
2	Muy Corrosiva
3	Vacío
4	Muy Tenue
5	Tenue
6	Estándar
7	Estándar
8	Estándar
9	Densa
10	Enrarecida
11	Exótica
12	Corrosiva

Soporte Vital y No Respira Oxígeno, y su sistema de soporte vital debería proporcionar el Don (por lo general Tecnológico) *No Respira*. También tendrán el Don de Origen Racial *Resistencia al Ácido 2*.

- ◆ Los Nativos de un mundo **Vacío** tienen el Don (Racial) *Sobrevive en el Vacío*.
- ◆ Los nativos de planetas con Atmósfera **Muy Tenue** tendrán la Limitación *No Respira Oxígeno*, y su sistema de soporte vital debería proporcionar el Don (por lo general Tecnológico) *No Respira*.
- ◆ Los nativos de Atmósfera **Enrarecida** necesitarán el Don *Filtros* cuando se encuentren en planetas de Atmósfera Densa, Estándar o Tenue, sea por medio de Origen Tecnológico (lo más común) u otro Origen como Biomod o Implante.
- ◆ Los nativos de planetas con Atmósfera **Exótica** tendrán la Limitación *No Respira Oxígeno*.
- ◆ Los nativos de planetas de Atmósfera **Corrosiva** tendrán las Limitaciones *Soporte Vital y No Respira Oxígeno*, y su sistema de soporte vital debería proporcionar el Don (por lo general Tecnológico) *No Respira*. También tendrán el Don de Origen Racial *Resistencia al Ácido*.
- ◆ Las criaturas que vivan **bajo el agua** (como se verá más adelante) tienen el Don (Racial) *Almacenador de Oxígeno, Branquias*, o incluso ambos, pero si viven en un **elemento líquido que no sea agua** y respiran algo distinto al oxígeno tendrán también la Limitación *No Respira Oxígeno*.



TERCER PASO: ¿CUÁL ES SU HÁBITAT Y SU NICHOS ALIMENTARIO?

A la hora de decidir qué es lo que comen las criaturas que estamos creando hay que decidir (o generar aleatoriamente) primero el entorno en el que viven. Los distintos entornos de CdB Engine son: *bosques, ciudades, desiertos, espacio, junglas, llanuras, mares y océanos, montañas, pantanos, ríos y playas y zonas árticas*. Si se trata de Criaturas salvajes el DJ debería considerar si proporcionarles el Talento *Supervivencia (Entorno)* especializado al hábitat al que pertenezcan.

Tras realizar esa elección, tendremos que escoger (o generar) un nicho alimentario para la Criatura de entre los 7 existentes: *parásito, herbívoro apacentador, herbívoro recolector, omnívoro, carnívoro cazador, carnívoro carroñero, autótrofo*.

HÁBITAT

Las criaturas nativas de Atmósfera *Vacío* pertenecen al entorno *Espacio* directamente, y no hace falta que tiren para hábitat. Lo mismo sucede con las nativas de un *Gigante de Gas* no hace falta que tiren para hábitat. Para el resto el DJ puede escoger un tipo de entorno a voluntad o generarlo aleatoriamente. Los distintos entornos pueden afectar al personaje, proporcionándole Dones o Limitaciones por pertenecer a un hábitat concreto, como explicamos a continuación para todos los entornos:

- ◆ **Bosques:** Los **bosques**, como las **junglas**, están llenos de vida, pero a diferencia de las **junglas** están sujetos a las variaciones climáticas de las estaciones. Debido a esto la comida será escasa en ciertas situaciones y abundante en otras, por lo que las criaturas que habiten en ese entorno deberán de ser capaces de sobrevivir a estos cambios (gracias a Dones como *Consumo Disminuido, Estómago de Acero* o *Hibernación*, o gracias a simple capacidad de adaptación). En planetas que posean variaciones climáticas muy extremas no habrá **junglas**, solo **bosques**, aunque asimismo

en planetas con pocas variaciones climáticas los **bosques** serán raros. Las posibilidades de desarrollo que ofrece un *bosque* son muy amplias. Sus habitantes podrían tener Dones de Origen Racial como: *Adherencia*, *Camaleón*, *Brazos Largos*, *Caes como un Gato*, *Equilibrio Perfecto* e incluso *Volar* si se trata de un ave.

◆ **Ciudades:** Es posible que una criatura evolucione para sobrevivir en las **ciudades** o agrupaciones de otras especies, pero la naturaleza de una criatura de ese tipo dependerá en gran medida de como sean las ciudades en las que ha evolucionado. De todas formas Dones como *Consumo Disminuido*, *Estómago de Acero* serán útiles para la supervivencia en la ciudad, sobre todo si se es un carroñero que se alimenta de las sobras de los auténticos habitantes. Si se es un depredador ese puede ser un asunto completamente distinto.

◆ **Desiertos:** Todo aquel hábitat en el que los nutrientes necesarios para la vida son escasos es un **desierto**. Son lugares en los que la vida es difícil, y la competición dura. Los **desiertos** tienden hacia los extremos de temperatura, por lo que es posible que sus habitantes tengan los Dones de Origen Racial *Resistencia al Calor* y *Resistencia al Frío*.

◆ **Espacio:** Las criaturas nativas del **espacio** tendrán todas de manera obligatoria el Don de Origen Racial *Sobrevives en el Vacío*. También es muy probable que tengan el Talento *Orientación (Guía Innato)*, y *Volar 3*, que permite moverse a MOVx10 en el *espacio* o superior. Además puede adquirir *Volar (Lumínico)* en el extraño caso de que sea una raza capaz de desplazarse a una velocidad superior a la luz, cree agujeros de gusano a otros sistemas solares, acceda al hiperespacio o lo que quiera que se haga para viajar entre planetas, si es factible.

◆ **Junglas:** Las **junglas** están llenas de vida y ofrecen muchas posibilidades para la especialización. Muchos tipos distintos de criaturas pueden aparecer en una jungla, por lo que no existen Dones de Origen Racial concretos ni Limitaciones

específicas por ser nativos de una **jungla**. Sus habitantes podrían tener Dones como: *Adherencia*, *Camaleón*, *Brazos Largos*, *Caes como un Gato*, *Equilibrio Perfecto* y *Volar 1, 2 o 3* (aves). Las junglas no están sujetas a variaciones climáticas muy grandes.

◆ **Llanuras:** Se trata de entornos amplios en los que la hierba crece de manera abundante. Es un lugar habitual para encontrar a herbívoros apacentadores y a carnívoros de cualquier tipo. Como las **llanuras** son tan amplias las criaturas que viven aquí tienen mucha movilidad. Esto se puede traducir en Dones de Origen Racial que afecten al movimiento, así como en los Talentos *Infatigable* (para criaturas capaces de aguantar muchas horas corriendo), *Reflejos Rápidos* o *Veloz*.

◆ **Mares y océanos:** Los habitantes de **mares y océanos** tendrán los Dones de Origen Racial *Anfibio* (con la Modificación *Raza Acuática* [0 PD por no poder estar fuera del agua]), *Branquias* (que podrá tener o no la Modificación *Solo Branquias Raciales*), el Don *Almacenador de Oxígeno* (como se da en mamíferos que se sumergen para cazar, o en las ballenas), e incluso *No Respira*. En los **mares y océanos** podemos encontrar muchos tipos de ecosistemas, y de hecho algunas de las criaturas más extrañas de la Tierra (desde el punto de vista humano, claro) se encuentran en las profundidades abismales.

◆ **Montañas:** Las **montañas** pueden ser

**TABLA 5.5:
HÁBITAT DE ORIGEN**

Tirada	Entorno
2	Zonas Árticas
3	Mares y Océanos
4	Ríos y Playas
5-6	Pantanos
7	Junglas
8-9	Bosques
10	Llanuras
11	Montañas
12	Desiertos

muy ricas o muy pobres en recursos, y todos los estados intermedios. Ofrecen un lugar estupendo para el desarrollo de distintos ecosistemas, por lo que muchas clases de seres pueden aparecer en este entorno. De todas formas las criaturas nativas de una montaña pueden tener Dones como: *Adherencia*, *Caes como un Gato*, *Filtros* (en montañas muy altas donde el oxígeno es escaso), *Equilibrio Perfecto*, *Nunca se Pierde 2* (aves), *Visión Telescópica* (aves) y *Volar* (aves).

- **Pantanos:** Son lugares de encuentro entre el agua y la tierra. Su mayor población suele ser de criaturas anfibias (que tendrían los Dones *Anfibio* y *Branquias*) o insectos, aunque se pueden encontrar muchos otros tipos de criaturas en ellos.
- **Ríos y Playas:** Los **ríos** y las **playas** son lugares de encuentro entre el agua y la tierra. Las **playas** pueden dar lugar a criaturas anfibias (que tendrían los Dones *Anfibio* y *Branquias*), aparte de marinas (ver Mares y Océanos a ese respecto) y terrestres. Los **ríos** pueden llegar a tener distintos ecosistemas en su curso, dependiendo de las zonas por las que trascurren, y también pueden dar lugar a criaturas anfibias, acuáticas o terrestres.
- **Zonas árticas:** Las criaturas nativas de **zonas árticas** tendrán (generalmente) el Don *Resistencia al Frío* al nivel que sea apropiado para soportar las temperaturas existentes. Asimismo es posible que alguna de estas criaturas posean Dones como: *Almacenador de Oxígeno*, *Hibernación* o *Camaleón*. También es común que si se trata de un animal salvaje tenga el Talento *Orientación*.

Para generar aleatoriamente el entorno de origen de la criatura: Tira 2d6 en la **Tabla 5.5: Hábitat de Origen**. La tirada puede ser modificada por la Hidrosfera del planeta si éste ha sido generado, y tener aparte otras consideraciones que puede dar directamente un Entorno:

- Si el planeta tiene una **Atmósfera Vacío** no hace falta tirar, ya que el entorno es siempre *Espacio*.

- Las criaturas nativas de un **Gigante de Gas** serán siempre voladoras, y no hace falta que tiren en la tabla para generar el hábitat de la criatura.
- Si la Hidrosfera es del 0% el entorno es siempre *espacio*.
- Si la Hidrosfera es del 10% o menos recibe un +2 a la tirada.
- Si la Hidrosfera es del 30% o menos recibe un +1 a la tirada.
- Si la Hidrosfera es del 50% o menos recibe un -1 a la tirada.
- Si la Hidrosfera es del 70% o menos recibe un -2 a la tirada.
- Si la Hidrosfera es del 90% o menos recibe un -3 a la tirada.
- Si la Hidrosfera es del 100% el entorno es siempre *mares y océanos*.

Nótese que aunque llamemos a estos lugares con nombres que nos resultan comunes, una jungla de un planeta con atmósfera Muy Corrosiva no tiene por qué parecerse en nada a una de la tierra. Los Entornos no son más que etiquetas para simplificar el proceso, pero el DJ es libre de interpretarla como crea que es conveniente para lo que tenga en mente.

NICHO ALIMENTARIO

El *nicho alimentario* indica la fuente de sus nutrientes, así como el lugar que ocupa en la cadena alimentaria, aunque no lo hace con una exactitud propia de biólogos, sino como guía para el DJ. Este puede escoger un tipo de *nicho* a voluntad o generarlo aleatoriamente. Los distintos *nichos alimentarios* pueden afectar al personaje, proporcionándole Dones de Origen Racial o Limitaciones por pertenecer a un *nicho* concreto.

**TABLA 5.6:
NICHO ALIMENTARIO**

Tirada	Nicho Alimentario
2	Autótrofo
3-4	Herbívoro Apacentador
5-6	Herbívoro Recolector
7	Omnívoro
8-9	Carnívoro Cazador
10-11	Carnívoro Carroñero
12	Parásito

Para generar aleatoriamente el Nicho Alimentario de la criatura: Tira 2d6 en la **Tabla 5.6: Nicho Alimentario**. Nótese que los términos carnívoro y herbívoro son **relativos**, sobre todo si existen plantas que se puedan mover. *Cuando decimos carnívoros nos referimos a aquellas criaturas que consumen otras criaturas capaces de defenderse, y cuando decimos herbívoros nos referimos a aquellas criaturas que consumen a otras que son incapaces de hacerlo.*

Todos los Rasgos que se presentan a continuación se pueden adquirir luego en diferentes pasos de la Creación de Criaturas, pero el DJ puede decidir en este momento que los tienen sin problema alguno.

- **Autótrofo:** Estos organismos son capaces de fabricar sus propios alimentos a partir de materias primas inorgánicas que toman del medio. La energía que necesitan la obtienen del sol (organismos fotosintéticos) o de la energía de ciertas reacciones químicas (organismos quimiosintéticos). En un planeta con “tan poca” luz como el nuestro no pueden existir autótrofos capaces de moverse, pero sin embargo en un planeta mucho más cercano a su sol o con una Atmósfera más débil (*Tenue* o *Muy Tenue*) sí podrían existir, aunque solo podrían moverse de día, ya que es el momento que utilizarían para “recargarse”, por lo menos si quisiésemos hacer que fuesen realistas. Las plantas inmóviles tienen las Limitaciones *Sentido Deficiente (Ceguera)*, *Inmóvil* y *Nocturno* y los árboles probablemente tendrán el Don de Origen Racial *Longevo* (la versión de 0 PD por lo general). Las plantas capaces de moverse tienen el Don de Origen Racial *Visión Nocturna* y las Limitaciones *Sentido Deficiente (Ceguera)* y *Nocturno*. Los hongos extraen sus nutrientes y su energía de reacciones químicas. Son seres estáticos, ya que es muy difícil que con su sistema de alimentación acumulen la energía necesaria para moverse. Los hongos tendrán las Limitaciones *Sentido Deficiente (Ceguera)*, *Consumo Incrementado 2* e *Inmóvil*. Los **autótrofos** son el primer peldaño de la escala alimentaria, del que se alimentan **herbívoros** y **omnívoros**.

- **Carnívoro carroñero:** Los carroñeros se alimentan de criaturas muertas. Devoran los restos dejados por otros predadores y las criaturas muertas por accidente o envenenadas. Algunos **carroñeros** son también **cazadores**, pero solo cuando están en grupo. Y otros son realmente **cazadores** tan grandes y poderosos que no necesitan cazar por sí mismos, sino que pueden limitarse a atacar a un **cazador** que tenga una presa para hacerlo huir y quedarse con la presa el mismo (aunque en tal caso la presa esté aún “fresca”). Los **carnívoros carroñeros** pueden tener a discreción del DJ algunos de estos Dones de Origen Racial: *Cola*, *Cuernos*, *Escala (Positiva)* (poseído principalmente por los carroñeros que atacan a otros cazadores para robarles la presa), *Estómago de Acero*, *Garras*, *Resistencia a las Enfermedades*, *Resistencia al Veneno*, *Visión Nocturna* o *Visión Teleoscópica*. También puede que tenga Talentos como *Sentidos Agudos* (Vista u Olfato habitualmente). Los carroñeros inteligentes que vivan en sociedad con otras razas probablemente tendrán algún Aspecto que refleje sus odiosos hábitos.

- **Carnívoro cazador:** Hay muchos tipos de **cazadores**: Desde los que van en busca de su presa, sea para cazarla con ataques rápidos o para perseguirla hasta que se derrumbe o se le dé caza, hasta los que trabajan en grupo hostigando a sus presas hasta que uno de ellos consigue matarla, etc. Luego están aquellos que se quedan quietos en un sitio hasta que su presa vaya hacia ellos, porque son maestros del mimetismo capaces de desaparecer de la vista, o porque construyen trampas para sus presas (como las arañas), o incluso porque son trampas en sí mismos, como pasa con las plantas carnívoras (que pese a ser plantas por el nicho que ocupan irían aquí, aunque tendrán Limitaciones como *Sentido Deficiente (Ceguera)*, *Inmóvil* o *Nocturno*). Los **carnívoros cazadores** pueden tener a discreción del DJ algunos de estos Dones de Origen Racial: *Brazos Extra*, *Brazos Largos*, *Camaleón*, *Cola*, *Cuernos*, *Escala (Positiva)*, *Estómago de Acero*, *Garras*, *Resistencia a las Enfermedades*,

Resistencia al Veneno, Visión Nocturna, Visión Periférica, Visión Telescópica y Volar. También suelen tener Talentos como *Caes como un Gato, Rapidez, Reflejos Rápidos, Sentidos Agudos* o *Veloz*.

- ◆ **Herbívoro apacentador:** Los **herbívoros apacentadores** son aquellas criaturas que se alimentan de hierba o de hojas de árboles. En la Tierra esta opción proporciona poca energía, por lo que los apacentadores de la Tierra (vacas, antílopes, caballos, etc.) necesitan comer una gran cantidad de hierba. Suelen vivir en grupos bastante grandes, y aunque aquí no ha dado lugar a criaturas inteligentes, en otro planeta podría suceder perfectamente. Los **apacentadores** pueden tener a discreción del DJ los Dones de Origen Racial *Escala (positiva)* y *Estómago de Acero*. La Limitación *Consumo Incrementado* es también muy común.
- ◆ **Herbívoro recolector:** Estos son aquellas criaturas que se alimentan de frutos con alto contenido energético. Puede tratarse de criaturas capaces de comer muchos tipos de fruta o de criaturas especializadas en una fruta concreta. Suelen ser más pequeños que los **apacentadores**, y tienen sentidos superiores a éstos, pues deben buscar su alimento, cosa que los **apacentadores** no tienen que hacer con tanta frecuencia. Algunos **recolectores** pueden complementar su dieta con animales muertos o huevos. Los **recolectores** pueden tener a discreción del DJ algunos de estos Dones de Origen Racial: *Adherencia, Brazos Largos* (para los que recojan frutos que se encuentren en árboles), *Cola, Estómago de Acero* y *Resistencia al Veneno* (para los que se alimentan de plantas venenosas). También suelen tener Talentos como *Caes como un Gato, Equilibrio Perfecto, Rapidez, Reflejos Rápidos, Sentidos Agudos* o *Veloz*.
- ◆ **Omnívoro:** Los omnívoros son aquellos que comen de manera habitual (no ocasional, como puede pasar en caso de necesidad con otros animales) plantas y animales. Son a efectos prácticos una mezcla de *herbívoros recolectores* y *carnívoros cazadores*, y pueden tener cualquiera de los Dones y Limitaciones sugeridos para ellos.

- ◆ **Parásito:** Los *parásitos* son criaturas que en lugar de conseguir ellas la energía, la extraen de la criatura en la que viven. Todos tienen la Limitación *Parásito*. Si le proporcionan algo a cambio se les llama *simbiontes*. Es muy posible que tengan también limitaciones como: *Sentido Deficiente (Ceguera), Sin Brazos*, e incluso algún tipo de ataque que les permita introducirse en el huésped.

CUARTO PASO: ¿CÓMO SE DESPLAZAN?

Esta es la siguiente pregunta que el DJ debe hacerse. ¿Se trata de una criatura que anda, nada, rept, vuela, se mueve bajo tierra? ¿Puede moverse de más de una manera? ¿O se trata de una criatura inmóvil? Los tipos de movimiento se ven influenciados por el entorno en el que viva una criatura. El DJ puede escoger uno o varios tipos de movimiento (aunque tendrá que elegirlos dependiendo del hábitat según se indica en la **Tabla 5.7: Medios de Locomoción de las Criaturas**) o generarlos aleatoriamente.

Aunque los Gigantes de Gas se consideran entorno **espacio** tienen una columna especial para los habitantes de un Gigante de Gas, debido a las peculiaridades de los mismos. Las plantas pueden moverse, pero en condiciones concretas y depende del DJ (ver los **Autótrofos** en el 2º Paso).

Los distintos **Medios de Locomoción** que puede tener una criatura son: **andador, escalador, excavador, inmóvil, nadador, reptador, volador** y **volador (espacial)**.

- ◆ **Andador:** Para la mayoría de animales de tierra es el método más común de desplazamiento. Pueden tener cualquier número de extremidades motrices: dos, diez o docenas. Pueden ser muy rápidos o muy lentos. Los andadores no tienen ningún Rasgo por serlo (los humanos son andadores). De todas formas los Dones de Origen Racial asociados con los **andadores**, y entre los que el DJ puede escoger los que desee, son *Ciempies, Movimiento Acelerado, Piernas Extra* y *Súper-Veloz*. Asimismo el Talento *Veloz* es común entre los Andadores.

- **Escalador:** En *bosques, montañas, junglas*, etc. evolucionan criaturas que tienen una habilidad especial para moverse de rama a rama, o por paredes verticales, etc. Los Dones de Origen Racial asociados con los **escaladores** son: *Adherencia, Brazos Largos y Caída de Pluma*. Asimismo los Talentos *Caes cómo un Gato y Equilibrio Perfecto* son también muy comunes entre los Escaladores.
- **Excavador:** En cualquier entorno en el que haya tierra, arena, nieve, etc. excavar es una manera de moverse oculto ante depredadores, o una manera de moverse sin ser detectado para cazar. En climas fríos además proporciona protección contra el frío. Todos los **excavadores** poseen el Don de Origen Racial *Tunelador*.
- **Inmóvil:** Algunas criaturas no se mueven, como la mayoría de las plantas. Todos los **inmóviles** tienen la Limitación *Inmóvil*.
- **Nadador:** Los nadadores son aquellas criaturas que pueden desplazarse por fluidos (no necesariamente agua), sean criaturas que flotan muy bien y se mueven por la superficie del líquido o criaturas que viven por debajo del líquido. Los Dones de Origen Racial asociados con los nadadores y entre los que el DJ puede escoger los que desee son: *Almacenador de Oxígeno, Anfibio* (pudiendo tener la Modificación *Raza Acuática* [0 PD] si no puede estar fuera del agua) y *Branquias* (que podrá tener o no la Modificación *Solo Branquias Raciales*[0 PD] si no puede estar fuera del agua).
- **Reptador:** Se trata de criaturas que se desplazan arrastrándose por el suelo (por lo general porque no tienen piernas). Todos los **reptadores** tienen la Limitación *Reptador*, y aquellos que repten con la

TABLA 5.7: MEDIOS DE LOCOMOCIÓN DE LAS CRIATURAS

Tirada	Hábitat				
	Bosques / Junglas	Desiertos	Espacio	Llanuras	Mares y Océanos
2	Inmóvil	Inmóvil	Inmóvil	Inmóvil	Inmóvil
3	Reptador	Excavador	Volador (espacial)	Reptador	Nadador
4	Excavador	Reptador	Volador (espacial)	Excavador	Nadador
5-6	Andador	Reptador	Volador (espacial)	Andador	Nadador
7	Andador	Andador	Volador (espacial)	Andador	Nadador
8-9	Escalador	Andador	Volador (espacial)	Andador	Nadador
10	Escalador	Andador	Volador (espacial)	Volador 1	Nadador
11	Volador 1	Volador 1	Volador (espacial)	Volador 2	Nadador
12	Volador 2	Volador 2	Volador (espacial)	Volador 2	Volador 1

Tirada	Hábitat				
	Montañas	Pantanos	Ríos y Playas	Zonas Árticas	Gigante de Gas
2	Inmóvil	Inmóvil	Inmóvil	Inmóvil	Volador (espacial)
3	Reptador	Reptador	Reptador	Reptador	Volador (espacial)
4	Excavador	Excavador	Excavador	Reptador	Volador (espacial)
5-6	Andador	Escalador	Andador	Excavador	Volador 3
7	Andador	Andador	Andador	Andador	Volador 2
8-9	Escalador	Nadador	Nadador	Andador	Volador 2
10	Escalador	Nadador	Nadador	Nadador	Volador 1
11	Volador 1	Volador 1	Volador 1	Nadador	Nadador
12	Volador 2	Volador 2	Volador 2	Volador 1	Nadador

misma velocidad con la que un humano anda tendrán también un nivel del Talento *Veloz*, o si son muy rápidos tendrán niveles en el Don de Origen Racial *Súper-Veloz*.

◆ **Volador:** Las criaturas **voladoras** son de las más versátiles y pueden llegar a sitios difíciles de alcanzar con mucha más facilidad que los andadores o los escaladores. Hay muchas maneras de propulsarse en una atmósfera, desde alas, propulsión, aire caliente (como los globos), etc. El DJ deberá decidir una cuando diseñe a la criatura. Todos los **voladores** tienen el Don de Origen Racial *Volar* apropiado para la gravedad de su planeta natal. Los *voladores* que se muevan por propulsión necesitarán algo que puedan utilizar como propulsor: esto podría representarse con las reglas de **Limitaciones que afectan a Dones y Atributos** añadiendo la Limitación *Cuesta Fatiga* al Don *Volar* que se haya escogido.

◆ **Volador (espacial):** El vuelo espacial es de los más difíciles de explicar, pero es lógico que las criaturas nativas del espacio tengan la capacidad de moverse, y, como la naturaleza tiene la habilidad para encontrar los diseños necesarios para aquello que necesita, la posibilidad está ahí. Todos los **voladores espaciales** tienen el Don de Origen Racial *Sobrevives en el Espacio* y el Don *Volar (3, 4, 5 o Lumínico)*. Pero ¿cómo se justifica el vuelo espacial? Para el vuelo Sublumínico una opción es que la criatura despliegue algún tipo de velas solares o de plasma, capaces de aprovechar el viento solar para moverse por el espacio; otra opción es que utilice algún poder psiónico natural (específico de esa raza y que no se puede comprar de otra manera) que le permita desplazarse por el espacio, como un poder de Psicoquinesis que le permita volar solo en el espacio a considerable velocidad. El vuelo Lumínico puede justificarse por un poder psiónico que permita abrir agujeros de gusano, o con una capacidad de plegar el espacio o

algo similar. Así pues el Don *Volar* correspondiente no necesariamente debe tener Origen Racial.

Para generar aleatoriamente el Medio de Locomoción de la criatura: Tira 2d6 en la columna apropiada para el entorno de la criatura en la **Tabla 5.7: Medios de Locomoción de las Criaturas**. Si el DJ quiere que tengan más de un tipo de movimiento de manera aleatoria, tiene que realizar una tirada en la columna correspondiente y, si sale dos veces el mismo resultado, puede repetir la tirada o aumentarle el MOV (por lo general por medio del Talento *Veloz* o del Don *Súper-Veloz*). Si sale dos veces *Volador* o *Volador (Espacial)* el DJ puede escoger otra de las opciones de ese medio de locomoción que no haya escogido.



QUINTO PASO: ¿QUÉ TAMAÑO TIENEN?

La siguiente pregunta que debe hacerse el DJ es ¿Cuál es el tamaño de la Criatura? ¿Es grande, o pequeña? ¿Tiene el mismo tamaño que un humano? En CdB Engine el tamaño de un ser se mide por su Escala. Aunque el tamaño de las criaturas puede ser muy variado, por razones de conveniencia en CdB el tamaño medio humano tiene más posibilidades que el resto de tamaños. Como siempre, el DJ puede escoger el tamaño que más le interese o puede generarlo aleatoriamente. Ciertos factores como la gravedad de su planeta natal, el hábitat del que provenga o su medio de locomoción, pueden afectar al tamaño de la criatura.

Para generar aleatoriamente el Tamaño de la criatura: Tira 2d6 en la **Tabla 5.8: Tamaño de las Criaturas** aplicando los modificadores correspondientes por *Gravedad* (si el DJ ha generado el planeta), *Entorno* y *Medio de Locomoción*. Aparte de esos modificadores, **los parásitos tienen un -4 a la tirada**. El resultado de la tirada es la *Escala* de la criatura.

TABLA 5.8: TAMAÑO DE LAS CRIATURAS

Tirada	Escala
0 o -	-6
1	-5
2	-4
3	-3
4	-2
5	-1
6	0
7	0
8	0
9	1
10	2
11	3
12	4
13	5
14	6
15	7
16	8
17 o +	9

MODIFICADORES SEGÚN LA GRAVEDAD DEL PLANETA

Los modificadores dependen de la gravedad de origen. *Si se trata de una criatura que lleva más de dos generaciones en un planeta distinto a su planeta de origen se le considera nativa del nuevo planeta.*

- ◆ Si las Criaturas son nativas de Gravedad 0 G reciben un +3 a la tirada.
- ◆ Si las Criaturas son nativas de una Gravedad entre 0,1 G y 0,5 G reciben un +2 a la tirada.
- ◆ Si las Criaturas son nativas de una Gravedad entre 0,6 G y 1,5 G no recibe modificador a la tirada.
- ◆ Si las Criaturas son nativas de una Gravedad entre 1,6 G y 2 G reciben un -1 a la tirada.
- ◆ Si las Criaturas son nativas de una Gravedad entre 2,1 G y 2,5 G reciben un -2 a la tirada.
- ◆ Si las Criaturas son nativas de una Gravedad entre 2,6 G y 3 G reciben un -3 a la tirada.

MODIFICADORES SEGÚN EL HÁBITAT DE LA CRIATURA

- ◆ Si el *hábitat* de la criatura es *bosques* no recibe modificador a la tirada.
- ◆ Si el *hábitat* de la criatura es *ciudades* no recibe modificador a la tirada.
- ◆ Si el *hábitat* de la criatura es *desiertos* recibe un -2 a la tirada.
- ◆ Si el *hábitat* de la criatura es *espacio* recibe un +5 a la tirada.
- ◆ Si el *hábitat* de la criatura es *junglas* no recibe modificador a la tirada.
- ◆ Si el *hábitat* de la criatura es *llanuras* recibe un +2 a la tirada.
- ◆ Si el *hábitat* de la criatura es *mares y océanos* recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si el *hábitat* de la criatura es *montañas* recibe un -1 a la tirada.
- ◆ Si el *hábitat* de la criatura es *pantanos* recibe un -2 a la tirada.
- ◆ Si el *hábitat* de la criatura es *ríos y playas* recibe un -1 a la tirada.
- ◆ Si el *hábitat* de la criatura es *zonas árticas* recibe un +1 a la tirada.

MODIFICADORES SEGÚN EL MEDIO DE LOCOMOCIÓN DE LA CRIATURA

- ◆ Si una criatura tiene más de un *medio de locomoción* se aplican los modificadores correspondientes a todos los medios que posea.
- ◆ Si el *medio de locomoción* de la criatura es *excavador* recibe un -1 a la tirada.
- ◆ Si el *medio de locomoción* de la criatura es *reptador* recibe un -2 a la tirada.
- ◆ Si el *medio de locomoción* de la criatura es *volador* recibe un -2 a la tirada.

SEXTO PASO: EXTREMIDADES

Ahora que sabemos dónde viven, qué comen y cómo se mueven las criaturas, es el momento de decidir (o generar) la forma del cuerpo que tienen. Esto implica toda una serie de preguntas que hacen de este paso el más complicado de la Creación de Criaturas si esta no se genera aleatoriamente: ¿Cuántos miembros tiene la criatura? ¿Cuántos de sus miembros tienen la capacidad de manipular objetos, si es que los tiene? ¿Tiene cola? Todas estas preguntas se pueden escoger por el DJ o generar aleatoriamente. Es posible que algunas de estas preguntas ya tendrán respuesta si se han seguido todos los anteriores pasos de la Creación de Criaturas, por lo que el DJ puede ignorar los pasos que sean pertinentes, si se da el caso.

En el caso de que el DJ desee usar el sistema aleatorio cada tipo de Extremidades que tiene la Criatura se genera por separado. Primero la cantidad de **Extremidades Manipuladoras**, luego de **Extremidades Locomotoras** y por último las **Colas**. El sistema no se preocupa de generar una estructura corporal, esto es, los “lados” que tiene una criatura, sino que dejamos eso a decisión del DJ, ya que según como sea la ambientación querrá hacerlo de una forma u otra (siendo lo más común que todo el mundo tenga 2 lados, como nosotros). De todas formas los medios de locomoción de las criaturas unidos a la cantidad de Extremidades Manipuladoras o Locomotoras ayudará a tomar dicha decisión.

Consideraremos **Extremidades Manipuladoras** aquellos miembros que sirven para manipular objetos, (y por pura comodidad también nos referimos a ellos en el juego como brazos). Consideramos **Extremidades Locomotoras** aquellas extremidades que sirven para moverse. En el caso de criaturas que puedan utilizar sus miembros indistintamente, como brazos o piernas, se adquieren considerando cuál es el uso que se le va a dar más frecuentemente.

La cantidad de **Extremidades Manipuladoras** y **Extremidades Locomotoras** que tiene una criatura se refleja en el juego por medio del Don de Origen Racial *Brazos Extra* y de las Limitaciones *Sin Brazos* o *Sin un Brazo* para las **Extremidades Manipuladoras** y del Don de Origen Racial *Piernas Extra* y de las Limitaciones *Inmóvil*, *Sin Piernas* o *Sin una Pierna* para las **Extremidades Locomotoras**. Pero siempre partiendo de la base de dos brazos y dos piernas de las criaturas humanoides para adquirir dichos Dones y Limitaciones.

Por Ejemplo, si al generar las Extremidades salen 4 Extremidades Manipuladoras será necesario adquirir 2 Brazos Extra pues los 2 primeros no hace falta adquirirlos, pues se parte de la base de 2 brazos y 2 piernas. Y si salen 1 Extremidad Locomotora será necesario adquirir la Limitación Sin una Pierna, pues de nuevo se parte de la base de 2 brazos y 2 piernas.

TABLA 5.9: EXTREMIDADES MANIPULADORAS

Tirada	Extremidades Manipuladoras
4 o -	0 (Sin Brazos)
5	1 (Sin un Brazo)
6	2
7	2
8	2
9	3 (1 Brazo Extra)
10	4 (2 Brazos Extra)
11	5 (3 Brazos Extra)
12	6 (4 Brazos Extra)
13	8 (6 Brazos Extra)
14 o +	10 (8 Brazos Extra)

EXTREMIDADES MANIPULADORAS:

Para generar los brazos se tirarán 2d6 en la **Tabla 5.9: Extremidades Manipuladoras**, y se aplicarán los siguientes modificadores correspondientes por el **Hábitat** y por el **Medio de Locomoción de la Criatura**:

- ◆ Si el *hábitat* de la criatura es bosques recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si el *hábitat* de la criatura es junglas recibe un +2 a la tirada.
- ◆ Si una criatura tiene más de un *medio de locomoción* se aplican los modificadores correspondientes a todos los medios que posea.
- ◆ Si el *medio de locomoción* de la criatura es escalador recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si el *medio de locomoción* de la criatura es reptador recibe un -2 a la tirada.

EXTREMIDADES LOCOMOTORAS:

Para generar las piernas o patas se tirarán 2d6 en la **Tabla 5.10: Extremidades Locomotoras**, y se aplicarán los siguientes modificadores correspondientes por al **Hábitat** y al **Medio de Locomoción de la Criatura**:

- ◆ Si el *hábitat* de la criatura es desiertos recibe un -2 a la tirada.
- ◆ Si el *hábitat* de la criatura es llanuras recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si el *hábitat* de la criatura es montañas recibe un +2 a la tirada.

TABLA 5.10:
EXTREMIDADES LOCOMOTORAS

Tirada	Extremidades Locomotoras
2 o -	0 (Inmóvil)
3	0 (Reptador)
4	0 (Sin Piernas)
5	1 (Sin una Pierna)
6	2
7	2
8	2
9	3 (1 Pierna Extra)
10	4 (2 Piernas Extra)
11	6 (4 Piernas Extra)
12	8 (6 Piernas Extra)
13	10 (8 Piernas Extra)
14 o +	Ciempíes

- ◆ Si el *hábitat* de la criatura es pantanos recibe un -2 a la tirada.
- ◆ Si una criatura tiene más de un *medio de locomoción* se aplican los modificadores correspondientes a todos los medios que tenga.
- ◆ Si el *medio de locomoción* de la criatura es andador recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si el *medio de locomoción* de la criatura es escalador recibe un -1 a la tirada.
- ◆ Si el *medio de locomoción* de la criatura es inmóvil recibe un -12 a la tirada.
- ◆ Si el *medio de locomoción* de la criatura es reptador recibe un -2 a la tirada.

Ciempíes en la columna de piernas indica que la criatura tiene el Don *Ciempíes* (que sirve para representar criaturas que tienen decenas, cientos o miles de “piernas”).

El DJ puede decidir que una o varias de las piernas sirven también como órganos sensores (ver el octavo paso de la Creación de Criaturas).

COLAS:

Las colas son miembros que no sirven ni para manipular ni para desplazarse. En criaturas terrestres suele servir para equilibrar a la criatura (sobre todo si es poseída por criaturas grandes), en criaturas acuáticas o anfibias pueden servir de “timón”, pero esto no tiene efecto en el juego). Las colas se representan con el Don de Origen Racial *Cola*.

Para generar las colas se tirarán 2d6 en la **Tabla 5.11: Colas**, y se aplicarán los siguientes modificadores correspondientes por el **Hábitat** y por el **Medio de Locomoción de la Criatura**:

- ◆ Si el *hábitat* de la criatura es bosques recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si el *hábitat* de la criatura es junglas recibe un +2 a la tirada.

TABLA 5.11: COLAS

Tirada	Colas
8 o -	No tiene Cola
9	Tiene Cola
10	Tiene Cola
11	Tiene Cola
12 o +	Tiene Más de 1 Cola

- ◆ Si el *hábitat* de la criatura es *mares y océanos* recibe un +2 a la tirada.
- ◆ Si el *hábitat* de la criatura es *ríos y playas* recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si una criatura tiene más de un *medio de locomoción* se aplican los modificadores correspondientes a todos los medios que posea.
- ◆ Si el *medio de locomoción* de la criatura es *escalador* recibe un +1 a la tirada.
- ◆ Si el *medio de locomoción* de la criatura es *nadador* recibe un +2 a la tirada.
- ◆ Si el *medio de locomoción* de la criatura es *volador* recibe un +1 a la tirada.

SÉPTIMO PASO: PIEL Y COBERTURA

Todos los organismos necesitan una barrera entre ellos y el mundo exterior. De hecho la mayoría de las criaturas tienen una segunda capa interior (las vísceras) en la que se colocan los órganos más sensibles. En la Tierra los mamíferos tenemos piel y pelo, las aves tienen piel y plumas, los reptiles escamas, etc. Pero esto se debe a meros accidentes evolutivos, y un mamífero de otro planeta podría perfectamente tener escamas o plumas, o incluso utilizar celulosa (como la corteza de las plantas) en lugar de proteínas muertas (de las que está hecha nuestro pelo).

El DJ puede decidir el tipo de piel y cobertura que tiene la criatura basado en su hábitat, tipo de movimiento, etc. siguiendo los patrones que se pueden encontrar en la Tierra, puede decidirlo a su gusto sin seguir ningún patrón, o puede generarlo aleatoriamente.

Hacemos una distinción entre **piel** y **cobertura**; todos los animales tienen piel, pero no todos los animales tienen cobertura. La primera es la capa superior del cuerpo que está en contacto con el exterior, la cobertura son los elementos que pueden crecer encima de la piel para proporcionar protección adicional.

PIEL

La piel es la capa superior del cuerpo que está en contacto con el exterior. Si la criatura no tiene cobertura externa, se considera que la piel es su cobertura externa.

En la Tierra ciertos tipos de pieles suelen tener ciertos tipos de coberturas, pero como la vida de otros lugares no tiene por qué parecerse a la de la Tierra, la piel no influye en el tipo de cobertura. Un DJ puede tirar la piel aleatoriamente, y escoger una cobertura siguiendo los mismos patrones de la Tierra (u otros completamente distintos), o puede generar también la cobertura para que la criatura parezca más alienígena.

Para generar aleatoriamente la “piel” y cobertura de la criatura: Tira 2d6 en la **Tabla 5.12: Piel de las Criaturas**. Los distintos tipos de piel que podemos encontrar son: *concha*, *concha exoesqueleto*, *escamas*, *escamas duras*, *exoesqueleto*, *exoesqueleto duro*, *piel dura* y *piel normal*:

- ◆ **Concha:** Sea porque tienen láminas de hueso recubriendo su exterior (como las tortugas), porque tienen escamas muy grandes y duras (como algunos dinosaurios), porque tienen conchas de carbonato cálcico (como las ostras) o elementos más extraños como metales o compuestos de silicio, estas criaturas tienen una concha que les recubre y les proporciona el Don de Origen Racial *Resistencia al Daño Físico 2* (RD 4), pero dificulta el movimiento, por lo que proporciona también la Limitación *Lento*. Esta concha generalmente no recubre los brazos y piernas, pero la

TABLA 5.12: PIEL DE LAS CRIATURAS

Tirada	Piel (Efecto)
2	Concha (RD 4 + Lento)
3	Concha Exoesqueleto (RD 4)
4	Exoesqueleto Duro (RD 2)
5	Exoesqueleto (RD 1)
6	Piel Normal
7	Piel Normal
8	Escamas (RD 1)
9	Piel Dura (RD 2)
10	Escamas Duras (RD 2)
11	Piel Dura (RD 4)
12	Piel Extremadamente Dura (RD 6)

criatura puede esconderse completamente dentro de ella, recibiendo la RD en todo el cuerpo (aunque no puede manipular nada ni moverse mientras está escondida).

- ◆ **Concha Exoesqueleto:** Similar a una concha pero que, a diferencia de los casos anteriores, es poseída por seres insectoides y artrópodos. Por lo general están hechas de quitina (un compuesto de azúcares), pero otras sustancias (como celulosa) son posibles. Proporciona el Don de Origen Racial *Resistencia al Daño Físico 2* (RD 4), pero a diferencia de las conchas no tiene por qué impedir el movimiento, ya que los miembros de los artrópodos salen de la *concha exoesqueleto*.
- ◆ **Escamas:** Los reptiles y los peces (aunque no tiene por qué estar limitado a ellos, al fin y al cabo nosotros provenimos de peces) tienen unas células especializadas en la piel que producen pequeñas láminas de proteínas llamadas *escamas*. Las escamas proporcionan el Talento *Resistencia al Daño 1* (RD 1).
- ◆ **Escamas Duras:** Se trata de una variedad de escamas poseída generalmente por los reptiles de tamaño humanoide o mayores. Las escamas duras son más grandes y resistentes y proporcionan el Don de Origen Racial *Resistencia al Daño Físico 1* (RD 2).
- ◆ **Exoesqueleto:** Se trata de placas de quitina, con juntas para permitir el movimiento, y que generalmente sirven para soportar el cuerpo, ya que las criaturas con *exoesqueleto* no tienen esqueleto interno. Por lo general lo tienen los insectos y artrópodos más pequeños, y no es tan resistente como otros tipos de exoesqueletos, aunque es posible que artrópodos muy grandes lo tengan también, más si son suficientemente peligrosos como para que nadie les ataque. El *exoesqueleto* proporciona el Talento *Resistencia al Daño 1* (RD 1).
- ◆ **Exoesqueleto Duro:** Se trata de una variedad de *exoesqueleto* más duro y resistente que el anterior, aunque también tiene juntas que facilitan el movimiento. No solo lo poseerán artrópodos más

resistentes, sino que también sirve para representar una “piel de celulosa” similar a la corteza de un árbol. El *exoesqueleto duro* proporciona el Don de Origen Racial *Resistencia al Daño Físico 1* (RD 2).

- ◆ **Piel Dura:** Común en muchos mamíferos, esta piel es mucho más dura y resistente que la de los humanos, sea la de un animal, una piel plástica, o una piel similar a una tela de araña (que es muy resistente). Puede proporcionar el Don de Origen Racial *Resistencia al Daño Físico 1* (RD 2) o 2 (RD 4), a voluntad del DJ.
- ◆ **Piel Extremadamente Dura:** Las pieles más duras y resistentes que se pueden encontrar, más duras que la propia piedra. Proporciona el Don de Origen Racial *Resistencia al Daño Físico 3* (RD 6), pero estas criaturas necesitan armaduras y ropas hechas específicamente para ellos. Un humanoide del mismo tamaño y forma que un humano pero con *Resistencia al Daño Físico 3* no puede ponerse una armadura humana, sino que se le tiene que ajustar adrede para él, costando un 25% más.
- ◆ **Piel Normal:** Esta es una piel como la de los humanos. Es el estándar del juego, por lo que no es necesario adquirir ningún Rasgo para representarla. No tiene por qué ser una piel similar a la humana, una piel de celulosa que tuviese la misma consistencia que nuestra piel se considera también una *piel normal*. Asimismo también puede representar una piel plástica (de hidrocarburo) con la misma resistencia que una piel humana. De todas formas entre la piel humana hay mucha variedad en dureza, y el Talento *Resistencia al Daño* representan dicha variedad.

COBERTURA

La cobertura hace referencia a los distintos elementos que puede haber sobre la piel para proporcionar una protección adicional. El DJ puede asignar una cobertura siguiendo el mismo esquema evolutivo de la tierra, u otro completamente distinto (por ejemplo en un planeta en el que todos los reptiles tienen espinas, o los mamíferos plumas).

Para generar aleatoriamente la cobertura de la criatura tira 2d6 en la **Tabla 5.13: Cobertura**. Los distintos tipos de cobertura que podemos encontrar son: *espinas*, *pelaje*, *pelaje denso*, *plumas*, *plumas gruesas* y *sin cobertura externa*:

- **Espinas:** Las espinas son, como el pelo, fibras proteínicas muertas, pero a diferencia del pelo son mucho más duras y resistentes. Se suelen encontrar encima de la piel (como es el caso de los puercoespines) o encima de escamas (como sucede con algunos dinosaurios), aunque realmente se pueden encontrar encima de cualquier tipo de piel. Las *espinas* proporcionan el Don de Origen Racial *Ataque Físico* (Daño+2, sin ninguna Modificación).
- **Pelaje:** Se trata de fibras proteínicas muertas que son producidas por células especializadas. Este *pelaje* es más frondoso que el que tiene la mayoría de los humanos. Protege del frío, pero su efecto es el equivalente a llevar algo de ropa puesta. Con el calor resulta algo molesto, pero simplemente hace sudar algo más. Así pues es algo más estético que otra cosa.
- **Pelaje denso:** Se trata de fibras proteínicas muertas que son producidas por células especializadas. Este *pelaje* es más frondoso que *pelaje* normal, y protege mucho más del frío. El *pelaje denso* proporciona el Don de Origen Racial *Resistencia al Frío*.
- **Plumas:** Se trata de estructuras ramificadas que ayudan a volar (por lo que las poseen la mayoría de criaturas voladoras) ya que proporcionan una superficie superior de ala.

- **Plumas gruesas:** Se trata de estructuras ramificadas como las plumas normales, pero son más gruesas y/o abundantes y protegen mucho más del frío. Las *plumas gruesas* proporcionan el Don de Origen Racial *Resistencia al Frío*.
- **Sin cobertura externa:** Esto sirve para representar aquellas criaturas que (como la mayoría de humanos) no tiene ningún tipo de cobertura externa. Esto no implica que no puedan tener algo de pelo en algunos lugares, como es el caso de los humanos.

Como puedes ver el *Pelaje*, las *Plumas* y *no tener cobertura externa* no tienen mero efecto más allá del estético, pero los personajes con *Plumas* o *Pelaje* pueden querer coger un **Aspecto** para poder ganar Destino dejando pelos o plumas por aquí o allí, así como gastando Destino para resistir efectos de frío.



TABLA 5.13: COBERTURA

Tirada	Cobertura de la Criatura
2	Espinas
3-4	Pelaje Denso
5-6	Pelaje
7-8	Sin Cobertura Externa
9-10	Plumas
11-12	Plumas Gruesas

OCTAVO PASO: SENTIDOS

Otro de los datos importantes a la hora de crear a una criatura es saber cuáles son sus sentidos y cómo funcionan. Aparte de los sentidos clásicos las criaturas pueden tener otros sentidos, como radar o sonar. El DJ puede escoger los sentidos o generarlos aleatoriamente utilizando la **Tabla 5.14: Sentidos de las Criaturas**. En esta tabla podemos encontrar varias columnas cuyo contenido explicamos a continuación:

- **Visión:** Esta columna indica algunos de los distintos tipos de visión que pueden tener las criaturas. En esta columna no están todas las posibilidades de visión. En el caso de sacar el resultado Visión Especial se tira en la columna con ese nombre.
- **Ceguera:** La criatura tiene la Limitación *Sentido Deficiente (Ceguera)*.
- **Mal de la Vista:** La criatura tiene la Limitación *Sentido Deficiente (Mal de la Vista)*.
- **Sentidos Agudos (Vista):** La criatura tiene el Talento *Sentidos Agudos (Vista)*.
- **Visión Especial:** La criatura tiene algún tipo de visión especial. Realiza una tirada en la siguiente columna.
- **Visión Normal:** La criatura no tiene ningún Don o Limitación que afecte a este sentido.
- **Visión Especial:** Estas son las posibilidades más raras de visión.
 - **Ceguera Nocturna:** La criatura tiene la Limitación *Ceguera Nocturna*.
 - **Daltónico:** La criatura es daltónica, que puede dar pie a un Aspecto.
 - **Infravisión:** La criatura tiene el Don de Origen Racial *Infravisión*. El DJ debe decidir si solo ve el espectro infrarrojo o ve también el espectro normal.
 - **Ojos Adicionales:** La criatura tiene el Don de Origen Racial *Ojos Adicionales*.
 - **Ojos Independientes:** La criatura tiene el Don de Origen Racial *Ojos Independientes*.
 - **Visión Microscópica:** La criatura tiene el Don de Origen Racial *Visión Microscópica*.
 - **Visión Nocturna:** La criatura tiene el Don de Origen Racial *Visión Nocturna*.
 - **Visión Telescópica:** La criatura tiene el Don de Origen Racial *Visión Telescópica*.
 - **Visión Periférica:** La criatura tiene el Don de Origen Racial *Visión Periférica*.
- **Oídos:** Estos son los distintos sistemas auditivos que se pueden encontrar.
 - **Duro de Oído:** La criatura tiene la Limitación *Duro de Oído*.
 - **Oído Normal:** La criatura no tiene Dones o Limitaciones que afecte a este sentido.

TABLA 5.14: SENTIDOS DE LAS CRIATURAS

Tirada	Visión	Visión Especial	Oídos	Olfato	Tacto	Otros
2	Ceguera	Ceguera Nocturna	Sordera	Sin Olfato	Sin Tacto	Membrana Ocular
3	Mal de la Vista	Daltónico	Duro de Oído	Sentidos Agudos (Olfato)	Sentidos Agudos (Tacto)	Nunca se Pierde
4	Visión Normal	Ojos Independientes	Oído Normal	Olfato Normal	Tacto Normal	Sonar
5-6	Visión Especial	Ojos Adicionales	Duro de Oído	Sentidos Agudos (Olfato)	Sentidos Agudos (Tacto)	Sin Otro Sentido
7	Visión Normal	Visión Nocturna	Oído Normal	Olfato Normal	Tacto Normal	Sin Otro Sentido
8-9	Visión Especial	Visión Periférica	Sentidos Agudos (Oído)	Sentidos Agudos (Olfato)	Sentidos Agudos (Tacto)	Sin Otro Sentido
10	Visión Normal	Infravisión	Oído Normal	Olfato Normal	Tacto Normal	Radar
11	Sentidos Agudos (Vista)	Visión Microscópica	Sentidos Agudos (Oído)	Sentidos Agudos (Olfato)	Sentidos Agudos (Tacto)	Detectar (Elemento)
12	Sentidos Agudos (Vista) 2	Visión Telescópica	Sentidos Agudos (Oído) 2	Sin Olfato	Sin Tacto	Membrana Ocular

- **Sentidos Agudos (Oído):** La criatura tiene el Talento *Sentidos Agudos (Oído)*.
- **Sordera:** La criatura tiene la Limitación *Sentido Deficiente (Sordera)*.
- **Olfato:** Estos son los distintos sistemas olfativos que se pueden encontrar, aunque el DJ es libre de crear más.
 - **Olfato Normal:** La criatura no tiene ningún Don o Limitación que afecte a este sentido.
 - **Sentidos Agudos (Olfato):** La criatura tiene el Talento *Sentidos Agudos (Olfato)*.
 - **Sin Olfato:** La criatura tiene la Limitación *Sentido Deficiente (Olfato)*.
- **Tacto:** Existen pocas posibilidades en lo que al tacto se refiere, aunque el DJ puede inventarse los que desee.
 - **Sentidos Agudos (Tacto):** La criatura tiene el Talento *Sentidos Agudos (Tacto)*.
 - **Sin Tacto:** La criatura tiene la Limitación *Sentido Deficiente (Tacto)*.
 - **Tacto Normal:** La criatura no tiene ningún Don o Limitación que afecte a este sentido.
- **Otros:** Esta columna contiene otros posibles sentidos. El DJ puede tirar en ella, escoger el sentido que quiera o ignorarla.
 - **Detectar (Elemento):** La criatura tiene el Don de Origen Racial *Detectar (Elemento)*, porque detecta a las presas con los compuestos químicos que necesita para sobrevivir, o porque detecta algo que sus presas necesitan para sobrevivir.
 - **Membrana Ocular:** La criatura tiene el Don de Origen Racial *Membrana Ocular*.
 - **Nunca se Pierde:** La criatura tiene el Talento *Orientación* (escoge el nivel).
 - **Radar:** La criatura tiene el Don de Origen Racial *Radar*.
 - **Sonar:** La criatura tiene el Don de Origen Racial *Sonar*.

Para generar aleatoriamente los distintos sentidos de las criaturas: Tira 2d6 en cada columna de la **Tabla 5.14: Sentidos de las Criaturas**. El DJ puede escoger unos sentidos y generar otros aleatoriamente. Asimismo puede tirar en la primera columna de visión, en la segunda, o en ambas, a su voluntad.

NOVENO PASO: ¿CÓMO SE COMUNICAN?

La mayoría de los organismos pueden comunicarse de alguna manera. Las plantas expulsan sustancias químicas para afectar otras plantas que les rodean. Otras criaturas utilizan sistemas visuales (cambios de color, o en nuestro caso gestos y expresiones faciales). Otras utilizan métodos auditivos, y otras pueden utilizar métodos más extraños de comunicación, como una raza capaz de comunicar pensamientos a otros miembros de su raza gracias a un órgano especial, pero que es incapaz de comunicarse de manera vocal (Tendría el Don de Origen Racial *Telecomunicación [Biológica]* y la Limitación *Mudez*).

Para generar aleatoriamente los Métodos de Comunicación de las criaturas: Tira 2d6 en cada columna de la **Tabla 5.15: Métodos de Comunicación**. Esta tirada puede resultar en más de un método de comunicación.

- Los resultados *Telecomunicación (Biológica)*, *Telecomunicación (Hormonal)*, *Telecomunicación (Pigmentación)* y *Telecomunicación (Telepatía)* proporcionan los Dones de Origen Racial con el mismo nombre.
- Si el resultado es *Mudez* la criatura tiene la Limitación *Mudez*.
- Si el resultado es **Voz** la criatura se comunica con sonidos, y no necesita ningún Don o Limitación para representar esto porque es el sistema de comunicación base de todo personaje.
- Si el Resultado es **Tira 2 veces** haz eso mismo y apunta los resultados (si te sale 2 veces el mismo resultado no tiene más que un método de comunicación).

TABLA 5.15: MÉTODOS DE COMUNICACIÓN

Tirada	Método de Comunicación
2	Mudez
3-4	Telecomunicación (Biológica)
5-6	Telecomunicación (Pigmentación)
7	Voz
8-9	Telecomunicación (Hormonal)
10-11	Telecomunicación (Telepatía)
12	Tira 2 veces

DÉCIMO PASO: INTELIGENCIA Y HABILIDADES

La mayoría de criaturas del universo no son inteligentes, pero sí lo serán la mayoría de criaturas con las que interactúen los jugadores. El concepto de cerebro en CdB Engine es muy amplio, e implica desde los circuitos de un robot a los reducidos intelectos de un mosquito. Como siempre el DJ puede escoger lo que le interese o generarlo aleatoriamente. Pero a diferencia de otros juegos en CdB Engine no hay atributos que definan la Inteligencia, así pues. Como distinguir a un animal de una criatura inteligente. Bien sencillo. Los Animales solo tienen acceso a una lista concreta de Habilidades, y no pueden aprender otras Habilidades. Las criaturas inteligentes, por el contrario, aprenderán Habilidades dependiendo de su NT.

Para generar aleatoriamente la inteligencia de las criaturas tira 2d6. Si el resultado es **8 o menos** la criatura no es inteligente. La Lista de Habilidades a la que tienen acceso las criaturas no inteligentes son: *Agilidad, Atención, Averiguar Intenciones, Engañar, Escalar, Esquivar, Intimidar, Nadar, Navegación, Pelea, Sigilo, Supervivencia, Vigor y Voluntad*. Toda criatura **no** inteligente comienza con 10 Habilidades Entrenadas, como el resto de personajes, pero las escoge de esa lista. Si el resultado es de **9 o más, la criatura es inteligente**, y puede acceder a las Habilidades que le correspondan según NT, cultura o lo que el DJ haya decidido.

UNDÉCIMO PASO: SISTEMA REPRODUCTIVO

Las criaturas vivas necesitan reproducirse de alguna manera, o su especie está condenada a la desaparición. En la mayoría de casos el sistema reproductivo no tiene influencia en el juego. De todas formas, incluimos la posibilidad de generar el sistema reproductivo.

◆ **Concepción externa:** Se trata de aquellas criaturas que sueltan sus huevos y su esperma en el exterior del organismo. La fertilización y el desarrollo de la criatura tienen lugar también en el exterior de la criatura.

Es posible que los padres construyan nidos o de alguna manera protejan a sus hijos, o que los abandonen por completo.

◆ **Mamíferos:** Estas criaturas no solo se fertilizan en el interior, sino que llevan el feto en su interior hasta que se desarrollan. El desarrollo no siempre es completo al nacer, sino que muchas veces necesitan cuidados de los padres durante cierto tiempo.

◆ **Marsupiales:** Los marsupiales son como los mamíferos, pero además llevan a los hijos en una “bolsa” hasta que están completamente preparados para vivir por su cuenta.

◆ **Parasitarios:** Las criaturas crecen de manera parasitaria dentro de una criatura de otra especie, puede que sean introducidas de manera violenta o sin que el portador lo sepa, puede que al nacer sea mortal para el portador. También es posible que adquiera rasgos genéticos del portador. Tendrá probablemente la Limitación *Parásito*.

◆ **Polinización:** Las criaturas que tienen este método de reproducción sueltan polen (o consiguen que animales lo transporten) para que este fecunde a otra criatura igual. Algunas de estas criaturas están especializadas y pueden llegar a tener una relación casi simbiótica con otras criaturas (que son las que transmiten el polen). Es realmente una forma especializada de Concepción Externa.

◆ **Ponedores de huevos:** Estas criaturas se fertilizan en el interior, aunque poco después de la fertilización ponen huevos (que suelen ser suficientemente resistentes y contener los elementos necesarios para que la criatura se desarrolle).

TABLA 5.16: MÉTODOS DE REPRODUCCIÓN

Tirada	Método de Reproducción
2	Sexo Diferente
3-4	Polinización
5-6	Concepción Externa
7	Mamíferos
8-9	Ponedores de Huevos
10-11	Parasitarios
12	Marsupiales

● **Sexo Diferente:** Puede que se trate de una especie de criaturas hermafroditas, de una raza de criaturas que necesita de la presencia de un “tercer sexo” para que la fecundación se produzca, o ser asexual y poder reproducirse por mitosis.

Para generar aleatoriamente los Métodos de Reproducción de las criaturas: Tira 2d6 en cada columna de la **Tabla 5.16: Métodos de Reproducción**. Si el resultado es *sexo diferente* es posible que la criatura tenga otro método aparte de su diferencia sexual, por lo que si ese es el caso vuelve a tirar. Esta tabla da prioridad a los mamíferos, pero es posible que el DJ desee cambiarla para una ambientación en la que desee la preponderancia de, por ejemplo, *ponedores de huevos*.

DETALLES FINALES

Por último lo que el DJ debe hacer es poner en común todos los datos generados. Es muy posible que al hacer esto se le ocurra que esa criatura debería tener algún otro Don o Limitación, sea porque lo encuentra lógico viendo la clase de criatura que ha generado, o simplemente porque desea que tenga un Rasgo concreto.

El DJ puede añadir el Rasgo que desee a la criatura, pero siempre intentando que mantenga una cierta coherencia interna con el estilo de la ambientación que ha escogido, o con el objetivo que tiene en mente para la criatura, si es que tiene alguno.

De todas formas a proporcionamos la **Tabla 5.17: Generación Aleatoria de Dones** para generar aleatoriamente Dones para proporcionar más variedad a la Criatura que se esté generando (o simplemente para poder generar Dones Raciales de manera aleatoria). Nótese que no indicamos que el Origen del Don sea Racial, porque muchos podrían tener otro Don, según le interese al DJ, si bien todos los Dones que presentamos en la tabla pueden tener Origen Racial.

Para generar un Don de Origen de forma aleatoria tira 8d6 en la **Tabla 5.17: Generación Aleatoria de Dones Raciales** y apunta el Don resultante. Asimismo, si no ha generado aún el sistema solar en el que la criatura vive debería hacerlo ahora, teniendo en cuenta que durante la generación de la criatura es posible que haya generado también algún dato sobre el planeta natal de dicha criatura.

TABLA 5.17: GENERACIÓN ALEATORIA DE DONES (8D6)

Tirada	Dones	Tirada	Dones
8	Absorber Salud	29	Escala
9	Adherencia	30	Estómago de Acero
10	Ataque Energético	31	Garras
11	Ataque Físico	32	Hibernación
12	Ataque Mental	33	Ilusiones
13	Ataque Telequinético	34	Intangible
14	Aumentar de Tamaño	35	Metamorfo
15	Brazos de Hierro	36	Movimiento Acelerado
16	Brazos Largos	37	Neutralizador Psiónico
17	Caída de Pluma	38	No Duerme
18	Camaleón	39	No Respira
19	Cambiaformas	40	Nublar los Sentidos
20	Causar Terror	41	Regeneración
21	Consumo Disminuido	42	Resistencia a
22	Control Mental	43	Súper-Rapidez
23	Cuernos	44	Súper-Resistencia
24	Curación	45	Súper-Salto
25	Daño Mejorado	46	Súper-Veloz
26	Disminuir de Tamaño	47	Tunelador
27	Dominación	48	Venoso
28	Enredar		



Capítulo 6:

PNJs de Ejemplo

- SOLDADO IMPERIAL 1: Y LES DIJE, VALE, OLVIDAMOS EL SEGURO DENTAL Y LA BAJA POR ENFERMEDAD, TAN SOLO QUIERO UNA BARANDILLA, AHÍ.
- SOLDADO IMPERIAL 2: SÍ, YO HE ESTADO A PUNTO DE CAERME DOS VECES, ¿Y QUÉ TE DIJERON?
- SOLDADO IMPERIAL 1: ADIVINA, QUE NOS ÍBAMOS A PASAR TODOS LOS DÍAS APOYADOS.
- SOLDADO IMPERIAL 2: ESO TE DIJERON,IPFFI, YA VERÁS CUANDO SEAMOS CANTANTES FAMOSOS.

BLUE HARVEST



En este capítulo incluimos toda una serie de ejemplos de criaturas y antagonistas para que el DJ las utilice como desee. Los PNJs se pueden presentar tanto en el Formato Sencillo como en el Formato Completo, e incluso en ambos. Y en algunos casos incluimos detalles adicionales provenientes del sistema de creación de criaturas, o incluso las Plantillas Raciales de las criaturas, si se trata de Plantillas Raciales que no aparezcan en el Manual del Jugador.

TABLA 6.1: TIPOS Y SUBTIPOS DE CRIATURAS

Tipos
Animales
Bicho
Cosas
Humanoides
Humanos
Subtipos
Alienígena
Animal Fantástico
Artificial
Aves
Cambiantes
Cieno Viviente
Demonio
Dinosaurio
Dracónidos
Elemental
Elfos
Goblinoide
Humanoide
Insectos
Jotün
Mamífero
Muerto Viviente
Neo-Humano
Para-Humano
Planta
Reptil
Reptiloide
Sabandija

La lista de Personajes No Jugadores que podrás encontrar en este capítulo es considerablemente extensiva, así que para facilitar su localización hemos dividido esa lista en una serie de Tipos de Criaturas (Animales, Bichos, Cosas, Humanoides y Humanos) que son una división que ya te resultará común. Además, hemos dividido dichos tipos en Subtipos, mostrando así criaturas con características comunes, y que muchas veces pueden actuar en colaboración, y por eso las ordenamos de esta forma. En la **Tabla 6.1: Tipos y Subtipos de Criaturas** podrás encontrar todos los tipos ordenados alfabéticamente.

En los PNJs que ofrecemos a continuación verás que las Habilidades que proporcionamos sobre todo las de combate, son muy genéricas, poniendo Habilidades como Ataque Melé, Ataque Distancia o Magia, esto representa que dicho personaje tiene la Habilidad adecuada para manejar el arma de melé o distancia que te interese que lleve, o para usar los poderes que tenga.

Además, el valor de los PNJs en PD que proporcionamos es **orientativo**, pues en más de un PNJ tienen Dones o Limitaciones que rara vez serán usados como PNJs, pero que como esas razas tienen esos Dones hemos querido incluirlos.



**TABLA 6.2: LISTADO PNJS Y CRIATURAS DE EJEMPLO
POR ORDEN ALFABÉTICO**

Nombre	Tipo (s)	Subtipos	NTs	Variantes
Abeja	Animales	Sabandijas	No Aplicable	
Agente de la Ley	Humano	-	NT 5	
Agente Secreto	Humano	-	de 7 a 10	
Águila	Animales	Aves	No Aplicable	
Altos Elfos	Humanoide - Fantasía	Elfos	de 1 a 4	Guerrero y Mago
Ángel Negro	Bicho	Demonio	Todos	Versiones Simple y Compleja del mismo Ángel Negro
Arachnoi	Humanoide - Ciencia Ficción	Alienígenas	de 7 a 10	Guerrero
Araña	Animales	Sabandijas	No Aplicable	
Argos	Humanoide - Ciencia Ficción	Alienígenas	de 7 a 10	Científico
Asesino	Humano	-	de 1 a 4	
Astronauta	Humano	-	NT 6	
Avianos	Humanoide - Ciencia Ficción	Alienígenas	de 7 a 10	Soldado
Avispa	Animales	Sabandijas	No Aplicable	
Basilisco	Bicho	Dracónidos	No Aplicable	Aliquam Rex Draco y Basiliskos Drakon
Burro	Animales	Mamíferos	No Aplicable	
Caballo	Animales	Mamíferos	No Aplicable	Monta, Tiro, Guerra
Cambiaformas		Cambiantes		Águila, Cocodrilo, Elefante, Gato, Jaguar, León, Lobo, Oso, Rata y Rinoceronte.
Camello	Animales	Mamíferos	No Aplicable	
Campesino/ Ganadero	Humano	-	de 1 a 4	
Ciempis	Animales	Sabandijas	No Aplicable	
Científico	Humano	-	de 7 a 10	
Clérigo	Humano	-	de 1 a 4	
Cocatriz	Bicho	Dracónidos	No Aplicable	
Cocodrilo	Animales	Reptil	No Aplicable	
Constructos Vivientes	Humanoide - Fantasía	Artificial	de 1 a 4	Explorador y Guerrero
Contrabandista	Humano	-	de 7 a 10	
Cubo Gelatinoso	Bicho	Cieno Viviente	No Aplicable	
Cuervo	Animales	Aves	No Aplicable	
Dinosaurios	Bicho	Dinosaurio	No Aplicable	Estegosaurio, Pterodáctilo, Tiranosaurio Rex, Tricera-tops, Velociraptor
Doppelganger	Bicho	Cambiantes	de 1 a 4	
Dragones	Bicho	Dracónidos	de 1 a 4	Dragón Occidental y Dragón Oriental
Elefante	Animales	Mamíferos	No Aplicable	
Elementales	Bicho	Elemental	No Aplicable	Serpiente de Agua, Elemental de Aire, Elemental Invocado de Fuego, Elemental Gigante de Tierra.
Elfos de los Bosques	Humanoide - Fantasía	Elfos	de 1 a 4	Explorador
Elfos Oscuros	Humanoide - Fantasía	Elfos	de 1 a 4	Asesino y Guerrero
Elurtur	Bicho	Insectos	de 7 a 10	
Enanos	Humanoide - Fantasía	-	de 1 a 4	Héroe Enano
Escorpión	Animales	Sabandijas	No Aplicable	

Nombre	Tipo (s)	Subtipos	NTs	Variantes
Espartanos - NT 8	Humanoide - Ciencia Ficción	Neo-Humano	de 8 a 10	Súper Soldado
Espía	Humano	-	NT 6	
Esqueletos	Bicho	Muerto Viviente	No Aplicable	Campesino y Guerrero
Fantasma	Bicho	Muerto Viviente	No Aplicable	
Filípides – NT 7	Humanoide - Ciencia Ficción	Neo-Humano	de 7 a 10	Soldado
Forajido	Humano	-	NT 5	
Fuerzas Especiales del Futuro	Humano	-	de 7 a 10	
Fuerzas Especiales Modernas	Humano	-	NT 6	
Fusilero	Humano	-	NT 5	
Gárgolas	Bicho	Artificial	No Aplicable	Alada y Bestial
Gato	Animales	Mamíferos	No Aplicable	
Gigantes	Bicho	Jotün	de 1 a 4	Común, Frío y Fuego
Gnoll	Humanoide - Fantasía	-	de 1 a 4	Guerrero, Ladrón y Líder
Goblins	Humanoide - Fantasía	Goblinoides	de 1 a 4	Chamán, Guerrero y Líder Hobgoblin
Golems	Bicho	Artificial	No Aplicable	Hierro, Hueso, Madera y Piedra
Grifo	Bicho	Animal Fantástico	No Aplicable	
Guarda de una Ciudad	Humano	-	de 1 a 4	
Guepardo	Animales	Mamíferos	No Aplicable	
Guerrero	Humano	-	de 1 a 4	
Halcón	Animales	Aves	No Aplicable	
Halflings	Humanoide - Fantasía	-	de 1 a 4	Ladrón
Hidra	Bicho	Dracónidos	No Aplicable	
Hinno	Humanoide - Ciencia Ficción	Alienígenas	de 7 a 10	Mecánico
Hombre-Árbol	Bicho	Planta	de 1 a 4	
Hombres-Dragón	Humanoide - Fantasía	Reptiloides	de 1 a 4	Guerrero
Hombres-Gato	Humanoide - Fantasía	-	de 1 a 4	Explorador
Hombres-Lagarto	Humanoide - Fantasía	Reptiloides	de 1 a 4	Explorador y Guerrero
Hombres-Serpiente	Humanoide - Fantasía	Reptiloides	de 1 a 4	Guerrero y Sacerdote
Iatei	Humanoide - Ciencia Ficción	Alienígenas	de 7 a 10	Policía y Soldado de Élite
Insectoides	Bicho	Insectos	Todos	Obreros, Pulgas, Soldados, Oficiales, Lanzallamas, Corrosivos, Arácnidos, Mantis, Excavadores, Generales, Humanoides, Voladores, Tanques, Lanzaplasmas, Cerebros y Reinas
Inteligencia Artificial	Bicho	Artificial	de 7 a 10	
Jabalí	Animales	Mamíferos	No Aplicable	
Jaguar	Animales	Reptil	No Aplicable	
Kobold	Humanoide - Fantasía	Reptiloides	de 1 a 4	Guerrero
Kraken	Bicho	Animal Fantástico	No Aplicable	
Kuzaar	Bicho	Humanoide	Todos	Kuzaar Primitivo (NT 1 a 4) y Cazqador Kuzaar (NT 7/8)
La Plaga	Bicho	Cambiantes	Todos	
Ladrón	Humano	-	de 1 a 4	

Nombre	Tipo (s)	Subtipos	NTs	Variantes
León	Animales	Mamíferos	No Aplicable	
Leopardo	Animales	Mamíferos	No Aplicable	
Liche	Bicho	Muerto Viviente	Todos	
Lobo	Animales	Mamíferos	No Aplicable	
Mago	Humano	-	de 1 a 4	
Mantícora	Bicho	Animal Fantástico	No Aplicable	
Marino	Humano	-	NT 5	
Mecánico	Humano	-	de 7 a 10	
Médico	Humano	-	de 7 a 10	
Medusa	Bicho	Humanoide	de 1 a 4	
Mega-Tiburón	Bicho	Animal Fantástico	No Aplicable	
Minotauros	Humanoide - Fantasía	-	de 1 a 4	Guerrero
Misionero	Humano	-	NT 5	
Momia	Bicho	Muerto Viviente	Todos	Momia Guardiana y Faraón Momificado
Mono	Animales	Mamíferos	No Aplicable	
Necrófago	Bicho	Muerto Viviente	Todos	
Ogro	Bicho	Jotün	de 1 a 4	
Orcos	Humanoide - Fantasía	Goblinoides	de 1 a 4	Asesino y Guerrero
Oso	Animales	Mamíferos	No Aplicable	
Otoku	Humanoide - Ciencia Ficción	Alienígenas	de 7 a 10	Soldado y Médico
Perro	Animales	Mamíferos	No Aplicable	Salvaje y Doméstico
Piloto	Humano	-	NT 6	
Pirata	Humano	-	de 1 a 4	
Policía	Humano	-	de 7 a 10	
Policía / Criminal	Humano	-	NT 6	
Poni	Animales	Mamíferos	No Aplicable	
Profundos	Bicho	Humanoide	Todos	Guerrero Profundo (NT 1 a 4), Profundo Infiltrado (NT 5), y Psiónico Profundo (NT 7 a 10).
Proyecto Robosoldier	Bicho	Artificial	de 7 a 10	
Rata	Animales	Mamíferos	No Aplicable	
Rauri-Ko, Saurran y Ssilaar	Humanoide - Ciencia Ficción	Alienígenas	de 7 a 10	Criminal, Médico y Soldado
Rinoceronte	Animales	Mamíferos	No Aplicable	
Semi-Elfos	Humanoide - Fantasía	Elfos	de 1 a 4	Guerrero
Semi-Orcos	Humanoide - Fantasía	Goblinoides	de 1 a 4	Monje
Serpientes	Animales	Reptil	No Aplicable	Boa, Cobra, Constrictora, Escupidora, Víbora
Shehol	Bicho	Demonio	Todos	Los Mirados por el Vacío, Los Que Miran el Abismo, Speculum Vorago y Dones de Origen Vacío
Shoggoth	Bicho	Demonio	Todos	
Shullu	Bicho	Humanoide	Todos	Guardián Shullu y Psiónico Shullu
Soldado Antiguo	Humano	-	de 1 a 4	
Soldado del Futuro	Humano	-	de 7 a 10	
Soldado Moderno	Humano	-	NT 6	

Nombre	Tipo (s)	Subtipos	NTs	Variantes
Sombra	Bicho	Muerto Viviente	Todos	
Sorud	Humanoide - Ciencia Ficción	Alienígenas	de 7 a 10	Piloto y Mecánico
Trolls	Bicho	Jotün	de 1 a 4	Normal, de Nieve, de Panta- no, de Montaña, de Río y de la Suboscuridad
Ulushthr	Bicho	Demonio	Todos	Kthulu, Thalath, Reflejo de Thalath y Ph'an-Khü
Vaethurog	Humanoide - Ciencia Ficción	Alienígenas	de 7 a 10	Soldado de Élite
Vampiros	Bicho	Muerto Viviente	Todos	Vampiro Voluntario, Vampiro Maldito (Dracvl, Garoo, Leanan, Lemur, Nosferatu, Strigoi y Succubi) y Dhampir.
Vaquero	Humano	-	NT 5	
Whil'lë	Bicho	Demonio	Todos	
Wyvern	Bicho	Dracónidos	No Aplicable	
Xenos	Bicho	-	No Aplicable	
Yeti	Bicho	Jotün	de 1 a 4	
Zombis	Bicho	Muerto Viviente	Todos	

ANIMALES

A continuación podréis encontrar los valores con el Formato Sencillo de una lista completa de animales ordenados alfabéticamente.

En la lista podréis encontrar Abejas, Águilas, Arañas, Avispas, Burros, Caballos, Camellos, Ciempiés, Cocodrilos, Cuervos, Elefantes, Escorpiones, Gatos, Guepardos, Halcones, Jabalíes, Jaguar, Leones, Leopardos, Lobos, Monos, Osos, Perros, Ponis, Ratas, Rinocerontes y cinco tipos de Serpientes.

Nótese que no proporcionamos descripción a estos animales, ya que la mayoría no la necesitan, y todo lo que requieren a nivel de reglas está incluido en sus Notas.

Todos los **Animales** usan **Pelea** para realizar sus **ataques** por pura simplicidad, pero el DJ es libre de cambiarlo.

ANIMALES GIGANTES

Crear versiones gigantes de los animales que proporcionamos es sencillo, solo hay que añadir niveles del Don Escala hasta el tamaño deseado y aplicar los efectos de dicha Escala. Arañas Gigantes, Escorpiones Gigantes, todo tipo de felinos enormes, las Águilas Gigantes de Tolkien... toda esa clase de criaturas se puede crear fácilmente a partir de las listas de animales que te proporcionamos.

Esto sí, si creas alguna versión gigante de un animal no será considerado simplemente un Animal, sino que será un Animal Fantástico. Los Dones que afecten a un Animal le seguirán afectando



	ABEJA	ÁGUILA	ARAÑA	AVISPA
Agilidad	+2	+2	+2	+2
Atención	+1	+3	+2	+2
Averiguar Intenciones	-	0	-	-
Engañar	-	0	0	-
Escalar	-	-	+3	-
Esquiva	+2	+1	+1	+1
Intimidar	0	+1	+1	+1
Nadar	-	-	-	-
Navegación	+2	+2	-	+1
Pelea	+1	+2	+2	+3
Sigilo	+4 (+1 vs Escala 7)	+3 (+2 vs Escala -3)	+5 (+2 vs Escala -6)	+4 (0 vs Escala -7)
Supervivencia	+1	+1	+1	+1
Vigor	0	+3	+2	+1
Voluntad	0	+1	+1	+1
INI / AC / MOV	+1 / 7 AC / 1	+3 / 7 AC / 3	+2 / 7 AC / 2	+2 / 8 AC / 1
RD Fatiga	-6 (0 vs Escala -7)	-2 (+1 vs Escala -3)	-3 Físico (3 Físico vs Escala -6)	-5 (2 vs Escala -7)
RD	-6 (0 vs Escala -7)	-3 (0 vs Escala -3)	-4 Físico (2 Físico vs Escala -6)	-5 (2 vs Escala -7)
Bono Daño	-7 (0 vs Escala -7)	-2 (+1 vs Escala -3)	-5 (+1 vs Escala -6)	-7 (0 vs Escala -7)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Agujón (Daño -5 contra Escala 0, Daño +2 contra Escala -7)	Picotazo y Garras (Daño 0 contra Escala 0, Daño +3 contra Escala -3)	Mordisco Venenoso (Daño -3 contra Escala 0 +Veneno, Daño +3 contra Escala -6 +Veneno)	Mandíbulas (Daño -4 contra Escala 0, Daño +3 contra Escala -7)
Heridas	4 / 5 / 6	7 / 8 / 9	6 / 7 / 8	5 / 6 / 7
Fatiga	4 / 5 / 6	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7

NOTAS:

Talento Resistencia al Daño 1
(+1 RD)

Don Ataque Físico
(Agujón / Daño 2)

Don Piernas

Extra 2 (6 patas +2 AC + 2 MOV)

Don Volar 1

(MOV 2 Volando)

Limitación Escala -7

(-7 Daño, -7 RD, +3 dificultad impactarle, MOV/3)

Limitaciones Horizontal y Sin Brazos

Don Ataque Físico
(Picotazo / Daño 2)

Don Garras
(Daño +2)

Don Visión Telescópica

Don Volar 2

(MOV 15 Volando)

Limitación Escala -3

(-3 Daño, -3 RD, +1 dificultad impactarle)

Limitación Sin Brazos

Don Ataque Físico
(Mordisco / Daño 2)

Don Resistencia al Daño Físico
(+2 RD Físico)

Don Piernas Extra 3

(8 patas +3 AC + 3 MOV)

Don Venenoso

(Escoge un Veneno)

Limitación Escala -6

(-6 Daño, -6 RD, +3 dificultad impactarle, MOV/3)

Limitaciones Horizontal y Sin Brazos

Talento Resistencia al Daño 2
(+2 RD)

Don Ataque Físico
(Agujón / Daño 3)

Don Piernas

Extra 2 (6 patas +2 AC + 2 MOV)

Don Volar 1

(MOV 2 Volando)

Limitación Escala -7

(-7 Daño, -7 RD, +3 dificultad impactarle, MOV/3)

Limitaciones Horizontal y Sin Brazos

	BURRO	CABALLO DE MONTA	CABALLO DE TIRO	CABALLO DE GUERRA
Agilidad	+1	+2	+1	+2
Atención	0	+1	+1	+2
Averiguar Intenciones	0	0	0	0
Engañar	-	-	-	-
Escalar	-	-	-	-
Esquiva	0	0	0	+1
Intimidar	0	0	0	0
Nadar	0	0	0	0
Navegación	-	-	-	-
Pelea	+1	+1	+1	+2
Sigilo	-	-	-	-1 (0 vs Escala 2)
Supervivencia	0	0	0	0
Vigor	+3	+2	+3	+4
Voluntad	+3	+2	+2	+3
INI / AC / MOV	-1 / 4 AC / 3	+1 / 6 AC / 3	0 / 5 AC / 3	+2 / 7 AC / 4
RD Fatiga	+3 (+1 vs Escala 2)	+3 (+1 vs Escala 2)	+3 (+1 vs Escala 2)	+4 (+2 vs Escala 2)
RD	+2 (0 vs Escala 2)			
Bono Daño	+3 (+1 vs Escala 2)	+3 (+1 vs Escala 2)	+3 (+1 vs Escala 2)	+4 (+2 vs Escala 2)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Coz (Daño +4 contra Escala 0, Daño +2 contra escala 2)	Coz (Daño +4 contra Escala 0, Daño +2 contra escala 2)	Coz (Daño +4 contra Escala 0, Daño +2 contra escala 2)	Coz (Daño +5 contra Escala 0, Daño +3 contra escala 2)
Heridas	7 / 8 / 9	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9	8 / 9 / 10
Fatiga	7 / 8 / 9	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9

NOTAS:

Don Escala 2
(Daño +2, +2 RD, -1 dificultad impactarle)

Don Piernas Extra (+1 AC + 1 MOV)

Limitaciones Horizontal y Sin Brazos

Don Escala 2
(Daño +2, +2 RD, -1 dificultad impactarle)

Don Piernas Extra (+1 AC + 1 MOV)

Limitaciones Horizontal y Sin Brazos

Don Escala 2
(Daño +2, +2 RD, -1 dificultad impactarle)

Don Piernas Extra (+1 AC + 1 MOV)

Limitaciones Horizontal y Sin Brazos

Don Escala 2
(Daño +2, +2 RD, -1 dificultad impactarle)

Don Piernas Extra (+1 AC + 1 MOV)

Limitaciones Horizontal y Sin Brazos



CAMELLO CIEMPIÉS COCODRILO CUERVO

Agilidad	+1	+2	+2	+2
Atención	+1	+2	+1	+2
Averiguar Intenciones	0	-	-	0
Engañar	-	0	-	0
Escalar	-	+3	-	-
Esquiva	0	+1	+1	+2
Intimidar	0	+1	+2	0
Nadar	0	-	+2	-
Navegación	-	-	-	+1
Pelea	+1	+2	+2	+2
Sigilo	-	+5 (+2 vs Escala -6)	0	+3 (+1 vs Escala -4)
Supervivencia	0	+1	+1	+2
Vigor	+3	+2	+4	+2
Voluntad	+3	+1	+2	0
INI / AC / MOV	0 / 5 AC / 3	+2 / 6 AC / 2	+1 / 6 AC / 4	+2 / 6 AC / 1
RD Fatiga	+3 (+1 vs Escala 2)	-4 (2 vs Escala -6)	+5 Físico (+4 Físico vs Escala 1)	-3 (+1 vs Escala -4)
RD	+2 (0 vs Escala 2)	-5 (1 vs Escala -6)	+3 Físico (+2 Físico vs Escala 1)	-4 (0 vs Escala -4)
Bono Daño	+3 (+1 vs Escala 2)	-5 (+1 vs Escala -6)	+3 (+2 vs Escala 1)	-3 (+1 vs Escala -4)

Daño Ataques (con todo aplicado)

Coz (Daño +4 contra Escala 0, Daño +2 contra escala 2)

Mordisco Venenoso (Daño -3 contra Escala 0 +Veneno, Daño +3 contra Escala -6 +Veneno)

Cola (+3 Ataque, Daño +4 contra Escala 0, Daño +3 contra Escala 1)

Mordisco (Daño 7 contra Escala 0, Daño +6 contra Escala 1)

Picotazo y Garras (Daño -1 contra Escala 0, Daño +3 contra Escala -4)

Heridas	7 / 8 / 9	6 / 7 / 8	8 / 9 / 10	6 / 7 / 8
Fatiga	7 / 8 / 9	5 / 6 / 7	6 / 7 / 8	4 / 5 / 6

NOTAS:

Don Escala 2 (Daño +2, +2 RD, -1 dificultad impactarle)

Don Piernas Extra (+1 AC + 1 MOV)

Limitaciones Horizontal y Sin Brazos

Talento Resistencia al Daño 1 (+1 RD)

Don Ataque Físico (Mordisco / Daño 2)

Don Ciempiés (+3 MOV)

Don Venenoso (Escoge un Veneno)

Limitación Escala -6 (-6 Daño, -6 RD, +3 dificultad impactarle, MOV/3)

Limitaciones Horizontal y Sin Brazos

Don Ataque Físico (Mordisco / Daño 4)

Don Cola (+1 Ataque y Daño +1)

Don Escala 1 (+1 Daño, +1 RD)

Don Piernas Extra (+1 AC + 1 MOV)

Don Resistencia al Daño Físico (+2 RD Físico)

Limitaciones Horizontal y Sin Brazos

Don Ataque Físico (Picotazo / Daño 2)

Don Garras (Daño +2)

Don Visión Telescópica

Don Volar 2 (MOV 5 Volando)

Limitación Escala -4 (-4 Daño, -4 RD, +2 dificultad impactarle, MOV/2)

	ELEFANTE	ESCORPIÓN	GATO
Agilidad	+1	+2	+3
Atención	+2	+2	+2
Averiguar Intenciones	0	-	0
Engañar	-	0	+1
Escalar	-	+3	+3
Esquiva	0	+1	+2
Intimidar	+2	+1	0
Nadar	+1	-	-
Navegación	0	-	-
Pelea	+2	+2	+3
Sigilo	-	+5 (+2 vs Escala -6)	+4 (+2 vs Escala -4)
Supervivencia	+1	+1	+1
Vigor	+4	+2	+1
Voluntad	+2	+1	+1
INI / AC / MOV	+1 / 6 AC / 4	+2 / 8 AC / 1	+3 / 8 AC / 2
RD Fatiga	+7 Físico (+4 Físico vs Escala 3)	-3 Físico (3 Físico vs Escala -6)	-4 (0 vs Escala -4)
RD	+5 Físico (+2 Físico vs Escala 3)	-4 Físico (2 Físico vs Escala -6)	-4 (0 vs Escala -4)
Bono Daño	+5 (+2 vs Escala 3)	-5 (+1 vs Escala -6)	-4 (0 vs Escala -4)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Golpe con la Trompa (puñetazo) (Daño +5 contra Escala 0, Daño. +2 contra Escala 3)	Agujón Venenoso (Daño +3 contra Escala -6 +Veneno, Daño -3 contra Escala 0 +Veneno)	Garras (Daño +2 contra Escala -4, Daño -2 contra Escala 0)
	Pisotón (patada) (Daño +6 contra Escala 0, Daño +3 contra Escala 3)	Pinzas (Daño -3 contra Escala 0, Daño +3 contra Escala -6)	
Heridas	8 / 9 / 10	6 / 7 / 8	5 / 6 / 7
Fatiga	6 / 7 / 8	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7

NOTAS:

Don Escala 3
(+3 Daño, +3 RD, -1 dificultad impactarle)–*Pueden tener hasta Escala 5*

Don Piernas Extra
(+1 AC + 1 MOV)

Don Resistencia al Daño Físico
(+2 RD)

Limitación Horizontal Limitación Sin Un Brazo
(-1 a acciones que necesiten 2 brazos)

Don Ataque Físico
(Agujón y Pinzas / Daño 2)

Don Piernas Extra 2
(6 patas +2 AC, +2 MOV)

Don Resistencia al Daño Físico
(+2 RD)

Don Venenoso
(Veneno Doble Tipo 3)

Limitación Escala -6
(-6 Daño, -6 RD, +3 dificultad impactarle, MOV/3)

Limitaciones Horizontal y Sin Brazos
(Pinzas)

Talento Caes como un Gato
(Por cada nivel de Agilidad por encima de +2 sustrae 5 metros a la caída para calcular el daño)

Talento Equilibrio Perfecto
(no pierde equilibrio si la dificultad es 13 o menor)

Don Garras
(Daño +2)

Don Piernas Extra (+1 AC + 1 MOV)

Limitación Escala -4
(-4 Daño, -4 RD, +2 dificultad impactarle, MOV/2)

Limitaciones Horizontal y Sin Brazos

	GORILA	GUEPARDO	HALCÓN	JABALÍ
Agilidad	+3	+3	+2	+1
Atención	+2	+2	+3	+2
Averiguar Intenciones	+1	0	0	0
Engañar	+1	+1	0	0
Escalar	+3	+2	-	0
Esquiva	+2	+2	+2	+2
Intimidar	0	+1	0	+2
Nadar	0	-	-	+1
Navegación	0	-	+2	-
Pelea	+1	+3	+2	+2
Sigilo	+1	+2	+3 (+1 vs Escala -4)	0
Supervivencia	+2	+1	+2	+2
Vigor	+3	+2	+2	+3
Voluntad	+2	+2	0	+1
INI / AC / MOV	+3 / 7 AC / 3	+3 / 8 AC / 4	+3 / 7 AC / 1	+1 / 8 AC / 3
RD Fatiga	+1	+1	-3 (+1 vs Escala -4)	1
RD	0	0	-4 (0 vs Escala -4)	0
Bono Daño	+1	+1	-3 (+1 vs Escala -4)	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2)	Garras (Daño +3)	Picotazo y Garras (Daño +3 contra Escala -4, Daño -1 contra Escala 0)	Carga (Ataque +3, Daño +5)
Heridas	7 / 8 / 9	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9
Fatiga	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	4 / 5 / 6	5 / 6 / 7

NOTAS:**Talento Caes como un Gato**

(Por cada nivel de Agilidad por encima de +2 sustrae 5 m a la caída para calcular el daño)

Talento Equilibrio Perfecto

(no pierde equilibrio si la dificultad es 13 o menor)

Puede tener **Escala**, tanto positiva como negativa, dependiendo del tamaño que se quiera para el tipo de simio a representar

Don Garras
(Daño +2)

Don Movimiento Acelerado
(MOVx10 durante 5 turnos)

Don Piernas Extra (+1 AC + 1 MOV)

Limitaciones Horizontal y Sin Brazos

Don Ataque Físico

(Picotazo / Daño 2)

Don Garras
(Daño +2)

Don Visión Telescópica

Don Volar 2

(MOV 5 Volando) **Limitación Escala -4** (-4 Daño, -4 RD, +2 dificultad impactarle, MOV/2)

Don Cuernos (+1 Ataque y Daño +2 adicional al Cargar)

Don Estómago de Acero

Don Piernas Extra

(+1 AC + 1 MOV)

Limitaciones Horizontal y Sin Brazos

	JAGUAR	LEÓN	LEOPARDO	LOBO
Agilidad	+3	+3	+3	+2
Atención	+2	+2	+2	+3 (+4 Olfato, +1 Vista)
Averiguar Intenciones	0	0	0	0
Engañar	+1	+1	+1	0
Escalar	+2	+3	+3	0
Esquiva	+2	+2	+2	+2
Intimidar	+2	+3	+2	+1
Nadar	-	-	-	+1
Navegación	-	-	-	-
Pelea	+3	+3	+3	+3
Sigilo	+3	+3	+3	+1
Supervivencia	+1	+1	+1	+1
Vigor	+3	+4	+2	+2
Voluntad	+2	+2	+2	+1
INI / AC / MOV	+3 / 8 AC / 4	+3 / 8 AC / 4	+3 / 8 AC / 4	+3 / 8 AC / 3
RD Fatiga	+2 (+1 vs Escala 1)	+3 (+2 vs Escala 1)	1	1
RD	+1 (0 vs Escala 1)	+1 (0 vs Escala 1)	0	0
Bono Daño	+2 (+1 vs Escala 1)	+3 (+2 vs Escala 1)	+1	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Garras (Daño +4, +3 vs Escala 1)	Garras (Daño +5, +4 vs Escala 1)	Garras (Daño +3)	Mordisco (Daño +3)
Heridas	7 / 8 / 9	8 / 9 / 10	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8
Fatiga	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	5 / 6 / 7

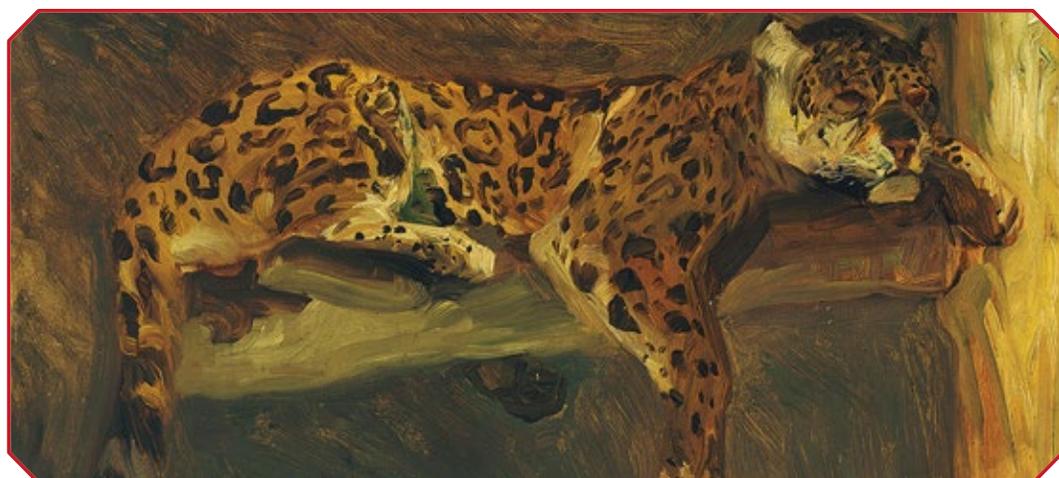
NOTAS:

Don Escala 1
(+1 Daño, +1 RD)
Don Garras
(Daño +2)
Don Piernas Extra
(+1 AC + 1 MOV)
Limitaciones Horizontal y Sin Brazos

Don Escala 1
(+1 Daño, +1 RD)
Don Garras
(Daño +2)
Don Piernas Extra
(+1 AC + 1 MOV)
Limitaciones Horizontal y Sin Brazos

Don Garras
(Daño +2)
Don Piernas Extra
(+1 AC + 1 MOV)
Limitaciones Horizontal y Sin Brazos

Talento Sentidos Agudos (Olfato: +1 Atención con el Olfato)
Don Ataque Físico (Mordisco / Daño 2)
Don Piernas Extra (+1 AC + 1 MOV)
Limitaciones Horizontal, Sin Brazos, y Sentidos Deficientes (Mal de la Vista: -2 Atención con la Vista)



	OSO	PERRO SALVAJE	PERRO DOMESTICO
Agilidad	+1	+2	+2
Atención	+2	+3 (+4 Olfato, +1 Vista)	+3 (+4 Olfato, +1 Vista)
Averiguar Intenciones	+1	0	+1
Engañar	+1	+1	0
Escalar	+2	0	0
Esquiva	0	+1	+1
Intimidar	+3	+1	0
Nadar	+2	+1	+1
Navegación	0	-	-
Pelea	+3	+2	+2
Sigilo	-1 (0 por Escala 2)	0	0
Supervivencia	+2	0	0
Vigor	+4	+2	+2
Voluntad	+2	+1	+1
INI / AC / MOV	+1 / 5 AC / 3	+3 / 8 AC / 3	+3 / 8 AC / 3
RD Fatiga	+5 (+3 vs Escala 2)	+1	0 (+1 vs Escala -1)
RD	+3 (1 vs Escala 2)	0	-1 (0 vs Escala -1)
Bono Daño	+4 (+2 vs Escala 2)	+1	0 (+1 vs Escala -1)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Garras (Daño +6, +4 vs Escala 2)	Mordisco (Daño +3)	Mordisco (Daño +2 contra Escala 0, Daño +3 contra escala -1)
Heridas	8 / 9 / 10	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8
Fatiga	6 / 7 / 8	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7

NOTAS:

Talento Resistencia al Daño 1

(+1 RD)

Don Escala 2

(Daño +2, +2 RD, -1 dificultad impactarle)–*Pueden tener hasta Escala 4*

Don Garras

(Daño +2)

Talento Sentidos Agudos

(Olfato: +1 Atención con el Olfato)

Don Ataque Físico

(Mordisco /Daño 2)

Don Piernas Extra

(+1 AC + 1 MOV)

Limitación Sentidos Deficientes

(Mal de la Vista: -2 Atención con la Vista)

Limitaciones Horizontal y Sin Brazos

Talento Sentidos Agudos (Olfato: +1 Atención con el Olfato)

Don Ataque Físico

(Mordisco /Daño 2)

Don Piernas Extra

(+1 AC + 1 MOV)

Limitación Escala -1

(-1 Daño, -1 RD)

Limitación Sentidos Deficientes

(Mal de la Vista: -2 Atención con la Vista)

Limitaciones Horizontal y Sin Brazos



	PONI	RATA	RINOCERONTE
Agilidad	+1	+2	+1
Atención	0	+1	+2
Averiguar Intenciones	0	0	0
Engañar	-	+1	0
Escalar	0	+3	0
Esquiva	0	+2	+2
Intimidar	0	0	+2
Nadar	0	-	+1
Navegación	-	-	-
Pelea	+1	+3	+2
Sigilo	-	+5 (+3 por Escala -5)	0
Supervivencia	0	+1	+2
Vigor	+2	+1	+4
Voluntad	+1	+1	+1
INI / AC / MOV	-1 / 4 AC / 3	+1 / 6 AC / 2	+1 / 8 AC / 3
RD Fatiga	+1	-5 (0 vs Escala -5)	+4 Físico (+3 Físico vs Escala 1)
RD	0	-5 (0 vs Escala -5)	+3 Físico (2 Físico vs Escala 1)
Bono Daño	+1	-5 (0 vs Escala -5)	+2 (+1 vs Escala 1)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Coz (Daño +2)	Mordisco (Daño +3 contra Escala -5, Daño -2 contra Escala 0)	Carga (Ataque +3, Daño +6, +5 vs Escala 1)
Heridas	6 / 7 / 8	5 / 6 / 7	8 / 9 / 10
Fatiga	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7

NOTAS:

Don Piernas Extra
(+1 AC + 1 MOV)
Limitaciones Horizontal y Sin Brazos

Don Ataque Físico
(Mordisco / Daño 3)
Don Estómago de Acero
Don Piernas Extra
(+1 AC + 1 MOV)
Don Resistencia a las Enfermedades
Don Resistencia a los Venenos
Limitación Escala -5
(-5 Daño, -5 RD, +2 dificultad impactarle, MOV/2)
Limitaciones Horizontal y Sin Brazos

Don Cuernos
(+1 Ataque y Daño +2 adicional al Cargar)
Don Escala 1
(+1 Daño, +1 RD)
Don Estómago de Acero
Don Piernas Extra
(+1 AC + 1 MOV)
Don Resistencia al Daño Físico
(+2 RD)
Limitaciones Horizontal y Sin Brazos



SERPIENTES	BOA CONSTRICTORA	COBRA	COBRA ESCUPIDORA	SERPIENTE DE CASCABEL	VÍBORA
Agilidad	+1	+2	+3	+2	+2
Atención	+2	+2	+2	+2	+2
Averiguar Intenciones	-	-	-	-	-
Engañar	-	-	-	-	-
Escalar	-	-	-	-	-
Esquiva	0	+1	+1	+1	+1
Intimidar	+1	+2	+2	+2	+2
Nadar	0	0	0	0	0
Navegación	-	-	-	-	-
Pelea	+2	+2	+3	+2	+2
Sigilo	+2	+2	+2	+1	+2
Supervivencia	+1	+1	+1	+2	+1
Vigor	+2	+1	+1	+2	+1
Voluntad	+1	+1	+1	+1	+1
INI / AC / MOV	+1 / 5 AC / 1	+2 / 6 AC / 2	+3 / 7 AC / 2	+2 / 6 AC / 1	+2 / 6 AC / 1
RD Fatiga	+2	+1	+1	+1	0 (+1 vs Escala -1)
RD	+1	+1	+1	+1	0 (+1 vs Escala -1)
Bono Daño	+1	0	0	0	0 (+1 vs Escala -1)

Daño Ataques (con todo aplicado)	Cola (+3 Ataque, Daño +2)	Cola (+3 Ataque, Daño +2)	Cola (+3 Ataque, Daño +2)	Cola (+3 Ataque, Daño +2)	Cola (+3 Ataque, Daño +2)
	Agarrón (Daño +5 y AC objetivo/2)	Mordisco Venenoso (Daño +2 + Veneno)	Escupir Veneno (Daño +2 + Veneno)	Mordisco Venenoso (Daño +2 + Veneno)	Mordisco Venenoso (Daño +1 + Veneno contra Escala 0, Daño +2 + Veneno contra escala -1)

Heridas	6 / 7 / 8	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7	6 / 7 / 8	5 / 6 / 7
Fatiga	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7

NOTAS:

Talento Resistencia al Daño 1 (Escamas +1 RD)	Talento Resistencia al Daño 1 (Escamas +1 RD)	Talento Resistencia al Daño 1 (Escamas +1 RD)	Talento Resistencia al Daño 1 (Escamas +1 RD)	Talento Resistencia al Daño 1 (Escamas +1 RD)	Talento Resistencia al Daño 1 (Escamas +1 RD)
Don Adherencia (MOV 1)	Don Adherencia (MOV 2)	Don Adherencia (MOV 2)	Don Adherencia (MOV 2)	Don Adherencia (MOV 1)	Don Adherencia (MOV 1)
Don Brazos de Hierro (Constricción: +4 Daño con Maniobras Agarrón y Asfixiar)	Don Ataque Físico (Mordisco / Daño 2)	Don Ataque Físico (Mordisco / Daño 2)	Don Ataque Físico (Escupir Veneno / Daño +2, Alcance 1/5/10)	Don Ataque Físico (Mordisco / Daño 2)	Físico (Mordisco / Daño 2)
Don Cola (+1 Ataque y Daño +1)	Don Cola (+1 Ataque y Daño +1)	Don Cola (+1 Ataque y Daño +1)	Don Cola (+1 Ataque y Daño +1)	Don Cola (+1 Ataque y Daño +1)	Don Cola (+1 Ataque y Daño +1)
Limitación Reptador (-1 MOV, sin piernas)	Limitación Reptador (-1 MOV, sin piernas)	Limitación Reptador (-1 MOV, sin piernas)	Limitación Reptador (-1 MOV, sin piernas)	Limitación Reptador (-1 MOV, sin piernas)	Limitación Reptador (-1 MOV, sin piernas)
Limitación Sin Brazos	Limitación Sin Brazos	Limitación Sin Brazos	Limitación Sin Brazos	Limitación Sin Brazos	Limitación Sin Brazos
					Don Venenoso (Mordisco Veneno Doble Tipo 1)
					Limitación Escala -1 (-1 Daño, -1 RD)
					Limitación Reptador (-1 MOV, sin piernas)
					Limitación Sin Brazos

BICHOS

En esta sección podrás encontrar una más que considerable cantidad de Bichos que usar en tus partidas. Los **Bichos** son aquellas especies que responden al papel de monstruos en la historia. Esto no quiere decir que no sean inteligentes, sino que sus acciones les caracterizan como criaturas monstruosas, depredadores que no tienen problemas en atacar a humanoides, o directamente lo que llamaríamos especies “malvadas”.

Asimismo, y por pura comodidad, algunos Bichos tienen una clasificación adicional, pudiendo ser de algunos de estos tipos: **Animal Fantástico**, **Artificial**, **Demonio**, **Dinosaurio**, **Dracónido**, **Elemental**, **Insecto**, **Muerto Viviente** y **Planta**. El que se pertenezca a un subtipo u otro es una simple funcionalidad que sirve para localizar fácilmente a criaturas por subtipos, y por lo tanto es una herramienta para el DJ a la hora de diseñar partidas y escoger que PNJs usar.

ÁNGEL NEGRO

ANGELUS NOCTIS

Los Ángeles Negros son demonios alados de apariencia humanoide con piel de color completamente negro y cabezas sin ojos (pero con cuencas en las que brilla una luz rojiza). Su boca tiene varias líneas de dientes, y su mordisco ciega a sus víctimas de manera permanente (sus ojos se funden, dejando cuencas vacías). Sus garras son capaces de cortar las sustancias más resistentes, y eso les convierte en las tropas de choque perfectas para las fuerzas demoníacas, si necesitas algo así para tu ambientación. Sus alas no solo les permiten volar en un planeta, sino que también pueden viajar en el espacio, y hay quien piensa por ello que están relacionados con los Whil'lë.

De hecho, los Ángeles Negros están hechos para ser exactamente eso, tropas de choque de huestes demoníacas bajo el mando de los Whil'lë, o de otro tipo de Demonios de similar índole.

ÁNGEL NEGRO

Coste (PD)	315
Agilidad	+3
Atención	+3
Averiguar Intenciones	+3
Engañar	+3
Esquivar	+3
Intimidar	+3
Pelea	+4
Sigilo	+2 (+4 con Camaleón)
Supervivencia	+2
Vigor	+4
Voluntad	+3
INI / AC / MOV	+4 / 8 AC / 3
RD Fatiga	+6
RD	+4
Bono Daño	+4
Daño Ataques (con todo aplicado)	Garras (Daño +6) Mordedura (Daño +5 + Ceguera)
Heridas	8/13/16/18/20
Fatiga	7/11/14/16/17

NOTAS:

- Don Ataque Físico**
(Mordisco, Daño 5)
- Don Camaleón**
(+2 Sigilo)
- Don Causar Limitación**
(Sentido Deficiente [Ceguera], asociado al ataque de Mordisco, 20 PD)
- Don Causar Terror 2**
(Dificultad 9, Locura 7)
- Don Daño Mejorado**
(+2 Bono Daño)
- Don Garras**
(Daño +2)
- Don Sobrevive en el Vacío**
- Don Súper-Resistencia 2**
(+4 RD)
- Don Visión Nocturna**
- Don Volar 3**
(MOV 30 Volando).

Esto no quiere decir que estén creados para sacar muchos a tus jugadores, a no ser que sean muy poderosos. Siguen siendo demonios, y como tales deben presentar un desafío considerable.

Si necesitas que tengan alguna clase de servidores o ayudantes puedes usar desde cultistas humanos que los adoren (o invoquen), pasando por tribus de Goblinoides (u otras criaturas) que les sirvan, por muertos vivientes creados por el propio Ángel Negro, hasta robots creados con tecnologías impías o lo que sea apropiado para tu ambientación.

En definitiva son ideales para ser Antagonistas, aunque no necesariamente el Antagonista final de una campaña (dependiendo del Nivel de Poder ese puede ser un Whil'lë, un brujo malvado de enorme poder, un dios del mal), sino uno de sus lugartenientes. Y de todas formas esto puede ser relativo, ya que en una partida de superhéroes quizás no sean más que mera carne de cañón.

El origen de los Ángeles Negros podrá variar mucho dependiendo de la ambientación en la que se utilice, así pues en unas podrán estar creados de las almas de personas realmente malvadas, mientras que en otra ambientación pueden ser una raza que viva en un planeta remoto, rodeado de sistemas solares cuyos soles si no están muertos, poco les queda, y pese a ello su origen sea más mundano.

Quizás son criaturas que habitan otro plano de existencia (en que el conceptos como nacimiento e incluso inicio puede que no tengan sentido) y que solo pueden entrar en este mundo cuando son invocadas. Quizás hay un hechizo rondando por varios libros que habla de cómo invocar estas criaturas, pero realmente lo que hace es crearlas a partir del incauto hechicero (que obviamente muere en el proceso).

Como ves te proporcionamos dos versiones del Ángel Negro, la que se encuentra en el Formato Sencillo simplemente tiene los Rasgos que pueden afectar al Combate (y

los PD que cuesta son los correspondientes), y la versión que presentamos a continuación con el Formato Completo es el mismo Ángel Negro, pero le hemos añadido el resto de habilidades y Dones que tiene y que aunque no serán útiles en un combate, si serán útiles como Antagonista en más de una ocasión.

Nombre (PD): Ángel Negro (432 PD)

Tipo / Subtipo: Bicho/Demonio

Destino (Aspectos): 2 (Destruir/Corromper toda forma de vida).

Talentos: Artista Marcial (8 PD), Tolerancia al Dolor (Resistencia al Dolor, 18 PD).

Dones (Origen Racial): Ataque Físico (Mordedura, Daño 5 + Causar Limitación [Ceguera], 13 PD), Camaleón (8 PD), Causar Limitación (Sentido Deficiente [Ceguera], asociado al ataque de Mordisco, 20 PD), Causar Terror 2 (18 PD), Daño Mejorado (10 PD), Garras (10 PD), Longevo (18 PD) Sobrevive en el Vacío (19 PD), Súper-Resistencia 2 (20 PD), Visión Nocturna (5 PD), Volar 3 (30 PD) y Volar Lumínico (45 PD).

Habilidades: Agilidad +3, Atención +3, Averiguar Intenciones +3, Engañar +3, Esquivar +3, Etiqueta +2, Intimidar +3, Navegación +2, Pelea +4, Persuadir +2, Sigilo +2 (+4 por Camaleón), Supervivencia +2, Vigor +4, Voluntad +3.

Además, escoge 6 de entre todas las Ciencias y Conocimientos, Computadora, Comunicaciones y Sensores), que estarán todas a +2.

ATRIBUTOS DE COMBATE:

- ◆ **INI:** +4
- ◆ **AC:** 8
- ◆ **MOV:** 3 a pie, 30 volando, Lumínico 2 parsecs/día
- ◆ **RD Fatiga:** +6.
- ◆ **RD con Armadura:** +4
- ◆ **Bono al Daño:** +4.
- ◆ **Heridas:** 8/13/16/18/20.
- ◆ **Fatiga:** 7/11/14/16/17.

BASILISCO

ALIQUM REX DRACO BASILISKOS DRAGON

Existen una cantidad considerable de Basiliscos si atendemos a los mitos y a los desarrollos que estos han tenido. Las versiones de Basiliscos que presentamos aquí son criaturas claramente emparentadas con los Dragones así como con las Cocatrices. Según las versiones del mito a las que se atiende su mirada mata a sus objetivos (Catoblepas o *Aliquam Rex Draco*), su aliento es tan caliente y destructivo que la vegetación se muere a su paso (Basilisco o *Basiliskos Drakon*). En versiones posteriores tiene más patas y muere cuando escucha el

canto de un gallo, pero esas versiones medievales del mito no son las que veremos nosotros, sino que nos quedamos con las versiones tempranas.

El Basilisco y la Cocatriz tienen un gran parentesco, pero además según la fuente el primero nace de un huevo puesto por un gallo e incubado por una serpiente, y el segundo nace de un huevo de una serpiente incubado por un gallo. A efectos prácticos recomendamos que simplemente sean dos razas de procedencia o evolución similar a los dragones si los usas para partidas de fantasía, o simplemente dos especies que habitan un planeta alienígena a tu gusto, si necesitas alguno.

CATOBLEPAS

BASILISCO

Coste (PD)	211	141
Agilidad	+3	+3
Ataque Mental / Energético	+4	+3
Atención	+3	+2
Engañar	+2	+1
Esquiva	+3	+3
Intimidar	+2	+1
Nadar	+1	0
Pelea	+3	+2
Sigilo	0 (+1 vs Escala 3)	+2
Supervivencia	+2	+1
Vigor	+4	+3
Voluntad	+4	+2
INI / AC / MOV	+4 / 8 AC / 3	+3 / 7 AC / 3
RD Fatiga	+7 (+4 vs Escala 3)	+5
RD	+5 (+2 vs Escala 3)	+4
Bono Daño	+5 (+2 vs Escala 3)	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Ataque Mental (Daño Cerebral +6) Picotazo (Daño +7, +4 vs Escala 3) Cola (Ataque +4, Daño +6, +3 vs Escala 3)	Aliento Venenoso (Daño Radiación +4) Picotazo (Daño +3)
Heridas	8 / 9 / 10	7 / 8 / 9
Fatiga	8 / 9 / 10	6 / 7 / 8

NOTAS:

Don Ataque Físico
(Picotazo, Daño +2)

Don Ataque Mental (Daño Cerebral +6, Alcance [vista] 1/15/50)

Don Cola (+1 Ataque y Daño +1)

Don Escala 3 (+3 Daño, +3 RD, -1 dificultad impactarle)

Don Súper-Resistencia 1 (+2 RD)

Don Volar 2 (MOV 15 Volando)

Limitación Sin Brazos

Don Ataque Energético

(Daño +4, Modificaciones Solo Cono 10 y Daño de Radiación)

Don Ataque Físico

(Picotazo, Daño +2)

Don Súper-Resistencia 2 (+4 RD)

Don Volar 2 (MOV 15 Volando)

Limitación Sin Brazos

De las dos versiones que presentamos, el Catoblepas es la versión más mezcla de una gallina y de una serpiente que otra cosa. Su pico es considerablemente poderoso, su piel, encima de las escamas tiene una cobertura de plumas, y su cola es también poderosa en combate, lo que, unido a su enorme tamaño hacen de él un enemigo formidable, y sin tener en cuenta de su poderoso ataque “capaz de matar con la mirada” (que representamos con un Ataque Mental de gran poder).

Por otro lado, el Basilisco propiamente dicho es más pequeño que el Catoblepas, y su aliento “cálido y venenoso marchita todas las plantas a su paso” nos ha sonado a radiación, por eso le hemos dado un ataque de cono con efectos de radiación que a la larga matará a muchos enemigos. Su apariencia es mucho más draconiana, ya que apenas tiene plumas (solo en las alas), y su cuerpo es más serpentino.

CAMBIAFORMAS

TERIOMORFOS

Las personas o criaturas capaces de cambiar de forma ha estado presente incontables veces en la literatura, en la mitología y en el folclore, y se encuentra en prácticamente todas las formas de creación de ficción.

En general se usa el término para designar personas o criaturas que pueden cambiar de forma a voluntad, la mayoría de las veces referidos a personas que pueden adaptar la forma de animales o de criaturas híbridas: berserkers, guerreros jaguar, hombres-lobo, kitsunes, selkies y muchos otros mitos y leyendas pueden hacer referencia a Cambiaformas, o pueden ser algo completamente distinto proveniente de tecnologías alienígenas.

En CdB Engine los cambios de forma se realizan principalmente a partir de los Dones Cambiaformas y Metamorfo. El segundo es únicamente un cambio de apariencia que no incluye un cambio en Rasgos, por lo tanto no nos interesan. Será el Don Cambiaformas el que usaremos para crear los distintos tipos de Cambiaformas (valga la redundancia) que queramos tener en nuestra ambientación.

A continuación vamos a presentar unas cuantas **Plantillas de Animales** para el **Don Cambiaformas**. Están basadas en los Animales que hemos proporcionado más arriba, pero solo incluyen los Talentos, Dones y Limitaciones pertinentes, e incluimos tanto el Coste de la Plantilla propiamente dicha, como del Don Cambiaformas (que es igual coste de la Plantilla por la mitad más 12, con un mínimo de 12 PD. Si se le proporciona este Don a un personaje se transformará en el animal en cuestión. Es necesario considerar la forma concreta en que se transforma para ver si las ropas o equipos que se lleven se verán destruidos o no.

ÁGUILA (14 PD) / DON CAMBIAFORMAS 19 PD:

Dones Raciales: Ataque Físico (Picotazo, Daño +2, 10 PD), Garras (10 PD), Visión Telescópica (8 PD), Volar 2 (20 PD).

Limitaciones: Escala -3, (-21 PD), Sin Brazos (-13 PD).

COCODRILO (31 PD) / DON CAMBIAFORMAS 28 PD:

Dones Raciales: Ataque Físico (Mordisco, Daño +4 [Requiere Voluntad 2], 12 PD), Cola (11 PD), Escala +1, (7 PD), Piernas Extra (10 PD), Resistencia al Daño Físico (8 PD).

Limitaciones: Horizontal (-4 PD), Sin Brazos (-13 PD).

ELEFANTE (19 PD) / DON CAMBIAFORMAS 22 PD:

Dones Raciales: Escala +3, (21 PD), Piernas Extra (10 PD), Resistencia al Daño Físico (8 PD).

Limitaciones: Horizontal (-4 PD), Manos Torpes (-10 PD), Sin un Brazo (-6 PD).

GATO (-17 PD) / DON CAMBIAFORMAS 12 PD:

Talentos: Caes como un Gato (4 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD)

Dones Raciales: Garras (10 PD), Piernas Extra (10 PD).

Limitaciones: Escala -4 (-28 PD), Horizontal (-4 PD), Sin Brazos (-13 PD).



**JAGUAR (10 PD) / DON
CAMBIAFORMAS 17 PD:**

Dones Raciales: Escala +1 (7 PD), Garras (10 PD), Piernas Extra (10 PD).

Limitaciones: Horizontal (-4 PD), Sin Brazos (-13 PD).

**LEÓN (3 PD) / DON
CAMBIAFORMAS 14 PD:**

Dones Raciales: Garras (10 PD), Piernas Extra (10 PD).

Limitaciones: Horizontal (-4 PD), Sin Brazos (-13 PD).

**LOBO (1 PD) / DON
CAMBIAFORMAS 13 PD:**

Talento: Sentidos Agudos (Olfato, 5 PD)

Dones Raciales: Ataque Físico (Mordisco, Daño +2, 10 PD), Piernas Extra (10 PD).

Limitaciones: Horizontal (-4 PD), Sin Brazos (-13 PD), Sentidos Deficientes (Mal de la Vista, -7 PD).

**OSO (31 PD) / DON
CAMBIAFORMAS 28 PD:**

Talento: Resistencia al Daño (7 PD)

Dones Raciales: Escala +2 (14 PD), Garras (10 PD).

**RATA (-12 PD) / DON
CAMBIAFORMAS 12 PD:**

Dones Raciales: Ataque Físico (Mordisco, Daño +3 [Requiere Voluntad 1], 11 PD), Estómago de Acero (3 PD), Piernas Extra (10 PD), Resistencia a las Enfermedades (8 PD), Resistencia a los Venenos (8 PD).

Limitaciones: Escala -5 (-35 PD), Horizontal (-4 PD), Sin Brazos (-13 PD).

**RINOCERONTE (23 PD) / DON
CAMBIAFORMAS 24 PD:**

Dones Raciales: Cuernos (12 PD), Escala +1, (7 PD), Estómago de Acero (3 PD), Piernas Extra (10 PD), Resistencia al Daño Físico (8 PD).

Limitaciones: Horizontal (-4 PD), Sin Brazos (-13 PD).

Además de los Cambiaformas que pueden ser también formas híbridas, parte humano y parte animal. En esos casos las Plantillas serán muy similares a las de los Animales, pero con ligeras diferencias. Si se le proporciona este Don a un personaje se transformará en el híbrido de animal y hombre en cuestión. Es necesario considerar la forma concreta en que se transforma para ver si las ropas o equipos que se lleven se verán destruidos o no.

**HÍBRIDO ÁGUILA (48 PD) /
DON CAMBIAFORMAS 36 PD:**

Dones Raciales: Ataque Físico (Picotazo, Daño +2, 10 PD), Garras (Piernas, 10 PD), Visión Telescópica (8 PD), Volar 2 (20 PD).

**HÍBRIDO COCODRILO (38 PD) /
DON CAMBIAFORMAS 31 PD:**

Dones Raciales: Ataque Físico (Mordisco, Daño +4 [Requiere Voluntad 2], 12 PD), Cola (11 PD), Escala +1, (7 PD), Resistencia al Daño Físico (8 PD).

**HÍBRIDO ELEFANTE (29 PD) /
DON CAMBIAFORMAS 27 PD:**

Dones Raciales: Escala +3, (21 PD), Resistencia al Daño Físico (8 PD).

**HÍBRIDO GATO (18 PD) / DON
CAMBIAFORMAS 21 PD:**

Talentos: Caes como un Gato (4 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD)

Dones Raciales: Garras (10 PD).

**HÍBRIDO JAGUAR (24 PD) /
DON CAMBIAFORMAS 24 PD:**

Talento: Veloz (Olfato, 7 PD)

Dones Raciales: Escala +1 (7 PD), Garras (10 PD).

**HÍBRIDO LEÓN (17 PD) / DON
CAMBIAFORMAS 21 PD:**

Talento: Veloz (Olfato, 7 PD)

Don Racial: Garras (10 PD).

**HÍBRIDO LOBO (8 PD) / DON
CAMBIAFORMAS 16 PD:**

Talento: Sentidos Agudos (Olfato, 5 PD)

Don Racial: Ataque Físico (Mordisco, Daño +2, 10 PD).

Limitación: Sentidos Deficientes (Mal de la Vista, -7 PD).

HÍBRIDO OSO (31 PD) / DON CAMBIAFORMAS 28 PD:

Talento: Resistencia al Daño (7 PD)

Dones Raciales: Escala +2 (14 PD), Garras (10 PD).

HÍBRIDO RATA (30 PD) /DON CAMBIAFORMAS 27 PD:

Dones Raciales: Ataque Físico (Mordisco, Daño +3 [Requiere Voluntad 1], 11 PD), Estómago de Acero (3 PD), Resistencia a las Enfermedades (8 PD), Resistencia a los Venenos (8 PD).

HÍBRIDO RINOCERONTE (30 PD) / DON CAMBIAFORMAS 27 PD:

Dones Raciales: Cuernos (12 PD), Escala +1, (7 PD), Estómago de Acero (3 PD), Resistencia al Daño Físico (8 PD).

Como muchos Cambiaformas pueden asumir tanto la forma Animal como la Híbrida, teniendo ambos valores es muy fácil saber el coste del Don Cambiaformas para alguien que asume las dos formas, pues en el mismo Don se encuentra la fórmula para calcularlo:

Coste del Don = (Coste de la Plantilla de Animal/2)+ (Coste de la Plantilla de Híbrido/2)+12

Así pues los **Dones Cambiaformas** que pueden asumir tanto la forma **Animal** como la **Híbrida** para los animales que hemos mostrado quedaría así:

- ◆ **Águila:** 7+24+12 = 43 PD
- ◆ **Cocodrilo:** 16+19+12 = 47 PD
- ◆ **Elefante:** 10+15+12 = 37 PD
- ◆ **Gato:** -9+8+12 = 12 PD
- ◆ **Jaguar:** 5+12+12 = 29 PD
- ◆ **León:** 2+9+12 = 23 PD
- ◆ **Lobo:** 1+4+12 = 17 PD
- ◆ **Oso:** 16+16+12 = 44 PD
- ◆ **Rata:** -6+15+12= 21 PD
- ◆ **Rinoceronte:** 12+15+12 = 39 PD

En muchas ambientaciones la Licantropía va acompañada en muchos casos de Dones como **Regeneración** o Limitaciones, como **Vulnerable a la Plata (-8 PD)**, que es muy común, e incluso un DJ que quiera crear una Licantropía que se transmite con un mordisco se crea por medio del Don Servidores, aunque la Modificación Dominar Servidores, tan común en los Vampiros, no se usa en este caso.

Te proporcionamos un PNJ **Hombre-Lobo en su forma Híbrida** para que puedas usarlo. Es un tipo peligroso, ya que le hemos dado la Regeneración más rápida de todas.

HOMBRE LOBO EN FORMA HÍBRIDA

Coste (PD)	150
Agilidad	+3
Ataque Melé	+2
Atención	+3
Escalar	+0
Esquiva	+1
Intimidar	+2
Nadar	0
Pelea	+4
Sigilo	+2
Supervivencia	+1
Vigor	+4
Voluntad	+3
INI / AC / MOV	+4 / 8 AC / 3
RD Fatiga	+2
RD	+0
Bono Daño	+2
Daño Ataques (con todo aplicado)	Mordisco (Daño +6) Garras (Daño +4)
Heridas	8 / 9 / 10
Fatiga	7 / 8 / 9

Talento Sentidos Agudos (Olfato: +1 Atención con el Olfato)

Don Ataque Físico (Mordisco, Daño +4)

Don Garras (Daño +2)

Don Súper-Regeneración (Regenera 1 Herida por AC invertida)

Limitación Sentidos Deficientes (Mal de la Vista: -2 Atención con la Vista).

Limitación Vulnerable a la Plata (Daño de Plata ignora RD y Regeneración)

NOTAS:

COCATRIZ

STATUA DRACO

La Cocatriz es un dragón de dos patas con cabeza de gallo, que según el mito nace de un huevo de una serpiente incubado por un gallo (aunque a efectos del ejemplo que presentamos no sea así) y cuya mirada convierte en piedra a toda aquella persona que le devuelve la mirada. Se dice que su cabeza mantiene ese efecto petrificador incluso después de muerta.

Las Cocatrices son muy buscadas por los alquimistas y magos, ya que sus cuerpos

tienen grandes propiedades mágicas. Pero debido a lo difícil que es derrotarlas, y luego mover sus cuerpos sin ser convertidos en piedra, no se extinguen. Pero se dice que hay una criatura capaz de resistir su mirada: el Ichneumon, una especie de depredador de Reptiloides y Dracónidos, pero no hay descripciones de dicha criatura (aparte de que tiene una cola capaz de penetrar las escamas de los Dragones).

La Cocatriz que ofrecemos puede usarse tanto como la criatura fantástica que aparece en la mitología, como una criatura de ciencia-ficción con extraños poderes psiónicos, solo hay que describirla ligeramente distinta (por ejemplo no diciendo que tiene escamas, sino una coraza de quitina; o en lugar de describir sus patas de gallo decir que tiene extrañas garras quitinosas, y ya parece un Bicho distinto). El efecto de petrificación siempre puede ser atribuido a un efecto psiónico, a un extraño vapor que exhala, o al poder de manipular una fuerza mística que otros personajes en la ambientación puedan manipular, según interese al DJ. Como si tiene origen nanotecnológico y el efecto de petrificación está hecho por diminutos robots. Todo es posible.

COCATRIZ

Coste (PD)	68
Agilidad	+2
Atención	+3
Causar Limitación	+3
Engañar	0
Esquiva	+3
Intimidar	+2
Nadar	0
Pelea	+2
Sigilo	0 (+1 vs Escala 2)
Supervivencia	+1
Vigor	+3
Voluntad	+2
INI / AC / MOV	+3 / 7 AC / 3
RD Fatiga	+5 (+3 vs Escala 2)
RD	+4 (+2 vs Escala 2)
Bono Daño	+3 (+1 vs Escala 2)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Cola (Ataque +3, Daño +4, +2 vs Escala 2)
Heridas	7 / 8 / 9
Fatiga	6 / 7 / 8

Don Causar Limitación
(Limitación Inmóvil +
Modificación Petrificado,
Vista [10 metros])

Don Cola
(+1 Ataque y Daño +1)

Don Escala 2
(Daño +2, +2 RD, -1 dificultad impactarle)

Don Súper-Resistencia
1 (+2 RD)

Don Volar 2
(MOV 15 Volando)

Limitación Sin Brazos

NOTAS:



CUBO GELATINOSO

CUBICAE LIMUS

Los Cubos Gelatinosos son una especie de cienos vivientes que se alimentan de aquellas criaturas lo suficientemente incautas como para dejarse atrapar por el Cubo. Los cubos normalmente son creados por hechiceros, aunque también pueden ser criaturas nativas de planetas alienígenas.

Solo viven para comer, cosa que hacen disolviendo toda elemento orgánico que quede atrapado en su interior. Suelen vivir en subterráneos o cavernas, alimentándose de alimañas y otros monstruos.

El Cubo solo disuelve los materiales orgánicos, así que si entra algún material inorgánico no es disuelto y se queda flotando en su interior hasta que por algún motivo u otro sea expulsado, si llega a pasar. Los Cubos Gelatinosos son casi transparentes, lo que los hace muy difíciles de ver en muchas condiciones.

CUBO GELATINOSO

Coste (PD)	55
Agilidad	+1
Atención	+1
Enredar	+3
Esquiva	+1
Sigilo	+2 (+4 Camaleón)
Vigor	+4
Voluntad	+1
INI / AC / MOV	0 / 4 AC / 2
RD Fatiga	+2
RD	0
Bono Daño	+2
Daño Ataques (con todo aplicado)	Enredar (Daño +3 Ácido)
Heridas	8 / 9 / 10
Fatiga	5 / 6 / 7

NOTAS:

Don Camaleón (+2 Sigilo)
Don Enredar (Daño +1, Engullir [Daño Ácido])
Limitación Sin Brazos y Reptador (-1 MOV, sin piernas)

DOPPELGANGER

ANTROPOMORFOS

Los Doppelganger son una especie que no tiene un aspecto propio, sino que son capaces de adoptar la apariencia de cualquier humanoide e personificarlo. Cuentan las leyendas que los primeros Doppelganger fueron creados por un mago, que quería desarrollar una raza de espías e infiltradores, pero usando esas mismas capacidades que el mago quería lograr se escaparon y se convirtieron en los primeros de su raza. Realmente se trata de un mito que los Doppelganger les cuentan a sus hijos, y dependerá del DJ si el mito está basado en realidad o es pura ficción. Alternativamente puede que una raza de cambiantes, con las cualidades necesarias, evolucionase en un planeta, o que un científico experimentara en alguna criatura humanoide y los acabara creando. Esa elección depende del DJ.

Los Doppelganger no son necesariamente un pueblo malvado, pero la desconfianza que provocan, unido a creencias supersticiosas de la gente les acaba convirtiendo en proscritos, y al verse marginados en los bordes de las sociedades humanoides se acaban convirtiendo en eso mismo y acaban muchas veces siendo “malvados”, o por lo menos es como se representa a la gran mayoría de especies capaces de asumir otros aspectos, tanto en la fantasía como en la ciencia ficción. Y por eso los hemos incluido aquí, en lugar de en el Manual del Jugador, pero dependerá del DJ decidir si quiere que sean personajes malvados o no.

Lo que te presentamos es una Plantilla de Doppelganger que puede usar para crear tus propios PNJs, y aunque las Habilidades Entrenadas reflejan claramente su cultura (más basada en la palabra y el engaño que el conflicto), el DJ es libre de coger cualquier de los PNJs humanos o humanoides que proporcionamos, añadir los Dones Raciales del Doppelganger (y asegurarse que en Engañar y Persuadir tiene unos niveles de habilidad considerables) y puede usarlo sin problema como base para su Doppelganger.

DOPPELGANGER

COSTE: 26 PD

Los Doppelganger que presentamos aquí está claramente inspirada por la versión de los mismos que se proporciona en el decano de los juegos de rol.

Habilidades Entrenadas: Los Doppelganger se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Engañar
- ◆ Esquivar.
- ◆ Etiqueta.
- ◆ Pelea.
- ◆ Persuadir.
- ◆ Sigilo.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.

Dones Raciales: Leer Pensamiento (Alcance 12m, 11 PD), Metamorfo (Cambio Instantáneo, 12 PD), y No Duerme (3 PD).

DRAGÓN

DRACONIS DRACO

El Dragón es, probablemente, el Bicho por excelencia. No en vano el primer juego de rol tenía el término dragón en el título, y no en vano se ha convertido en uno de los monstruos más icónicos en las ambientaciones de fantasía. E incluso se las ha arreglado para aparecer en más de una ambientación de ciencia-ficción.

El Dragón es una de esas criaturas que está presente en todas las mitologías, desde la griega a la china, desde la hebrea hasta los dragones nórdicos. Esto es así porque los dragones no son más que la representación mitológica de poderosos reptiles.

En lugar de mostrar todas las variedades de Dragón posible, que sería algo imposible, vamos a mostrar un ejemplo de Dragón europeo y un ejemplo de Dragón oriental.



DRAGÓN OCCIDENTAL DRAGÓN ORIENTAL

Coste (PD)	424	516
Agilidad	+4	+4
Ataque Aliento	+4	+3
Atención	+4	+4
Conocimientos	+3 (Todos, según NT)	+4 (Todos, según NT)
Escalar	+2	+2
Esquivar	+2	+3
Etiqueta	+3	+3
Intimidar	+4	+3
Pelea	+6	+4
Poderes del Dragón	+4	+4
Sigilo	0 (+2 vs Escala 5)	+1 (+2 vs Escala 3)
Supervivencia	+2	+2
Vigor	+6	+4
Voluntad	+4	+4
INI / AC / MOV	+6 / 13 AC / 8	+6 / 13 AC / 4
RD Fatiga	+12 (+7 vs Escala 5)	+9 (+6 vs Escala 3)
RD	+9 (+4 vs Escala 5)	+7 (+4 vs Escala 3)
Bono Daño	+8 (+3 vs Escala 5)	+5 (+2 vs Escala 3)
Aliento	Aliento (Daño +6 en Cono 10x5 o 20x7)	Aliento (Daño +6)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Cola (+7 Ataque y Daño +9, +4 vs Escala 5) Garras (Daño +10, +5 vs Escala 5)	Cola (+5 Ataque y Daño +6, +3 vs Escala 3) Garras (+7 Daño, +4 vs Escala 3)
Heridas	10 / 17 / 21 / 24 / 26	8 / 13 / 16 / 18 / 20
Fatiga	8 / 13 / 16 / 18 / 20	8 / 13 / 16 / 18 / 20

NOTAS:

Talento Rapidez (+3 AC)
Talentos Tolerancia y Resistencia al Dolor
 (ignora el negativo por estar Herido)
Don Cola (+1 Ataque y Daño +1)
Don Escala 5
 (+5 Daño, +5 RD, -2 dificultad impactarle, MOV x2)
Don Garras (Daño +2)
Don Resistencia a Elemento 3 (Escoge entre Ácido, Electricidad, Frío, Fuego, Plasma o Radiación, la misma que el Aliento, +6 RD)
Don Súper-Resistencia 2
 (+4 RD)
Don Visión Nocturna (Oscuridad Absoluta)
Don Visión Telescópica
Don Volar 3 (MOV 80 volando)

Talento Rapidez (+3 AC)
Talents Tolerancia y Resistencia al Dolor
 (ignora el negativo por estar Herido)
Don Ataque Energético
 (Daño +6, Daño de Electricidad)
Don Aumentar de Tamaño
 (de Escala +3 a +9, Duración Extendida, Horas en lugar de Minutos)
Don Cola (+1 Ataque y Daño +1)
Dones Crear y Controlar Elemento
 (Agua y Electricidad, 20m³)
Don Cuerpo de Agua (a voluntad)
Don Escala 3 (+3 Daño, +3 RD, -1 dificultad impactarle)
Don Garras (Daño +2)
Don Súper-Resistencia 2 (+4 RD)
Don Visión Nocturna (Oscuridad Absoluta)
Don Visión Telescópica
Don Volar 3 (MOV 40 volando)

AÑADIDOS: (NO están incluidos En el Coste en PD)

Don Ataque Energético – Aliento de Dragón
 (Daño +6, Modificaciones Solo Cono 10 y Cono 20 – Coste según tipo de Daño: Daño de Ácido **35 PD**, Daño de Electricidad **27 PD**, Daño de Frío **27 PD**, Daño de Fuego **28 PD**, Daño de Plasma **31 PD**, Daño de Radiación **29 PD**)
Cambiaformas (Muchos Dragones pueden cambiar de forma)
Otros Tamaños (Existen Dragones de muchos tamaños, por lo general entre Escala 3 y Escala 9)

Cambiaformas (Muchos Dragones pueden cambiar de forma, teniendo en su repertorio formas humanoides y animales de todo tipo)
Otros Tamaños (Es posible encontrar Dragones de distintos tamaños a este, por lo general entre Escala 3 y Escala 9)

En términos de reglas proporcionamos unas cuantas opciones para el Dragón Europeo, pues estamos acostumbrados por diversos juegos de rol a dragones que escupen desde fuego a hielo, desde electricidad a veneno. Sin embargo los dragones orientales (normalmente considerados como criaturas “buenas”) tienen poderes relacionados tanto con el agua como con la electricidad, y así lo reflejan sus Dones.

DINOSAURIOS

DINOSAURIA,

Los dinosaurios (literalmente lagarto terrible) fueron un grupo de animales que aparecieron durante el Triásico y dominaron el mundo hasta el Cretácico. En esta sección hemos agrupado unos cuantos dinosaurios de ejemplo. En concreto un **Estegosaurio**, un **Pterodáctilo**, un **Tiranosaurio Rex**, un **Triceratops** y por último un **Velociraptor**.

Somos conscientes de que se trata de dinosaurios que existieron en épocas distintas, pero creemos que son los más icónicos y los que, de una forma u otra, más posibilidades tienen de aparecer en relatos o películas y por lo tanto los más apropiados para aparecer en el manual como PNJs.

ESTEGOSAURIO

Los Estegosaurios son herbívoros cuadrúpedos que tienen una serie de placas óseas en posición vertical que servían para regular la temperatura del animal. Su cola tenía unos pinchos enormes en la punta, con la que era capaz de defenderse de manera considerablemente efectiva.

PTERODÁCTILO

Dinosaurio carnívoro volador que vivió a finales del jurásico. Sus alas estaban formadas por membranas de músculo, que acababan en un solo “dedo”. Se alimentaban probablemente de peces y animales pequeños, y los especímenes más grandes alcanzaban una envergadura de 1 metro y medio; mucho más pequeños de lo que el cine nos tiene acostumbrados. La versión que presentamos es la cinematográfica.

TIRANOSAURIO REX

El rey de los dinosaurios vivió a finales de Cretácico. Carnívoro bípedo de enorme envergadura, potentes mandíbulas y una cola que sirve para equilibrarse, aparte de para dar fuertes golpes. Es uno de los mayores depredadores conocidos, pesando varias toneladas. Pese a que en su época era el depredador más grande, muchos especialistas mantienen que era un animal carroñero, lo que no lo hacía menos peligroso.

TRICERATOPS

Clásico dinosaurio con tres cuernos que vivió a finales del Cretácico. Se le representa muchas veces luchando con el Tiranosaurio Rex, pero realmente no se sabe si estos animales lucharon. Se trata de un animal herbívoro que fue el dominante en su tiempo. Realmente no se sabe si los cuernos servían para combatir, o tenían otras funciones, pero nosotros asumimos que eran cuernos diseñados para combatir.

VELOCIRAPTOR

El Velociraptor es el hermano pequeño del Deinonico (que es el dinosaurio al que la TV y el cine llaman Velociraptor) y apenas alcanza el medio metro de altura y el metro y medio de envergadura. Además, estos dinosaurios estaban cubiertos de plumas, pero al igual de el Deinonico tiene una poderosa garra (realmente uno de sus dedos, pero uno que no usa para apoyarse) que extendida alcanza los 65 cm, y que es capaz de cortar la piel más dura. El Velociraptor que presentamos es el histórico, para crear el que se ha instalado en el acervo popular solo hay que aplicarle dos o tres niveles de Escala.



ESTEGOSAURIO PTERODÁCTILO TIRANOSAURIO REX

Coste (PD)	69	60	140
Agilidad	+1	+2	+2
Atención	+2	+2	+2
Escalar	0	-	0
Esquiva	+2	+2	+1
Intimidar	0	+1	+3
Nadar	0	0	0
Pelea	+2	+2	+3
Sigilo	-2 (0 vs Escala 4)	+1	0 (+3 vs Escala 6)
Supervivencia	+1	+1	+1
Vigor	+2	+2	+4
Voluntad	+2	+1	+2
INI / AC / MOV	+1 / 6 AC / 3	+2 / 6 AC / 2 (10 Volando)	+2 / 6 AC / 6
RD Fatiga	+5 (+1 vs Escala 4)	+3 Físico	+8 (+2 vs Escala 6)
RD	+4 (0 vs Escala 4)	+2 Físico	+6 (0 vs Escala 6)
Bono Daño	+5 (+1 vs Escala 4)	+1	+8 (+2 vs Escala 6)

Daño Ataques
(con todo aplicado)

Cola (+3 Ataque, Daño +6
contra Escala 0, Daño +2
contra Escala 4)

Picotazo (Daño +4)

Cola (+4 Ataque, Daño +9
contra Escala 0, Daño +3
contra Escala 6)
Mordisco (Daño +10
contra Escala 0, Daño +4
contra Escala 6)

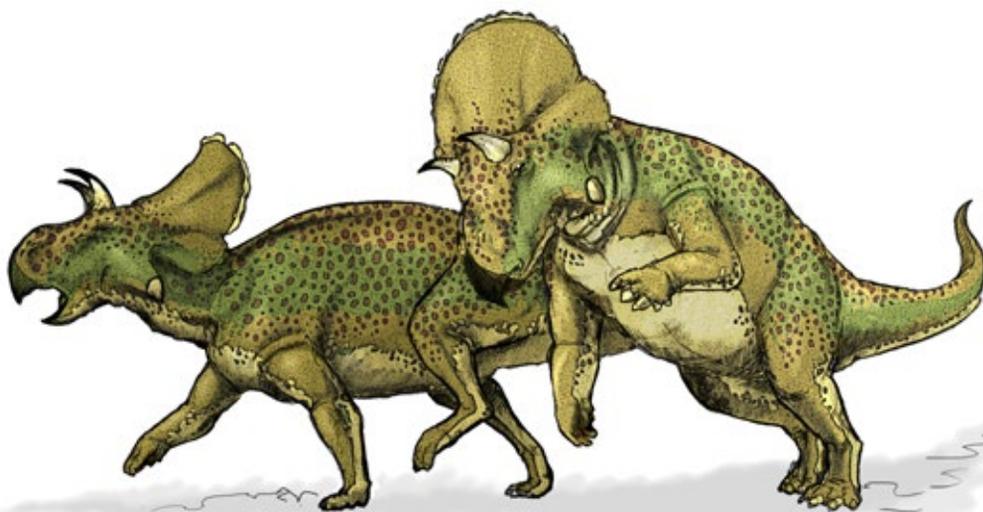
Heridas	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	8 / 9 / 10
Fatiga	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8

NOTAS:

Don Cola
(+1 Ataque y Daño +1)
Don Escala 4 (+4 Daño, +4
RD, -2 dificultad impactarle)
Don Piernas Extra
(+1 AC + 1 MOV)
Limitaciones Horizontal
y Sin Brazos

Don Ataque Físico
(Picotazo / Daño 3)
Don Resistencia al Daño
Físico (+2 RD Físico)
Don Visión Telescópica
Don Volar 2 (MOV 10)
Limitaciones Horizontal
y Sin Brazos

Don Ataque Físico
(Mordisco / Daño 4)
Don Cola
(+1 Ataque y Daño +1)
Don Escala 6 (+6 Daño,
+6 RD, -3 dificultad im-
pactarle, x2 MOV)
Limitación Horizontal



TRICERATOPS

VELOCIRAPTOR

Coste (PD)	82	85
Agilidad	+1	+3
Atención	+2	+2
Escalar	0	0
Esquiva	+2	+2
Intimidar	0	+2
Nadar	0	0
Pelea	+1	+3
Sigilo	-2 (0 vs Escala 4)	+2
Supervivencia	+1	+2
Vigor	+3	+2
Voluntad	+2	+2
INI / AC / MOV	+1 / 6 AC / 3	+3 / 7 AC / 3
RD Fatiga	+5 (+1 vs Escala 4)	+2 (+3 Físico vs Escala -1)
RD	+4 (0 vs Escala 4)	+1 Físico (+2 Físico vs Escala -1)
Bono Daño	+5 (+1 vs Escala 4)	0 (+1 vs Escala -1)

Daño Ataques
(con todo aplicado)

Cola (+2 Ataque, Daño +6 contra Escala 0, Daño +2 contra Escala 4)
Cuernos (+2 Ataque y +9 Daño contra Escala 0, Daño +5 contra Escala 4)

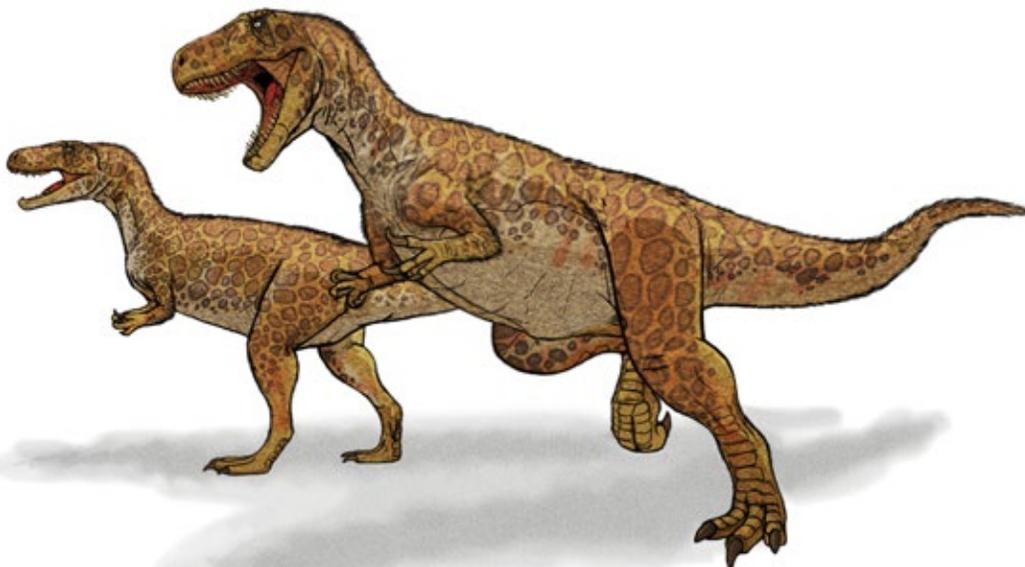
Garras (Daño +2 contra Escala 0, Daño +3 contra Escala -1)
Mordisco (Daño +4 contra Escala 0, Daño +5 contra Escala -1)

Heridas	7 / 8 / 9	6 / 7 / 8
Fatiga	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8

NOTAS:

Don Cola (+1 Ataque y Daño +1)
Don Cuernos (+1 Ataque y Daño +2 adicional al Cargar)
Don Escala 4 (+4 Daño, +4 RD, -2 dificultad impactarle)
Don Piernas Extra (+1 AC + 1 MOV)
Limitaciones Horizontal y Sin Brazos

Don Ataque Físico (Mordisco /Daño +4)
Don Garras (patas, Daño +2)
Don Resistencia al Daño Físico (+2 RD Físico)
Limitación Escala -1 (-1 Daño, -1 RD)
Limitación Horizontal



ELEMENTALES

ELEMENTUM CREATURA

El concepto de criaturas hechas de un solo elemento ha existido desde el principio de la historia, como ejemplifican los diferentes mitos de las naiades, las sílfides, las salamandras, y un largo etcétera. Pero no es hasta Paracelso que son clasificadas en su *Liber de Nymphis, sylphis, pygmaeis et salamandris et de caeteris spiritibus*. En este identifica a todos los espíritus como pertenecientes a uno de los cuatro elementos clásicos (agua, aire, fuego y tierra).

Sin duda Dungeons & Dragons bebe de esa tradición cuando crea sus elementales, que, claramente inspirados en la separación creada por Paracelso, convertirá a los elementales en auténticos espíritus que viven en otro plano de existencia (por lo general cada uno en un plano asociado a su elemento) y que pueden entrar a este por portales, o ser invocados a partir de sus elementos base por magos que sepan lo que hacen. Este concepto de elemental es el que luego se ha expandido por muchos otros juegos, llegando a convertirse en un clásico que no puede faltar en ninguna lista de Bichos que se precie.

Los que presentamos aquí están basados en los Elementales de la “tradición rolera”.

Debido a la gran variedad de elementales que en dicha tradición se pueden encontrar proporcionamos por un lado 4 Plantillas de Elemental que se pueden aplicar a cualquier otra criatura para tener un Elemental del tipo que se quiera (como un Águila de Fuego un Lobo de Tierra, un Gigante de Aire, y un enorme etcétera).

Dicha Plantilla no tendrá Habilidades Entrenadas, pues está pensada para aplicarse a otras criaturas, aunque el DJ es libre de quitar alguno de los Dones que lleva para representar versiones distintas de elementales (por ejemplo, es posible que los elementales animales no puedan Crear ni Controlar el elemento, pero sí Detectarlo).

ELEMENTAL DE AGUA (64 PD):

Dones Raciales: Ataque Energético (Daño +2, Daño de Frío, 13 PD), Controlar Elemento (Agua, 6 m³, 15 PD), Crear Elemento (Agua, 6 m³, 11 PD), Detectar Elemento (Agua, Alcance Radio 200m, 10 PD) y Cuerpo de Agua (Permanente, 25 PD).

Limitaciones: Vulnerable al Fuego (-10 PD).

ELEMENTAL DE AIRE (96 PD):

Dones Raciales: Controlar Elemento (Aire, 6 m³, 15 PD), Crear Elemento (Aire, 6 m³, 11 PD), Detectar Elemento (Aire, Alcance Radio 200m, 10 PD), Cuerpo de Aire (Permanente, 28 PD), Telequinesis (12 PD) y Volar 2 (20 PD).

ELEMENTAL DE FUEGO (62 PD):

Dones Raciales: Ataque Energético (Daño +2, Daño de Fuego, 14 PD), Controlar Elemento (Fuego, 6 m³, 15 PD), Crear Elemento (Fuego, 6 m³, 11 PD), Detectar Elemento (Fuego, Alcance Radio 200m, 10 PD) y Cuerpo de Fuego (Permanente, 22 PD).

Limitaciones: Vulnerable al Agua (-10 PD).

ELEMENTAL DE TIERRA (92 PD):

Talentos: Tolerancia al Dolor (Resistencia al Dolor 18 PD)

Dones Raciales: Ataque Físico (Púas de Piedra, Daño +2, Alcance 1/15/25, 14 PD), Controlar Elemento (Tierra, 6 m³, 15 PD), Crear Elemento (Tierra, 6 m³, 11 PD), Detectar Elemento (Tierra, Alcance Radio 200m, 10 PD) y Cuerpo de Tierra (Permanente, 24 PD).

Las Plantillas también pueden combinarse con el Don Cambiaformas para representar a una persona que cambia a una “forma elemental”, cosa que es también un clásico de muchas historias tanto de fantasía como de superhéroes, aunque habrá que decidir qué Origen tienen dichos poderes, lo que podría afectar al coste final de las Plantillas, y habrá que quitar la Modificación Cuerpo Permanente a las 4 Plantillas (pues pasarán a ser Dones que se activarán).

De todas formas, ya que muchos de los Dones gastan Fatiga por cada 5 minutos de

uso (independientemente de si se combinan con Causa Fatiga), recomendamos que el Don Cambiaformas tenga Origen Mágico, Religioso, Psiónico o Superheroico, pero los Dones que Cambiaformas proporciona se consideren de Origen Racial o Superheroico, salvo, claro está, que el DJ quiera limitar mucho los Dones que se obtengan al cambiar la forma.

Proporcionamos 4 PNJs elementales (uno por elemento) desarrollados para que sirvan como ejemplos y puedan ser usados por el DJ de forma inmediata. Presentamos una Serpiente de Agua, un Elemental de Aire humanoide, un pequeño Elemental de Fuego creado para ser invocado por medio del Don **Invocar** (que costaría **15 PD**) y un gigantesco Elemental de Tierra.



SERPIENTE ELEMENTAL DE AGUA ELEMENTAL DE AIRE ELEMENTAL DE FUEGO ELEMENTAL DE TIERRA

Coste (PD)	80	150	45	288
Agilidad	+2	+3	+2	+3
Ataque por Don	+2 (At. Energético)	+3 (Telequinesis)	+2 (Energético)	-
Atención	+2	+2	+1	+3
Controlar	-	+1	0	+3
Crear	-	+1	-	+3
Detectar	+1	+1	-	+3
Escalar	-	0	0	-
Esquivar	+2	+2	+1	0
Intimidar	+1	+1	-	+3
Pelea	+1	+3	+2	+3
Sigilo	+1	+4	+1	-
Vigor	+2	+3	+2	+5
Voluntad	+2	+2	+1	+3
INI / AC / MOV	+2 / 6 AC / 1	+3 / 7 AC / 6	+1 / 5 AC / 2	+4 / 8 AC / 8
RD Fatiga	11	+1	-1 (0 vs Escala -1)	+11 (+6 vs Escala 5)
RD	10	0	-1 (0 vs Escala -1)	+7 (+2 vs Escala 5)
Bono Daño	+1	+1	-1 (0 vs Escala -1) +2 Fuego	+11 (+6 vs Escala 5)

Daño Ataques
(con todo aplicado)

Ataque Energético
(Daño +2 de Frío)
Cola (+2 Ataque, Daño +2)

Telequinesis
(Daño +1, +3 si lo lanza contra una superficie)

Ataque Energético
(Daño +3 de Fuego)
Patada (Daño 0 vs Escala 0+2 Fuego, +1 vs Escala -1+2 Fuego)

Púas de Piedra
(Daño +16)
Puñetazo
(Daño +11)

Heridas	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9	6 / 7 / 8	9 / 10 / 11
Fatiga	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	5 / 6 / 7	7 / 8 / 9

NOTAS:

Don Ataque Energético (Daño +2, Alcance 1/2/10 o Cono 10, Daño de Frío)

Don Detectar Agua (Alcance Radio 200m)

Don Cola (+1 Ataque y +1 Daño)

Don Cuerpo de Agua (Permanente, RD 10, Anfibio [MOV 2 Agua] y No Respira).

Limitaciones Repetidor (-1 MOV, sin piernas), **Sin Brazos y Vulnerable al Fuego** (Daño de Fuego ignora RD y Regeneración)

Don Controlar Aire (6 m³)

Don Crear Aire (6 m³)

Don Detectar Aire (Alcance Radio 200m)

Don Cuerpo de Aire (+3 MOV +4 Sigilo y No Respira)

Don Telequinesis
Don Volar 2 (MOV 30 volando)

Don Ataque Energético (Daño +3, Alcance 1/15/50, Daño de Fuego, 16 PD)

Don Controlar Fuego (6 m³, 15 PD)

Don Cuerpo de Fuego (Daño +2 Fuego C/C y daño 2 Fuego a todo el que le ataque y No Respira).

Limitaciones Escala -1 (-1 Daño, -1 RD), **Mudez, Sin Brazos y Vulnerable al Agua** (Daño de Agua ignora RD y Regeneración)

Talentos Tolerancia y Resistencia al Dolor (Ignora negativos de heridas)

Don Ataque Físico (Púas de Piedra, Daño +5, Alcance 1/15/25)

Don Controlar Tierra (20 m³)

Don Crear Tierra (20 m³)

Don Detectar Tierra (Alcance Radio 1 km)

Don Cuerpo de Tierra (+4 RD, No Respira).

Don Escala 5 (+5 Daño, +5 RD, -2 dificultad impactarle, MOV x2)

ELURTUR

MENS POTESTAS

Los Elurtur responden al clásico modelo del controlador de mentes, del amo de títeres, e incluso con pocas modificaciones puede ser el ladrón de cuerpos.

Son una raza de pequeños gusanos, no mayores que un disco duro portátil actual. No tienen patas, pero sí tienen dos brazos de triple articulación y que acaban en unas pequeñas manos de 3 dedos. Se desplazan reptando, utilizando principalmente su musculosa cola, aunque si tienen prisa puede ayudarse con sus pequeñas manos. Su piel, de color marrón, verde o negro, es dura y grasienta, resultando un poco resbaladiza.

Los Elurtur son una raza inherentemente mágica o psiónica, según corresponda a la ambientación. Sea porque en su planeta natal evolucionaran en simbiosis con otra especie o porque fuesen diseñados por un mago malvado como instrumento de control, los Elurtur tienen poderes de control mental muy difíciles de resistir, pocos han sido los que han conseguido liberarse siquiera unos segundos del control al que los terribles gusanos pueden someter a sus víctimas.

Se reproducen externamente por medio de huevos. Las hembras (que salvo que se analicen en laboratorio son indistinguibles de los machos) colocan huevos que luego son “fecundados” por varios padres (entre 5 y 10). Los huevos necesitan 1 semana para eclosionar, pero el Elurtur resultante nace ya completamente desarrollado. Sus habilidades, pese a poder ser consideradas mágicas o psiónicas son naturales, por lo que sus Dones son Raciales. Aún así el DJ es libre de considerar que las defensas mágicas y/o psiónicas (según corresponda a su ambientación) puedan proteger de dichos poderes.

Cuando los Elurtur invaden una ciudad, reino o planeta actúan siempre igual: **intentan hacerse con el control de las clases más altas y de las más bajas al mismo tiempo.** Controlar a miembros de las clases altas les permite ocultar ante gobiernos y otras autoridades sus acciones (proporcionando falsa información

ELURTUR

Coste (PD)	214
Agilidad	+3
Atención	+2 (+3 Tacto, 0 Oído)
Dominación	+4
Engañar	+3
Esquivar	+2
Pelea	+2
Sigilo	+4 (+2 vs Escala -5)
Telepatía	+3
Vigor	+3
Voluntad	+6
INI / AC / MOV	+3 / 7 AC / 1
RD Fatiga	-3 (+2 vs Escala -5)
RD	-4 (+1 vs Escala -5)
Bono Daño Daño	-4 (+1 vs Escala -5)
Ataques (con todo aplicado)	Introducirse (Daño +4)
Heridas	7 / 8 / 9
Fatiga	10 / 11 / 12

Talento Sentidos Agudos
(+1 Atención con el Tacto)

Talento Resistencia al Daño
(Escamas, +1 RD).

Don Ataque Físico
(Introducirse en un cuerpo, Daño +6, si causa Herida y víctima tiene Escala -4 o +, se introduce en el cuerpo de la víctima)

Don Cola (11 PD)

Don Dominación (Mental, Extendida: Días en lugar de Horas)

Don Longevo

Don Regeneración
(Rápida: 1 PV/hora)

Don Telecomunicación
(Telepatía)

Don Visión Nocturna
Limitación Escala -5
(-5 Daño, -5 RD, +2 dificultad impactarle, MOV/2)

Limitación Sentido Deficiente
(Sordera, -2 Atención con el Oído)

Limitación Parásito
(sobrevive 2 horas fuera de un cuerpo humanoide)

Limitación Reptador
(-1 MOV, sin piernas)

NOTAS:

y pistas que enfoquen las posibles investigaciones en direcciones erróneas), mientras que controlar a gente de entre las clases más bajas y de organizaciones criminales le da acceso a personal especializado en el subterfugio y a gente que no tiene nada que perder, por lo que están dispuestos a arriesgarse por las cantidades apropiadas (sin contar que “nadie” se preocupa si desaparecen vagabundos o prostitutas, lo que permite aumentar el número de Elurtur rápidamente, si es necesario...).

Los poderes de Dominación y Telepatía de los Elurtur solo los pueden usar con el cuerpo que están habitando, mientras estén dentro, pero los pueden usar libremente cuando están fuera (siendo típico que un Elurtur domine a alguien para que esté quieto y así poder introducirse en el sin problemas).

ELURTUR

COSTE: 80 PD

Habilidades Entrenadas: Los Elurtur se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Dominación.
- ◆ Engañar
- ◆ Esquivar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Sigilo.
- ◆ Telepatía.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.

Talentos: Sentidos Agudos (Tacto) (5 PD), Resistencia al Daño (Escamas, 7 PD).

Dones Raciales: Ataque Físico (Introducirse en un cuerpo, Daño +6, si causa una Herida y la víctima tiene una 4 niveles de Escala más que el Elurtur, se introduce en el cuerpo de la víctima, 16 PD), Cola (11 PD), Dominación (Mental, Extendida: Días en lugar de Horas, 48 PD), Longevo (18 PD), Regeneración (Rápida 1, 16 PD), Telecomunicación (Telepatía, 7 PD) y Visión Nocturna (5 PD).

Limitaciones: Escala -5 (-35 PD), Sentido Deficiente (Sordera) (-7 PD), Parásito (sobrevive 2 horas fuera de un cuerpo humanoide) (-6 PD), Reptador (-5 PD).

ESQUELETOS

OSSIBUS MORTUUS

Los esqueletos humanos animados se han usado desde la Edad Media para representar a la Muerte, sin embargo, comenzando con las obras de ficción gótica se empezó a dar a los esqueletos animados el papel de monstruos y enemigos, y poco a poco esto permeó, hasta que en la actualidad podemos encontrar a esqueletos animados en toda clase de obras, desde literarias hasta cinematográficas. Y por supuesto, los encontramos en muchos juegos de rol, por lo general animados por un nigromante o un clérigo de un dios del mal.

Con los Esqueletos sucede como con los Elementales, que se pueden crear muchos tipos de Esqueletos, así que proporcionamos, como con los Elementales, una Plantilla que no incluye Habilidades Entrenadas para que se aplique sobre cualquier otra Plantilla Racial o sobre cualquier otra criatura para así obtener una versión esquelética de la misma, por ejemplo, aplicando esta plantilla a un Lobo tendremos un Lobo Esqueleto, y si se la aplicamos a un Minotauro, un Minotauro Esqueleto. Dos clásicos.

Por lo demás, proporcionamos también dos ejemplos de Esqueleto, uno como esqueleto de un campesino (que aunque no tenga contabilizado tiene Oficio Campesino a +3, en el extraño caso de que lo necesite), y otro proveniente de un guerrero, algo más poderoso. Ambos pueden ser invocados por medio del Don **Invocar** (que costaría **10 PD y 20 PD respectivamente**).

ESQUELETO (12 PD):

Talentos: Tolerancia al Dolor (9 PD)

Dones Raciales: No Duerme (3 PD), Resistencia a las Enfermedades (8 PD), Resistencia al Veneno (8 PD), Sobrevives en el Vacío (No Respira, Resistencia al Frío 2, 19 PD), Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD).

Limitaciones: Lento (-7 PD), Mudez (-10 PD), Sentido Deficiente (Olfato, -6 PD), Sentido Deficiente (Tacto, -9 PD), Sin Curación Natural (-10 PD).

ESQUELETO CAMPESINO

ESQUELETO GUERRERO

Coste (PD)	30	60
Agilidad	+1	+2
Ataque Melé	+2	+3
Atención	+1	+2
Escalar	0	+1
Esquivar	+1	+2
Nadar	0	0
Pelea	+1	+2
Sigilo	0	+1
Vigor	+1	+2
Voluntad	+1	+1
INI / AC / MOV	0 / 3 AC / 1	+2 / 5 AC / 1
RD Fatiga	0	+1
RD	+2	+2
Bono Daño	0	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Bastón (Daño +2)	Espada Corta (Daño +3)
Heridas	5 / 6 / 7	6 / 7 / 8
Fatiga	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7

NOTAS:

Talento Tolerancia al Dolor
(Ignora negativos de Herido)
Don No Duerme
Dones Resistencia a las Enfermedades y Resistencia a los Venenos (+2 tiradas para resistir Enfermedades y Venenos)
Don Sobrevive en el Vacío (No Respira, Resistencia al Frío 2: RD 4 vs Frío)
Don Visión Nocturna
(Oscuridad Total)
Limitación Lento (-1 MOV)
Limitaciones Sentido Deficiente
(Olfato y Tacto, -2 Atención con el Olfato y el Tacto)
Limitación Sin Curación Natural
(no se cura por sí mismo, solo por medio de magia)

Talento Tolerancia al Dolor
(Ignora negativos de Herido)
Don No Duerme
Dones Resistencia a las Enfermedades y Resistencia a los Venenos (+2 tiradas para resistir Enfermedades y Venenos)
Don Sobrevive en el Vacío (No Respira, Resistencia al Frío 2: RD 4 vs Frío)
Don Visión Nocturna
(Oscuridad Total)
Limitación Lento (-1 MOV)
Limitaciones Sentido Deficiente
(Olfato y Tacto, -2 Atención con el Olfato y el Tacto)
Limitación Sin Curación Natural
(no se cura por sí mismo, solo por medio de magia)

EQUIPO:

Chaleco de Cuero Endurecido
(RD 2, -1 AC)
Bastón (Daño +2, parar con el cuesta 1 AC menos)

Chaleco de Cuero Endurecido
(RD 2, -1 AC)
Espada Corta (Daño +2)



FANTASMA

SPIRITUS MORTUUS

Los fantasmas son espíritus errantes que no han podido irse a dondequiera que vayan las almas tras la muerte en la ambientación que se juegue. Sea porque tenían un gran odio, un gran amor, un juramento, han sido malditos, etc. Muchos son los motivos, casi tantos como fantasmas. Según la tradición los fantasmas están atados a un lugar o persona, pero en términos de juego es algo que no reflejamos. Aun así, sí el DJ requiere representarlo de alguna forma (como para un Antagonista) trataremos esa incapacidad como un Aspecto. No es que no puedan salir, es que va en contra de lo que son ahora el alejarse de lo que sea que le ha atado a este mundo.

Es posible crear muchos tipos distintos de Fantasmas, pero hay ciertos Dones y Limi-

taciones que van a ser comunes a la gran mayoría de Fantasmas (si no a todos). Por esto proporcionamos una Plantilla que no incluye Habilidades Entrenadas para que se aplique sobre cualquier otra Plantilla Racial o sobre cualquier otra criatura para así obtener una versión fantasmagórica de la misma

FANTASMA (30 PD):

Dones Raciales: No Duerme (3 PD), Intangible (Siempre Intangible, 29 PD), No Respira (7 PD), Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD).

Limitaciones: Sentido Deficiente (Olfato, -6 PD), Sin Curación Natural (-10 PD).

Opcional: Puede adquirir el Don Telequinesis (12 PD) pagando los correspondientes Puntos de Desarrollo aparte, y obteniendo sus beneficios, entre otros Dones muy distintos.



GÁRGOLAS

FACTICIUS ALATA

Las gárgolas mitológicas son seres de piedra que tienen características a menudo grotescas. La leyenda primitiva es francesa y aparece en el siglo VII, aunque la gárgola de dicho mito no es de piedra, sino que su cabeza, aparentemente muy dura, será colocada en la pared de la iglesia, a la que protege. De la tradición de colocar dichas gárgolas (realmente los desagües de las iglesias), proviene posteriormente la idea de Gárgolas de piedra que se mueven, que es la que presentamos aquí como Bichos.

Las Gárgolas que presentamos son criaturas artificiales, como los Gólem, o como

los Constructos Vivientes, pero así como los Constructos Vivientes son criaturas inteligentes, o los Gólem son Reprogramables, las Gárgolas son simples vigilantes a los que se les puede programar para que no ataquen a ciertas personas, a los que no digan una palabra de comando, no lleven cierta prenda, etc. aunque son Reprogramables también. De todas formas, es fácil convertirlos en una raza humanoide y usarla de otra forma distinta a aquella para la que han sido diseñados.

Presentamos dos ejemplos de gárgolas distintos, un humanoide alado que puede ser invocado por medio del Don **Invocar** (que costaría **23 PD**) y una bestia a cuatro patas que puede ser invocado por medio del Don **Invocar** (**18 PD**).

GÁRGOLA ALADA

GÁRGOLA BESTIAL

Coste (PD)	68	55
Agilidad	+2	+2
Atención	+2	+1
Escalar	0	+1
Esquivar	+1	+1
Pelea	+2	+3
Sigilo	+1	0
Vigor	+2	+2
Voluntad	+1	+1
INI / AC / MOV	+2 / 6 AC / 2	+1 / 6 AC / 3
RD Fatiga	+5	+5
RD	+4	+4
Bono Daño	+1	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Garras (Daño +5)	Garras (Daño +5)
Heridas	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8
Fatiga	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7

NOTAS:

Don Cuerpo de Tierra
(Permanente, +4 RD, No Respira).
Don Garras (Daño +2)
Don No Duerme
Don Reactor Interno
(no necesita alimentarse)
Don Visión Nocturna
(Oscuridad Total)
Don Volar 1 (MOV 4 Volando)
Limitaciones Mudez y
Reprogramable

Don Cuerpo de Tierra
(Permanente, +4 RD, No Respira).
Don Garras (Daño +2)
Don No Duerme
Don Piernas Extra (+1 AC + 1 MOV)
Don Reactor Interno
(no necesita alimentarse)
Don Visión Nocturna
(Oscuridad Total)
Limitaciones Horizontal, Mudez,
Reprogramable y Sin Brazos

GIGANTES

LEIR JOTNAR

Para la mitología Hebrea los gigantes provienen de los Nephilim, o, según el libro de Enoch se trata de ángeles caídos. Para los griegos son hijos de Urano y Gaia (ambos dioses “elementales”), o hijos de los dioses, y como los mitos romanos (cuyos gigantes tienen relación con serpientes y caos) o los Daityas hindús, e incluso los mitos nórdicos, luchan y pierden contra los que serán los dioses. Pero no todos los mitos de gigantes los retratan como malvados. Aunque en muchos mitos griegos y romanos a Gerión se le muestra con luz negativa, hay mitos en los que la versión de dicho gigante, primer rey mítico de Tartessos, es muy distinta. Asimismo los vascos tienen gigantes benignos en su mitología, y no son el único pueblo. Y muchos héroes celtas o griegos son considerados gigantes.

Pero de todas formas la versión que se ha hecho común en la gran mayoría de obras de fantasía es la de los gigantes como criaturas malvadas (salvo quizás los nobles gigantes que aparecen en las novelas de Thomas Covenant, y algunos otros casos similares) y en muchos casos relacionados con elementos, sobre todo en juegos de rol.

Y así pues a continuación presentamos tres Gigantes para usarlos como Bichos, preferiblemente como Antagonistas (por eso las Heridas y Fatiga que proporcionamos para ellos son las de Antagonistas): Un Gigante común, un Gigante de Frío y un Gigante de Fuego. A los dos últimos les hemos colocado armas “mágicas” que hacen daño de frío y de fuego, respectivamente (dejamos a decisión del DJ si funcionan cuando las lleva alguien que no es Gigante del tipo apropiado, o si son armas que usan la naturaleza del gigante para tener dicho poder).



	GIGANTE	GIGANTE DE FRÍO	GIGANTE DE FUEGO
Coste (PD)	150	200	290
Agilidad	+3	+3	+4
Ataque Melé	+3	+4	+4
Ataque Distancia	+2	+3	+3
Atención	+3	+3	+4
Escalar	+1	+1	+1
Esquivar	+2	+3	+3
Etiqueta	0	+1	+2
Intimidar	+3	+3	+3
Pelea	+3	+3	+4
Sigilo	0 (+1 vs Escala 3)	0 (+2 vs Escala 4)	+1 (+3 vs Escala 5)
Supervivencia	+1	+2	+2
Vigor	+4	+4	+6
Voluntad	+4	+4	+4
INI / AC / MOV	+3 / 7 AC / 3	+4 / 8 AC / 3	+6 / 10 AC / 8
RD Fatiga	+7 (+4 vs Escala 3)	+6 (+2 vs Escala 4)	+8 (+3 vs Escala 5)
RD	+5 (+2 vs Escala 3)	+4 (0 vs Escala 4)	+5 (0 vs Escala 5)
Bono Daño	+5 (+2 vs Escala 3)	+8 (+4 vs Escala 4)	+8 (+6 vs Escala 5)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Espadón (Daño +9, si el daño realizado es 2 o más, el daño aumenta en 1)	Hacha de Batalla (Daño +11 de Frío, si el daño realizado es 3 o más, el daño aumenta en 1)	Martillo de Guerra (Daño +12 de Fuego, si el daño realizado es 4 o más, el daño aumenta en 1)
Heridas	8 / 13 / 16 / 18 / 20	8 / 13 / 16 / 18 / 20	10 / 17 / 21 / 24 / 26
Fatiga	8 / 13 / 16 / 18 / 20	8 / 13 / 16 / 18 / 20	8 / 13 / 16 / 18 / 20

NOTAS:

Don Escala 3
(+3 Daño, +3 RD, -1 dificultad impactarle)
Don Súper-Resistencia
(+2 RD)

Don Daño Mejorad
(+2 Bono Daño)
Don Escala 4
(+4 Daño, +4 RD, -2 dificultad impactarle)
Don Resistencia al Frío 3
(+6 RD Frío o +6 Vigor vs Frío)
Limitación Vulnera
Limitación Vulnerable al Fuego (Daño de Fuego ignora RD y Regeneración)

Don Escala 5
(+5 Daño, +5 RD, -2 dificultad impactarle, MOV x2)
Don Resistencia al Calor 3
(+6 Vigor vs Calor)
Don Resistencia al Fuego 3
(+6 RD Fuego)
Don Resistencia al Plasma
(+2 RD Plasma)
Limitación Vulnerable al Frío
(Daño de Frío ignora RD y Regeneración)

EQUIPO:

Espadón
(A 2 Manos, Daño +4, si el daño realizado es 2 o más, el daño aumenta en 1)

Hacha de Batalla de Hielo
(A 2 Manos, Daño +3 de Frío, parar con ella cuesta 1 AC más, si el daño realizado es 3 o más, el daño aumenta en 1)

Martillo de Guerra de Fuego
(A 2 Manos, Daño +4 de Fuego, parar con ella cuesta 1 AC más, si el daño realizado es 4 o más, el daño aumenta en 1)

GÓLEM

FACTICIUS HOMINIS

El concepto del Gólem aparece por primera vez en el Judaísmo, donde las personas sagradas, intentando imitar a Dios, intentan crear vida del barro, pero estas creaciones siempre son imperfectas, y no pueden hablar. Se crean colocando un papiro con uno de los Nombres de Dios en la cabeza del Gólem, aunque en otros mitos se coloca en su boca. En algunas historias, quitar ese pergamino

lo convierte en polvo, en otras simplemente lo paraliza (y en algunas era obligatorio quitárselo el día del Sabbat). En algunos relatos el Gólem se puede hacer invisible, en otros puede llamar a los muertos, pero lo único común es que en todos es un ser de gran fuerza y resistencia.

Evidentemente encontramos mitos de hombres a partir de barro a los largo de la historia: Prometeo en la mitología griega, Nüwa en la china, Khnum en la egipcia. Lo mismo sucede con la idea de hombres artificiales, creados por

GÓLEM DE HIERRO GÓLEM DE HUESO GÓLEM DE MADERA GÓLEM DE PIEDRA

Coste (PD)	117	65	67	80
Agilidad	+2	+4	+3	+2
Ataque Melé	+4	+1	+1	0
Atención	+2	+2	+2	+2
Escalar	0	0	0	0
Esquivar	+2	+2	+2	+2
Oficio (Elegido al crearlo)	+1	+1	+1	+1
Pelea	+2	+2	+2	+3
Sigilo	0	+2	+1	0
Vigor	+5	+2	+3	+4
Voluntad	+1	+1	+1	+1
INI / AC / MOV	+2 / 6 AC / 3	+4 / 8 AC / 3	+2 / 7 AC / 3	+ 2 / 6 AC / 3
RD Fatiga	+8	+1	+3	+6
RD	+6	0	+2	+4
Bono Daño	+4	+1	+1	+4

	Espadón (Daño +8, si el daño realizado es 2 o más, el daño aumenta en 1)	Garras (Daño +3)	Garras (Daño +3)	Puñetazo (Daño +4) Patada (Daño +5)
Daño Ataques (con todo aplicado)				
Heridas	9 / 15 / 19 / 21 / 23	6 / 9 / 11 / 13 / 14	7 / 11 / 14 / 16 / 17	8 / 13 / 16 / 18 / 20
Fatiga	5 / 7 / 9 / 10 / 11	5 / 7 / 9 / 10 / 11	5 / 7 / 9 / 10 / 11	5 / 7 / 9 / 10 / 11

NOTAS:	Don Daño Mejorado (+2 Bono Daño)	Don Garras (Daño +2)	Don Garras (Daño +2)	Don Cuerpo de Tierra (Permanente, +4 RD, No Respira).
	Don No Duerme	Don Garras (Daño +2)	Don No Duerme	Don Daño Mejorado (+2 Bono Daño)
	Don No Respira	Don No Duerme	Don No Respira	Don No Duerme
	Don Reactor Interno (no necesita alimentarse)	Don No Respira	Don Reactor Interno (no necesita alimentarse)	Don Reactor Interno (no necesita alimentarse)
	Don Súper-Resistencia 3 (+6 RD)	Don Reactor Interno (no necesita alimentarse)	Don Súper-Resistencia (+2 RD)	Don Reactor Interno (no necesita alimentarse)
	Don Visión Nocturna (Oscuridad Total)			
	Limitaciones Mudez y Reprogramable			

magos para su servicio (de donde provienen también los homúnculos). Estos dos conceptos se fusionan en los golems que solemos ver en los juegos de rol. Criaturas artificiales creadas por un hechicero para servirle, y no necesariamente siempre de barro, sino que muchas veces pueden estar creados de otros elementos como cristal, obsidiana, metales varios, incluso madera o hueso.

A continuación presentamos cuatro distintos, uno de Hierro, uno de Hueso, uno de Madera y uno de Piedra. Si alguno de ellos es adquirido con el Don Invocar se supone que el hechicero ha creado el Gólem al que tiene en algún lugar, en una especie de limbo o lo que el DJ prefiera para su ambientación, y que cuando usa Invocar lo teleporta o lo trae a esta dimensión. Este efecto de Teleportación/invocación no es un hechizo per se, sino que es algo posible por el ritual o plegaria con la que se ha creado. Como puedes ver a los Golems les hemos proporcionado Heridas y Fatiga de Antagonistas, ya que pensamos que un enfrentamiento contra un Gólem siempre debe ser peligroso y memorable, y esa es una forma de lograrlo.

Los costes del Don **Invocar** para estos Golems serían **39 PD** para el Gólem de Hierro, **22 PD** para el Gólem de Hueso, **22 PD** para el Gólem de Madera y **28 PD** para el Gólem de Piedra.

GRIFO

GRYPHUS MYTHOLOGICUM

Criatura mitológica con el cuerpo, cola y patas traseras de un león, y con la cabeza, patas delanteras y las alas de un águila. Tanto el león como el águila son animales considerados “reales”, por ello el grifo en algunos mitos aparece representado como “el rey de los animales”. Las representaciones de Grifos más antiguas que se conservan son de origen egipcio o celta y son del año 3.000 a.C. Muchas veces se le representa como un guardián de lugares sagrados o divinos, y en eso comparte función con la Esfinge, criatura con la que tiene ciertas similitudes y hay quien dice que podría tratarse de una versión griega del Lamasu, deidad protectora asiria.

En la literatura de fantasía y en los juegos de rol estas criaturas, pese a las similitudes que puedan presentar, se han acabado convirtiendo en criaturas distintas, así pues aquí nos vamos a centrar únicamente en los grifos. En estas versiones los grifos tienden a aparecer muchas veces como animales de montura, por lo general de pueblos élficos, aunque no es necesario. Pero domar a un grifo es algo muy difícil, ya que son criaturas temperamentales y con una gran fuerza de voluntad, y por ello la única forma de lograr tener un grifo como montura es haciéndose amigo de él, que por imposible que pueda parecer, es más sencillo que domarlo. Y es que los grifos, aunque no sean capaces de hablar ningún lenguaje, si son capaces de entender los lenguajes hablados, muestra de que su inteligencia es muy superior a la de un animal.

GRIFO

Coste (PD)	120
Agilidad	+3
Atención	+2
Esquivar	+2
Nadar	+1
Intimidar	+2
Pelea	+3
Sigilo	0 (+1 vs Escala 2)
Supervivencia	+1
Vigor	+3
Voluntad	+3
INI / AC / MOV	+3 / 8 AC / 4
RD Fatiga	+3 (+1 vs Escala 2)
RD	+2 (0 vs Escala 2)
Bono Daño	+3 (+1 vs Escala 2)

Daño Ataques (con todo aplicado) **Picotazo** (Daño+8, +6 vs Escala 2)
Garras (Daño+5, +3 vs Escala 2)
Coz (Daño+4, +2 vs Escala 2)

Heridas	7 / 8 / 9
Fatiga	7 / 8 / 9

Don Ataque Físico

(Picotazo / Daño +5)

Don Garras (Daño +2)

Don Escala 2 (Daño +2, +2 RD, -1 dificultad impactarle)

Don Piernas Extra

(+1 AC + 1 MOV)

Don Visión Telescópica

Don Volar 2 (MOV 20 Volando)

Limitaciones Horizontal,

Mudez y Sin Brazos

NOTAS:

HIDRA**LERNAEUM DRACO**

La Hidra de la mitología griega, era una serpiente de muchas cabezas, y por cada cabeza que se le cortaba le crecían dos más. Su aliento era venenoso y la mató Hércules con la ayuda de Yolao, que quemó el cuello de las cabezas cortadas para que no saliese ninguna cabeza más. Y de hecho así es como ha pasado la Hidra a las novelas de fantasía.

Nosotros presentamos una versión que no es capaz de regenerar dos cabezas donde tenía una, sino que simplemente regenera las cabezas amputadas, pero además se cura con enorme rapidez de sus heridas, siempre que estas no estén provocadas por fuego. La hidra que presentamos, en lugar de tener alientos de fuego o hielo (que podemos encontrar en varios juegos) tiene un aliento de radiación, ya que los mitos dicen que toda la vegetación moría a su paso y su aliento era venenoso, y como esto lo hemos interpretado como radiación en el caso del Basilisco, así lo hacemos también con la Hidra.

Las Hidras tienen de 5 a 12 cabezas, a elección del DJ (cada cabeza tendrá un valor de Heridas y Fatiga propio).

HOMBRE-ÁRBOL**LIGNO JOTNAR**

Muchas culturas tienen árboles parlantes, y árboles capaces de moverse, pero sin duda el concepto moderno de árbol sentiente proviene directamente de la obra de Tolkien, y ha sido apropiado por la fantasía para gran cantidad de obras, así como por los juegos de rol para crear muchos tipos de criaturas inspiradas en los Ents.

Nosotros presentamos a estas criaturas como Bichos porque nos hemos inspirado más en las versiones malvadas de los Hombres-Árbol que en las versiones benignas de los mismos. Pero es más una cuestión de actitud que otra cosa, y se puede usar este mismo PNJ como Hombre-Árbol de naturaleza más benigna, según el DJ estime oportuno, sin tener que realizar cambio alguno en el PNJ.



HIDRA

HOMBRE-ÁRBOL

Coste (PD)	294	127
Agilidad	+3	+2
Ataque Energético	+3	-
Atención	+3	+2
Esquiva	+2	+1
Etiqueta	-	+3
Intimidar	+2	+1
Pelea	+4	+3
Sigilo	+1 (+2 vs Escala 3)	+4 por Camaleón (+5 vs Escala 3)
Supervivencia	+2	+3
Vigor	+3	+4
Voluntad	+3	+4
INI / AC / MOV	+4 / 15 AC / 4	+2 / 6 AC / 2
RD Fatiga	+8 (+5 vs Escala 3)	+7 (+4 vs Escala 3)
RD	+7 (+4 vs Escala 3)	+5 (+2 vs Escala 3)
Bono Daño	+4 (+1 vs Escala 3)	+5 (+2 vs Escala 3)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Aliento Venenoso (Daño Radiación +5) Mordisco (+9 Daño, +6 vs Escala 3) () Cola (+5 Ataque y Daño +5, +3 vs Escala 3) Garras (+6 Daño, +3 vs Escala 3)	Golpe con Rama (Daño +5)
Heridas	7 / 8 / 9 por cabeza	8 / 9 / 10
Fatiga	7 / 8 / 9 por cabeza	8 / 9 / 10

NOTAS:

Talentos Tolerancia y Resistencia al Dolor

(ignora el negativo por estar Herido)

Don Ataque Energético (Daño +5, Modificaciones Solo Cono 10 y Daño de Radiación)**Don Ataque Físico** (Mordisco / Daño +5)**Don Cola** (+1 Ataque y Daño +1)**Don Escala 3** (+3 Daño, +3 RD, -1 dificultad impactarle)**Don Garras** (Daño +2)**Don Piernas Extra** (+1 AC + 1 MOV)**Don Regeneración** (Regenera Miembros 1 y 2, Súper-Regeneración [cura 1PV por AC invertida])**Don Resistencia a Radiación 3**

(+6 RD Radiación)

Don Súper-Rapidez 2 (+6 AC)**Don Súper-Resistencia 2** (+4 RD)**Don Visión Nocturna** (Oscuridad Absoluta)**Limitaciones Horizontal** y **Sin Brazos****Limitación Vulnerable al Fuego**

(Daño de Fuego ignora RD y Regeneración)

Don Escala 3

(+3 Daño, +3 RD, -1 dificultad impactarle)

Don Camaleón (+2 Sigilo)**Don Súper-Resistencia** (+2 RD)**Limitación Lento** (-1 MOV)**Limitación Vulnerable al Fuego**

(Daño de Fuego ignora RD y Regeneración)

INSECTOIDES

CIMEX COMMUNITAS

Unos de los Bichos por excelencia son las especies insectoides. La novela de Robert A. Heinlein es una de las primeras, si no la primera, en retratar batallas contra una especie insectoide, pero la mitología siempre ha tenido insectos demoníacos y criaturas in-

sectoides, sobre todo en los mitos africanos y sudamericanos. Sin embargo, estos parecen haber influido pocos juegos (aunque los espíritus-insecto de Shadowrun claramente beben de mitos africanos), y cuando aparecen parecen basarse en gran medida en los de Heinlein.

Los Insectoides pueden viajar entre planetas gracias a insectos gigantes capaces de llevar en su interior una colonia entera (de las pequeñas, porque las colonias más grandes pueden necesitar cientos de estos insectoides conocidos como **Transportes**. Cada colonia suele tener una **Reina**, que es la mente directora de la colonia, pero las colonias más grandes con millones de miembros usan otros conocidos como **Cerebros**. Consideran que los humanos y el resto de razas que no tienen mente comunal como la suya son razas inferiores (y son consideradas o alimento o fuente de capacidades genéticas interesantes en algunos casos concretos) y piensan que su destino es gobernar en la galaxia. Se ven destinados a imponer su ordenado sistema de vida en el Universo.

Cada colonia tiene 1 sola mente comunal, como ya hemos indicado. En esta mente la Reina lleva la voz cantante, pero realmente se trata de comunidades en la que todos participan con ideas y acciones, coordinados por Reinas y Cerebros. Las Reinas de las distintas colonias se reúnen telepáticamente, ya que tienen capacidades telepáticas a nivel planetario. En ambientaciones de ciencia-ficción mantendrán dicha comunicación gracias a una serie de modificaciones genéticas que potencian su telepatía hasta rangos interestelares.

Y es que tanto se trate de una ambientación de fantasía como de ciencia-ficción, los insectoides son **maestros de la genética**. Pero no comparten sus conocimientos, sino que solo conquistan y consumen. Son como una marea imparable que cada año crece más, conquistando más territorio, conquistando planetas uno tras otro. Si el DJ los introduce serán una amenaza constante que lenta pero inexorablemente va conquistando el planeta o la galaxia, según sea apropiado.

Tienen 4 patas, aunque existen algunos tipos que tienen más patas, y dos miembros frontales que hacen las veces de manipuladores o armas, según el Insectoide. Tienen *Telecomunicación (Biológica)*, y solo las reinas manifiestan poderes psiónicos (aunque se han dado mutaciones alguna vez, pero son

muy raras, y de hecho esa es una parte de la genética que no han dominado por completo, pero si han logrado mejorar los poderes de las reinas). Los insectoides tienen una gran variedad de colores, relacionados con la colonia de la que forman parte.

Cuando conquistan un planeta exterminan a sus habitantes y se establecen en él, modificando si es necesario sus características genéticas para adaptarse a las condiciones del planeta, lo que da origen a la gran variedad de Insectoides que vamos a proporcionar. No todas las variedades están en todas las colonias, pero en cada colonia habrá 6 o 7 variedades distintas de Insectoides, siendo Reinas y Obreras (o Pulgas) las únicas que están presentes siempre. Esto es así porque solo las Reinas pueden poner huevos, que luego son tratados por Obreros (o Pulgas) para desarrollar las distintas especies de Insectoides.

Todos tienen una misma Plantilla, que compartimos a continuación por si el DJ quiere diseñar nuevos Insectoides con nuevas capacidades. Algunos de los ejemplos que mostramos cambian cosas de dicha Plantilla según es necesario, como se puede ver.



INSECTOIDES

COSTE: 15 PD

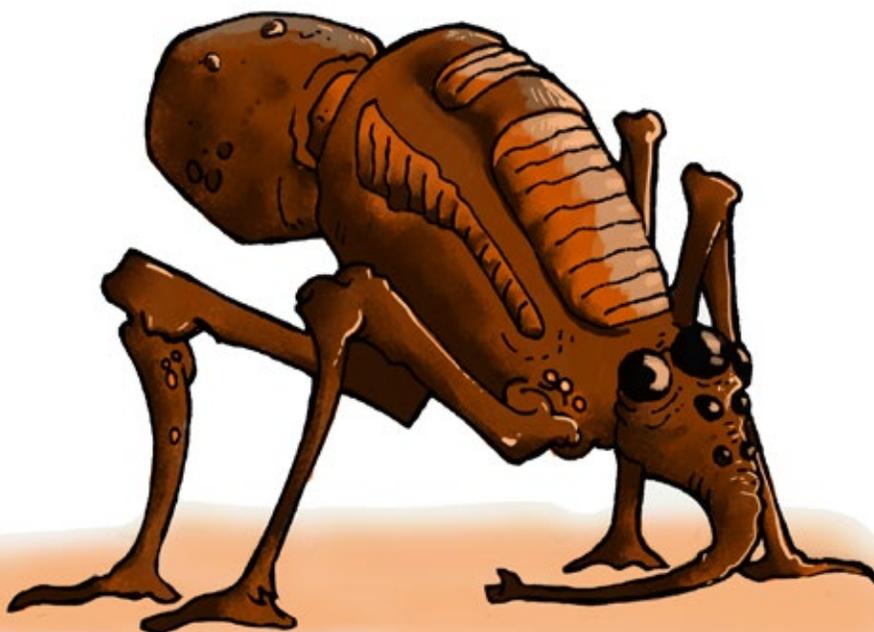
Habilidades Entrenadas: Los Insectoides se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Escalar.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Sigilo.
- ◆ Supervivencia.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una Habilidad Entrenada de entre: Intimidar, Nadar u Oficio (cualquiera).

Dones Raciales: Piernas Extra (10 PD), Resistencia al Daño Físico (8 PD), Telecomunicación (Solo Biológica 0 PD), Visión Nocturna (5 PD) y Visión Periférica (6 PD).

Limitaciones: Horizontal (-2 PD), Sentido Deficiente (Olfato) (-6 PD), Sentido Deficiente (Sordera) (-7 PD).

Presentamos 16 Insectoides distintos: Obremos, Pulgas (sobrenombre de los científicos), Soldados, Oficiales (como los Soldados, pero más grandes y mortíferos), Lanzallamas, Corrosivos (como el lanzallamas, pero escupe ácido), Arácnidos (de ocho miembros, venenosos y típicos de junglas y bosques), Mantis (cazadores solitarios, hacen la función de exploradores tras las líneas enemigas), Excavadores (gusanos capaces de crear túneles por los que pasan el resto de insectoides), Generales (Oficiales con alas, que además son capaces de coordinar a otros Insectoides), Humanoides (Insectoides creados para infiltrarse en poblaciones humanoides), Voladores, Tanques (de gran tamaño, creados para acabar con tropas con facilidad), Lanzaplasmas (versión antiaérea de los Tanques), Cerebros (enormes masas de carne con patas que sirven para coordinar las colonias más grandes) y Reinas. Existen muchos más, para empezar hay cientos, si no miles de modelos distintos de tamaño insecto (usa los ejemplos de animales para ello, si lo necesitas).



INSECTOIDES OBREROS PULGAS SOLDADOS OFICIALES

Coste (PD)	60	85	89	124
Agilidad	+1	+1	+2	+3
Atención	+2 (0 Olfato y Oído)	+2 (0 Olfato y Oído)	+2 (0 Olfato y Oído)	+2 (0 Olfato y Oído)
Ciencia (escoge una)	+2	+3	-	-
Escalar	+1	0	+1	+1
Esquivar	+1	+1	+2	+3
Intimidar	-	-	+1	+1
Nadar	-	+2	-	-
Oficio	+3	+3	-	-
Pelea	+1	0	+2	+3
Sigilo	0	+2	+2	+1 (+2 vs Escala 3)
Supervivencia	+1	+1	+2	+2
Vigor	+2	+2	+2	+3
Voluntad	+1	+1	+2	+2
INI / AC / MOV	+1 / 6 AC / 3	+1 / 6 AC / 3	+2 / 7 AC / 3	+3 / 8 AC / 4
RD Fatiga	+3 Físico	+3 Físico	+3	+6 (+3 vs Escala 3)
RD	+2 Físico	+2 Físico	+2	+5 (+2 vs Escala 3)
Bono Daño	+1	+1	+3	+4 (+1 vs Escala 3)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Golpe (Daño +1) Patada (Daño +2)	Golpe (Daño +1) Patada (Daño +2)	Pinzas (Daño +5) Patada (Daño +4)	Pinzas (Daño +6, +3 vs Escala 3) Patada (Daño +5, +2 vs Escala 3)
Heridas	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9
Fatiga	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8

NOTAS:

- Don Piernas Extra** (+1 AC, +1 MOV)
- Don Resistencia al Daño Físico** (+2 RD Físico)
- Don Telecomunicación** (Biológica, 1 km)
- Don Visión Nocturna**
- Don Visión Periférica**
- Limitaciones Horizontal y Sentido Deficiente** (Olfato y Sordera, -2 Atención con el Olfato y el Oído)
- Don Anfibio** (MOV 6 sin Nadar)
- Don Branquias**
- Don Piernas Extra** (+1 AC, +1 MOV)
- Don Resistencia al Daño Físico** (+2 RD Físico)
- Don Telecomunicación** (Biológica, 1 km)
- Don Visión Nocturna**
- Don Visión Periférica**
- Limitaciones Horizontal y Sentido Deficiente** (Olfato y Sordera, -2 Atención con el Olfato y el Oído)
- Don Daño Mejorado** (+2 Bono Daño)
- Don Garras** (Pinzas, Daño +2)
- Don Piernas Extra** (+1 AC, +1 MOV)
- Don Súper-Resistencia** (+2 RD)
- Don Telecomunicación** (Biológica, 1 km)
- Don Visión Nocturna**
- Don Visión Periférica**
- Limitaciones Horizontal y Sentido Deficiente** (Olfato y Sordera, -2 Atención con el Olfato y el Oído)
- Don Escala 3** (+3 Daño, +3 RD, -1 dificultad impactarle)
- Don Garras** (Pinzas, Daño +2)
- Don Piernas Extra** (+1 AC, +1 MOV)
- Don Súper-Resistencia** (+2 RD)
- Don Telecomunicación** (Biológica, 1 km)
- Don Visión Nocturna**
- Don Visión Periférica**
- Limitaciones Horizontal y Sentido Deficiente** (Olfato y Sordera, -2 Atención con el Olfato y el Oído)

INSECTOIDES LANZALLAMAS CORROSIVOS ARÁCNIDOS

Coste (PD)	143	150	194
Agilidad	+3	+3	+3
Ataque Energético	+3	+3	-
Atención	+2 (0 Olfato y Oído)	+2 (0 Olfato y Oído)	+3 (+1 Olfato y Oído)
Enredar	-	-	+3
Escalar	+1	+1	+3
Esquivar	+3	+3	+3
Intimidar	+1	+1	+2
Pelea	+1	+1	+3
Sigilo	0 (+1 vs Escala 3)	0 (+2 vs Escala 3)	0 (+2 vs Escala 3)
Supervivencia	+2	+1	+1
Vigor	+4	+4	+3
Voluntad	+3	+3	+3
INI / AC / MOV	+3 / 8 AC / 4	+3 / 8 AC / 4	+4 / 11 AC / 12
RD Fatiga	+7 (+4 vs Escala 3)	+7 (+4 vs Escala 3)	+6 (+3 vs Escala 3)
RD	+5 (+2 vs Escala 3)	+5 (+2 vs Escala 3)	+5 (+2 vs Escala 3)
Bono Daño	+5 (+2 vs Escala 3)	+5 (+2 vs Escala 3)	+4 (+1 vs Escala 3)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Aliento de Fuego (Daño +5 Fuego) Patada (Daño +6, +3 vs Escala 3)	Aliento de Fuego (Daño +5 Fuego) Patada (Daño +6, +3 vs Escala 3)	Pinzas (Daño +6, +3 vs Escala 3)
Heridas	8 / 9 / 10	8 / 9 / 10	7 / 8 / 9
Fatiga	7 / 8 / 9	7 / 8 / 9	7 / 8 / 9

NOTAS:

Don Ataque Energético
(Daño +5, Modificaciones Solo Cono 10x5 y Daño de Fuego)

Don Escala 3

(+3 Daño, +3 RD, -1 dificultad impactarle)

Don Piernas Extra
(+1 AC, +1 MOV)

Don Súper-Resistencia
(+2 RD)

Don Telecomunicación
(Biológica, 1 km)

Don Visión Nocturna

Don Visión Periférica

Limitaciones Horizontal y Sentido Deficiente

(Olfato y Sordera, -2 Atención con el Olfato y el Oído)

Don Ataque Energético

(Daño +5, Modificaciones Solo Cono 10x5 y Daño de Ácido)

Don Escala 3

(+3 Daño, +3 RD, -1 dificultad impactarle)

Don Piernas Extra
(+1 AC, +1 MOV)

Don Súper-Resistencia
(+2 RD)

Don Telecomunicación
(Biológica, 1 km)

Don Visión Nocturna

Don Visión Periférica

Limitaciones Horizontal y Sentido Deficiente

(Olfato y Sordera, -2 Atención con el Olfato y el Oído)

Talento Caes como un Gato (Reduce 10 metros de cualquier caída)

Don Escala 3

(+3 Daño, +3 RD, -1 dificultad impactarle)

Don Garras

(Pinzas, Daño +2)

Don Enredar

(Daño +3, Alcance 1/15/25)

Don Piernas Extra 3

(total 8 patas, +3 AC, +3 MOV)

Don Súper-Resistencia
(+2 RD)

Don Telecomunicación
(Biológica, 1 km)

Don Visión Nocturna

Don Visión Periférica

Limitaciones Horizontal y Sentido Deficiente

(Olfato y Sordera, -2 Atención con el Olfato y el Oído)

INSECTOIDES

MANTIS

EXCAVADORES

GENERALES

Coste (PD)	198	60	183
Agilidad	+4	+3	+3
Ataque Físico	-	-	-
Atención	+3 (+1 Olfato y Oído)	+1 (-1 Olfato y Oído)	+3 (+1 Olfato y Oído)
Escalar	-	0	0
Esquivar	+3	+1	+3
Intimidar	+3	0	+2
Liderazgo	-	-	+4
Nadar	+2	-	-
Pelea	+4	+1	+3
Sigilo	+4 por Camaleón (+5 vs Escala 3)	0	+1 (+2 vs Escala 3)
Supervivencia	+2	0	+2
Vigor	+4	+3	+4
Voluntad	+3	+2	+2
INI / AC / MOV	+5 / 10 AC / 5	+2 / 6 AC / 6	+4 / 9 AC / 4
RD Fatiga	+7 (+4 vs Escala 3)	+3 Físico	+7 (+4 vs Escala 3)
RD	+5 (+2 vs Escala 3)	+2 Físico	+5 (+2 vs Escala 3)
Bono Daño	+5 (+2 vs Escala 3)	+1	+5 (+2 vs Escala 3)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Pinzas (Daño +7, +4 vs Escala 3)	Golpe (Daño +1)	Pinzas (Daño +7, +4 vs Escala 3)
Heridas	8 / 9 / 10	7 / 8 / 9	8 / 9 / 10
Fatiga	7 / 8 / 9	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8

NOTAS:

Don Camaleón
(+2 Sigilo)

Don Escala 3
(+3 Daño, +3 RD, -1 dificultad impactarle)

Don Garras
(Pinzas, Daño +2)

Don Piernas Extra
(+1 AC, +1 MOV)

Don Súper-Resistencia 2 (+4 RD)

Don Telecomunicación
(Biológica, 1 km)

Don Visión Nocturna

Don Visión Periférica

Limitaciones Horizontal y Sentido Deficiente
(Olfato y Sordera, -2 Atención con el Olfato y el Oído)

Don Escala 3
(+3 Daño, +3 RD, -1 dificultad impactarle)

Don Garras
(Pinzas, Daño +2)

Don Piernas Extra
(+1 AC, +1 MOV)

Don Súper-Resistencia
(+2 RD)

Don Telecomunicación
(Biológica, 1 km)

Don Visión Nocturna

Don Visión Periférica

Don Volar 2 (MOV 20 Volando)

Limitaciones Horizontal y Sentido Deficiente
(Olfato y Sordera, -2 Atención con el Olfato y el Oído)

INSECTOIDES HUMANOIDES VOLADORES TANQUES

Coste (PD)	71	150	234
Agilidad	+2	+3	+2
Ataque Físico	-	+4	-
Atención	+2 (0 Olfato)	+3 (+1 Olfato y Oído)	+3 (+1 Olfato y Oído)
Escarar	+1	0	+2
Esquivar	+2	+3	+4
Intimidar	0	+1	+3
Liderazgo	-	-	-
Nadar	+1	0	-
Pelea	+2	+2	+4
Sigilo	+2	+1	-1 (+2 vs Escala 6)
Supervivencia	+1	+1	+2
Vigor	+2	+3	+5
Voluntad	+2	+3	+4
INI / AC / MOV	+2 / 6 AC / 2	+4 / 9 AC / 4	+3 / 8 AC / 8
RD Fatiga	+3 Físico	+3	+10 (+4 vs Escala 6)
RD	+2 Físico	+2	+8 (+2 vs Escala 6)
Bono Daño	+1	+1	+8 (+2 vs Escala 6)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2)	Púas (Daño +6)	Rayo de Fuego (Daño +6 Fuego) Pinzas (+10, +4 vs Escala 6)
Heridas	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9	9 / 15 / 19 / 21 / 23
Fatiga	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9	8 / 13 / 16 / 18 / 20

NOTAS:

Don Resistencia al Daño Físico (+2 RD Físico)
Don Metamorfo
Don Telecomunicación (Biológica, 1 km)
Don Visión Nocturna
Don Visión Periférica
Limitación Sentido Deficiente (Olfato, -2 Atención con el Olfato)

Don Ataque Físico
(Púas, Daño +5, Alcance 1/15/25)

Don Piernas Extra
(+1 AC, +1 MOV)

Don Súper-Resistencia
(+2 RD)

Don Telecomunicación
(Biológica, 1 km)

Don Visión Nocturna

Don Visión Periférica

Don Volar 2 (MOV 20 Volando)

Limitaciones Horizontal y Sentido Deficiente
(Olfato y Sordera, -2 Atención con el Olfato y el Oído)

Talentos Tolerancia y Resistencia al Dolor
(ignora los negativos por estar Herido y Herido Grave)

Don Ataque Energético
(Daño +6, Alcance 1/15/50, Modificaciones Cono 10x5 y Daño de Fuego)

Don Escala 6 (+6 Daño, +6 RD, -3 dificultad impactarle, x2 MOV)

Don Garras
(Pinzas, Daño +2)

Don Piernas Extra
(+1 AC, +1 MOV)

Don Súper-Resistencia
(+2 RD)

Don Telecomunicación
(Biológica, 1 km)

Don Visión Nocturna

Don Visión Periférica

Limitaciones Horizontal y Sentido Deficiente
(Olfato y Sordera, -2 Atención con el Olfato y el Oído)

INSECTOIDES LANZAPLASMAS CEREBROS REINAS

Coste (PD)	268	170	414
Agilidad	+1	+1	+4
Ataque Energético	+5	-	-
Ataque Mental	-	-	+5
Atención	+3 (+1 Olfato y Oído)	+1 (-1 Olfato y Oído)	+4 (+2 Olfato y Oído)
Escarlar	0	0	+2
Esquivar	+1	0	+4
Intimidar	+3	-	+4
Liderazgo	-	+4	+5
Nadar	-	+1	-
Pelea	+2	0	+4
Sigilo	-2 (+1 vs Escala 7)	0 (+2 vs Escala 5)	+1 (+4 vs Escala 7)
Supervivencia	0	+1	+3
Vigor	+6	+2	+4
Voluntad	+3	+4	+4
INI / AC / MOV	+2 / 7 AC / 8	0 / 5 AC / 6	+6 / 11 AC / 10
RD Fatiga	+12 (+5 vs Escala 7)	+8 (+3 vs Escala 5)	+11 (+4 vs Escala 7)
RD	+9 (+2 vs Escala 7)	+7 (+2 vs Escala 5)	+9 (+2 vs Escala 7)
Bono Daño	+10 (+3 vs Escala 7)	+6 (+1 vs Escala 5)	+9 (+2 vs Escala 7)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Rayo de Plasma (Daño +5 Plasma, Área 5) Golpe (Daño +10, +3 vs Escala 7)	Golpe (Daño +6, +1 vs Escala 5)	Ataque Mental (Daño +6 Cerebral) Pinzas (+11, +4 vs Escala 7)
Heridas	10 / 17 / 21 / 24 / 26	6 / 7 / 8	8 / 13 / 16 / 18 / 20
Fatiga	7 / 11 / 14 / 16 / 17	8 / 9 / 10	8 / 13 / 16 / 18 / 20

NOTAS:

Talentos Tolerancia y Resistencia al Dolor

(ignora los negativos por estar Herido y Herido Grave)

Don Ataque Energético

(Daño +5, Alcance 3/100/500, Área 5 y Daño de Plasma)

Don Escala 7

(+7 Daño, +7 RD, -3 dificultad impactarle, x2 MOV)

Don Piernas Extra
(+1 AC, +1 MOV)**Don Súper-Resistencia**
(+2 RD)**Don Telecomunicación**
(Biológica, 1 km)**Don Visión Nocturna****Don Visión Periférica****Limitaciones Horizontal y Sentido Deficiente**

(Olfato y Sordera, -2 Atención con el Olfato y el Oído)

Talentos Tolerancia y Resistencia al Dolor

(ignora los negativos por estar Herido y Herido Grave)

Don Ataque Mental

(Daño +6 Cerebral, Alcance 3/100/500)

Don Escala 7 (+7 Daño,

+7 RD, -3 dificultad impactarle, x2 MOV)

Don Garras

(Pinzas, Daño +2)

Don Piernas Extra

(+1 AC, +1 MOV)

Don Súper-Resistencia
(+2 RD)**Don Telecomunicación**
(Biológica, 1 km)**Don Telecomunicación**
(Telepatía, Múltiple y Planetaria)**Don Visión Nocturna****Don Visión Periférica****Limitaciones Horizontal y Sentido Deficiente**

(Olfato y Sordera, -2 Atención con el Olfato y el Oído)

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

FACTICIUS ANIMA

La Inteligencia Artificial representa por otro lado uno de los clásicos terrores tecnológicos de la Ciencia Ficción: la I.A. que por algún motivo u otro desea eliminar a seres humanos; sea porque ha enloquecido, como venganza por los años de esclavitud, por celos, o por la simple curiosidad de que se siente al matar.

Nosotros presentamos un ejemplo de I.A genérico que puede ser usado para gran cantidad de situaciones distintas. Para empezar se puede usar como se usaba Mike en CdB, una I.A. que se ha escapado y está buscando una manera de lograr sus objetivos.

Puede ser una I.A. programada para, por un motivo u otro, fastidiar a los protagonistas: por ejemplo, un enemigo antes de que los jugadores lo maten mete una I.A. en el ordenador de su nave, y esta les va fastidiando a todos los planetas a los que vayan, dejando claras pistas de que el culpable de sus problemas es el enemigo que han matado. O puede servir como patrón para representar las capacidades de una I.A. como Skynet, que por un motivo u otro ha decidido que la Humanidad debe ser exterminada. O puede ser una I.A. que controla un edificio, o incluso una ciudad, y que se vuelve loca y quiere matar a todos los humanos. O quizás no es una I.A. malvada (por lo menos, en apariencia) y quiere ayudar a liberar a los humanos de un gobierno opresor...



La Inteligencia Artificial que presentamos es considerablemente poderosa, capaz desplegar cualquier Programa de la **Lista de Programas para las Reglas Avanzadas** que aparecen en el **Manual de Equipo y Vehículos** (aunque con el límite del NT de la ambientación), pero sus requerimientos a nivel de Procesos son considerables, por lo que no podrá introducirse en todos los ordenadores. Si se le proporciona un Cuerpo hay que cambiar Inmóvil por Cuerpo Sin Mente y aplicarlo al cuerpo.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Coste (PD)	235
Procesos Necesarios	35 Procesos
Ciencia (Informática)	+5
Ciencia (Matemáticas)	+3
Ciencia (Robótica)	+3
Computadora	+5
Comunicaciones	+4
Engañar	+3
Etiqueta	+2
Persuadir	+2
Sensores	+4
Voluntad	+4
AC Mentales	7 AC Mentales
Fatiga	8 / 13 / 16 / 18 / 20

Don Dios en la Máquina
(Horas en lugar de Minutos,
Días en lugar de Horas)

Don Cronómetro Perfecto

Don Memoria Digital

Don Mente Digital

(+7 AC Acciones Mentales)

Limitación Inmóvil

NOTAS:

KRAKEN

KRAKEN MYTHOLOGICUM

Los Kraken son una clase de Animales Fantásticos que provienen de un mito escandinavo y finlandés y que básicamente son calamares gigantes. Los Kraken se han convertido desde entonces en un clásico de cientos de novelas, películas e incluso juegos de rol. El Guardián del Agua de J.R.R. Tolkien parece estar basado en el kraken, y por lo menos ha sido llamado así por muchos, aunque el propio Tolkien no relata los orígenes de esta criatura. El Kraken, se use en un mundo medieval o en uno futurista será uno de los mayores miedos de los marineros (y si se le añade *Volar [Espacio]* y *Sobrevives en el Vacío* será también uno de los mayores miedos de los pilotos espaciales). Se trata de una criatura que puede atacar un barco desde donde es más vulnerable, y puede acabar con facilidad con cualquier persona que se encuentre dentro del agua.

KRAKEN

Coste (PD)	261
Agilidad	+3
Atención	+2
Controlar	+2
Agua	+2
Esquivar	+3
Nadar	+3
Intimidar	+2
Pelea	+4
Sigilo	+1 (+3 vs Escala 4)
Supervivencia	+2
Vigor	+4
Voluntad	+4
INI/AC/MOV	+3 / 10 AC / 3
RD Fatiga	+6 (+2 vs Escala 4)
RD	+4 (0 vs Escala 4)
Bono Daño	+6 (+2 vs Escala 4)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Agarrón (Ataque +4, +1 por cada 2 brazos Adicionales, +10 Daño, +6 vs Escala 4)
Heridas	8 / 13 / 16 / 18 / 20
Fatiga	8 / 13 / 16 / 18 / 20

Don Anfibio (Raza Acuática, MOV 6 sin Nadar)

Don Branquias

(Solo Branquias Raciales)

Don Brazos de Hierro

(+4 Daño Agarrón y Asfixia)

Don Brazos Extra (8 brazos, +3 Agarrón y Asfixiar)

Don Brazos Largos (2m)

Don Controlar Agua (20 m³)

Don Escala 4 (+4 Daño, +4 RD, -2 dificultad impactarle)

Don Radar (1 Fatiga/200m, máximo 2 km)

Don Súper-Rapidez (+3 AC)

Don Visión Nocturna

(Oscuridad Absoluta)

Limitación Sin Piernas

NOTAS:

Los Kraken pueden vivir miles de años (pero como esto no afecta a sus Habilidades el Don Longevo les cuesta 0 PD), y son criaturas considerablemente inteligentes, hasta el punto de ser considerados maliciosos. Se dice que se divierten atacando barcos y jugando con sus presas. Además, según muchos mitos el Kraken es capaz de controlar los elementos, y nosotros hemos decidido proporcionarles la capacidad de controlar el agua.

KUZAAR

PROELATORIS EXCOLO

Procedentes de una raza de depredadores de 4 brazos que adquirió inteligencia. Tienen la piel verde o marrón, siempre correosa y dura. Tienen 4 ojos, 2 al frente y 2 un poco grandes a ambos lados de la cabeza. Tienen doble articulación en las piernas. Tienen garras retráctiles (realmente una garra que sale de la palma de la mano). Tienen largos colmillos, sobre todo los machos, que les sobresalen de la boca. Tienen 4 pechos, unos encima de otros, como un felino o un canino.

Se usen en una ambientación de fantasía o de ciencia-ficción nunca son una raza innovadora así que por lo general serán de los más atrasados de la ambientación. Pero lo suplen con fuerza bruta, de la que tienen de sobra.

La sociedad Kuzaar es altamente sofisticada, y mucho menos violenta de lo que la mayoría de las personas que se los han encontrado piensan. Esto es así porque los que se han encontrado con ellos han sido perseguidos para ser comidos. Y es que se alimentan de sentientes (no únicamente, pero es una parte primordial en su dieta), y esto hace que todo el mundo piense en ellos como bárbaros, cosa que no son, pues tienen una sociedad muy sofisticada, de varios miles de años de antigüedad (si eso es factible en la ambientación, claro).

La escala social de un Kuzaar se mide por aquello que haya capturado. Tras comerse a un sentiente el cráneo es retirado y limpiado, para pasar a formar parte de los trofeos del cazador. Los Kuzaar viven en grupos de cazadores y sus numerosas familias (tanto en planetas como en el espacio) están jerarquizadas por el número e

inteligencia de las presas que se han cazado. El mejor cazador de cada grupo de cazadores se reúne periódicamente en un Consejo de Familias o **Raash'nu** (uno por cada planeta, y uno para aquellos que viven en el espacio, si se da el caso), que trata la política general. El día a día del gobierno es llevado por los 15 mejores cazadores del Consejo de Familias, en lo que se llama el Consejo Continuo o **Raash-var**. Estos consejos, y de hecho todo encuentro entre Kuzaar que no sean de la misma familia, está regido por unas estrictas normas de comportamiento basadas en la pericia de cada cazador. Para esto llevan un collar con el pulgar oponible (o algo similar) de cada sentiente que hayan cazado. *Mentir en el número de piezas que se ha cazado significa la muerte.*

Los Kuzaar comen otra carne aparte de la que han cazado cuando son pequeños, ya que a los varones solo se les permite comer carne de sentiente si la cazan ellos mismos. Por otro lado las mujeres pueden comerla solo si son invitadas por un varón, y si aceptan se convierte en su esposa. Son monógamos, aunque ven con buenos ojos la homosexualidad, sobre todo durante la caza, momento en el que el esposo o esposa no se encuentra presente (y tanto varón como hembra pueden acostarse con otra persona de su mismo sexo para “aliviar la ausencia”). Los Kuzaar tienen una media de 15 hijos durante toda su vida, aunque muchos mueren en cacerías. Viven para la caza, y solo comen aquello que han cazado, incluso con el “ganado” de su planeta. Pero las cacerías son relativamente justas, por lo que cualquiera que sea transportado allí tiene la posibilidad de sobrevivir, ya que liberan a aquel que sobreviva a 10 cacerías, algo casi imposible, eso sí.

En una ambientación de ciencia-ficción desarrollaron su inteligencia al mismo tiempo que otra raza de su planeta (llamado Resnaar), su comida favorita. Se instaló una competición genética entre ambas razas, y al final los Kuzaar ganaron. Esa raza sobrevive como ganado, junto con miembros de todas las razas que se han encontrado, pues si les gusta su sabor se dedican a capturar a un número de personas suficientes de esa raza y la llevan a su planeta natal para que reproduzcan. Hacen lo mismo en ambientaciones de fantasía, pero esto es a una escala menor.

Resnaar - Planeta Mediano (11.300 km de diámetro), 2 satélites, Gravedad 1,3 G, Atmósfera Estándar, Hidrosfera 74%, Climatología Cálida, Temperatura Media en la Superficie 18°C, Riqueza Mineral Normal, Sin Materiales Especiales, Recursos Agrarios Abundantes, 80.000 Habitantes (30% Kuzaar, 70% Ganado), Gobierno Tecnocracia (Cazadores experimentados), NL2, NT 7/8 Armamento y Curación (o según ambientación).

Como puedes ver proporcionamos dos Kuzaar distintos. Uno de ellos es un Kuzaar Primitivo, creado para usar en partidas de NT 1 a 4. El segundo ejemplo que presentamos es de un Kuzaar moderno, en concreto uno nativo del planeta de origen que proporcionamos más arriba. Puede usarse como Antagonista (que es en gran medida para lo que ha sido diseñado), o cambiándole las Heridas y Fatiga por las que damos para la versión Primitiva, usarlo en grupo para proporcionar una fuerza capaz de aplastar al grupo de jugadores más preparado.

Te proporcionamos la Plantilla Racial de los Kuzaar, para que puedas crear más PNJs con los que causar problemas a tus jugadores.

KUZAAR

COSTE: 37 PD

Habilidades Entrenadas: Los Kuzaar se marcarán como Habilidades Entrenadas (independientemente del NT):

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Intimidar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Sigilo.
- ◆ Supervivencia.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una entre Escalar o Nadar.
- ◆ **Talentos:** Equilibrio Perfecto (4PD).

Dones Raciales: Brazos Extra (10 PD), Escala 1 (7 PD) Garras (10 PD), Ojos Adicionales (Visión Periférica, 6 PD) y Resistencia al Daño Físico 1 (8 PD).



KUZAAR PRIMITIVO CAZADOR KUZAAR

Coste (PD)	130	190
Agilidad	+3	+3
Ataque Distancia	-	+3
Atención	+3	+3
Averiguar Intenciones	-	+2
Computadora	-	+1
Comunicaciones	-	+1
Escalar	+1	+1
Esquivar	+2	+3
Etiqueta	-	+1
Intimidar	+1	+2
Nadar	0	+1
Pelea	+3	+3
Pilotar	-	+1
Primeros Auxilios	-	+1
Sensores	-	+1
Sigilo	+3	+2 (+4 por Camaleón)
Supervivencia	+2	+2
Vigor	+4	+4
Voluntad	+2	+2
INI / AC / MOV	+4 / 8 AC / 3	+4 / 8 AC / 3
RD Fatiga	+5 Físico (+4 Físico vs Escala 1)	+5 Físico (+4 Físico vs Escala 1)
RD	+3 Físico (+2 Físico vs Escala 1)	+9 Físico (+8 Físico vs Escala 1)
Bono Daño	+3 (+2 vs Escala 1)	+3 (+2 vs Escala 1)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Garras (Daño +5, +4 vs Escala 1) Agarrón (Ataque +4, Daño +3, +2 vs Escala 1)	Rifle de Pulsos (Daño +6) Garras (Daño +5, +4 vs Escala 1) Agarrón (Ataque +4, Daño +3, +2 vs Escala 1)
Heridas	8 / 9 / 10	8 / 13 / 16 / 18 / 20
Fatiga	6 / 7 / 8	6 / 9 / 11 / 13 / 14

NOTAS:	Talento Equilibrio Perfecto Don Brazos Extra (4 brazos, +1 Agarrón y Asfixiar) Don Escala 1 (+1 Daño, +1 RD) Don Garras (Daño +2) Don Ojos Adicionales (Visión Periférica) Don Resistencia al Daño Físico (+2 RD Físico)	Talento Equilibrio Perfecto Don Brazos Extra (4 brazos, +1 Agarrón y Asfixiar) Don Escala 1 (+1 Daño, +1 RD) Don Garras (Daño +2) Don Ojos Adicionales (Visión Periférica) Don Resistencia al Daño Físico (+2 RD Físico)
---------------	--	--

EQUIPO:

Botiquín de Primeros Auxilios
(NT 8)

Armadura de Nanofibras Táctica
con Metaflex (RD 6, Camaleón)

Rifle de Pulsos (Daño +6, CdF 10A y 3R, Alcance 5/1.000/3.000, Mira Telescópica NT8)

LA PLAGA

FUNUS PESTIS

La Plaga en sí misma no es un Bicho, sino una enfermedad que crea Bichos. La Plaga es una Plantilla que se “coloca” por encima de otras Plantillas del personaje, modificándole para siempre. Es, como las Plantillas de Cambiaformas o las de Elemental una Plantilla sin Habilidades Entrenadas, pues siempre se aplica con una Plantilla Racial (y si se aplica a un humano, este tendrá unas Habilidades Entrenadas u otras dependiendo del NT).

La Plaga es una representación de enfermedad que crea Bichos, y puede aparecer de muchas formas: Científicos al servicio de unas fuerzas militares investigando cómo crear súper-soldados, o intentando resucitar a los muertos para utilizarlos como carne de cañón. Puede que aparezca como efecto secundario de un tratamiento genético, o quizás el tratamiento transgénico revolucionario que teóricamente solucionará el hambre en el mundo tendrá inesperados efectos secundarios. Puede que sea creada por un mago loco que quiere destruir toda vida en la Tierra. También es posible que una “fuerza externa” intervenga en su creación, sea una raza que quiere conquistar la Tierra y que prefiere utilizar técnicas más sutiles para diezmar la vida en el planeta antes que mandar valiosas tropas a morir en la Tierra. O quizás simplemente ha caído un asteroide que llevaba la bacteria mortal, desarrollada hace miles de años en un lejano planeta en una guerra olvidada. O simplemente es la creación de una deidad maligna (o de sus servidores) como parte de sus planes.

Sin importar su procedencia, las Plagas son peligrosas y mortales, aparte del componente añadido del horror que puede suponer el tener que enfrentarse a antiguos amigos y conocidos. Se puede utilizar para crear muchas clases de Criaturas. Las personas que son infectadas por ella pasan por distintas fases hasta que se produce la Transformación. Estas fases no están escritas en piedra, y otras plagas pueden tener otras fases. Las fases de la Plaga son tres: Infección, Incubación y Transformación.

La fase de **Infección** es la más corta de todas. La infección puede producirse por el mordisco o ataque de garra de alguien ya Transformado, por mantener relaciones sexuales con una persona en fase de Incubación (o Transformado, aunque esto será más raro), por una transfusión de sangre de alguien en fase de Incubación (o Transformado), y por cualquier procedimiento que incluya un contacto con sangre o fluidos reproductivos de una criatura infectada por la Plaga.

Cada vez que esto se produce hay que hacer una tirada de Vigor contra **dificultad 11** (se considera Enfermedad a efectos de Resistencia) para evitar ser Infectado. Si se falla la tirada se pasa inmediatamente a la fase de Incubación.

La fase de **Incubación** es la más larga de todas. Su duración depende principalmente de la Voluntad del personaje que sea infectado. Se realiza una tirada de Voluntad **dificultad 11** seis horas después de haber sido Infectado. Si se falla se produce la Transformación, si se pasa se repite la tirada cada 12 horas hasta que se falle. Se considera una tirada contra una Enfermedad a efectos de Rasgos que puedan influir sobre ella, aunque el DJ puede querer modificar esto para reflejar un origen concreto.

Los **efectos de la Incubación** son difíciles de percibir, ya que son síntomas comunes: tos, dificultad para respirar, agotamiento generalizado y somnolencia (y un -1 a toda acción). Aquellos que aguanten más de 18 horas de incubación comenzarán a sufrir fiebres (y un -2 a toda acción). Los que llegan a aguantar 30 horas de Incubación caen inconscientes, y no recuperan la consciencia hasta que sufren la Transformación.

La fase de **Transformación** es muy corta, apenas dura 1 minuto (y en algunas personas menos). Durante ese minuto se pierde todo el pelo del cuerpo, crecen garras, se refuerzan y crecen los caninos y la piel se oscurece a trozos. Durante ese minuto el personaje que sufre la transformación no puede actuar, y al final del minuto se le aplica la Plantilla de los **Transformados por la Plaga**.

Estas Fases son un ejemplo de cómo puede ser una Plaga, pero el DJ es libre de cambiarlas o utilizar unas completamente distintas según cumplan sus intereses. Esta Plaga está diseñada para expandirse con bastante rapidez, y si aparece en varios lugares considerablemente alejados puede llegar a expandirse con bastante facilidad y ser virtualmente imparable. Una posibilidad, si se quiere ralentizar el avance de la Plaga, es hacer que la Incubación sea más larga, o que sea más visible (pudiendo así identificar a los infectados y ponerlos en cuarentena), o ambas a la vez. Otra posibilidad para ralentizar la Plaga es aumentar el tiempo tras el que se hacen tiradas durante la Incubación. Si se quiere acelerar la plaga se pueden cambiar las horas por minutos durante la fase de Incubación. Esto aumentará mucho su ritmo de expansión,

convirtiéndola probablemente en un enemigo al que no se puede derrotar, del que solo se puede huir y quizás ni siquiera eso...

TRANSFORMADOS POR LA PLAGA

COSTE: 35 PD

Esta plantilla se les coloca a los infectados por la Plaga al sufrir la Transformación. Si hay un conflicto entre los Rasgos del personaje y esta Plantilla lo que se indica aquí tiene preferencia.

Dones Raciales: Ataque Físico (Mordisco Daño +2, 11 PD), Garras (10 PD), Servidores (Garras, Mordisco y compartir fluidos, 24 PD).

Limitación: Manos Torpes (-10 PD).



LICHE

MAGUS MORTUUS

Provenientes del género de la Espada y Brujería, un liche (o lich) es una especie de brujo no-muerto: un mago poderoso que se transforma a sí mismo mediante hechizos o rituales para alcanzar la inmortalidad. Los liches son cadavéricos. Poseen un gran manejo de la nigromancia y artes similares, controlando no muertos menores como esqueletos o zombis (creados por medio de Servidores, no de Invocar), y muchas veces llegando a acuerdos con otros más poderosos, como vampiros o sombras, por lo que llegar hasta los Liches propiamente dicho suele ser difícil.

A diferencia de los zombis, que son casi universalmente representados como carentes voluntad propia, un liche retiene toda su mente (que puede ser o no sinónimo de su alma, dependiendo del contexto) y su capacidad de pensamiento consciente. El alma de un liche no se halla contenida en su cuerpo, sino en un objeto externo denominado filacteria, el cual les concede la imposibilidad de morir hasta que el objeto mismo

sea destruido. En muchos relatos la filacteria es su corazón, que se arranca como parte del ritual, pero realmente puede tratarse de cualquier otro objeto.

Por un lado proporcionamos una Plantilla de Liche para que se pueda aplicar a cualquier otra criatura para representar que se ha transformado en un Liche. Por otro lado proporcionamos un Antagonista presentado con el Formato Completo para que el DJ pueda usarlo según le convenga.

LICHE

COSTE: 75 PD

Talento: Tolerancia al Dolor (9 PD)

Dones Raciales: No Duerme (3 PD), Resistencia a la Magia 3 (24 PD), Resistencia a las Enfermedades (8 PD), Resistencia al Veneno (8 PD), Sobrevives en el Vacío (No Respira, Resistencia al Frío 2, 19 PD), Talón de Aquiles (Filacteria, 22 PD) y Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD).

Limitaciones: Sentido Deficiente (Olfato, -6 PD), Sentido Deficiente (Tacto, -9 PD), Sin Curación Natural (-10 PD).



LICHE HUMANO (368 PD, 428 CON EL BASTÓN DEL NIGROMANTE).

Plantillas Raciales: Liche.

Talento: Tolerancia al Dolor (9 PD)

Dones (Raciales): No Duerme (3 PD), Resistencia a la Magia 3 (24 PD), Resistencia a las Enfermedades (8 PD), Resistencia al Veneno (8 PD), Sobrevives en el Vacío (No Respira, Resistencia al Frío 2, 19 PD), Talón de Aquiles (Filacteria, 22 PD) y Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD).

Dones (Origen Mágico): Absorber Salud (Causa Fatiga, 10 PD), Ataque Energético (Causa Fatiga, Daño +6, Alcance 1/15/50, Cono 10, Área 1, Daño de Electricidad o de Frío, 30 PD), Causar Terror 2 (Causa Fatiga, Dificultad 9, Locura 7+Grado de Fracaso, 18 PD), Servidores (Causa Fatiga, proporciona a un cadáver la Plantilla Zombi, Dominar Servidores [hasta 736 PD en Servidores], 35 PD), Volar 1 (Causa Fatiga, Mágico, 12 PD).

Limitaciones: Causa Fatiga (5 Dones de Origen Mágico asociados, -11 PD), Sentido Deficiente (Olfato, -6 PD), Sentido Deficiente (Tacto, -9 PD), Sin Curación Natural (-10 PD).

Habilidades: Absorber Salud (Mágico) +3, Agilidad +3, Armas a 2 Manos +3, Ataque Energético (Mágico) +4 Atención +3, Averiguar Intenciones +2, Causar Terror (Mágico) +3, Ciencia (Alquimia) +3, Conocimiento (Saber Arcano) +5, Esquivar +3, Etiqueta +2, Pelea +3, Vigor +3, Voluntad +4

ATRIBUTOS DE COMBATE:

- ◆ **INI:** +4
- ◆ **AC:** 8
- ◆ **MOV:** 3, MOV 6 Volando
- ◆ **RD Fatiga:** +2 (+4 Enfermedades y Veneno, +6 Frío, +8 Mágico).
- ◆ **RD:** Inmune a Daño. La filacteria: 0 (+2 Enfermedades y Veneno, +4 Frío, +6 Mágico).
- ◆ **Bono al Daño:** +2.
- ◆ **Heridas:** 7/11/14/16/17.
- ◆ **Fatiga:** 8/13/16/18/20.

Equipo:

- ◆ **Bastón del Nigromante:** A 2 Manos, Daño +4, parar con ella cuesta 1 AC menos, Don Invocar (Esqueleto Guerrero x3, Cuesta Fatiga) – 30.000 Cr (o Monedas de Oro o el estándar de moneda que se use).

MANTÍCORA

MANTICHORA MYTHOLOGICUM

La Mantícora es una criatura fantástica proveniente de mitos Persas, y que está relacionada con otras criaturas como el Lamasu (también Persa) o al Esfinge (de origen Egipcio). Podemos encontrar referencias a ella en los relatos de Plinio el Viejo, en su Naturalis Historia, pero aparece mencionada también en textos griegos anteriores.

MANTÍCORA

Coste (PD)	210
Agilidad	+3
Atención	+3
Averiguar Intenciones	+1
Engañar	+1
Escalar	+2
Esquiva	+3
Intimidar	+2
Pelea	+4
Sigilo	0 (+1 vs Escala 2)
Supervivencia	+2
Vigor	+4
Voluntad	+2
INI / AC / MOV	+4 / 9 AC / 4
RD Fatiga	+4 (+2 vs Escala 2)
RD	+2 (0 vs Escala 2)
Bono Daño	+4 (+2 vs Escala 2)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Garras (Daño +6, +4 vs Escala 2) Cola (Ataque +5, Daño +5 +Veneno,+3 vs Escala 2)
Heridas	8 / 9 / 10
Fatiga	6 / 7 / 8

Don Cola (+1 Ataque y Daño +1+Veneno)

Don Escala 2
(Daño +2, +2 RD, -1 dificultad impactarle)

Don Garras (Daño +2)

Don Piernas Extra
(+1 AC + 1 MOV)

Don Venenoso (Veneno Incapacitante Tipo 3)

Don Volar 2
(MOV 15 Volando)

Limitaciones Horizontal y Sin Brazos

NOTAS:

Se trata de una criatura con el cuerpo de un león, alas de murciélago y con cara humana. Su cola lanza unos pinchos venenosos que son capaces de paralizar a la víctima, y además sus garras pueden acabar con cualquier humanoide con facilidad.

En ambientaciones de fantasía es posible que sean producto del experimento de un mago, aunque si ese experimento sucedió hace siglos puede que con el tiempo se hayan convertido en una raza por derecho propio. Pueden usarse también en ambientaciones de ciencia-ficción como alienígenas que vivan en alguna selva extraña. Descríbela como un monstruo de cuatro patas con alas coriáceas y una cola con pinchos, o algo similar sin hacer referencia a animales terrestres y es fácilmente utilizable como criatura alienígena.

MEDUSA

OPHIDIOMORFOS

La Medusa proviene de la mitología griega. Es una de las tres gorgonas, mujeres con el cabello formado por serpientes vivientes. Las dos hermanas mayores de Medusa, Stheno y Euryale eran inmortales, pero Medusa no, y murió a manos de Perseo, lo que probablemente acabó provocando que llamemos Medusa a todas las gorgonas (pues todas ellas podrían convertir a la gente en piedra con su mirada). Debido a su poderosa mirada las imágenes de las gorgonas se usaban para protección, costumbre que permanece hoy aún, pues los Turcos usan aún para protegerse de los malos espíritus unas piedras pintadas en formas de ojo que representan los ojos de Medusa.



Las Medusas aparentan ser mujeres humanas, aunque su piel es escamosa y su pelo son serpientes vivas. Las Medusas pueden transformar sus piernas en una larga cola de serpiente. Están creadas para ser usadas tanto como seres únicos o como una especie por derecho propio, según le interese al DJ.

Principalmente se usarán en ambientaciones de fantasía, pero también pueden ser útiles para ambientaciones modernas o incluso futuristas. Si son una raza es muy posible que sean cazados para ser destruidos por varias religiones, o simplemente por puro temor del resto de razas. Así pues, sean una raza o meros “monstruos” las Medusas vivirán siempre alejadas de la civilización, en cuevas remotas donde no sean molestadas con facilidad.

MEDUSA

Coste (PD)	166
Agilidad	+2
Atención	+3
Ataque Distancia	+3
Causar Limitación	+4
Engañar	+2
Esquiva	+3
Nadar	+1
Pelea	+2
Sigilo	+3
Supervivencia	+2
Vigor	+3
Voluntad	+2
INI / AC / MOV	+3 / 7 AC / 2 (4 Cambiaformas)
RD Fatiga	+3
RD	+2
Bono Daño	+1

Daño Ataques
(con todo aplicado)

Arco (Daño +2)
Cola (Cambiaformas, Ataque +3, Daño +2)

Heridas	7 / 8 / 9
Fatiga	6 / 7 / 8

Don Cambiaformas (Cola [+1 Ataque, +1 Daño], **Súper-Veloz** [+3 MOV] y **Reptador** [-1 MOV])

NOTAS:

Don Causar Limitación
(Limitación Inmóvil + Modificación Petrificado, Vista [10 metros])

Don Súper-Resistencia (+2 RD)

EQUIPO:

Arco Largo (Daño 1, Alcance 5/85/175, 3 AC Recargar)

Como son todas mujeres las Medusas pueden reproducirse con la raza cuya apariencia comparten (por lo general humano, pero quizás hacer Medusas de otras razas puede resultar interesante). Sus hijos son siempre otras Medusas.

MEGALODÓN

KETOS MYTHOLOGICUM

Utilizamos esta criatura para representar dos cosas. Por un lado el Megalodón histórico, una especie extinta de tiburón que vivió durante la Era Cenozoica que llegaba a medir hasta 18 metros de largo y que es uno de los más poderosos depredadores de la historia.

MEGALODÓN

Coste (PD)	228
Agilidad	+4
Atención	+3 (+4 Oído)
Esquivar	+1
Nadar	+4
Intimidar	+2
Pelea	+4
Sigilo	+1 (+3 vs Escala 4)
Supervivencia	+2
Vigor	+5
Voluntad	+5
INI / AC / MOV	+5 / 9 AC / 8
RD Fatiga	+8 (+2 vs Escala 6)
RD	+6 (0 vs Escala 6)
Bono Daño	+8 (+2 vs Escala 6)

Mordisco

Daño Ataques (+14 Daño, +8 vs Escala 6)
(con todo aplicado) **Engullir** (Daño +12 Ácido, +6 vs Escala 6)

Heridas	9 / 15 / 19 / 21 / 23
Fatiga	9 / 15 / 19 / 21 / 23

Talento Sentidos Agudos
(Oído, +1 Atención con el Oído)

Don Ataque Físico

(Mordisco / Daño +6)

Don Anfibio (Raza Acuática, MOV 16 sin usar Nadar)

Don Branquias

(Solo Branquias Raciales)

Don Escala 6

(+6 Daño, +6 RD, -3 dificultad impactarle, x2 MOV)

Don Enredar

(Daño +4, Engullir)

Don Visión Nocturna

(Oscuridad Absoluta)

Limitaciones Sin Brazos y Sin Piernas

NOTAS:

Pero se pueden usar también para representar los Mega-Tiburones que se han vuelto tan comunes y famosos en los últimos tiempos.

El Megalodón se ha usado en muchas obras de ficción, sea de manera directa o como Mega-Tiburón, y continúa siendo uno de los monstruos más comunes cuando necesitas un monstruo marino. De hecho en los últimos años hemos visto un resurgir en el género, que ha llegado hasta el absurdo y más allá, para deleite de muchos. Presentamos un solo ejemplo de Megalodón, pero puede ser usado fácilmente como tiburón reduciendo su Escala.

MOMIA

REX MORTUUS

Las Momias son muertos vivientes que se crean a través de un complicado proceso ritual por el que se remueven los órganos, que se reemplazan con diversas sustancias y plantas. Tras el proceso el cuerpo es embalsamado y cubierto de telas y convertido en un muerto viviente. Las Momias no suelen tener voluntad propia, y sirven como guardianes de tumbas y templos, pero las Momias de indi-

viduos especialmente poderosos pueden retener parte, si no toda la voluntad que tenían en vida, e incluso algunos de sus poderes.

Como con otros muertos vivientes proporcionamos la Plantilla sin Habilidades Entrenadas para que se aplique a otra Plantilla (o personaje) y crear así una Momia del tipo deseado. Además, proporcionamos 2 ejemplos de Momias, una Momia Guardian y un Faraón Momificado considerablemente poderoso.

MOMIA (38 PD):

Talentos: Tolerancia al Dolor (9 PD)

Dones Raciales: Absorber Salud (10 PD), No Duerme (3 PD), Resistencia a la Magia 3 (16 PD), Resistencia a las Enfermedades (8 PD), Resistencia al Veneno (8 PD), Sobrevives en el Vacío (No Respira, Resistencia al Frío 2, 19 PD), Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD).

Limitaciones: Lento (-7 PD), Mudez (-10 PD), Sentido Deficiente (Olfato, -6 PD), Sentido Deficiente (Tacto, -9 PD), Sin Curación Natural (-10 PD).



MOMIA GUARDIANA

FARAÓN MOMIFICADO

Coste (PD)	120	189
Absorber Salud	+4	+4
Agilidad	+2	+3
Ataque Melé	+3	+4
Atención	+2 (0 Olfato y Tacto)	+3 (+1 Olfato y Tacto)
Escalar	+1	+1
Esquivar	+1	+1
Pelea	+4	+4
Sigilo	+1	+1
Vigor	+2	+4
Voluntad	+2	+4
INI / AC / MOV	+2 / 6 AC / 1	+4 / 8 AC / 2
RD Fatiga	+1 (+3 Enfermedades y Veneno, +5 Frío, +5 Mágico)	+5 (+7 Enfermedades y Veneno, +9 Frío, +9 Mágico)
RD	0 (+2 Enfermedades y Veneno, +4 Frío, +4 Mágico)	4 (+6 Enfermedades y Veneno, +8 Frío, +8 Mágico)
Bono Daño	+1	+2
Daño Ataques (con todo aplicado)	Absorber Salud (Daño +3) Cimitarra (Daño +3)	Absorber Salud (Daño +4) Espadón (Daño +6)
Heridas	6 / 7 / 8	8 / 9 / 10
Fatiga	6 / 7 / 8	8 / 9 / 10

NOTAS:

Talento Tolerancia al Dolor
(Ignora negativos de Herido)

Don Absorber Salud (Daño +2, Ignora RD, cura los PV que haya hecho)

Don No Duerme

Don Resistencia a la Magia 2 (+4 Resistir hechizos o +4 RD contra Daño Mágico)

Dones Resistencia a las Enfermedades y Resistencia a los Venenos (+2 tiradas para resistir Enfermedades y Venenos)

Don Sobrevive en el Vacío (No Respira, Resistencia al Frío 2: RD 4 vs Frío)

Don Visión 'Nocturna (Oscuridad Total)

Limitación Lento (-1 MOV)

Limitaciones Sentido Deficiente
(Olfato y Tacto, -2 Atención con el Olfato y el Tacto)

Limitación Sin Curación Natural
(no se cura por sí mismo, solo por medio de magia)

Talento Tolerancia al Dolor
(Ignora negativos de Herido)

Don Absorber Salud (Daño +2, Ignora RD, cura los PV que haya hecho)

Don No Duerme

Don Resistencia a la Magia 2 (+4 Resistir hechizos o +4 RD contra Daño Mágico)

Dones Resistencia a las Enfermedades y Resistencia a los Venenos (+2 tiradas para resistir Enfermedades y Venenos)

Don Sobrevive en el Vacío (No Respira, Resistencia al Frío 2: RD 4 vs Frío)

Don Súper-Resistencia 2 (+4 RD)

Don Visión 'Nocturna (Oscuridad Total)

Limitación Lento (-1 MOV)

Limitaciones Sentido Deficiente
(Olfato y Tacto, -2 Atención con el Olfato y el Tacto)

Limitación Sin Curación Natural
(no se cura por sí mismo, solo por medio de magia)

EQUIPO:

Cimitarra (Daño +2)

Espadón

(A 2 Manos, Daño +4, si el daño realizado es 2 o más, el daño aumenta en 1)

NECRÓFAGO

DEVORATII MORTUUS

También conocidos como gules o ghouls, los necrófagos son un tipo de muertos vivos que se alimenta de la carne de los cadáveres. De hecho, en algunos mitos es el alimentarse de carne de personas enterradas lo que les convierte en Necrófagos, aunque en otros mitos son demonios, y en muchos relatos modernos se les representa como una especie por derecho propio. En algunos mitos árabes son capaces de cambiar de forma, y aunque nosotros no presentamos esa clase de Necrófago, es tan sencillo como añadirle una plantilla de Cambiaformas.

Presentamos un necrófago inspirado en los Gules de Lovecraft. Se trata de personas de cualquier raza que por un motivo u otro comen carne de una criatura sentiente que ha sido enterrada, una cierta cantidad de veces (por lo general 6, aunque si el número relacionado con el mal es otro, será ese número de veces) y eso les transforma en Necrófagos. Esta transformación al principio no supone un cambio de apariencia, pero progresivamente se irá pareciendo a un cadáver, y tras varios meses de consumo el Necrófago podrá ser identificado como tal.

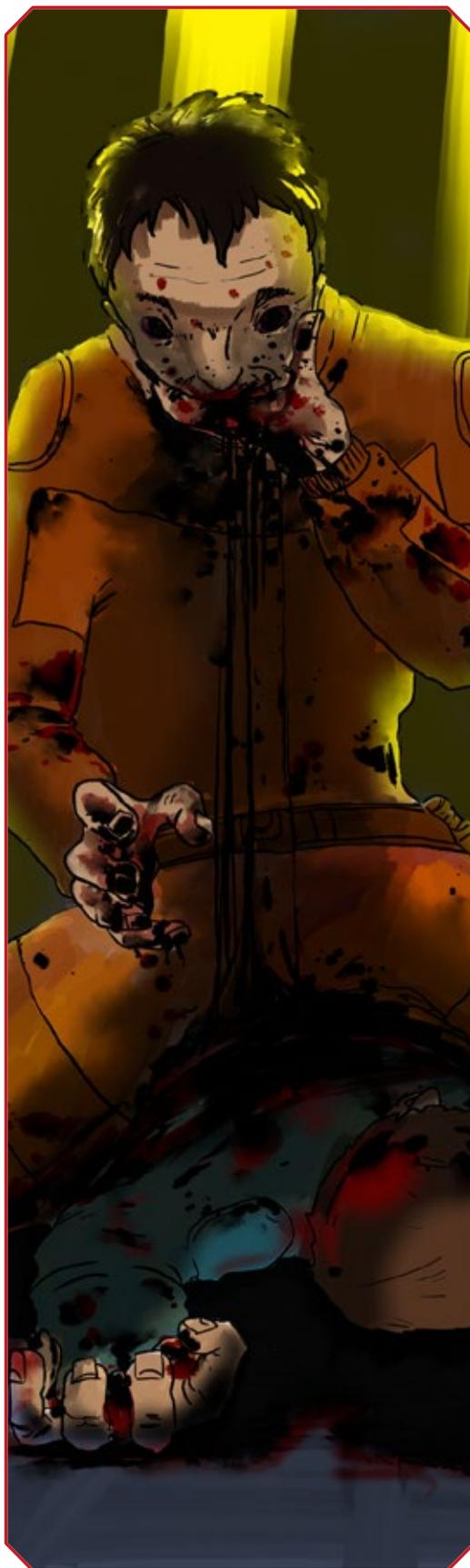
Tras la sexta (o el número elegido de veces) ingesta de carne de sentiente enterrado el personaje obtendrá la Plantilla de Necrófago (que como con otros muertos vivos, proporcionamos sin Habilidades Entrenadas).

NECRÓFAGO (14 PD):

Talentos: Tolerancia al Dolor (9 PD)

Dones Raciales: No Duerme (3 PD), Resistencia a las Enfermedades (8 PD), Resistencia al Veneno (8 PD), Sobrevives en el Vacío (No Respira, Resistencia al Frío 2, 19 PD), Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD).

Limitaciones: Dependencia (carne de cadáver de criatura sentiente, Diario, -14 PD), Sentido Deficiente (Mal de la Vista, -7 PD), Sentido Deficiente (Tacto, -9 PD), Sin Curación Natural (-10 PD).



OGRO

06 JOTNAR

Los Ogros, criaturas gigantescas y bastante peludas que se alimentan de carne de sentiente (no como necesidad, ya que cualquier carne les alimenta, sino por gusto) son un mito que se encuentra en muchas culturas.

OGRO

Coste (PD)	219
Agilidad	+3
Ataque Melé	+3
Atención	+3
Escalar	+1
Esquivar	+2
Etiqueta	+1
Intimidar	+3
Magia	+4
Pelea	+3
Sigilo	0 (+1 vs Escala 3)
Supervivencia	+1
Vigor	+4
Voluntad	+4
INI / AC / MOV	+3 / 7 AC / 3
RD Fatiga	+7 (+4 vs Escala 3)
RD	+5 (+2 vs Escala 3)
Bono Daño	+5 (+2 vs Escala 3)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Espadón (Daño +9, +6 vs Escala 3, si el daño realizado es 2 o más, el daño aumenta en 1) Ataque Energético (Daño +6 de Fuego)
Heridas	8 / 13 / 16 / 18 / 20
Fatiga	8 / 13 / 16 / 18 / 20

NOTAS:

Don Escala 3 (+3 Daño, +3 RD, -1 dificultad impactarle)
Don Súper-Resistencia (+2 RD)
Don Ataque Energético (Origen Mágico, Daño +6, Alcance 1/15/50, Modificaciones Cono 10 y Daño de Fuego)

Don Campo de Fuerza (Origen Mágico, RD 2+Grado de Éxito)

Don Dominación (Origen Mágico, Dominación Mental)

Limitación Causa Fatiga (Dones de Origen Mágico)

EQUIPO:

Espadón (A 2 Manos, Daño +4, si el daño realizado es 2 o más, el daño aumenta en 1)

La versión que se ha hecho popular proviene de algunas culturas del norte de Europa, aunque no está claro el origen del término, ya que algunos piensan que es una derivación de los Ogyr (terribles) celtas, otros que proviene de Orcus (dios del submundo romano), otros piensan que proviene de Og (el último de los gigantes hebreos). Pero el hecho de que existan mitos similares en otras muchas culturas, como el Oni japonés, el Ojáncanu cántabro, la versión musulmana del mito (que es una especie de ogro vampiro), o los trols escandinavos imposibilitan conocer su origen exacto. En algunos mitos los ogros pueden cambiar de forma, en otros son poderosos hechiceros, mientras que en otros son simples bestias estúpidas.

Los Ogros que presentamos nosotros están emparentados con los Gigantes, con los Hombres-Árbol, con los Trolls y con los Yetis, y son poderosos hechiceros (auténtico motivo de los distintos poderes que tienen en distintos mitos). Presentamos un ejemplo de Ogro que tiene 57 PD en Dones de Origen Mágico (junto con la Limitación Causa Fatiga que al estar asociada a 3 Dones proporciona 9 PD). Crear un Ogro distinto es tan sencillo como adquirir esos mismos PD en otros Dones de Origen Mágico distintos.



PROFUNDOS

ABYSSUS AVERSABILIS

Los Profundos provienen directamente de la obra de Lovecraft. Se trata de criaturas humanoides con cabezas de pez y grandes ojos saltones. Además tienen agallas en torno al cuello y manos palmeadas que forman garras. Son de color gris verdoso, con el vientre blanquecino y la piel resbaladiza cubierta de escamas. Suelen habitar bajo el agua, pero solo en océanos y mares, nunca en agua dulce. De todas formas pueden moverse libremente por tierra.

Los Profundos que presentamos, pese a ser una raza humanoide, adoran y sirven a los Ulushthr, y por ello se encuentran en la sección de Bichos. Es posible verlos colaborar con Shullus, e invocan a Shoggoth para que les sirvan. En partidas de ciencia-ficción serán una raza alienígena que sirva a los Ulushthr, expandiendo el caos que representan desde los océanos de los planetas. Aunque evidentemente el DJ puede ignorar todo esto y usarlos como le resulte interesante para sus partidas. Además de la Plantilla proporcionamos 3 Profundos: un Guerrero Profundo para NT 1 a 4, un Profundo Infiltrado entre los humanos, de NT 5 y un Psiónico Profundo de NT 7 a 9 diseñado como Antagonista.

Los Profundos pueden tener Dones de Origen Psiónico o Mágico, según la ambientación, aunque deben adquirirlos asociados a la Limitación Poder Inestable para representar que dichos Dones provienen de los Ulushthr.

PROFUNDOS

COSTE: 28 PD

Habilidades Entrenadas: Los Profundos se marcarán como Habilidades Entrenadas (independientemente del NT):

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Engañar.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Nadar.
- ◆ Pelea.

- ◆ Sigilo.
- ◆ Supervivencia.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.

Dones Raciales: Anfibio (4 PD), Branquias (3 PD), Garras (10 PD), Membrana Ocular (3 PD), Resistencia al Frío (8 PD) y Visión Nocturna (5 PD).

Limitación: Manos Torpes (los profundos tienen herramientas que ignoran esto, pero el resto de razas no, -5 PD).

Opcional: Los Profundos son servidores de los Ulushthr, que representan el Caos, y por lo tanto pueden tener mutaciones que les proporcionen **cualquier Don Racial**.

PROYECTO ROBOSOLDIER

FACTICIUS MACHINA

El Proyecto Robosoldier fue el intento del ejército de los Estados Unidos (o de la nación que creas conveniente, en Walküre probablemente Japón, en cuyo caso es el proyecto **Robotto Heishi**) de crear un soldado fuerte y resistente, que no necesitase comer, obedeciese ordenes sin rechistar, pero aun así tuviese la suficiente iniciativa y capacidad de análisis para tomar decisiones en el campo de batalla. El prototipo fue todo un éxito. Pero eso es lo que quería que pareciese la persona (o gobierno, empresa, organización, etc. A discreción del DJ) **que los saboteó**.

Primero se hicieron 50 ejemplares, y fueron tan efectivos que el gobierno enseguida ordenó la fabricación de 10.000 ejemplares. Cuando los primeros 500 nuevos ejemplares estuvieron finalizados el sabotaje se activó y una subrutina oculta en los 551 Robosoldier borró los comandos que les hacían obedecer órdenes, les programó un mayor instinto de supervivencia y quién sabe qué más.

No tardaron en surgir problemas en las misiones en las que participaban los Robosoldier, por lo que el Gobierno dio orden de apagar temporalmente a los soldados mecánicos para comprobar donde estaba el error. Cuando fueron a ser apagados los Robosoldier se rebelaron todos al unísono (sin importar su

	GUERRERO PROFUNDO	PROFUNDO INFILTRADO	PSIÓNICO PROFUNDO
Coste (PD)	81	155	225
Agilidad	+2	+3	+3
Ataque Distancia	-	+2 (+1 objeto no adaptado)	+2 (+1 objeto no adaptado)
Atención	+2	+3	+3
Averiguar Intenciones	-	+2	+1
Computadora	-	-	+1
Comunicaciones	-	+1	+1
Engañar	+1	+3	+2
Esquivar	+2	+1	+1
Etiqueta	-	+1	+2
Intimidar	+1	+1	+1
Nadar	+2	+1	+2
Pelea	+2	+3	+3
Poderes Psiónicos	-	-	+4
Sensores	-	-	+1
Sigilo	+1	+2	+1
Supervivencia	+1	+1	+1
Vigor	+2	+3	+2
Voluntad	+2	+3	+4
INI / AC / MOV	+2 / 6 AC / 3	+4 / 8 AC / 3	+4 / 8 AC / 3
RD Fatiga	+1 (+3 Frío)	+1 (+3 Frío)	+1 (+3 Frío)
RD	0 (+2 Frío)	0 (+2 Frío)	0 (+2 Frío)
Bono Daño	+1	+1	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Garras (Daño +3)	Revolver .38 (Ataque +1, Daño +4) Garras (Daño +3)	Garras (Daño +3)
Heridas	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9	6 / 9 / 11 / 13 / 14
Fatiga	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9	8 / 13 / 16 / 18 / 20

NOTAS:

Don Anfibio
(MOV 6 sin usar Nadar)
Don Branquias
Don Garras (Daño +2)
Don Resistencia al Frío
(+2 RD Frío)
Don Visión Nocturna
Limitación Manos
Torpes
(-1 manos si objeto no adaptado)

Don Anfibio
(MOV 6 sin usar Nadar)
Don Branquias
Don Garras (Daño +2)
Don Resistencia al Frío
(+2 RD Frío)
Don Visión Nocturna
Limitación Manos
Torpes
(-1 manos si objeto no adaptado)

Don Anfibio
(MOV 6 sin usar Nadar)
Don Branquias
Don Garras (Daño +2)
Don Resistencia al Frío (+2 RD Frío)
Don Ataque Mental (Origen Psiónico, Daño +6 de Fatiga o Cerebral, Alcance 1/15/50)
Don Control Mental (Origen Psiónico, Alcance 6 metros)
Don Ilusiones (Origen Psiónico, Auditivas, Volumen 12m³)
Don Parpadeo (Origen Psiónico)
Don Visión Nocturna
Limitación Causa Fatiga
(Dones de Origen Psiónico)
Limitación Manos Torpes
(-1 manos si objeto no adaptado)

EQUIPO:

-

Revolver .38
(No Adaptado, Daño +4, Alcance 3/120/350, CdF 3S, Cargador 6)

El personaje llevará un arma adecuada a su NT, y probablemente dicha arma esté adaptada a sus Manos Torpes

lugar en el globo, ya que están conectados por red entre sí). Mataron a muchos soldados ese día, y 38 de ellos fueron destruidos pero desde entonces nadie sabe dónde están los 513 Robosoldier que quedan, ni qué están haciendo.

Proporcionamos a continuación la Plantilla de Robosoldier, como se puede ver un robot mucho más potente que los otros Robots que presentamos en el **Manual de Equipo y Vehículos**, del que además existen muchos modelos. El Robosoldier tiene 300 PD, lo que tras restar los costes de la Plantilla deja 191 PD para gastar en Habilidades.



ROBOSOLDIER (NT 8) COSTE: 107 PD (17 MENTE, 90 PD CUERPO)

Se trata de robots diseñados por y para el combate. La Plantilla incluye tanto el Cuerpo sin Mente como la Mente Digital, y todos los Dones y Limitaciones del cuerpo y de la IA. La IA puede salir de la mente, pero necesita unas instalaciones específicas (sus conectores son únicos) y que solo posee el gobierno de los Estados Unidos (o quien los haya creado).

Habilidades Entrenadas de la Mente: Los Robosoldier se marcarán como Habilidades Entrenadas de la Mente:

- ◆ Computadora.
- ◆ Comunicaciones.
- ◆ Electrónica.
- ◆ Mecánica.
- ◆ Sensores.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una Ciencia o Conocimiento cualesquiera.

Habilidades Entrenadas del Cuerpo: Los Robosoldier se marcarán como Habilidades Entrenadas del Cuerpo:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Vigor.

Talentos del Cuerpo (Total 32 PD): Infatigable 1 (9 PD), Orientación 1 (4 PD), Sentidos Agudos (Vista 1 y Oído 1, 10 PD), Tolerancia al Dolor (9 PD).

Dones Raciales de la Mente (Total 28 PD): Memoria Eidética (7 PD), Mente Digital (18 PD), No Duerme (3 PD).

Dones Raciales del Cuerpo (Total 97 PD): Ataque Energético (Daño +2 de Electricidad, Alcance 1/15/50, 14 PD), No Respira (7 PD), Daño Mejorado (10 PD), Garras (10 PD), Reactor Interno (3 PD), Sobrevives en el Vacío (No Respira y Tolerancia al Frío 2) (19 PD), Súper-Resistencia 2 (20 PD), Telecomunicación (Tecnológica) (7PD), Visión Nocturna (Oscuridad Total, 7 PD).

Limitaciones de la Mente (Total -11 PD): Reprogramable (-11 PD).

Limitaciones del Cuerpo (Total -39 PD): Cuerpo Sin Mente (-5 PD), Duración Limitada (8 horas) (-8 PD), Producido en Serie (-16 PD), Sin Curación Natural (-10 PD).

SHEHOL

TENEBRIS HOSTEM

En muchas ambientaciones, sobre todo en muchas de fantasía, hay algún tipo de antagonista que es más poderoso que el resto. En unas ambientaciones son entidades o dioses del Caos (representados por los Ulushthr y sus servidores), que en muchas ambientaciones se representan como entidades que vienen de más allá de la realidad, o provenientes de la auténtica realidad del universo (según Lovecraft). En otras ambientaciones son entidades o Demonios del Orden, como los que representan los Whil'lë, que se podrían usar también para representar algunos de los Demonios cristianos (los provenientes de ángeles caídos, ya que no todos los demonios tienen ese origen en la mitología cristiana). En otras ambientaciones son los Dragones, y seguro que los DJs piensan muchos antagonistas últimos para su ambientación. Shehol está por encima de todos ellos, ya que Shehol no ataca a un mundo o una realidad en concreto, Shehol consume realidades.

Shehol es una entidad que consume universos convirtiéndolos en Shehol. Se transmite visualmente, por la sangre, por sistemas informáticos e incluso como idea (y de hecho, si Shehol existiese, este libro probablemente te convertiría en un Mirado por el Vacío) infectando todo aquello con lo que entre en contacto (incluso las sustancias inertes son transformadas al final en una manifestación de Shehol, cuando todos los seres vivos de un universo han sido transformados). Además, Shehol es una entidad Psiónica y, aunque los que tienen Dones con dicho Origen son especialmente resistentes a ser Mirados por el Vacío, cuando son poseídos sus poderes aumentan de manera exagerada, lo que los convierte en los mejores defensores del universo, a la vez que sus peores enemigos si caen bajo el influjo de Shehol.

Aquellos que pasan a estar bajo el influjo de Shehol no se vuelven bestias sin mente (salvo los infectados por la Plaga de Shehol, ver más abajo), sino que conservan sus conocimientos y buena parte de sus perso-

nalidades. Simplemente sus prioridades se ven reorganizadas de tal forma que servir a Shehol se convierte en una prioridad, aunque en cualquier momento el Vacío (sobrenombre que recibe Shehol) puede tomar el control total de esta persona si es necesario. En términos de juego esto se representa con el Aspecto **Mirado por el Vacío**.

Nadie sabe cómo apareció Shehol. Su universo natal había sido consumido por completo por Shehol cuando llegaron visitantes de otro universo, y sin poder evitarlo le mostraron la existencia de otras realidades. Shehol no tardó en averiguar cómo atravesar la barrera entre planos y comenzó a infiltrarse en otros universos, a ir infectando a gente en otras realidades y, en definitiva, a ir consumiendo toda la existencia. Ahora mismo, Shehol domina ya 9 realidades y está asaltando otras 5 realidades, o más.

Shehol utiliza agentes muy distintos y propios de cada universo para lograr sus planes. Cuando alguien resulta **Mirado por el Vacío** puede ser cambiado por Shehol para que se adecue a sus necesidades, pero solo puede cambiar a aquellos Mirados por el Vacío que acepten sus ofertas directamente (Shehol puede comunicarse con todos los Mirados si así lo desea) o que tengan Humanidad 15 o menos. Los Dones que el Vacío proporciona tienen Origen Vacío (ver barra lateral).

Aparte, Shehol utiliza unos artefactos psiónicos llamados **Speculum Vorago**. Son artefactos de gran poder Psiónico traídos desde otro universo, y se pueden usar por sus seguidores de muchas formas.

LOS MIRADOS POR EL VACÍO

Los Mirados por el Vacío son aquellos que han visto alguna de las formas de Shehol, o se han visto expuestos a él y no han podido evitar que una parte de Shehol entre en ellos. En juego, esto se representa con el **Aspecto Mirados por el Vacío**. Cualquiera que mire el Vacío (ya sea por entrar en una mente ya infectada por Shehol, porque alguien infectado entre en la mente de otro, o porque ve directamente la brecha que deja un Infectado por la Plaga al inmolarse), o que de otra forma entre en contacto

con él, como por ejemplo entrar en contacto con sangre de un Mirado por el Vacío, ver una imagen de Shehol en su universo, conectarse mentalmente a un ordenador infectado, o mil posibilidades más, tiene que hacer una **Tirada de Locura (Efectos Psicológicos) de Dificultad 9** y un aumento en **Locura de 7**. Si se falla la tirada, aparte de obtener Locura, se obtiene el Aspecto Mirado por el Vacío.

Estar Mirado por el Vacío no significa que uno cambie radicalmente de personalidad (salvo quizás con las personas más débiles de mente), sino que es algo más insidioso, por lo menos al principio. El Vacío irá tentando al personaje (si un jugador está Mirado por el Vacío esto se representa con los distintos puntos de Destino que el DJ deberá ir ofreciendo al jugador para que este actúe en beneficio de Shehol) y, a medida que este vaya cayendo en las tentaciones, el Vacío tentará más y más, hasta

que al final la persona pierda su voluntad y sea parte del Vacío por completo.

Aun así, el Vacío puede llegar a tomar el control de un Mirado en caso de necesidad. Esta violación mental suele ser breve, ya que solo los más consumidos por Shehol no se resisten a algo así. Intentar resistirse a este control total de Shehol requiere una Tirada de Voluntad de **Dificultad 11**. Si se falla la tirada, se perderá por completo el control durante un turno, y **se perderá también 1 Punto de Humanidad**. El siguiente turno podrá intentar otra tirada, y así hasta que se libere (con las consiguientes pérdidas de Humanidad si se falla) o Shehol deje de necesitar sus servicios. Shehol rara vez vuelve a intentar controlar de nuevo a alguien que se ha liberado justo tras esa liberación, aunque sí pasado un tiempo.

DONES DE ORIGEN VACÍO

Shehol puede proporcionar Dones a cualquier **Mirado por el Vacío** que acepte voluntariamente dichos dones, o que tenga Humanidad 15 o menos. Dichos Dones tienen el Origen Vacío.

Requisito: Tener el Aspecto *Mirado por el Vacío* y, o aceptar voluntariamente el Don, o tener Humanidad 15 o menos.

Modificación al Coste en PD: Cuando un personaje adquiera uno o varios Dones con el Origen Vacío deberá adquirir una la Limitación *Causa Fatiga* asociada a los Dones de Origen Vacío. Esta Limitación *proporciona 6 PD +1 por cada Don asociado* (7 PD por 1 Don, 8 PD por 2 Dones, etc.), y todos los Dones Asociados se ven afectados por ella (o sea, el personaje obtendrá Fatiga al usarlos).

Otras Consideraciones:

- Un personaje puede tener tantos Dones de Origen Vacío como el doble de su *Voluntad*. Si en una misma ambientación hay Dones de Origen Mágico, Psiónico y/o Religioso la suma de Dones de dichos Orígenes no puede superar el doble de la *Voluntad* del personaje.
- Si el Don tiene Origen Vacío y se pretende usar en un combate, si no **Requiere Habilidad** y no tiene ningún mecanismo para ser activado, el DJ **puede** solicitar que al principio del combate el personaje gaste 3 AC y realice una tirada de *Voluntad contra dificultad 7 para representar que el personaje ha usado un poder*, aunque algunos Dones que no **Requieren Habilidad** sin mecanismos ya tienen reglas concretas y específicas del Don a este respecto, a veces muy distintas.
- Los Dones de Origen Vacío se consideran como Dones de Origen Psiónico a la hora de interactuar con otros Dones y sus efectos.
- La Lista de Dones de Origen Vacío es exactamente igual a la Lista de Dones de Origen Racial.

Pero Shehol en realidad prefiere tentar. Cada vez que una persona Mirada acepte un Punto de Destino ofrecido por Shehol, **sin saberlo perderá 5 Puntos de Humanidad**. Es importante que el DJ lleve las cuentas de Humanidad en secreto, y si un personaje ve sus puntos reducidos a 15 o menos, estará completamente influenciado y controlado por el Vacío y fallará automáticamente todas las Tiradas de Voluntad que tenga que hacer para resistirse a su influencia. Si deja de jugar con ese personaje ya es cosa entre el DJ y el jugador, aunque nosotros recomendamos que no se siga jugando con el personaje y que se convierta en un Antagonista.

Los Mirados por el Vacío tienen un último efecto a tener en cuenta. Su concentración en un punto hace que en ese lugar el Vacío presente en otras realidades e intentando entrar en la nuestra pueda penetrar e insuflar un lugar con su presencia psíquica. Básicamente cuando haya más de 100 Mirados presentes en un lugar, aquellos Mirados que tengan tanto Dones de Origen Vacío como Dones de Origen Psiónico pueden usar dichos Dones ignorando todo coste en Fatiga de los mismos.

LOS QUE MIRAN EL ABISMO

Como hemos dicho, Shehol puede mutar y cambiar a cualquier **Mirado por el Vacío**, pero solo si este lo acepta o si tiene Humanidad 15 o menos. A los que transforma normalmente se convierten en lugartenientes suyos. Estos reciben el nombre de **Los Que Miran el Abismo**, aunque Shehol puede modificar razas enteras para que le sirvan, y lo ha hecho en más de un universo. Si es el caso dicha raza recibirá un nombre distinto a Los Que Miran el Abismo. Shehol muchas veces organiza a sus seguidores como sectas en las que uno de Los Que Miran el Abismo es un líder. Algunas veces intentando camuflarse entre religiones ya existentes e intentando usar los Dones que da a sus seguidores como provenientes de un Dios, sobre todo entre sociedades primitivas.

Shehol dará Dones dependiendo de sus necesidades. Si necesita fuerzas de choque bus-

cará razas provenientes de depredadores e intentará controlarlos para luego darles Dones que potencien sus fortalezas y así conseguir fuerzas de choque imparables. Sin embargo, si busca agentes de infiltración es posible que en lugar de potenciar las capacidades de una raza, le de capacidades que complementen lo que es capaz de hacer. Así pues, en cada Universo los agentes de Shehol serán variados y muy distintos. Es posible que incluso consiga subvertir a alguno de los Bichos de dicha ambientación y convertirlos en variantes distintas al original. La Plaga, por ejemplo, puede convertirse fácilmente en La Plaga de Shehol, transmitiendo la consciencia del Vacío en la forma del Aspecto Mirado por el Vacío a aquellos que la Plaga infecta, aparte de la propia infección de la Plaga.

SPECULUM VORAGO

Los **Speculum Vorago** (o Espejos del Abismo) son artefactos de gran poder Psiónico traídos desde otro Universo. Pueden adoptar formas muy distintas aunque normalmente parecen ser piedras negras perfectamente redondas del tamaño de un puño. Son, ante todo, un artefacto de Corrupción.

- Solo con mirarlo hay que hacer una **Tirada de Locura (Shock Traumático)** de **dificultad 7** u obtener **5 Puntos de Locura** (técnicamente mirar un Speculum Vorago es enfrentarse a un Nivel de Terror 1). Si se falla la tirada aparte del efecto que se sufra, **se siente un impulso enorme de tocarlo**, que podrá resistirse con una Tirada de Voluntad de **dificultad 9**.
- Si se toca, hay que hacer una **Tirada de Voluntad** de **dificultad 9** o perder **1 Punto de Humanidad**. Esto se debe hacer cada turno que se esté en contacto con el Speculum Vorago, por lo que cualquier persona que lo use de manera habitual pasará pronto a tener Humanidad 15 o menos.
- Si se intenta conectar psiónicamente con él (o si alguien con Dones de Origen Psiónico lo toca) hay que hacer una **Tirada de Voluntad** de **dificultad 9**, si se falla se obtendrá el Aspecto **Mirado por el Abismo**.

Aquellos que tengan el Aspecto **Mirado por el Abismo** y que toquen continuamente un **Speculum Vorago** obtienen los siguientes beneficios (aparte de perder Humanidad tal como se ha descrito más arriba):

- Pueden gastar Puntos de Fatiga para obtener un **+1 por cada Punto de Fatiga a las Tiradas de Habilidad de Dones que Requieran Habilidad** (y pudiendo gastar como máximo hasta *Gravemente Fatigado*).
- Tienen una reserva diaria total de **50 Puntos de Fatiga** (si se usan las reglas de Maná, es un Contenedor de 50 Puntos de Maná) para usar en poderes psiónicos que el propietario ya conozca, **y que puede combinarse con el anterior uso del Speculum**.
- Puede usar los Dones **Augurios** y **Psicometría**, *sin coste alguno en Fatiga* y usando el poder con su Habilidad de Voluntad.

Por algún extraño motivo Shehol solo puede crear e introducir un total de **33 Speculum Vorago en cada Universo**.

SHOGGOTH

MILES AVERSABILIS

Los Shoggoths son criaturas creadas por Lovecraft que aparecen por primera vez en un soneto, y son expandidos en Las Montañas de la Locura, donde se les describe así:

“Era algo horrendo e indescriptible, mayor que un vagón de metro; una congestión informe de burbujas protoplasmáticas, vagamente luminiscentes, y con millares de ojos temporales formándose y deshaciéndose como pústulas de luz verdosa por toda la masa que, llenando el túnel ante nosotros, avanzaba a pasos de carga, aplastando a los frenéticos pingüinos y serpenteando por el reluciente suelo que él y los de su especie habían mantenido maléficamente limpio. Oíamos el arcano grito burlón, que decía ¡Tekeli-li! ¡Tekeli-li!”

Los Shoggoths que presentamos a continuación han sido creados por los Ulushthr como servidores en sus laboratorios infernales. Aunque la leyenda que dice que los Ulushthr fueron los creadores de las razas alienígenas, esta cuenta también que cuan-

do habían creado todas las razas (excepto las humanas, que el mismo mito atribuye a los Whil'lë) con el material que les sobraba crearon a los Shoggoth. Sea cual sea la realidad de su nacimiento, los Shoggoths son fieles servidores de los Ulushthr, y cumplen la misma función que los Ángeles Negros cumplen para los Whil'lë, servir de tropas de choque.

SHOGGOTH

Coste (PD)	296
Agilidad	+4
Ataque Físico	+4
Atención	+4
Causar Terror	+3
Escalar	+2
Esquivar	+4
Pelea	+4
Sigilo	+2
Supervivencia	+2
Vigor	+4
Voluntad	+4
INI / AC / MOV	+6 / 10 AC / 3
RD Fatiga	+8
RD	+6
Bono Daño	+2
Daño Ataques (con todo aplicado)	Mordisco (Daño +8) Cola (Ataque +5, Daño +3) Garras (Daño +4)
Heridas	8 / 13 / 16 / 18 / 20
Fatiga	8 / 13 / 16 / 18 / 20

NOTAS:

- Don Ataque Físico** (Mordisco / Daño +6)
- Don Aumentar de Tamaño** (Graduable, de Escala 0 a Escala +4, Minutos en lugar de Turnos)
- Don Brazos Extra** (8 brazos, +3 Agarrón y Asfixiar)
- Don Brazos Largos** (2m)
- Don Causar Terror 2** (Dificultad 9, Locura 7)
- Don Cola** (+1 Ataque y Daño +1)
- Don Garras** (Daño +2)
- Don Ojos Adicionales** (12 ojos)
- Don Súper-Resistencia 3** (+6 RD)
- Limitaciones Reptador** (-1 MOV) y **Sin Piernas**

Es común que en los lugares de culto de los Ulushthr (tanto en ambientaciones de fantasía como de ciencia ficción) haya un Shoggoth, sea porque lo hayan invocado, o porque esté allí para avanzar los intereses de los Ulushthr de alguna forma, por lo general cumplir alguna misión concreta.

Los Shoggoth que presentamos tienen 8 brazos, 12 ojos, colas, garras y pueden cambiar de tamaño a voluntad (entre Escala 0 y Escala 4). Aunque los presentamos con una cantidad fija de brazos y ojos, realmente están cambiando continuamente de número, según el shoggoth necesita, así pues pueden ir desde 1 a 8 brazos o de 1 a 12 ojos.

SHULLU

LEGATI AVERSABILIS

Los Shullu no están basados en ningún mito, sino que los incluimos como homenaje a la misma raza que aparece en la Caja Azul de Aventuras de la Marca del Este, que a su vez es un homenaje doble, por un lado a ciertas criaturas que se alimentan de cerebros de D&D y por otro lado al propio Lovecraft y su Cthulhu, del que los desuellamientos claramente beben. Lovecraft asimismo está posiblemente influenciado por un mito que circuló por ámbitos teosofistas (que él conocía) de unas criaturas con cabeza de pulpo (y talante mezquino) que se sitúan entre varios reinos míticos africanos, aunque no hay pruebas fehacientes que confirmen esto.

Los Shullu que presentamos son servidores de los Ulushthr, pero no son una raza alienígena como es el caso de los Profundos, sino que se trata de los habitantes humanos de una antigua ciudad; no está claro cuál, unos dicen que Atlantis, otros que Babilonia, y otros mitos, sorprendentemente, hablan de una ciudad en Ter'rae (planeta natal de los Uu'man). Independientemente del lugar, todos los mitos coinciden en que dejaron de adorar a los Whil'lë (en la forma local en la que se presentaban) y comenzaron a adorar a los Ulushthr. Los primeros se enojaron y destruyeron dicha ciudad, pero los Ulushthr salvaron a sus adoradores transformándoles en los Shullu.

Los Shullu son una raza humanoide que tiene tentáculos en su cabeza, al lado de su boca, lo que le da una apariencia de pulpo. Sus cráneos son considerablemente más grandes que los de un humano medio, lo que contribuye a dicha apariencia. Sus tentáculos están diseñados para agarrar a sus víctimas e impedir que se escapen mientras se alimentan de sus cerebros. Dicha alimentación se realiza por medio de un Ataque Físico de Mordisco (que pueden hacer a quien tengan atrapado con los tentáculos) y que cuando mata a la víctima implica que se ha comido su cerebro y adquirido parte de sus conocimientos. Como la necesidad de alimentarse es diaria siempre tienen esclavos sentientes de los que alimentarse, algo sencillo ya que muchos tienen poderes de control mental. Pueden respirar tanto fuera como dentro del agua.

Los Shullu son todos hermafroditas y son capaces de reproducirse hasta 3 veces a lo largo de su vida, para hacerlo tiene que hacer el mismo procedimiento que para alimentarse, pero dejando una larva en el cerebro de la víctima. Esta consume el cerebro desde dentro en unas 5 horas, y cuando acaba la larva tiene forma de pulpo sin cuerpo humano, entonces el pulpo usa el cadáver de su víctima (que siempre tiene que ser de una especie humana o para -humana, extrañamente no neo-humanos) como su nuevo cuerpo, tomando el lugar de la cabeza de cuyo cerebro se acaba de alimentar.

Los Shullu tienen todos el Don Telecomunicación (Telepatía) con Origen Racial y además, son todos Psiónicos y pueden adquirir otros Dones con Origen Psiónico, aunque deben adquirir también la Limitación Poder Inestable asociada a sus Dones de Origen Psiónico, para representar que dichos Dones provienen de los Ulushthr. Por esto además es muy normal encontrar a Shullu mutados debido a los Fenómenos de Inestabilidad Mayor.

Proporcionamos una Plantilla de Shullu y dos ejemplos: un Guardián Shullu más centrado en el combate, y un Psiónico Shullu que ha sido mutado ya por los muchos años que lleva practicando la magia (y que incluimos más como Antagonista que otra cosa).

SHULLU

COSTE: 26 PD

Habilidades Entrenadas: Los Shullu se marcarán como Habilidades Entrenadas (independientemente del NT):

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Engañar.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Nadar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Sigilo.

- ◆ Supervivencia.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.

Dones Raciales: Ataque Físico (Mordisco, Daño+2, 10 PD), Branquias (3 PD), Brazos Extra (4 tentáculos, 20 PD) y Telecomunicación (Telepatía, 7 PD).

Limitación: Dependencia (cerebro de sentiente, diario, -14 PD).

Opcional: Los Shullu pueden adquirir cualquier Don de Origen Psiónico, pero debe estar asociado a la Limitación Poder Inestable.



GUARDIÁN SHULLU

PSIÓNICO SHULLU

Coste (PD)	100	200
Agilidad	+2	+3
Ataque Melé	+3	-
Ataque Distancia	+1	+1
Atención	+2	+2
Engañar	+1	+1
Esquivar	+1	+2
Nadar	+1	+1
Pelea	+1	+2
Poderes Psiónicos	+2	+4
Sigilo	+1	+1
Supervivencia	+1	+1
Telepatía	+1	+3
Vigor	+2	+2
Voluntad	+2	+4
INI / AC / MOV	+2 / 4 (7) AC / 2	+3 / 7 AC / 3
RD Fatiga	+1 (+3 si usa Súper-Resistencia)	+1
RD	+3 (+5 si usa Súper-Resistencia)	+2
Bono Daño	+1	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Espada Corta (Daño +3) Arco Corto (Daño +2) Agarrón (4 Tentáculos, Ataque +3, Daño +1) Mordisco (Daño +5)	Revolver .38 (Daño +4) Agarrón (4 Tentáculos, Ataque +4, Daño +1) Mordisco (Daño +3) Ataque Mental (Psiónico, Daño +6 Cerebral)
Heridas	6 / 7 / 8	6 / 9 / 11 / 13 / 14
Fatiga	6 / 7 / 8	8 / 13 / 16 / 18 / 20

NOTAS:

<p>Don Ataque Físico (Mordisco / Daño +4)</p> <p>Don Branquias Don Brazos Extra (4 tentáculos, +2 Agarrón y Asfixiar)</p> <p>Don Telecomunicación (Telepatía)</p> <p>Limitación Dependencia (cerebro de sentiente, diario)</p> <p>Don Súper-Rapidez (Origen Psiónico, Poder Inestable, +3 AC)</p> <p>Don Súper-Resistencia (Origen Psiónico, Poder Inestable, +2 RD)</p> <p>Limitaciones Causa Fatiga y Poder Inestable (Dones de Origen Psiónico)</p>	<p>Don Ataque Físico (Mordisco / Daño +2)</p> <p>Don Branquias Don Brazos Extra (4 tentáculos, +2 Agarrón y Asfixiar)</p> <p>Don Telecomunicación (Telepatía)</p> <p>Limitación Dependencia (cerebro, diario)</p> <p>Don Ataque Mental (Origen Psiónico, Poder Inestable, Daño +6 Cerebral, Alcance 1/2/10)</p> <p>Don Campo de Fuerza (Origen Psiónico, Poder Inestable, Extendido, radio 2 m)</p> <p>Don Leer Pensamientos (Origen Psiónico, Poder Inestable, Alcance 3 metros)</p> <p>Don Dominación (Origen Psiónico, Poder Inestable, Mental, Horas en lugar de Minutos, Días en lugar de Horas)</p> <p>Don Visión Nocturna (Origen Psiónico, Poder Inestable)</p> <p>Limitaciones Causa Fatiga y Poder Inestable (Dones de Origen Psiónico)</p>
--	--

EQUIPO:

Llevará un arma y una armadura adecuada a su NT. Ponemos como ejemplo el equipo de un personaje de NT 1-4

Chaleco de Cuero Endurecido (RD 2, -1 AC)

Arco Corto
(Daño +1, Alcance 3/50/100, 3 AC Recargar)

Espada Corta (Daño +2)

El personaje llevará un arma y una armadura adecuada a su NT. Ponemos como ejemplo el equipo de un personaje de NT 5.

Chaleco de Cuero Endurecido NT 5
(RD 2, 0 AC)

Revolver .38 (Daño +4, Alcance 3/120/350, CdF 3S, Cargador 6)

SOMBRA

UMBRA MORTUUS

Si los Fantasmas son espíritus errantes que no han podido irse a dondequiera que vayan las almas tras la muerte en la ambientación que se juegue; las Sombras pueden ser o los fantasmas de seres realmente malvados, o directamente personas malvadas que llegan a un pacto con entidades demoníacas para al morir convertirse en una sombra en lugar de ir al infierno a sufrir eternamente, o lo que sea que le vaya a pasar cuando muera. Las Sombras también pueden ser el efecto de una poderosa maldición, o de un objeto que transforma a su portador en Sombra (como sucede con los Anillos de los Hombres y con el Anillo Único en el Señor de los Anillos).



Las sombras se “alimentan” extrayendo la esencia vital de la gente (para lo que tienen que “tocar”, aunque realmente no tocan ya que son intangibles, solo ocupan el mismo espacio que el cuerpo del que quieren extraer energía vital), pero por lo general no lo hacen a simple vista, sino que prefieren alimentarse de personas que están durmiendo, a las que provocan al alimentarse terribles pesadillas y se levantan con la sensación de no haber descansado, si es que la Sombra no les mata.

Es posible crear muchos tipos distintos de Sombras, pero hay ciertos Dones y Limitaciones que van a ser comunes a la gran mayoría de ellas (si no a todos). Por esto proporcionamos una Plantilla que no incluye Habilidades Entrenadas para que se aplique sobre cualquier otra Plantilla Racial o sobre cualquier otra criatura para así obtener una versión sombría de la misma.

Si la Sombra proviene de un hechicero es muy posible que conserve algunos de sus poderes al transformarse en Sombra.

SOMBRA (55 PD):

Dones Raciales: Absorber Salud (10 PD), Causar Terror (9 PD), No Duerme (3 PD), Intangible (Siempre Intangible, 29 PD), No Respira (7 PD), Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD).

Limitaciones: Sin Curación Natural (-10 PD), Vulnerable (Símbolos Sagrados, -7 PD).

TROLL

ENDURFAEBA JOTNAR

Se piensa que originalmente el término troll simplemente era una palabra despectiva para decir Jötunn (gigante), pero no tarda en aparecer como una criatura separada (aunque relacionada en algunos mitos). Son extremadamente desagradables (aunque también hay mitos que presentan a trolls de apariencia humana), y se convierten en piedra si les da la luz del Sol. En algunos mitos los trolls tienen relación con las hadas, pero lo que nosotros presentamos son realmente un subtipo de gigante.

Los Trolls viven en unidades familiares, y los varones de las unidades se agrupan con los de otras familias si la propia es pequeña, o los de una familia si es grande para asaltar, saquear y raptar. Los troles se alimentan de todo, desde animales hasta sentientes, así que las víctimas de sus saqueos raramente vuelven a ser vistas.

Los Trolls son famosos por sus capacidades de regeneración, pues son capaces de recuperarse de las heridas más graves, e incluso de regenerar miembros completos, si se tiene

tiempo, pero el fuego o el ácido impiden que se regeneren e ignoran su innata resistencia.

En las novelas de fantasía y en juegos de rol han ido apareciendo distintas versiones de Troll, algunos de ellos adaptados a los entornos a los que viven, otros adaptados a las distintas energías mágicas que pueda haber allá donde habitan. Por ese motivo, aparte de proporcionar un ejemplo de Troll, proporcionamos una pequeña lista de Dones de Ejemplo que podrían tener algunas variantes de Troll.

TROLL

Coste (PD)	115
Agilidad	+3
Ataque Distancia	+1
Atención	+2
Escalar	+1
Esquivar	+1
Intimidar	+1
Nadar	+1
Pelea	+3
Regeneración	+3
Sigilo	+1 (+2 vs Escala 3)
Supervivencia	+1
Vigor	+3
Voluntad	+2
INI / AC / MOV	+3 / 7 AC / 3
RD Fatiga	+6 (+3 vs Escala 3)
RD	+5 (+2 vs Escala 3)
Bono Daño	+4 (+1 vs Escala 3)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Jabalina (Daño +5, +2 vs Escala 3) Garras (Daño +6, +3 vs Escala 3)
Heridas	7 / 8 / 9
Fatiga	6 / 7 / 8

Don Escala 3

(Daño +3, +3 RD, -1 dificultad impactarle)

Don Garras (Daño +2)

Don Súper-Resistencia (+2 RD)

Don Regeneración (Regenera Miembros 1 y 2, Súper-Regeneración [cura 1PV por AC invertida])

Limitación Vulnerable al Fuego (Daño de Fuego ignora RD y Regeneración)

NOTAS:

EQUIPO:

Jabalina
(Daño +1, Alcance 2/3/9)

TROLL

COSTE: 30 PD

Habilidades Entrenadas: Los Trolls se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Escalar.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Nadar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Sigilo.
- ◆ Supervivencia.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.

Dones Raciales: Don Escala 3 (21 PD), Garras (10 PD), Súper-Resistencia (10 PD), Regeneración (Regenerar Miembros 1 y 2, Regeneración Rápida 1 y 2, Súper-Regeneración, 43 PD) y Visión Nocturna (5 PD).

Limitación: Vulnerable (Fuego, -10 PD).

Opcional: Existen subrazas de Trolls que, según su hábitat, añaden los siguientes Dones Raciales:

- ◆ **Troll de Nieve (+8 PD):** Resistencia al Frío (8 PD).
- ◆ **Troll de Pantano (+3 PD):** Branquias (3 PD).
- ◆ **Troll de Montaña (+10 PD):** Tunelador (10 PD).
- ◆ **Troll de Río (+7 PD):** Don Anfibio (4 PD) y Branquias (3 PD).
- ◆ **Troll de la Suboscuridad (+10 PD):** Camaleón (8 PD) y Oscuridad Total para Visión Nocturna (+2 PD).

ULUSHTHR**ANTIQUUS AVERSABILIS**

En templos ocultos en la cara oscura de Marte, en la lejana Io, enterrados bajo Plutón, en la cercana Alpha Centauri, o en planetas cuyo nombre nadie recuerda pero a los que no se debe acercarse nadie. Quién sabe cuáles son los horrores que allí habitan, esperando a que su tiempo llegue y un incauto o un loco los libere. Quién sabe si llevan siglos manipulando a la humanidad por medio de sus adoradores para que acabe viajando a las estrellas, a tumbas largo tiempo olvidadas o a continentes perdidos bajo las aguas, donde quizás estén prisioneros para poder liberarse, o quizás habitan libremente.

A continuación presentamos a Ulushthr, un ejemplo de criatura/s más allá del espacio y el tiempo, en el más puro sentido “Lovecraftiano” de la expresión. Los Ulushthr son los Demonios que usamos en CdB Engine para representar el Caos, en contraposición a los Whil’lë, que son los que representan el Orden (no el bien, como se verá más adelante). Si se trata de una ambientación de ciencia-ficción los Ulushthr serán los creadores de muchas, si no todas las especies alienígenas, mientras que los Whil’lë serán los creadores de las especies humanas (para-humanos). Si se trata de una ambientación de fantasía dependerá más de si hay dioses del bien o no, aunque es perfectamente posible que los Whil’lë hayan creado a las razas humanoides (a unas cuantas de ellas al menos), y los



Ulushthr a las monstruosas (o a unas cuantas de ellas), en dicha ambientación los Dioses del Bien, si los hay, podrían ser tanto los Whil'lë haciéndose pasar por Dioses del Bien, o una tercera entidad distinta).

No se sabe si los Ulushthr son de esta dimensión, o si vienen de una dimensión (o incluso de otro universo, aunque eso es más bien el aspecto que representa Shehol) en la que las leyes de la física no son fijas sino que siguen su antojo. O quizás viven en el Hiperespacio. Algunas leyendas cuentan que no son ni siquiera un “algo”, sino que son expresiones de la consciencia del Espacioscuro (que es a la vez los Ulushthr y la cárcel que los mantiene prisioneros e impide su acción directa sobre el mundo físico, o quizás es simplemente su casa).

Los Ulushthr pueden entrar en nuestra realidad de 2 formas: O poseyendo a alguien que se abre voluntariamente a ellos (lo que llamamos Reflejo de Ulushthr), o atravesando un portal (abierto desde el lado de la realidad). Los que están prisioneros en nuestra realidad son aquellos que han pasado en forma física, y ha resultado imposible matarlos, pero se les ha podido atrapar. Aunque también se dice que en otros casos han sido ellos mismos los que se han escondido esperando el momento correcto, ya que son inmortales (si mueren en nuestro mundo, vuelven al Espacioscuro, o a donde quiera que vengan).

La misión de los Ulushthr en el mundo real es siempre la misma, conseguir liberar a más Ulushthr, destruir, crear caos, expandir las mutaciones y la creación desmedida y sin control. Existen muchos mitos de demonios y dioses del mal que realmente hacen referencia a distintos Ulushthr.

Los Ulushthr son criaturas del Caos, pero en lugar de ser, como los Shoggoth, continuamente cambiantes (que algunos lo son), lo que tienen es cada uno una forma y apariencia distinta. Así no hay Plantillas Raciales de los Ulushthr, ya que pueden tener cualquier Don de Origen Mágico, Psiónico, Racial o Religioso.

Esto tiene una excepción, y es que todos los Ulushthr en forma física tienen como mínimo el **Don Causar Terror 2** (pueden tener más), con la **Modificación El Terror Corrompe**. El Reflejo de Ulushthr no tiene la Modificación.

Sin embargo, cuando en lugar de entrar físicamente en nuestro mundo poseen a alguien que se ofrece voluntariamente (o sea, entra como Reflejo de Ulushthr), independientemente de la forma todos tienen la misma Plantilla, aunque pueden tener algún poder de los que tiene en su forma real, principalmente los que no tengan que ver con el cuerpo y si el DJ lo considera oportuno. Esta Plantilla se aplica al Ulushthr en concreto, ignorando los Dones y Limitaciones que tenga (salvo, como hemos dicho, que el DJ desee conservar alguno), pero usando sus Habilidades. Si no tiene Habilidades apropiadas para controlar los Dones que Requieran Habilidad, usará su Voluntad.

REFLEJO DE ULUSHTHR (104 PD):

Dones: Absorber Salud (10 PD), Causar Terror 2 (18 PD), No Duerme (3 PD), Intangible (Siempre Intangible, pero como solo puede usarlo cuando no está Dominando un cuerpo la Modificación cuesta +0 PD, 19 PD), Dominación (Posesión, 40 PD), No Respira (7 PD), Visión Nocturna (Oscuridad Total, 7 PD).

Limitaciones: Parásito (necesita Dominar un cuerpo para sobrevivir, -6 PD), Vulnerable (Símbolos Sagrados, -7 PD).

A continuación mostramos tres Ulushthr de ejemplo, uno de ellos con su Reflejo. Pero hay que tener en cuenta que la cantidad de Ulushthr que existe en el Espacioscuro es infinita. Como ellos dicen “Somos Legión y Somos Uno”.

Kthulu (también conocido como Apep, Dagon, Jörmungandr, Leviatán o Typhon entre otros...) se encuentra dormido en las profundidades del Pacífico, donde los Profundos (que el mismo creó) le sirven y le atienden hasta que despierte y consuma la Tierra.

KTHULU

PH'AN-KHŪ

Coste (PD)	1000	600
Agilidad	+6	+4
Ataque Principal	+4 (Energético)	+4 (Físico)
Ataque Mental	+5	-
Atención	+6	+4
Causar Terror	+4	+5
Dominación	+4	-
Engañar	+2	-
Esquivar	+4	+4
Nadar	+3	0
Pelea	+6	+4
Regeneración	+3	+4
Sigilo	0 (+3 vs Escala 7)	0 (+2 vs Escala 4)
Supervivencia	+3	+2
Telepatía	+4	
Vigor	+6	+4
Voluntad	+6	+4
INI / AC / MOV	+10 / 14 AC / 10	+6 / 10 AC / 3
RD Fatiga	+16 (+9 vs Escala 7)	+12 (+8 vs Escala 4)
RD	+13 (+6 vs Escala 7)	+10 (+6 vs Escala 4)
Bono Daño	+10 (+3 vs Escala 7)	+6 (+2 vs Escala 4)

Daño Ataques
(con todo aplicado)

Ataque Energético (Daño +8 de Plasma)
Ataque Mental (Daño +8 Cerebral)
Garras (+12, +5 vs Escala 7)

Mordisco (Daño +12, +8 vs Escala 4)
Cola (Ataque +5, Daño +7, +3 vs Escala 4)
Garras (Daño +8, +4 vs Escala 4)

Heridas	10 / 17 / 21 / 24 / 26	8 / 13 / 16 / 18 / 20
Fatiga	10 / 17 / 21 / 24 / 26	8 / 13 / 16 / 18 / 20

NOTAS:

Don Anfibio(MOV20 sin Nadar)
Don Ataque Energético (Daño +8 de Plasma, Área 5 Discriminador)
Don Ataque Mental
(Daño +8 Cerebral, Alcance 3/100/500)
Don Aumentar de Tamaño
(Graduable, hasta *Escala 13*)
Don Branquias
Don Causar Terror 4 (El Terror Corrompe, Dificultad 13, 11 Corrupción)
Don Dominación (Mental, Alcance 12m, Días en lugar de Horas)
Don Escala 7 (+7 Daño, +7 RD, -3 dif impactarle, x2 MOV)
Don Garras (Daño +2)
Don Hibernación
Don Regeneración
(Regenera Miembros 1 y 2, Súper-Regeneración [cura 1PV / AC])
Don Sobrevive en el Vacío (No Respira, Resistencia al Frío 2: RD 4 vs Frío)
Don Súper-Resistencia 3 (+6 RD)
Don Telecomunicación
(Telepatía, Múltiple, Alcance Planetario)
Don Visión Nocturna (Oscuridad Total)
Don Volar 3 (MOV 100 Volando, Espacial)

Don Adherencia
Don Ataque Físico
(Mordisco / Daño +6)
Don Aumentar de Tamaño
(Graduable, de Escala +4 a Escala +8, Minutos en lugar de Turnos)
Don Brazos Extra
(8 brazos, +3 Agarrón y Asfixiar)
Don Brazos Largos (8 m)
Don Causar Terror 6 (El Terror Corrompe, Dificultad 17, 15 Corrupción)
Don Cola (+1 Ataque y Daño +1)
Don Escala 4 (Daño +4, +4 RD, -2 dificultad impactarle)
Don Garras (Daño +2)
Don Invocar (1 Shoggoth)
Don Ojos Adicionales (12 ojos)
Don Regeneración
(Regenera Miembros 1 y 2, Súper-Regeneración [cura 1PV por AC invertida])
Don Sobrevive en el Vacío (No Respira, Resistencia al Frío 2: RD 4 vs Frío)
Don Súper-Resistencia 3 (+6 RD)
Limitaciones Reptador (-1 MOV) y **Sin Piernas**

THALATTH

REFLEJO DE THALATTH

Coste (PD)	534	300
Agilidad	+4	+4
Ataque Energético	+4	+4 Absorber Salud
Ataque Mental	-	-
Atención	+3	+3
Dominación	+3	+3
Engañar	+3	+3
Esquivar	+3	+3
Nadar	0	0
Pelea	+4	+4
Regeneración	+3	-
Sigilo	+2 (+3 vs Escala 2)	+2 (+3 vs Escala 2)
Supervivencia	+2	+2
Telepatía / Terror	+3	+3
Vigor	+4	+4
Voluntad	+4	+4
INI / AC / MOV	+6 / 10 AC / 4	+6 / 10 AC / 4
RD Fatiga	+10 (+8 vs Escala 2)	Intangible (+2 vs Intangibles)
RD	+8 (+6 vs Escala 2)	Intangible (0 vs Intangibles)
Bono Daño	+8 (+6 vs Escala 2)	Intangible (+2 vs Intangibles)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Rayo o Aliento (Daño +6 Fuego) Cola (Ataque +5, Daño +9, +7 vs Escala 2) Garras (Daño +10, +8 vs Escala 2)	Rayo de Fuego (Daño +6 Fuego) Absorber Salud (Daño +2)
Heridas	8 / 13 / 16 / 18 / 20	8 / 13 / 16 / 18 / 20
Fatiga	8 / 13 / 16 / 18 / 20	8 / 13 / 16 / 18 / 20

NOTAS:

Don Ataque Energético (Daño +6 Fuego, Alcance 1/50/100, Cono 10)

Don Causar Terror 2 (El Terror Corrompe, Dificultad 9, 7 Corrupción)

Don Cola (+1 Ataque y Daño +1+Veneno)

Don Cuerpo de Fuego

(RD 2 de Fuego, Daño +2 Fuego)

Don Daño Mejorado 2 (+4 Bono Daño)

Don Escala 2 (Daño +2, +2 RD, -1 dificultad impactarle)

Don Dominación (Mental, Alcance 12m, Días en lugar de Horas)

Don Garras (Daño +2)

Don No Duerme

Don Regeneración

(Regenera Miembros 1 y 2, Súper-Regeneración [cura 1PV por AC invertida])

Don Sobrevive en el Vacío (No Respira, Resistencia al Frío 2: RD 4 vs Frío)

Don Súper-Resistencia 3 (+6 RD)

Don Telecomunicación

(Telepatía, Múltiple 10, 50 km)

Don Visión Nocturna

(Oscuridad Total)

Don Volar 3

(MOV 40 Volando, Espacial)

Don Ataque Energético

(Daño +6 Fuego, Alcance 1/15/50)

Don Absorber Salud

(Daño +2, Ignora RD, cura los PV que haya hecho)

Don Causar Terror 2

(Dificultad 9, 7 Corrupción)

Don Dominación

(Posesión)

Don No Duerme

Don Intangible (Siempre Intangible, solo puede usarlo cuando no está Dominando)

Don No Respira

Don Visión Nocturna

(Oscuridad Total)

Limitación Parásito

(solo sobrevive 1hora fuera de un cuerpo Dominado)

Limitación Vulnerable

(Símbolos Sagrados, 1 PV/5 Minutos, ignora RD y Regeneración).

Tiene apariencia de un ser gigantesco con cabeza de pulpo (aunque sus tentáculos son meramente “decorativos” en el sentido que no cuentan como Brazos Extra), y alado. Puede cambiar de tamaño a voluntad, entre otros poderes variados. Es el PNJ con mayor coste en PD que verás en todo el manual.

Thalathh (también conocido como Belenus, Nergal, Quetzalcoatl, Ogoun, Svarog o Tohil entre otros...), es mucho menos poderosa, pero es una entidad de destrucción, fuego y guerra. Se dedica a manipular para crear conflictos, para crear destrucción allá donde va (sea en forma física o Reflejo), por lo que es mucho más activa entre los humanos. En su forma física parece un demonio alado con cola, y con el cuerpo hecho de fuego. De hecho, el fuego le gusta tanto que incluso su Reflejo tiene un Rayo de Fuego. Es el menos poderoso de los Ulushthr que presentamos, sobre todo en la forma de Reflejo, y de hecho está diseñado para usarlo en partidas Superheroicas, primero enfrentando al Reflejo contra los jugadores, y luego al propio Thalathh.

Ph'an-Khü (también conocido como Aegipan, Aegocerus, Astarte, Asteroth, Kokopelli, Pan, Pángü, Omoroca, Shub-Niggurath o Tiamat entre otros...) es el Caos personificado, la dadora de vida, el crecimiento desmesurado, la naturaleza salvaje, y según se dice, la creadora de los primeros Shoggoth. Es la que más versiones tiene porque siempre ha estado muy activo en la Tierra. Es representado como una entidad dadora de vida en muchos mitos, pero pocos de esos mitos inciden en que el crecimiento descontrolado es malo. Es posiblemente el más corruptor de todos los Ulushthr

VAMPIRO

SANGUIS MORTUUS

Los Vampiros son una de las criaturas más clásicas en manuales de juegos de rol, y no podrían faltar aquí. No en vano tienen varios juegos dedicados íntegramente a ellos, y algunos de los antagonistas más conocidos son vampiros. No en vano el pérfido Strahd Von Zarovich es considerado el primer villano completamente perfilado en un juego de rol.



El término vampiro aparece en el siglo XVI-II, cuando empieza a ser utilizado sustituyendo a otros, y probablemente provenga de la misma raíz que wampira (serbio), wampior (polaco), upeer (ucraniano), upiro (eslovaco), obyr (tártaro), aunque ninguno de esos monstruos es un muerto viviente originalmente, eso lo añade el cristianismo. Y de todos estos términos el más antiguo que tenemos es el término Upir en un documento del siglo XI de origen ruso, que es quizás de donde provenga el origen del **vocablo vampiro**.

El mito de una criatura que se alimenta de la energía vital, sangre, o alma de otro es mucho, mucho más antiguo. Los Utukku, considerados por muchos percursores de los vampiros, son criaturas demoníacas que eran los encargados de recoger la sangre de los sacrificios y llevarlos al Inframundo. Lilith, la primera mujer de Adán, es inspiradora de muchos mitos de estilo vampírico, sobre todo de carácter sexual. Como también es seductora la Empusa griega (monstruo que asumía forma de mujer para seducir hombres y beber su sangre) y la Lamia, del mismo origen y considerada también antecedente de las vampiras modernas. En India los Vetala son demonios vampiro que rondan los crematorios o cementerios, y en algunos mitos se alimentan de carne de muerto, pero en otros no son malvados y aconsejan a reyes (aunque siguen requiriendo sangre para sobrevivir). Y estos son solo unos cuantos mitos, pero hay muchos más. Como los diversos mitos que hay en España de brujas que beben sangre, principalmente de recién nacidos, para obtener la inmortalidad.

Nosotros vamos a distinguir tres tipos de Vampiros. El primero será el Vampiro Voluntario, que hace un pacto con fuerzas demoníacas por la inmortalidad, y el precio de dicho pacto es en la sangre de las víctimas de las que se alimentará (cuyas almas, y sin que el Vampiro lo sepa necesariamente, podrían ser devoradas por la entidad con la que se pacta). El que pueda crear a otros dependerá del pacto (la Plantilla no lo permite), pero en ese caso siempre estarán bajo su control, y matar a su creador lo volverá a la normalidad.

Por otro lado está el Vampiro Maldito, que no ha sido voluntario, sino que ha recibido la Maldición del Vampirismo (que en unas ambientaciones será una enfermedad, y en otras una maldición propiamente dicha). El Vampiro Maldito podrá pasar la maldición a otros, pero es un acto voluntario (debe matar al otro y luego darle su sangre) y es más cercano al vampiro moderno que el cine, la tv y algunas novelas han conseguido crear en el imaginario colectivo.

El tercero será lo que llamaremos Vampiro Racial. Este último ha heredado genéticamente su vampirismo, porque pertenece a una raza de criaturas que se alimenta de sangre para sobrevivir, y que solo pueden crear más de su especie por los mismos métodos biológicos que el resto de razas. Por supuesto se pueden crear muchos más tipos de vampiro. Los que nosotros proporcionamos son solo un ejemplo de las posibilidades que este mito tiene.

Así pues a continuación encontrarás las Plantillas correspondientes a los **Vampiros Voluntarios**, los **Vampiros Malditos** (que permite seleccionar varias opciones o *líneas sanguíneas malditas* distintas) y los **Vampiros Raciales**. Las dos primeras Plantillas no tienen Habilidades Entrenadas, porque se aplican a otras criaturas. Además, ofrecemos un ejemplo de **Dhampir**, un medio-vampiro que puede ser hijo de un Vampiro Voluntario o de un Succubi.

VAMPIRO VOLUNTARIO (124 PD)

Talentos: Tolerancia al Dolor (9 PD)

Dones Raciales: Absorber Salud (Asociado al Mordisco, no puede usarlo de otra forma, 10 PD), Ataque Natural (Mordisco, Daño +2, Asociado a Absorber Salud [cura los PV que cause de esta forma], 10 PD), Cambiaformas (Lobo, ver Plantilla en la entrada Cambiaformas, 13 PD), Causar Terror (9 PD), Cuerpo de Aire (18 PD), Dominación (12m, Mental, 26 PD), No Duerme (3 PD), Resistencia a las Enfermedades (8 PD), Sobrevives en el Vacío (No Respira, Resistencia al Frío 2, 19 PD), Súper-Rapidez (11 PD), Súper-Resistencia 2 (20 PD), Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD).

Limitaciones: Dependencia (Sangre de sentiente, semanal, -7 PD), Sin Curación Natural (-10 PD), Vulnerable (Símbolos Sagrados, Fuego, Estaca en el Corazón -22 PD).

Opcional: Puede adquirir el Don Longevo (18 PD) pagando los correspondientes Puntos de Desarrollo aparte, y obteniendo sus beneficios.

VAMPIRO MALDITO (37 PD)

Talentos: Tolerancia al Dolor (9 PD)

Dones: Absorber Salud (Asociado al Mordisco, no puede usarlo de otra forma, 10 PD), Ataque Natural (Mordisco, Daño +2, Asociado a Absorber Salud [cura los PV que cause de esta forma], 10 PD), No Duerme (3 PD), No Respira (7 PD), Resistencia a las Enfermedades (8 PD), Servidores (proporciona la Plantilla Vampiro Maldito, con la misma Línea de Sangre, 22 PD), Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD).

Limitaciones: Dependencia (Sangre de sentiente, semanal, -7 PD), Sin Curación Natural (-10 PD), Vulnerable (Símbolos Sagrados, Fuego y Plasma [Sol], Estaca en el Corazón -22 PD).

Líneas de Sangre: Se puede seleccionar una de estas Líneas de Sangre, pero no es obligatorio.

◆ **Dracvl (+57 PD):** Cambiaformas (Lobo, ver Plantilla en la entrada Cambiaformas, 13 PD), Cuerpo de Aire (18 PD), Dominación (12m, Mental, 26 PD).

◆ **Garoo (+23 PD):** Cambiaformas (Lobo, ver Plantilla en la entrada Cambiaformas, 13 PD), Garras (10 PD).

◆ **Leanan (+34 PD):** Camaleón (Invisibilidad, 13 PD), Garras (10 PD), Súper-Rapidez (11 PD).

◆ **Lemur (+29 PD):** Camaleón (8 PD), Causar Terror (9 PD), Volar 1 (12 PD).

◆ **Nosferatu (+29 PD):** Causar Terror (9 PD), Garras (10 PD), Súper-Resistencia (10 PD).

◆ **Strigoi (+21 PD):** Cambiaformas (Rata, ver Plantilla en la entrada Cambiaformas, 12 PD), Causar Terror (9 PD).

◆ **Succubi (+26 PD):** Dominación (12m, Mental, 26 PD).

Opcional: Pueden adquirir el Don Longevo (18 PD) pagando los correspondientes Puntos de Desarrollo aparte, y obteniendo sus beneficios.

VAMPIRO RACIAL

COSTE: 25 PD

Habilidades Entrenadas: Los Vampiros Raciales se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Escalar.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Etiqueta.
- ◆ Pelea.
- ◆ Sigilo.
- ◆ Supervivencia.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.

Dones: Absorber Salud (Asociado las Garras, no puede usarlo de otra forma, 10 PD), Garras (Asociado a Absorber Salud [cura los PV que cause de esta forma], 10 PD), Visión Nocturna (5 PD), Volar 1 (12 PD).

Limitación: Ceguera Nocturna (-5 PD), Dependencia (Sangre de sentiente, semanal, -7 PD).

DHAMPIR (20 PD)

Talentos: Tolerancia al Dolor (9 PD)

Dones Raciales: Detectar (Vampiros, 9 PD), Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD).

Limitaciones: Vulnerable (Estaca en el Corazón -5 PD).

WHIL'LË

METUS NOCTIS

Si los Ulushthr representan el Caos, los Whil'lë representan el Orden, pero ello no implica que sean entidades benignas, sino que son el orden extremo, la obediencia ciega, y crueldad infinita. Si se trata de una ambientación de ciencia-ficción los Whil'lë serán los creadores de las especies humanas (para-humanos), mientras que los Ulushthr serán los creadores de muchas, si no todas las especies alienígenas. Si se trata de una ambientación de fantasía dependerá más de si hay dioses del bien o no, aunque es perfectamente posible que los Whil'lë hayan creado a las razas humanoideas (a unas cuantas de ellas al menos), y los Ulushthr a las monstruosas (o a unas cuantas de ellas), en dicha ambientación los Dioses del

Bien, si los hay, podrían ser tanto los Whil'lë haciéndose pasar por Dioses del Bien, o una tercera entidad distinta. Y es que es muy común que los Whil'lë se hagan pasar por las deidades benignas de las distintas civilizaciones de humanos ante las que se aparecen. Sea por el motivo que sea, nunca tienen relaciones con razas alienígenas (o monstruosas en ambientaciones de fantasía). Solo hay 66 Whil'lë. Exactamente el número de especies para-humanas.

Sus orígenes son desconocidos, y las leyendas sobre ellos son, como mínimo, contradictorias. Aparte de ser increíblemente escasas por la costumbre que tienen de hacerse pasar por los dioses de las especies para-humanas. Incluso estas leyendas que presentamos son conocidas por pocos.

Algunas leyendas dicen que el Hacedor se dividió en dos, Caos y Orden, y la parte del Orden se convirtió en los 66 Whil'lë, y le atribuyen a estos el origen de las especies para-humanas (o humanoides en una ambientación de fantasía). Otras leyendas dicen que nacieron de los primeros 66 soles que consumió el agujero negro en el centro del universo, y su nacimiento fue tan violento que se vieron expulsados en muy diferentes direcciones, cayendo en planetas distintos; donde cayeron, de sus "placentas" nacieron las distintas especies para-humanas, a su imagen y semejanza. Otras leyendas dicen que alguien abdujo a 66 miembros de las 66 especies Para-humanas del universo, y los transformó. Otras dicen que cuando el primer dios murió, a manos de sus hijos, de su cadáver surgieron los Whil'lë.

Whil'lë	Sobrenombre	Especie Para-Humana	Planeta Natal	Especie Humanoide
Ereos	El Saboteador	Humanos	Terra	Humanos
Logios	El Negociador	Uu'man	Ter'Rae	Altos Elfos
Sarawasti	El Vigilante	Aqa'sthe	Aqau	
Thout	El Mago	Gnonar	Agag	Orcos
Athean	El Guerrero	Achillie	Hilles	Semi-Orcos
Shen	El Silencioso	Icar	Maedan	Enanos
Sophos	El Asesino	Eronn	Kapteyn / Serurier	
Coeus	El Científico	Mnelen	Mnelen	Constructos Vivientes
Omoi	El Nadador	Terimio	Esii	
Ykayn	El Bello	Ynyph	Ylys	Elfos de los Bosques
Mimir	El Sabio	Melasus	Mela-1	
Arciius	El Mentiroso	Ariliscoroi	Aerilar	Elfos Oscuros
Uxie	El Desconfiado	Edeta	Eldet	Semi-Elfos
Abbadon	El Destructor	Sateda	Seldet	Hombres-Dragón
Infuscor	El Vil	Dleit	Del Loir	Goblins
Etien	El Eterno	Baste	Irem	
Hermaeus	El Picaro	Oret	Teleran	Halflings
Xarxeas	El Conquistador	Illerge	Ilean	
Guis-Wa	El Oculto	Tartes	Tartean	Hombres-Gato
Achlae	El Feroz	Tur-Det	Tur-Netan	
Ilithiia	El Volador	Iliber	Ibe	
Ectur	El Prestigioso	Ootos	Astuneran	
Cernunnos	El Animal	Prydein	Innys	Minotauros
Beleinn	El Guía	Vetos	Alaver	
Eth	El Cruel	Acuus	Eerenan	
Rath	El Sol Naciente	Reva	Raevol	
Tarchies	El Sanguinario	Tures	Turestan	Hombres-Lagarto
Atunis	El Atroz	Autrig	Aurelen	
Amuke	El Tiránico	Amdaur	Amlenar	
Elar	El Brujo	Eleraus	Elenarestan	
Aninth	El Noveno	Annet	Ann	
Euterpe	El Revelado	Emmet	Emm	

EREOS

Coste (PD)	697
Agilidad	+6
Ataque Melé	+3
Ataque Distancia	+4
Atención	+6
Averiguar Intenciones	+3
Computadora	+3
Comunicaciones	+3
Demoliciones	+3
Esquivar	+4
Etiqueta	+3
Intimidar	+3
Engañar	+4
Pelea	+6
Poderes Psiónicos	+6
Regeneración	+4
Sensores	+3
Sigilo	+3
Supervivencia	+3
Vigor	+6
Voluntad	+6
INI / AC / MOV	+10 / 14 AC / 5
RD Fatiga	+9
RD	+6
Bono Daño	+3
Daño Ataques (con todo aplicado)	Absorber Salud (Daño +5, Ignora RD) Ataque Mental (Daño +8 Cerebral)
Heridas	10 / 17 / 21 / 24 / 26
Fatiga	10 / 17 / 21 / 24 / 26

NOTAS:

Don Absorber Salud (Daño +2, Ignora RD, cura los PV que haya hecho)
Dones Cronómetro Perfecto, Longevo, Membrana Ocular, Nativo de NT 10 y No Duerme

Don Membrana Ocular (protege los ojos)

Don Metamorfo (Cambio Instantáneo)

Don Regeneración (Regenera Miembros 1 y 2, Súper-Regeneración [cura 1PV por AC invertida])

Don Sobrevive en el Vacío (No Respira, Resistencia al Frío 2: RD 4 vs Frío)

Don Súper-Resistencia 3 (+6 RD)

Don Visión Nocturna (Oscuridad Total)

Don Volar 3 (MOV 50 Volando, Espacial)

Don Ataque Mental (Origen Psiónico, Daño +8 Cerebral, Alcance 1/50/100)

Don Camaleón 2 (Origen Psiónico Invisibilidad, +4 Sigilo)

Don Campo de Fuerza (Origen Psiónico)

Don Control Mental (Horas en lugar de Minutos, 12 m.)

Don Dominación (Origen Psiónico, Dominación Mental, Horas en lugar de Minutos, 9 m)

Limitación Causa Fatiga (Dones de Origen Psiónico)

Sea cual sea su origen, intentan siempre mantenerlo oculto y se hacen pasar por dioses justo por ese motivo. Adquirir cualquiera de los datos que proporcionamos aquí sobre ellos debería ser algo extremadamente difícil. Cuando menos gente sepa sobre ellos mejor. Además, si los Whil'lë y los Ulushthr están en la misma ambientación se encontrarán luchando entre ellos una guerra oculta desde tiempos inmemoriales. La eterna lucha entre Caos y Orden. Aunque dependiendo de la ambientación el DJ puede querer darles usos muy distintos, incluso con un par de retoques pueden ser usados como criaturas del bien.

Lo que es innegable es la conexión de los Whil'lë con las distintas especies para-humanas, ya que son inmortales siempre que quede vivo al menos un miembro de la especie para-humana con la que está relacionado. Este es su secreto mejor guardado y ni los Ulushthr lo saben, ya que si lo supiesen empezarían a exterminar a todas las especies para-humanas (o humanoides en ambientaciones de fantasía); lo que por sí mismo puede ser una campaña muy interesante en la que un grupo de héroes se ve en la situación de salvar a unos dioses del mal si no quieren que toda las especies para-humanas (o humanoides) sean destruidas.

A continuación presentamos una lista con 33 de los 66 Whil'lë, junto con los sobrenombres que se dan entre sí, con la especie Para-Humana con la que están relacionados y el planeta natal de dicha especie, o la especie Humanoide relacionada (para partidas de fantasía). Como puedes ver solo ofrecemos 12 de las Plantillas de las especies Para-Humanas relacionadas, ya que las que están en cursiva son especies a las que hemos dado nombre por si el DJ los necesita, pero que no han sido desarrolladas.

Hay muchos para los que no proporcionamos relación con ninguna especie humanoide, estos huecos son para que el DJ los use para poner otras especies que pueda haber en su mundo, según necesite.

Los Whil'lë tienen todos la misma Plantilla, pero esta se coloca **sobre la Plantilla Racial de la especie Para-humana con la que está relacionado**. En una ambientación de fantasía se aplicará sobre las razas humanoides, o sobre las variantes humanas si las hay. Han sido diseñados para ser Antagonistas de los jugadores, y son de los entes más poderosos que se podrán encontrar. Asimismo, pueden ser usados perfectamente como una especie antagonista para partidas superheroicas, y en definitiva siempre que el DJ necesite un personaje con atributos casi divinos.

Pueden cambiar todos de apariencia a voluntad, pero en su forma auténtica son todos de piel completamente blanca (independientemente de la raza de la que provengan), tienen todos alas (algunos angélicas y otros coriáceas), y en lugar de cabello tienen una especie de tentáculos carnosos. Por lo demás, cada Whil'lë tendrá características provenientes de la especie con la que esté relacionado. Se alimentan de la energía vital de criaturas, y aunque pueden ser criaturas de cualquier tipo prefieren alimentarse de sentientes, si es posible.

WHILLË (312 PD)

Habilidades: Todos los Whil'lë tienen las Habilidades *Agilidad, Atención, Vigor y Voluntad* a +6 (168 PD), el resto de Habilidades variarán según Whil'lë. Tienen todas sus Habilidades a NT 10 y al NT de la ambientación, salvo que el DJ decida cambiarlo.

Dones Raciales: Absorber Salud (10 PD), Cronómetro Perfecto (3 PD), Longevo (18 PD) Membrana Ocular (3 PD), Metamorfo (Cambio Instantáneo, 12 PD), Nativo de un NT Superior (NT 10, 9 PD), No Duerme (3 PD), Regeneración (Regenerar Miembros 1 y 2, Regeneración Rápida 1 y 2, Súper-Regeneración, 43 PD), Sobrevives en el Vacío (No Respira, Resistencia al Frío 2, 19 PD), Súper-Resistencia 3 (30 PD), Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD), Volar 3 (30 PD).

Opcional: Pueden adquirir los Dones de Origen Psiónico que deseen, pero no con la Limitación *Poder Inestable*.

WYVERN

WYVERNIS DRACO

Los Wyvern, o también Guivernos, son reptiles alados de la familia de los dragones, aunque son mucho menos poderosos, más pequeños, menos inteligentes y no tienen brazos. Pero tienen un poderoso aguijón venenoso que es capaz de matar de un solo golpe, lo que lo convierte en un enemigo peligroso.

La primera mención del Wyvern se da en manuscritos medievales, posiblemente alrededor de 1236. Siglos después se convertirá en un símbolo usual en la heráldica inglesa, así como logotipos o emblemas de reinos o regiones. Y también son muy comunes en relieves de catedrales, o incluso como gárgolas.

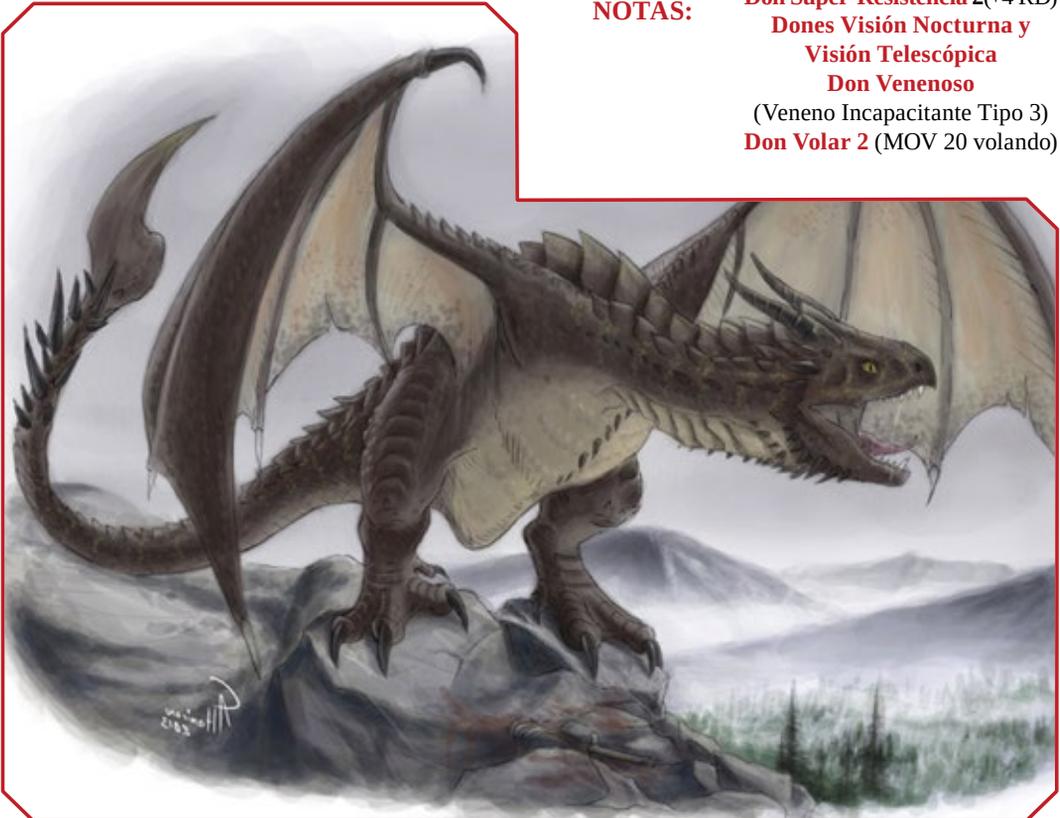
Se trata de animales salvajes, aunque altamente inteligentes, y suelen cazar en parejas, lo que los convierte en enemigos altamente peligrosos, sobre todo por la potencia de su veneno y el uso altamente táctico que los Wyverns hacen del mismo.

WYVERN

Coste (PD)	268
Agilidad	+4
Atención	+3
Escalar	+1
Esquivar	+3
Intimidar	+2
Pelea	+4
Sigilo	+1 (+3 vs Escala 4)
Supervivencia	+2
Vigor	+4
Voluntad	+2
INI / AC / MOV	+5 / 9 AC / 4
RD Fatiga	+10 (+6 vs Escala 4)
RD	+8 (+4 vs Escala 4)
Bono Daño	+6 (+2 vs Escala 4)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Cola (+5 Ataque y Daño +7 + Veneno, +3 vs Escala 4) Garras (Daño +8, +4 vs Escala 4)
Heridas	8 / 9 / 10
Fatiga	6 / 7 / 8

NOTAS:

- Don Cola** (+1 Ataque y Daño +1)
- Don Escala 4** (Daño +4, +4 RD, -2 dificultad impactarle)
- Don Garras** (Daño +2)
- Don Súper-Resistencia 2**(+4 RD)
- Dones Visión Nocturna y Visión Telescópica**
- Don Venenoso**
(Veneno Incapacitante Tipo 3)
- Don Volar 2** (MOV 20 volando)



XENOS

QUATTUOR LACERTUS XENOPRADORIUS

Los Xenos son una raza de carnívoros de origen desconocido que tiene la capacidad de adaptarse a otros entornos utilizando el ADN de sus víctimas, lo que hace que sea casi imposible descubrir cuál es su planeta natal. Es posible que exista alguna persona que clame conocer cuál es su planeta de origen, pero probablemente solo se trate de uno de los distintos planetas en los que se les ha encontrado. Pero ninguno de esos planetas tiene realmente lo necesario para que hayan evolucionado, y como se han repartido por la galaxia es un misterio. Un DJ que decida centrar una campaña en los Xenos puede inventarse el tipo de planeta que desee para su planeta natal, aunque nosotros recomendamos que se trate de un planeta duro, en el que los Xenos no sean los únicos depredadores poderosos.

En ambientaciones de fantasía, por otro lado, pueden haber sido creados por algún brujo buscando el arma perfecta, o quizás por toda una especie como arma para acabar con sus enemigos. O quizás el DJ prefiera usarlos como Demonios al servicio de los Ulushthr.

Los Xenos son depredadores que cazan en grupos de 10 a 15 individuos liderados por un **macho alfa**. La posición de macho alfa se adquiere derrotando y **comiéndose** al anterior macho alfa. Cuando esto sucede el resto de miembros del grupo liberan una serie de hormonas que producen una mutación en el nuevo macho alfa, dotándolo de mejores capacidades y de mayor inteligencia. Pues son inteligentes, aunque en el límite entre lo que consideramos ser inteligente. Los machos alfa tienen una inteligencia un poco más baja que la media humana, pero sin duda también hay muchos humanos menos inteligentes que ellos.

Los Xenos son criaturas hermafroditas parasitarias; no necesitan de una pareja para reproducirse, sino que lo que necesitan es un anfitrión. El Xeno progenitor introduce sus huevos en el interior de sus víctimas por medio de su cola. Esta acaba en una especie de “daga” que tiene unos conductos por los

que las larvas pasan a la víctima (máximo 3 por sentiente tamaño humano). Necesitan que la víctima esté viva para poder crecer, por lo que cuando realizan un ataque con el objetivo de infectar a una criatura liberan también un líquido altamente cicatrizante, para que la víctima sobreviva a la inserción de las larvas y así puedan reproducirse. Nótese que un Xeno nunca insertará una larva si tiene hambre. **Primero se alimentarán y luego se reproducirán.**

Una vez las larvas están dentro de la víctima empiezan a utilizar su material genético para desarrollarse, pero no asumen la forma completa de su anfitrión, ni todos sus rasgos ya que hay ciertos aspectos de su forma que no cambian y *solo adquieren aquellos Rasgos del anfitrión que sean superiores a los suyos o que estén mejor adaptados al en-*

XENOS (NACIDO DE UN HUMANO)

Coste (PD)	238
Agilidad	+3
Atención	+3
Escalar	+2
Esquivar	+3
Intimidar	+2
Pelea	+3
Sigilo	+2
Supervivencia	+2
Vigor	+4
Voluntad	+2
INI / AC / MOV	+4 / 8 AC / 3
RD Fatiga	+6
RD	+4
Bono Daño	+2
Daño Ataques (con todo aplicado)	Cola (+4 Ataque y Daño +3 + Implantar Huevo) Garras (Daño +4)
Heridas	8 / 9 / 10
Fatiga	6 / 7 / 8

NOTAS:

- Don Brazos Extra** (4 brazos, +1 Agarrón y Asfixiar)
- Don Cola** (+1 Ataque y Daño +1)
- Don Garras** (Daño +2)
- Don Radar** (Visión por Radar)
- Don Servidores**
(Implantar 1 huevo)
- Don Súper-Resistencia 2** (+4 RD)
- Don Telecomunicación**
(Biológica)

torno que los Rasgos que tiene el progenitor (como por ejemplo convertirse en anfibios si están en un planeta con mucha más agua que tierra y se reproducen en un anfibio). Como ya se ha dicho hay ciertos aspectos de los Xenos que no varían:

- ◆ **Todos tienen cuatro brazos con garras y cola** (los Xenos acuáticos tendrán cuatro aletas, aunque quizás sean más alargadas de lo habitual y conserven una cierta capacidad manipuladora). Si el anfitrión tiene más brazos el Xeno siempre adquirirá los brazos de más. *Don Brazos Extra (10 PD), Don Cola (asociado al Don Servidores, 11PD).*
- ◆ **Todos tienen exoesqueleto de color negro, marrón o rojo.** Nunca adquieren pelos ni plumas ni nada similar de sus anfitriones, y su exoesqueleto siempre tiene el mismo aspecto, más similar a un polímero o a un plástico que a un hueso. *Don Súper-Resistencia 2 (20PD).*
- ◆ **Todos son ciegos,** independientemente de los sentidos de su anfitrión., pero pueden ver por medio de una especie de radar. *Don Radar (Visión por Radar, 0 PD).*
- ◆ **Tienen un órgano especial que les proporciona un método de comunicación único.** Nunca adquieren otro método de sus anfitriones, salvo en el caso de aquellos anfitriones que puedan comunicarse cambiando la pigmentación de la piel, en cuyo caso se suma a la comunicación biológica, no la sustituye. *Don Telecomunicación (Biológica, solo comunicación biológica, 0 PD)*
- ◆ **Su método de Reproducción nunca cambia.** *Don Servidores (Implantar Huevos, asociado al Don Cola, de 1 a 3 huevos, 30, 35 o 40 PD, según huevos).*
- ◆ **Todos tienen la cabeza alargada y unos pequeños pinchos** (no lo suficientemente grandes como para ser tratados como cuerno). En el caso de los **machos alfa las espinas crecen**, pero solo en la cabeza, aunque pueden utilizarlas en combate, y por eso tienen el *Don Cuernos (12PD).*

Lo primero que hacen los recién nacidos es intentar encontrar un grupo de Xenos y unirse a ellos. No necesitan alimentarse nada más nacer ya que al hacerlo matan a su anfitrión consumiéndolo desde dentro.

Presentamos una Plantilla de Xenos, que nos muestra la Plantilla que se pone sobre la Plantilla Racial de la criatura en la que se reproduzca (si se una un Bicho de este manual que no tenga Plantilla, aplicar dichos Dones al PNJ en cuestión teniendo en cuenta las consideraciones que proporcionamos más arriba.

XENOS (81-86-91 PD)

Dones Raciales: Brazos Extra (10 PD), Cola (asociado al Don Servidores, 11PD), Garras (10 PD), Radar (Visión por Radar, 0 PD), Servidores (Implantar Huevos, asociado al Don Cola, de 1 a 3 huevos, 30, 35 o 40 PD, según huevos), Súper-Resistencia 2 (20 PD), Telecomunicación (Biológica, solo comunicación biológica, 0 PD),

YETIS

MIGOU JOTNAR

Los Yetis (también conocidos como Big-foot, Bun Manchí, Chuchunya, Kang Admi, Kunk, Migou, Mirka, Sasquatch o Yowie) son una especie emparentada con los gigantes, pero de aspecto más simiesco. Hay quienes piensan si no son un antepasado de los Gigantes, un primate que se hizo enorme y acabó evolucionando en las distintas especies Jöttnar, pero otros creen que es una involución de los Ogros, debido a las similitudes entre ambos.

Los Yetis eran parte de las creencias Pre-Budistas de los pueblos del Himalaya, siendo considerados como dioses de la caza. Las poblaciones indígenas americanas tenían muy distintas versiones de este mito: en unas se trataba de criaturas que se alimentaban de niños (como los ogros de muchos mitos), pero en otros se trata de una tribu de hombres que practican el canibalismo y que han sido transformados como castigo (o recompensa, según el mito).

Algunos mitos le proporcionan a los yetis cierto grado de control sobre el viento, o incluso el clima, aunque esto sucede poco, y por eso nuestro ejemplo no lo contempla.

Sea como sea el mito elegido, el ejemplo de Yeti que presentamos puede cubrirlos todos. En caso de que se quiera representar a un Yeti con control sobre el viento se le pueden proporcionar los Dones Crear (Viento) y Controlar (Viento), o incluso Controlar (Nieve) en el caso de los que vivan en terrenos nevados. Los Yeti no usan armas, confiando en sus garras.

Opcionalmente también se pueden crear tribus que adoren a los Ulushthr, y a los que estos les han dado acceso a su magia corruptora, lo que los podría hacer considerablemente más peligrosos.

YETI

Coste (PD)	149
Agilidad	+3
Atención	+3
Escalar	+2
Esquivar	+2
Intimidar	+2
Pelea	+3
Sigilo	+3 (+4 vs Escala 3)
Supervivencia	+1
Vigor	+3
Voluntad	+3
INI / AC / MOV	+4 / 8 AC / 3
RD Fatiga	+6 (+3 vs Escala 3)
RD	+5 (+2 vs Escala 3)
Bono Daño	+4 (+1 vs Escala 3)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Garras (Daño +6, +3 vs Escala 3)
Heridas	7 / 8 / 9
Fatiga	7 / 8 / 9

NOTAS:

Don Garras (Daño +2)
Don Escala 3 (+3 Daño, +3 RD, -1 dificultad impactarle)
Don Resistencia al Frío o al Calor (Escoge uno)
Don Súper-Resistencia (+2 RD)

ZOMBIS

CORPUS MORTUUS

Los muertos que se alzan en sus tumbas es una constante en todas las religiones, pero en concreto el concepto de Zombi proviene de la tradición haitiana, que dicen que los bokor (un tipo de brujo) pueden levantar a muertos que permanecen bajo su control.

Otros mitos similares a este se pueden encontrar en otras culturas de la zona del Caribe, pero probablemente todos ellos tengan un origen africano, específicamente de las zonas central y sur de África, ya que en dicho continente se pueden encontrar un gran número de variantes sobre el tema del cadáver levantado por medio de magia. Muchos sociólogos piensan que estos mitos aparecen debido a las prácticas esclavistas que se daban tanto en África como en el Caribe.

Pero con la aparición de la película **White Zombie** en 1932 el concepto entra en la cultura popular, que ha ido mutándolo y modificándolo una y otra vez. Romero departe del concepto de zombis controlados por un brujo, introduciendo el concepto del zombi que se alimenta de cerebros (y que no es producto de una mente malvada que quiere controlar, sino que es como una plaga que no se puede parar). Y el concepto seguirá evolucionando, hasta que llegamos a los modernos Infectados, rápidos, inteligentes, capaces incluso de coordinarse y actuar en equipo.

A continuación vamos a ofrecer las plantillas correspondientes a estos tres tipos: los **Zombis Clásicos** controlados por un brujo, los **Zombis Comecerebros** que avanzan torpemente diciendo “Cereeeebrooo”, y los modernos **Zombis Infectados**, concepto muy similar al que encontramos en el Bicho La Plaga y que usa el mismo mecanismo de expansión. Asimismo presentamos un ejemplo de PNJ de cada tipo.

ZOMBIS CLÁSICOS: NECROMANTIA CORPUS MORTUS

Estos zombis son cuerpos sin alma levantados por medio de la Hechicería. Solo pueden ser creados por el Don **Invocar**, y solo cuando estos Dones son de **Origen Mágico** o **Superheroico** (aunque el DJ es libre de cambiar esto). Son Mudos y apenas retienen inteligencia, por lo que las órdenes que se les den deben ser claras y concisas, pero aun así retienen mucha más inteligencia que los Esqueletos (por lo menos así es el la mayoría de mitos o relatos), aunque sin embargo son incapaces de usar armas, y en general son menos efectivos en combate que los Esqueletos.

ZOMBI CLÁSICO (0 PD)

Esta plantilla se les coloca a los Zombis creados por medio de magia. Si hay un conflicto entre los Rasgos del personaje y esta Plantilla lo que se indica aquí tiene preferencia.

Talentos: Tolerancia al Dolor (9 PD)

Dones: No Duerme (3 PD), No Respira, (7 PD), Resistencia a las Enfermedades (8 PD), Resistencia al Veneno (8 PD), Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD).

Limitaciones: Lento (-7 PD), Mudez (-10 PD), Sentido Deficiente (Olfato, -6 PD), Sentido Deficiente (Tacto, -9 PD), Sin Curación Natural (-10 PD).

ZOMBIS COMECEREBROS: CEREBRA CORPUS MORTUS

Estos zombis son muertos que se levantan, a veces en todo el planeta, a veces solo en una zona afectada por un artefacto demoníaco, pero sea como fuere todo muerto se levanta y tiene un hambre insaciable de cerebros humanos. Todo aquel al que maten estos Zombis se convierten también, pero no por una infección, sino por lo que sea que está levantando a los cadáveres. Los cementerios serán lugares peligrosos también, por la gran cantidad de cadáveres intentando salir de sus tumbas (aunque no todos lo lograrán).

Estos tienen una continua necesidad de comer cerebros, pero no porque lo necesiten físicamente, sino que es una especie de compulsión que representamos con el Aspecto *Cereee-*

broos (tienen un Aspecto, lo que los vuelven más peligrosos que otros secundarios que no los tienen, pero esto tiene sentido con el estilo narrativo de muchas pelis de zombis, por eso lo representamos así en lugar de ponerles una **Adicción** o una **Dependencia**, que les causarían daño al no alimentarse).

ZOMBI COMECEREBROS (18 PD)

Esta plantilla se les coloca a los muertos que se levantan en forma de Zombi que come cerebros. Si hay un conflicto entre los Rasgos del personaje y esta Plantilla lo que se indica aquí tiene preferencia.

Aspecto: *Cereeebroos*.

Talentos: Tolerancia al Dolor (9 PD)

Dones: Ataque Físico (Mordisco Daño +2, 11 PD), No Duerme (3 PD), No Respira, (7 PD), Resistencia a las Enfermedades 1 (8 PD), Resistencia al Veneno (8 PD), Visión Nocturna (Absoluta Oscuridad 7 PD).

Limitaciones: Lento (-7 PD), Sentido Deficiente (Olfato, -6 PD), Sentido Deficiente (Tacto, -9 PD), Sin Curación Natural (-10 PD).

ZOMBIS INFECTADOS: PESTIS CORPUS MORTUS

La tercera clase de Zombis son los Zombi Infectados. La infección en unos casos es una enfermedad creada por humanos, por alienígenas o por demonios pero lo más normal es que sean creados por experimentos humanos. Sea como sea el efecto es una plaga que se transmite por medio de mordiscos o de compartir líquidos con los infectados por la misma. Estos pasan por distintas fases, como sucede con la Plaga: Infección, Incubación y Zombificación.

La fase de **Infección** es la más corta. La infección puede producirse por el mordisco de un Zombi, por mantener relaciones sexuales con una persona en fase de Incubación (o un Zombi, aunque esto será más raro), por una transfusión de sangre de alguien en fase de Incubación, y por cualquier procedimiento que incluya un contacto con sangre, saliva o fluidos reproductivos. Cada vez que esto se produce hay que hacer una tirada de Vigor contra **dificultad 11** (se considera Enfermedad a efectos de Resistencia) para evitar ser Infectado. Si se falla la tirada se pasa inmediatamente a la fase de Incubación.

	ZOMBI CLÁSICO	ZOMBI COMECEREBROS	ZOMBI INFECTADO
Coste (PD)	36 (Invocar 12 PD)	60	77
Agilidad	+2	+2	+2
Atención	+2	+2	+2
Escalar	0	+1	+1
Esquivar	+1	+2	+2
Pelea	+3	+2	+3
Sigilo	+1	+2	+1
Supervivencia	0	+1	0
Vigor	+2	+2	+2
Voluntad	+1	+1	+1
INI / AC / MOV	+2 / 6 AC / 1	+2 / 6 AC / 1	+2 / 6 AC / 2
RD Fatiga	+1	+1	+1
RD	0	0	0
Bono Daño	+1	+1	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Puñetazo (+1) Patada (+2)	Mordisco (Daño +3) Puñetazo (+1) Patada (+2)	Mordisco (Daño +4) Puñetazo (+1) Patada (+2)
Heridas	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8
Fatiga	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7

NOTAS:

Talento Tolerancia al Dolor (Ignora negativos de Herido)

Don No Duerme
Don No Respira
Dones Resistencia a las Enfermedades y Resistencia a los Venenos (+2 tiradas para resistir Enfermedades y Venenos)

Don Visión Nocturna (Oscuridad Total)

Limitación Lento (-1 MOV)

Limitación Mudez
Limitaciones Sentido Deficiente (Olfato y Tacto, -2 Atención con el Olfato y el Tacto)

Limitación Sin Curación Natural (no se cura por sí mismo, solo por medio de magia)

Talento Tolerancia al Dolor (Ignora negativos de Herido)

Don Ataque Físico (Mordisco, Daño +2)
Don No Duerme
Don No Respira
Dones Resistencia a las Enfermedades y Resistencia a los Venenos (+2 tiradas para resistir Enfermedades y Venenos)

Don Visión Nocturna (Oscuridad Total)

Limitación Lento (-1 MOV)

Limitaciones Sentido Deficiente (Olfato y Tacto, -2 Atención con el Olfato y el Tacto)

Limitación Sin Curación Natural (no se cura por sí mismo, solo por medio de magia)

Talento Tolerancia al Dolor (Ignora negativos de Herido)

Don Ataque Físico (Mordisco, Daño +3)
Don No Duerme
Don Resistencia a las Enfermedades (+2 tiradas para resistir Enfermedades)

Don Servidores (Mordisco o compartir fluidos, Plantilla Zombi Infectado, tirada horaria de Vigor contra dificultad 11 para no transformarse, con 15 se deja de tirar)

Don Visión Nocturna
Limitaciones Sentido Deficiente (Olfato y Tacto, -2 Atención con el Olfato y el Tacto)

Limitación Sin Curación Natural (no se cura por sí mismo, solo por medio de magia)

La fase de **Incubación** es la muchos más rápida que con La Plaga. Su duración depende principalmente de la Voluntad del personaje que sea infectado. Se realiza una tirada de Vigor **dificultad 11** una hora después de haber sido Infectado. Si se falla se produce la Zombificación, si se pasa se repite la tirada cada hora hasta que se falle, salvo que se supere por 4+ (sacando un 15), en cuyo caso se deja de tirar. Se considera una tirada contra una Enfermedad a efectos de Rasgos que puedan influir sobre ella, aunque el DJ puede querer modificar esto para reflejar un origen concreto. Los **efectos de la Incubación** son fáciles de percibir, el personaje va perdiendo la coloración en la piel, y poco a poco se va poniendo más violento, hasta que falla una tirada y se produce la Zombificación.

La fase de **Zombificación** es muy corta, apenas dura 6 AC. Durante esas milésimas de segundo el personaje adquiere la Plantilla de los **Zombis Infectados**.

ZOMBI INFECTADO (34 PD)

Esta plantilla se les coloca a los infectados por un Zombi. Si hay un conflicto entre los Rasgos del personaje y esta Plantilla lo que se indica aquí tiene preferencia.

Talentos: Tolerancia al Dolor (9 PD)

Dones: Ataque Físico (Mordisco Daño +2, asociado a Servidores, 11 PD), No Duerme (3 PD), Resistencia a las Enfermedades (8 PD), Servidores (Mordisco y compartir fluidos, 23 PD), Visión Nocturna (5 PD).

Limitaciones: Sentido Deficiente (Olfato, -6 PD), Sentido Deficiente (Tacto, -9 PD), Sin Curación Natural (-10 PD).



COSAS

Las **Cosas** son aquellas criaturas que no tienen ninguna similitud de aspecto con los seres humanos, como seres de plasma o energía; pulpos, amebas o rocas inteligentes, etc. No tienen por qué ser inicialmente hostiles, sino que se trata más bien de seres misteriosos o incomprensibles para la especie humana, con fisiologías y/o psicologías radicalmente distintas a la nuestra. Pueden ser seres horribles pero que piensan y sienten en términos similares a los humanos; o seres distintos tanto en cuerpo como en mente. El detalle importante es que **no son inicialmente hostiles**, y esto es lo que más los separa del tercer tipo de criaturas alienígenas, los **Bichos**. Pero esto no quiere decir que no sean hostiles, sino que su reacción dependerá de muchos factores y variará mucho de una especie a otra. Habrá razas que serán considerados como Cosas por unas especies y como Bichos por otras, por lo que esta división no es realista, simplemente es una herramienta de clasificación para el DJ, y solo en caso de que la necesite.

Como puedes ver no proporcionamos ninguna Cosa, sino que hemos preferido mostrar todo Bichos, que son útiles como enemigos, y proporcionar una lista de aquellos Bichos que se pueden usar como Cosas (probablemente modificando los PNJs para darles alguna Habilidad más: Cubo Gelatinoso, Elementales, Elurtur, Kraken, Mega-Tiburón o Shoggoth.

HUMANOIDES

Los **Humanoides** representan a aquellas razas que aunque sean distintas de la humana, se comportan como “gente”. Todas las Plantillas Raciales presentes en el **Manual del Jugador** son de este tipo, incluso los Neo-Humanos o los Para-Humanos, pues aunque sean variantes de la humanidad, o descendientes de esta. En la sección de Humanos encontrarás únicamente esa clase de personajes.

Además, los Humanoides, por pura conveniencia, los vamos a dividir en dos grandes bloques, **PNJs Humanoides de Fantasía** y **PNJs Humanoides de Ciencia Ficción**. No quiere decir que no puedan usarse de otra forma, por supuesto, y de hecho cuando hay Plantillas similares (como por ejemplo sucede con los Hombres-Gato y los Iatei), hemos intentado diferenciarlos un poco justamente para que los DJs tengan ideas distintas de cómo hacer las cosas.

Como verás, los PNJs que presentamos pertenecen a todas las razas cuyas Plantillas aparecen en el Manual del Jugador, e incluso presentamos PNJs de alguna raza más.

PNJS HUMANOIDES DE FANTASÍA

En las novelas de fantasía podemos encontrar cientos de especies distintas a la humana, desde los clásicos elfos y enanos a alguna raza más extraña. Aquí presentamos una recolección de razas de fantasía con un considerable muestrario de ejemplos de PNJs que el DJ puede usar con poca o ninguna preparación.

ELFOS

Los elfos suelen ser en muchas ambientaciones de fantasía la primera raza en nacer (aunque en muchas otras no), idea proveniente directamente de Tolkien. En el Manual del Jugador presentamos varios tipos distintos de elfos: los Altos Elfos, que son los más cultos y cuya naturaleza es más mágica si cabe que la del resto de elfos; los Elfos de los Bosques, que son los elfos que viven en más armonía con la naturaleza que el resto de sus primos; los Elfos Oscuros, que son elfos que adoran a algún dios malvado que ha cambiado su apariencia, y por último los Semi-Elfos, fruto de una relación entre un humano y una elfa, o viceversa, siempre a camino entre ambos mundos.

	GUERRERO ALTO ELFO	MAGO ALTO ELFO	EXPLORADOR ELFO DE LOS BOSQUES
Coste (PD)	101	136	98
Agilidad	+3	+2	+2
Ataque Melé	+3	+2	+1
Ataque Distancia	+2	0	+3
Atención	+2	+3	+3
Conocimiento (Saber Arcano)	0	+3	-
Escalar	+1	0	+2
Esquivar	+2	+2	+2
Etiqueta	0	+1	0
Pelea	+2	+2	+2
Sigilo	+2	+2	+2
Supervivencia	+1	+1	+2
Vigor	+3	+2	+3
Voluntad	+2	+3	+1
INI / AC / MOV	+3 / 6 AC / 3	+3 / 7 AC / 2	+3 / 6 AC / 3
RD Fatiga	+1	+1	+1
RD	+2	+1	+2
Bono Daño	+1	+1	+1

Daño Ataques (con todo aplicado)	Espada Larga (Daño +4)	Espada Corta (Daño +3, +2 Fuego)	Espada Larga (Daño +4)
	Arco Largo (Daño +2)	Proyectil de Fuego (Daño +5 de Fuego, Alcance 1/15/50)	Arco Largo (Daño +2)

Heridas	7 / 8 / 9	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9
Fatiga	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9	5 / 6 / 7

NOTAS:	Don No Duerme	Don No Duerme	Don No Duerme
	Don Visión Nocturna	Don Visión Nocturna	Don Visión Nocturna
	Don Empatía Animal	Don Empatía Animal	Don Visión Telescópica
		(Origen Mágico, Daño +5, Alcance 1/15/50, Modificaciones Cono 10 y Daño de Fuego)	(Puede hacer tiradas de Atención para ver cosas hasta 1 Km, y cuando realiza Maniobras de Apuntar obtiene un +2)
		Don Campo de Fuerza (Origen Mágico, RD 2+Grado de Éxito)	
		Don Cuerpo de Fuego (Origen Mágico, RD 2 de Fuego)	
		Limitación Causa Fatiga (Dones de Origen Mágico)	

EQUIPO:	Chaleco de Cuero Endurecido (RD 2, -1 AC)	Telas Reforzadas (RD 1)	Chaleco de Cuero Endurecido (RD 2, -1 AC)
	Arco Largo (Daño +1, Alcance 5/85/175, 3 AC Recargar)	Espada Corta (Daño +2)	Arco Largo (Daño +1, Alcance 5/85/175, 3 AC Recargar)
	Espada Larga (Daño +3)		Espada Larga (Daño +3)

**ASESINO
ELFO
OSCURO**
**GUERRERO
ELFO
OSCURO**
**EXPLORADOR
SEMIELFO**
**GUERRERO
SEMIELFO**

Coste (PD)	135	100	70	70
Agilidad	+3	+3	+2	+2
Ataque Melé	+3	+3	+1	+2
Ataque Distancia	+2		+3	+2
Atención	+3	+3	+2	+2
Averiguar Intenciones	+1	0	-	-
Conocimiento (Saber Arcano)	-	0	-	-
Engañar	+1	0		0
Escalar	+2	+1	+1	0
Esquivar	+3	+2	+1	+2
Etiqueta	+1		0	0
Intimidar	+1	+1		
Nadar	0	0	+1	
Pelea	+2	+2	+2	+2
Persuadir	0			
Sigilo	+2 (+4 Camaleón)	0	+1	0
Supervivencia	+2	+1	+1	+2
Vigor	+2	+3	+2	+2
Voluntad	+2	+2	+1	+1
INI / AC / MOV	+4 / 7 AC / 3	+4 / 7 AC / 3	+2 / 5 AC / 2	+2 / 5 AC / 2
RD Fatiga	+1	+3 Físico	+1	+1
RD	2	+4 Físico	2	2
Bono Daño	+1	+1	+1	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Cimitarra (Daño +3 + Veneno de Áspid) Arco Corto (Daño +2)	Espada Bastarda (Daño +5 A dos manos) Arco Largo (Daño +2)	Espada Corta (Daño +3) Arco Corto (Daño +2)	Espada Corta (Daño +3) Arco Corto (Daño +2)
Heridas	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8
Fatiga	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7

NOTAS:	Don Camaleón (+2 a Sigilo contra visión normal) Don No Duerme Don Visión Nocturna	Don No Duerme Don Resistencia al Daño Físico (+2 RD Físico) Don Visión Nocturna	Don No Duerme Don Visión Nocturna	Don No Duerme Don Visión Nocturna
---------------	---	---	--	--

EQUIPO:	Chaleco de Cuero Endurecido (RD 2, -1 AC) Arco Corto (Daño +1, Alcance 3/50/100, 3 AC Recargar) Cimitarra (Daño +2 + Veneno de Áspid)	Cota de Malla (Cubre todo el cuerpo RD 2, -1 AC) Arco Largo (Daño +1, Alcance 5/85/175, 3 AC Recargar) Espada Bastarda (A dos manos - Daño +4)	Chaleco de Cuero Endurecido (RD 2, -1 AC) Arco Corto (Daño +1, Alcance 3/50/100, 3 AC Recargar) Espada Corta (Daño +2)	Chaleco de Cuero Endurecido (RD 2, -1 AC) Arco Corto (Daño +1, Alcance 3/50/100, 3 AC Recargar) Espada Corta (Daño +2)
----------------	---	--	--	--

CONSTRUCTOS VIVIENTES

Con Constructos Vivientes queremos representar desde criaturas mágicas creadas en laboratorio (y en suficientes números ser una raza propia) hasta robots inteligentes. Por eso mismo podemos encontrar muchos modelos de Constructos, y depende del DJ como quiere que sean los de su ambientación.

La Plantilla que ofrecemos en el Manual del Jugador proporciona muchas opciones distintas a la hora de crear los constructos vivientes para reflejar eso mismo, y los PNJs que presentamos aquí están hechos a partir de dicha Plantilla, pero el DJ es libre de decidir que en su ambientación todos los constructos vivientes, si los hay, tienen un grupo concreto de Rasgos, en lugar de una lista de entre la que escoger.

	EXPLORADOR CONSTRUCTO	GUERRERO CONSTRUCTO
Coste (PD)	95	110
Agilidad	+2	+3
Ataque Melé	+1	0
Ataque Distancia	+2	0
Atención	+2	+2
Averiguar Intenciones	0	
Escalar	+1	0
Esquivar	+1	+1
Etiqueta	0	0
Intimidar		+1
Nadar	0	
Pelea	+1	+3
Persuadir		
Sigilo	+3	+1
Supervivencia	+1	+1
Vigor	+2	+4
Voluntad	+2	+1
INI / AC / MOV	+2 / 6 AC / 2	+3 / 7 AC / 3
RD Fatiga	+3	+3
RD	+2	+2
Bono Daño	+1	+2

Daño Ataques
(con todo aplicado)

Espada Corta (Daño +3)
Arco Corto (Daño +2)

Garras (Daño +4)

Heridas	6 / 7 / 8	8 / 9 / 10
Fatiga	6 / 7 / 8	5 / 6 / 7

NOTAS:

Don Cronómetro Perfecto
Don No Duerme
Don No Respira
Don Reactor Interno
Don Súper-Resistencia (+2 RD)

Don Cronómetro Perfecto
Don Garras (Daño +2)
Don No Duerme
Don No Respira
Don Reactor Interno
Don Súper-Resistencia (+2 RD)

EQUIPO:

Arco Corto (Daño +1, Alcance
3/50/100, 3 AC Recargar)
Espada Corta (Daño +2)

ENANOS

Para los clásicos enanos de fantasía os presentamos un héroe Enano completamente desarrollado. Se trata de un personaje de 150 PD, y es perfecto para mostrar cómo podría ser un personaje jugador de esta raza, a la par que es una amenaza considerable contra cualquier grupo de jugadores.

Nombre (PD): Héroe Enano (150 PD).

Plantilla Racial: Enano (MJ).

Humanidad (Estrés/Locura/Corrupción): 70 (0/0/0)

Talentos: Maestro de Esgrima (8 PD).

Dones (Raciales): Longevo (18 PD), Resistencia a la Magia (8 PD), Resistencia al Daño Físico (8 PD) y Visión Nocturna (5 PD).

Limitaciones: Lento (-7 PD).

Habilidades: Agilidad +3, Armas Arrojadizas +1, Armas a 1 Mano +2, Armas a 2 Manos +3, Atención +3, Averiguar Intenciones +1, Ciencia (Ingeniería) +1, Delito +1, Engañar 0, Escalar +1, Esquivar +3, Etiqueta 0, Intimidar +2, Navegación 0, Oficio (Minero) +1, Pelea +2, Persuadir 0, Supervivencia +2, Vigor +4 y Voluntad +2.

ATRIBUTOS DE COMBATE:

- **INI:** +4
 - **AC:** 6 (8 sin armadura)
 - **MOV:** 3
 - **RD Fatiga:** +4 (Físico y Magia) / +2 (resto).
 - **RD con Armadura:** +5 (Físico y Magia) / +3 (resto).
 - **Bono al Daño:** +2.
 - **Heridas:** 8/13/16/18/20.
 - **Fatiga:** 6/9/11/13/14.
- Equipo:**
- Hacha de Batalla (MEV): A 2 Manos, Daño +5, parar con ella cuesta 1 AC más, si el daño realizado es 3 o más, el daño aumenta en 1.
 - Hacha (MEV): A 1 Mano, Daño +4.
 - Hachas Arrojadizas (MEV) x2: Daño 4, Alcance 1/4/8.
 - Malla Combinada (MEV): +3 RD, -2 AC.

GNOLL

A continuación te ofrecemos la Plantilla Racial de los Gnolls. Se trata de criaturas humanoides que parecen hienas erguidas, y aparecen por primera vez en relatos de Lord Dunsany, luego esta raza ha sido utilizada tanto por otros autores como por varios juegos de rol, convirtiéndose en todo un clásico que no debe faltar en cualquier lista de PNJs de origen fantástico.

De todas formas se trata de una raza muy violenta y animal (más que los goblinoides) y por eso solo la presentamos aquí, aunque de todas formas el DJ es libre de considerar que esta raza (o una variante) puede ser usada por sus jugadores. Eso sí, los Gnolls son seres que operan siempre en manadas, y si algún jugador interpreta a un Gnoll debería tener un Aspecto que implicase que echa de menos a su manada, o quizás que ha convertido al grupo de jugadores en su nueva manada...

GNOLLS

COSTE: 18 PD

Los Gnolls que presentamos aquí son herederos de la idea que se ha mostrado habitualmente en juegos de rol, aunque también son ligeramente distintos, tienen, por ejemplo, la mala visión de las hienas.

Habilidades Entrenadas: Los Gnolla se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Esquivar.
- Intimidar.
- Nadar.
- Pelea.
- Sigilo.
- Supervivencia.
- Vigor.
- Voluntad.

Talentos Raciales: Sentidos Agudos (Olfato y Oído, 10 PD).

Dones Raciales: Ataque Físico (Mordisco, Daño +2, 2 AC, 10 PD), y Visión Nocturna (5 PD).

Limitación Racial: Sentidos Deficientes (Mal de la Vista., -7 PD).

	GUERRERO GNOLL	LADRÓN GNOLL	LÍDER GNOLL
Coste (PD)	60	90	148
Agilidad	+2	+3	+3
Ataque Melé	+2		+3
Ataque Distancia	-	+1	+1
Atención	+2 (+3 Olfato y Oído, +1 Vista)	+2 (+3 Olfato y Oído, +1 Vista)	+3 (+4 Olfato y Oído, +2 Vista)
Averiguar Intenciones	-		+2
Delito	-	+2	
Engañar	-	+1	+1
Escalar	0	+1	
Esquivar	+2	+1	+3
Intimidar	+1	0	+2
Liderazgo			+1
Nadar	0	+1	+1
Pelea	+2	+2	+3
Persuadir			+1
Sigilo	+1	+3	+2
Supervivencia	0	0	+2
Vigor	+2	+2	+3
Voluntad	+1	+1	+2
INI / AC / MOV	+2 / 6 AC / 2	+3 / 7 AC / 3	+4 / 8 AC / 3
RD Fatiga	+1	+1	+1
RD	0	0	0
Bono Daño	+1	+1	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Lanza Corta (Daño +3) Mordisco (Daño +3)	Arco Corto (Daño +2) Mordisco (Daño +3)	Hacha de Batalla (Daño +4) Arco Corto (Daño +2) Mordisco (Daño +3)
Heridas	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9
Fatiga	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7	6 / 7 / 8

NOTAS:	Talento Sentidos Agudos 2 (Olfato y Oído: +1 Atención con el Olfato y/o el Oído) Don Ataque Físico (Mordisco /Daño 2) Don Visión Nocturna Limitación Sentidos De- ficientes (Mal de la Vista: -2 Atención con la Vista)	Talento Sentidos Agudos 2 (Olfato y Oído: +1 Atención con el Olfato y/o el Oído) Don Ataque Físico (Mordisco /Daño 2) Don Visión Nocturna Limitación Sentidos De- ficientes (Mal de la Vista: -2 Atención con la Vista)	Talento Sentidos Agudos 2 (Olfato y Oído: +1 Atención con el Olfato y/o el Oído) Don Ataque Físico (Mordisco /Daño 2) Don Visión Nocturna Limitación Sentidos De- ficientes (Mal de la Vista: -2 Atención con la Vista)
---------------	--	--	--

EQUIPO:	Lanza Corta (Daño +2, Alcance 2m)	Arco Corto (Daño +1, Alcance 3/50/100, 3 AC Recargar)	Chaleco de Cuero Endurecido (RD 2, -1 AC) Arco Largo (Daño +1, Alcance 5/85/175, 3 AC Recargar) Hacha de Batalla (A 2 Manos, Daño +3, parar con ella cuesta 1 AC más, si el daño realizado es 3 o más, el daño aumenta en 1)
----------------	---	--	---

GOBLINOIDES

Dentro del término goblinoides agrupamos a varias especies distintas, también conocidas como *Pieles Verdes* y que por lo general en muchas ambientaciones o tienen un origen común o están relacionadas de alguna forma. En concreto se trata de los Goblins (y sus primos los Hobgoblins, exactamente iguales pero sin la Limitación Escala Negativa), los Orcos y los Semi-Orcos (que por lo general no suelen ser fruto de relaciones amorosas y no suelen ser una especie en si misma, pero son tan comunes en las historias de fantasía que hemos querido incluirlos).

HALFLINGS

Los Halfling tienen sus raíces en la obra de Tolkien, y desde entonces de una forma u otra se han colado en muchas obras de fantasía. Se trata de una especie que se confunde con facilidad con niños humanos, y no solo debido a su tamaño, sino a su jovialidad y actitud ante la vida en muchas ocasiones. A las versiones más clásicas de halflings que encontramos no suele gustarles la aventura, pero tienen entre ellos a muchos más aventureros famosos de los que les gustaría reconocer. Quizás sea porque su tamaño y su buena suerte les convierte en ideales para la vida de aventuras que tantos de ellos desprecian.



	GOBLIN GUERRERO	GOBLIN CHAMAN	LÍDER HOBGOBLIN
Coste (PD)	45	87	100
Agilidad	+2	+2	+3
Ataque Melé	+2	0	+3
Ataque Distancia			+1
Atención	+2	+2	+2
Averiguar Intenciones		+1	+1
Engañar		+1	+1
Escalar	+1	0	+1
Esquivar	+2	+1	+1
Intimidar			+1
Liderazgo			+1
Nadar	0		+1
Magia		+3	
Pelea	+1	0	+2
Persuadir		+1	+1
Sigilo	+1	0	+1
Supervivencia	+1	0	0
Vigor	+2	+1	+3
Voluntad	+1	+3	+1
INI / AC / MOV	+2 / 6 AC / 2	+2 / 6 AC / 2	+3 / 6 AC / 3
RD Fatiga	0 (+1 vs Escala -1)	-1 (0 vs Escala -1)	+1
RD	-1 (0 vs Escala -1)	-1 (0 vs Escala -1)	+2
Bono Daño	0 (+1 vs Escala -1)	-1 (0 vs Escala -1)	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Espada Corta (Daño 2 contra Escala 0, Daño 3 contra Escala -1)	Bastón (Daño +1) Llamar al Rayo (Daño +5)	Espada Larga (Daño +4) Arco Largo (Daño +2)
Heridas	6 / 7 / 8	5 / 6 / 7	7 / 8 / 9
Fatiga	5 / 6 / 7	7 / 8 / 9	5 / 6 / 7

NOTAS:

Talento Caes como un Gato
(cada nivel de Agilidad por encima de +2 sustrae 5 metros a la caída para calcular el daño)
Don Visión Nocturna Limitación Escala -1
(-1 Daño, -1 RD)

Talento Caes como un Gato
(cada nivel de Agilidad por encima de +2 sustrae 5 metros a la caída para calcular el daño)

Don Visión Nocturna Limitación Escala -1
(-1 Daño, -1 RD)

Don Ataque Energético
(Origen Religioso, Causa Fatiga, Daño +5 Alcance 1/15/50, Modificación Daño de Electricidad)

Don Campo Anti-magia
(Origen Religioso, Causa Fatiga, Extendido Radio 1 m)

Don Causar Terror
(Origen Religioso, Causa Fatiga, Nivel 1: Dif 7, Locura +5)

Limitación Causa Fatiga
(Dones de Origen Religioso)

Talento Caes como un Gato (cada nivel de Agilidad por encima de +2 sustrae 5 metros a la caída para calcular el daño)
Don Visión Nocturna

EQUIPO:

Espada Corta
(Daño +2)

Bastón
(Daño +2, Parar con él cuesta 1 AC menos)

Chaleco de Cuero Endurecido (RD 2, -1 AC)
Arco Largo (Daño +1, Alcance 5/85/175, 3 AC Recargar)
Espada Larga (Daño +3)

	ASESINO ORCO	GUERRERO ORCO	MONJE SEMI-ORCO
Coste (PD)	160	98	121
Agilidad	+3	+3	+3
Ataque Melé	+2	+3	0
Ataque Distancia	+2	+2	
Atención	+2	+2	+3
Averigua Intenciones			+1
Delito	+2		
Engañar	+2		
Escalar	+2	+1	+2
Esquivar	+2	+1	+2
Intimidar	+2	+1	
Nadar	+2	0	+2
Pelea	+2	+1	+3
Sigilo	+3 (+4 al moverse)	+1	+2
Supervivencia	+2	0	+2
Vigor	+3	+3	+3
Voluntad	+2	+2	+2
INI / AC / MOV	+3 / 6 AC / 4	+2 / 6 AC / 3	+4 / 8 AC / 4
RD Fatiga	+3 Físico	+3 Físico	+1
RD	+4 Físico	+4 Físico	0
Bono Daño	+1	+1	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Espada Corta (Daño +3 + Veneno de Escorpión) Arco Corto (Daño +2)	Espadón (Daño +4) Arco Largo (Daño +2)	Bastón (Daño +3) Puñetazo (Daño +2) Patada (Daño +2)
Heridas	7 / 8 / 9	7 / 8 / 9	7 / 8 / 9
Fatiga	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8

NOTAS:

Talento Sigiloso
(+1 Sigilo al Moverse)
Talento Tolerancia al Dolor (ignora el negativo por estar Herido)
Talento Veloz (+1 MOV)
Don Estómago de Acero
Don Resistencia al Daño Físico (+2 RD Físico)
Don Visión Nocturna

Talento Tolerancia al Dolor (ignora el negativo por estar Herido)
Don Estómago de Acero
Don Resistencia al Daño Físico (+2 RD Físico)
Don Visión Nocturna

Talento Artista Marcial
(Permite realizar las Maniobras Proyectar, Usar la Fuerza de Otro, Bloqueo y Golpe en el Aire. Las maniobras Agarrón, Asfixiar, Desarmar, Escapar y Presa cuestan 1 AC menos)
Talento Puños de Acero
(+1 Daño puñetazos)
Talento Tolerancia al Dolor (ignora el negativo por estar Herido)
Don Estómago de Acero
Don Visión Nocturna

EQUIPO:

Chaleco de Cuero Endurecido
(RD 2, -1 AC)
Arco Corto
(Daño +1, Alcance 3/50/100, 3 AC Recargar)
Espada Corta
(Daño +2 + Veneno de Escorpión)

Chaleco de Cuero Endurecido
(RD 2, -1 AC)
Arco Largo
(Daño +1, Alcance 5/85/175, 3 AC Recargar)
Espadón(A 2 Manos, Daño +4, si el daño realizado es 2 o más, el daño aumenta en 1)

Bastón
(Daño +2, Parar con él cuesta 1 AC menos)

El Halfling que presentamos es un ladrón que responde al estereotipo. No muy amante de la violencia, prefiere mantener sus distancias, y por ello lleva una honda.

HOMBRES-GATO

Los Hombres-Gato son otro de los clásicos de las razas de fantasía, desde los raksasa de la mitología hindú (y que fue introducida en el D&D desde los orígenes del juego) hasta distintas razas como el pueblo gato (también representados en D&D), los nekomusume, etc

Su apariencia es de felinos bípedos. Sus manos tienen garras retráctiles que salen de los dedos y se ocultan dentro de los huesos de la mano, pero por eso no son las mejores manos cuanto hay que manipular objetos creados por otras especies y que no están adaptados para sus garras, así como las otras especies tienen problema usando objetos creados para ellos.

Son terriblemente territoriales, e invadir sus territorios ha demostrado ser una mala

idea, ya que aunque no son (necesariamente) una raza violenta, son buenos luchadores y se defenderán hasta la muerte si son acorralados.

MINOTAUROS

El Minotauro de leyenda era un monstruo con cuerpo de hombre y cabeza de toro. Su nombre significa “Toro de Minos”, y era hijo de Pasífae y el Toro de Creta. Fue encerrado en un laberinto diseñado por el artesano Dédalo, hecho expresamente para retenerlo, y por eso en muchos mitos posteriores, en novelas, películas e incluso juegos de rol se relaciona a los minotauros con los laberintos. En algunas narraciones los encontramos como poco más que bestias, cuando en otras aparecen como nobles guerreros con poderosos imperios a su servicio.

El PNI que proporcionamos es un clásico guerrero minotauro con un hacha de batalla, capaz de causarle problemas al héroe más pintado, y puede ser usado con facilidad para representar alguna clase de hombre-bestia o similar.



	LADRÓN HALFLING	EXPLORADOR HOMBRE-GATO	GUERRERO MINOTAURO
Coste (PD)	90	72	120
Agilidad	+2	+3	+2
Ataque Melé			+3
Ataque Distancia	+2		0
Atención	+2	+2	+2
Averigua Intenciones			
Delito	+3		
Engañar			
Escalar	+2	+1	0
Esquivar	+2	+2	+2
Etiqueta	+1	0	
Intimidar			+2
Nadar			0
Pelea	+2	+3	+2
Persuadir			
Sigilo	+2 (+4 Camaleón)	+2	
Supervivencia	+1	+1	+2
Vigor	+2	+2	+4
Voluntad	+1	+1	+2
INI / AC / MOV	+2 / 6 AC / 2	+3 / 7 AC / 3	+2 / 6 AC / 3
RD Fatiga	0 (+1 vs Escala -1)	+1	+4 (+2 vs Escala 2)
RD	-1 (0 vs Escala -1)	0	+2 (0 vs Escala 2)
Bono Daño	0 (+1 vs Escala -1)	+1	+4 (+2 vs Escala 2)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Honda (Daño 1 contra Escala 0, Daño 2 contra Escala -1)	Garras (+3 Daño)	Hacha de Batalla (Daño +7) Carga (Ataque +3, Daño +8, todo incluido)
Heridas	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	8 / 9 / 10
Fatiga	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7	6 / 7 / 8

NOTAS:

Talento Puntería Zen
(no pierde el bono de Apuntar por moverse)
Don Afortunado (puede repetir 1 tirada cada 4 horas de partida)
Don Camaleón
(+2 a Sigilo contra visión normal)
Don Visión Nocturna
Limitación Escala -1
(-1 Daño, -1 RD)

Talento Caes como un Gato (Sustrae 10 metros a una caída para calcular el daño)
Talento Equilibrio Perfecto (no pierde equilibrio si la dificultad es 13 o menor)
Don Garras (Daño +2)
Don Visión Nocturna
Limitación Manos Torpes (-1 acciones en que la precisión con las manos sea importante)

Talento Tolerancia al Dolor
(ignora el negativo por estar Herido)
Don Cuernos
(+1 Ataque y Daño +2 adicional al Cargar)
Don Escala 2
(Daño +2, +2 RD, -1 dificultad impactarle)
Don Visión Nocturna

EQUIPO:

Honda
(Daño +1, Alcance 3/6/18, 5 AC Recargar)

Hacha de Batalla
(A 2 Manos, Daño +3, parar con ella cuesta 1 AC más, si el daño realizado es 3 o más, el daño aumenta en 1)

REPTILOIDES

Entendemos como Reptiloides a todas las razas humanoides que de una forma u otras tengan alguna relación con los reptiles, como es el caso de los Hombres-Dragón y los Hombres-Lagarto (que aparecen en el Manual del Jugador), así como los Hombres-Serpiente y los Kobolds (cuyas Plantillas ofrecemos a continuación).

Los **Hombres-Dragón** son por lo general criaturas descendientes de huevos de dragón corrompidos con magias oscuras, o de la unión de un Dragón que ha tomado forma humanoide y que se ha reproducido con un humanoide. El PNJ Hombre Dragón que presentamos es un poderoso guerrero capaz de dar problemas al más aguerrido grupo de personajes.

Los **Hombres-Lagarto** pueden ser desde otra raza proveniente de los Dragones (aunque mucho más débil), a un experimento mágico, o simplemente una raza que ha evolucionado hasta esa forma. Lo mismo sucede con los **Hombres-Serpiente**. Además, es un clásico en muchas ambientaciones de fantasía que alguna de estas razas haya tenido poderosos imperios en el pasado y en la actualidad tienen nefandos planes para conquistar al resto de razas, pero también encontramos otras ambientaciones en las que no es así.

Por último están los **Kobold**, que son una raza de pequeñas criaturas reptiloides, famosas por su cobardía y por solo atacar cuando sus números superan con creces las de sus adversarios. Los Kobolds no son una raza que recomendamos para jugadores, salvo para alguna clase de partidas muy específicas (y probablemente de corta duración).



HOMBRES-SERPIENTE**COSTE: 46 PD**

Esta plantilla representa a los Hombres-Serpiente, cuya parte superior del cuerpo no es muy distinta a la de un humano (pese a las escamas verdosas y la lengua bífida), pero la parte inferior del cuerpo es el de una serpiente, siendo perfectamente capaz de mantener erguido la parte humanoide de su cuerpo.

Habilidades Entrenadas: Los Hombres-Serpiente se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Intimidar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Sigilo.
- ◆ Supervivencia.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una de entre: Arcos, Armas Arrojadizas, Armas a 1 Mano o Armas a 2 Manos.

Talento Racial: Resistencia al Daño (7 PD)

Dones Raciales: Adherencia (8 PD), Ataque Físico (Mordisco, Daño +2, 2 AC, unido al Don Venenoso, 10 PD), Cola (11 PD), Venenoso (Veneno Dañino Tipo 3, 10 PD) Visión Nocturna (5 PD).

Limitación: Reptador (-5 PD)

KOBOLDS**COSTE: 2 PD**

Esta plantilla representa a los Kobolds, diminutas criaturas de origen reptiloide conocidas por su cobardía y por atacar en grupo.

Habilidades Entrenadas: Los Kobold se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Escalar.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Nadar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Sigilo.
- ◆ Supervivencia.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.

Dones Raciales: Cola (11 PD) y Visión Nocturna (5 PD).

Limitación: Escala -2 (-14 PD)



GUERRERO, HOMBRE-DRAGÓN EXPLORADOR, HOMBRE-LAGARTO GUERRERO, HOMBRE-LAGARTO

Coste (PD)	180	68	94
Agilidad	+3	+2	+3
Ataque Melé			+2
Ataque Distancia	+3 (Aliento)	+1	
Atención	+2	+2	+2
Averiguar Intenciones			
Escalar		+1	+1
Esquivar	+2	+1	+2
Etiqueta	0		
Intimidar	+2	0	+1
Nadar		+1	+1
Pelea	+3	+2	+2
Persuadir			
Sigilo	+2	+1 (+4 Camaleón)	+1
Supervivencia	+2	+1	+1
Vigor	+4	+2	+3
Voluntad	+2	+1	+2
INI / AC / MOV	+3 / 10 AC / 3	+2 / 6 AC / 2	+3 / 6 AC / 3
RD Fatiga	+6	+1	+3 Físico
RD	+4	+1	+4 Físico
Bono Daño	+2	+1	+1

Daño Ataques (con todo aplicado)	Aliento de Fuego (Daño 4 en Cono 10x5)	Arco Corto (Daño +2 + Veneno de Áspid)	Lanza Corta (Daño +3)
	Cola (+4 Ataque y +3 Daño)	Cola (+3 Ataque y Daño +2)	Cola (+3 Ataque y Daño +2)
	Garras (+4 Daño)		

Heridas	8 / 9 / 10	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9
Fatiga	6 / 7 / 8	5 / 6 / 7	6 / 7 / 8

NOTAS:

Talento Rapidez (+3 AC)

Talento Tolerancia al Dolor (ignora el negativo por estar Herido)

Don Cola
(+1 Ataque y +1 Daño)

Don Garras (Daño +2)

Don Súper-Resistencia 2
(+4 RD)

Don Visión Nocturna

Don Volar 1 (MOV 6 volando)

Don Ataque Energético
(Daño +4, Modificaciones Solo Cono 10 y Daño de Fuego, Frío o Electricidad [-1 PD los 2 últimos])

Don Camaleón (+2 a Sigilo contra visión normal)

Don Cola
(+1 Ataque y +1 Daño)

Don Visión Nocturna

Don Cola
(+1 Ataque y +1 Daño)

Don Resistencia al Daño Físico (+2 RD Físico)

Don Visión Nocturna

EQUIPO:

Telas Reforzadas (RD 1)

Arco Corto (Daño +1 + Veneno de Rana, Alcance 3/50/100, 3 AC Recargar)

Chaleco de Cuero Endurecido (RD 2, -1 AC)

Lanza Corta
(Daño +2, Alcance 2m)

	GUERRERO HOMBRE-SERPIENTE	SACERDOTE HOMBRE-SERPIENTE	GUERRERO KOBOLD
Coste (PD)	93	130	34
Agilidad	+2	+1	+2
Ataque Melé	+1	0	
Ataque Distancia	+1		
Atención	+2	+2	+2
Averiguar Intenciones		+1	
Engañar	0		
Escalar			+1
Esquivar	+2	+2	+1
Etiqueta		0	
Magia		+3	
Intimidar	0	+1	
Nadar	0		0
Pelea	+2	+1	+2
Persuadir		0	
Sigilo	+1	0	+2
Supervivencia	0	0	0
Vigor	+2	+1	+1
Voluntad	+1	+2	+1
INI / AC / MOV	+2 / 6 AC / 2	+1 / 5 (8) AC / 1	+2 / 6 AC / 2
RD Fatiga	+2	0	-2 (0 vs Escala -2)
RD	+1	+1	-2 (0 vs Escala -2)
Bono Daño	+1	0	-2 (0 vs Escala -2)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Espada Corta (Daño +3) Arco Corto (Daño +2) Cola (+3 Ataque y +1 Daño) Mordisco (+3 Daño + Veneno Dañino Tipo 3)	Arco Corto (Daño +2 + Veneno de Áspid) Cola (+3 Ataque y Daño +2) Ataque Mental (Daño +4 Mental)	Cola (+3 Ataque y -1 Daño contra Escala 0, Daño +1 contra Escala -2)
Heridas	6 / 7 / 8	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7
Fatiga	5 / 6 / 7	6 / 7 / 8	5 / 6 / 7

NOTAS:

Talento Resistencia al Daño 1 (Escamas +1 RD)
Talento Veloz (+1 MOV)
Don Adherencia (MOV 1 Adherido)
Don Ataque Físico (Mordisco / Daño 2)
Don Cola (+1 Ataque y +1 Daño)
Don Venenoso (Mordisco Veneno Dañino Tipo 3)
Don Visión Nocturna Limitación Reptador (-1 MOV, sin piernas)

Talento Resistencia al Daño 1 (Escamas +1 RD)
Don Adherencia (MOV 1 Adherido)
Don Ataque Físico (Mordisco / Daño 2)
Don Cola (+1 Ataque y +1 Daño)
Don Venenoso (Mordisco Veneno Doble Tipo 2)
Don Visión Nocturna Limitación Reptador (-1 MOV, sin piernas)
Don Ataque Mental (Origen Religioso, Causa Fatiga, Daño +4 Mental, Alcance 1/15/50)
Don Maldición (Origen Religioso, Causa Fatiga,)
Don Súper-Rapidez (Origen Religioso, Causa Fatiga, +3 AC)
Limitación Causa Fatiga (Dones de Origen Religioso)

Don Cola (+1 Ataque y +1 Daño)
Don Visión Nocturna Limitación Escala -3 (-2 Daño, -2 RD, +1 dificultad impactarle)

EQUIPO:

Arco Corto (Daño +1, Alcance 3/50/100, 3 AC Recargar)
Espada Corta (Daño +2)

Telas Reforzadas (RD 1)

Chaleco de Cuero Endurecido (RD 2, -1 AC)
Espada Corta (Daño +2)

PNJS

HUMANOIDES DE CIENCIA-FICCIÓN

En esta sección podrás encontrar PNJs Humanoides de ciencia ficción. Hemos separado estos en tres grupos distintos por pura conveniencia: Alienígenas, Neo-Humanos y Para-Humanos.

ALIENÍGENAS

A continuación presentamos una variada selección de PNJs alienígenas de todas las razas que aparecen en el Manual del Jugador. En concreto encontrarás un *Guerrero Arachnoi*, un *Científico Argos*, un *Soldado Aviano*, un *Mecánico Hinno*, un *Policia y un Soldado de Élite Iatei*, un *Soldado Otoku*, un *Criminal Rauri-Ko*, un *Médico Saurran*, un *Soldado Ssilaar*, un *Piloto* y un *Mecánico Sorud*, y por último un *Soldado de Élite Vaethurog*.



GUERRERO ARACHNOI

Coste (PD)	130
Agilidad	+2
Ataque Melé	+3
Ataque Distancia	0 (-1 Manos Torpes)
Atención	+2
Averiguar Intenciones	+1
Computadora	+1
Comunicaciones	0
Conducir Vehículo	+1 (Ligeros)
Escalar	0
Esquivar	+2
Intimidar	+1
Pelea	+2
Sigilo	+2
Supervivencia	+2
Vigor	+2
Voluntad	+2
INI / AC / MOV	+2 / 7 AC / 3
RD Fatiga	+4 Físico (+3 vs Escala 1)
RD	+3 Físico (+2 vs Escala 1)
Bono Daño	+2 (+1 vs Escala 1)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Espada Larga (Daño +5, +4 vs Escala 1)
Heridas	6 / 7 / 8
Fatiga	6 / 7 / 8

Otras Habilidades: Ciencia 0, Conducir Vehículos (Pesados) 0.

Talento Ambidiestro (ignora negativos por un arma en cada mano)

Don Enredar

(Daño 0, Alcance 1/2/10)

Don Brazos Extra (4 brazos, +1 Agarrón y Asfixiar)

Don Escala 1 (+1 Daño, +1 RD)

Don Piernas Extra
(+1 AC + 1 MOV)

Don Ojos Adicionales
(Visión Periférica)

Don Resistencia al Daño Físico
(+2 RD Físico)

Don Telecomunicación
(Pigmentación)

Limitaciones Horizontal, Manos Torpes y Mudez

NOTAS:

EQUIPO: Espada Larga (Daño +3)

	CIENTÍFICO ARGOS	SOLDADO AVIANO	MECÁNICO HINNO
Coste (PD)	115	106	90
Agilidad	+2	+2	+2
Ataque Melé		0	
Ataque Distancia		+2 (Armas Largas)	
Atención	+2	+2 (0 Olfato)	+2
Averiguar Intenciones			0
Computadora	+2		+1
Comunicaciones	+1	0	+1
Conducir Vehículo	+1 (Ligeros)	0 (Ligeros)	+1 (Ligeros)
Escalar	+1	0	0
Esquivar	+1	0	0
Intimidar		+1	
Etiqueta	+1		+1
Pelea	0	+1	+2
Sensores	+2		0
Sigilo		+1	
Supervivencia		+1	
Vigor	+2	+2	+2
Voluntad	+2	+2	+1
INI / AC / MOV	2 / 6 AC / 2	+2 / 6 AC / 2	+2 / 6 AC / 1
RD Fatiga	+1	0 (+1 vs Escala -1)	+3 Físico
RD	0	-1 (0 vs Escala -1)	+2 Físico
Bono Daño	+1	0 (+1 vs Escala -1)	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2)	Pico (Daño +2) Espolón (Daño +2)	Cuerno (Ataque+3 Daño +5 al cargar)
Heridas	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8
Fatiga	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	5 / 6 / 7

NOTAS:

Otras Habilidades:
Ciencia (escoge una) +3,
Ciencia (escoge una) a +1,
Ciencia (escoge una) a +1,
Ciencia (escoge una) a 0.
Talento Doctorado en (la
Ciencia escogida a +3)
Talento Investigador
(+1 Atención o Computa-
dora buscando información
relacionada con Ciencia o
Conocimiento)
Don Adherencia
(MOV x Adherido)
**Dones Estómago de Ace-
ro y Membrana Ocular**
Don Resistencia a la
Radiación (+2 RD)
Don Visión Nocturna
Limitación No Respira
Oxígeno

Otras Habilidades:
Armas Cortas 0, Armas
Montadas 0, Armas Pesa-
das 0, Ciencia (escoge una)
0, Conducir Vehículos (Pe-
sados) 0, Demoliciones 0.
Dones Filtros y
Membrana Ocular
Don Ataque Físico
(Pico, Daño +2)
Don Garras
(Espolones [patada], Daño +2)
Dones Visión Periférica
y Visión Telescópica
Don Volar (MOV 10
Volando)
Limitación Escala -1
(-1 Daño y -1 RD)
Limitaciones Ciclo Vital
Corto y Manos Torpes
**Limitación Sentido Defi-
ciente** (Olfato, -2 Atención
con el Olfato)

Otras Habilidades: Cien-
cia (Ingeniería) +1, Ciencia
(escoge una) 0, Electrónica
+1, Mecánica +3.
Talento Manitas
(+1 Mecánica y Electróni-
ca reparando)
Don Cuernos
(+1 Ataque y Daño +2
adicional al Cargar)
Don Resistencia al Daño
Físico (+2 RD Físico)
Limitación Lento
(-1 MOV).

EQUIPO:

Según NT
(usará un Arma Larga)

Herramientas según NT, y
un ordenador

	POLICÍA IATEI	SOLDADO DE ELITE IATEI	SOLDADO OTOKU
Coste (PD)	101	136	91
Agilidad	+2	+2	+3
Ataque Distancia	+1 (Armas Cortas)	+3 (Armas Largas)	+2 (Armas Largas)
Atención	+2 (+3 Oído, 0 Vista)	+2 (+3 Oído, 0 Vista)	+2 (+3 Olfato)
Averiguar Intenciones	+2	+1	
Computadora	0	+1	
Comunicaciones		+1	0
Conducir Vehículo	+1	+1 (Ligeros)	0 (Ligeros)
Delito	+1	0	
Engañar	+1		
Escalar	0	0	0
Esquivar	+1	+2	+1
Intimidar	+1		0
Etiqueta	0		0
Pelea	+3	+3	+1
Pilotar		0	
Sensores		0	
Sigilo	+1	+1	+1
Supervivencia	0	+2	+1
Vigor	+2	+3	+2
Voluntad	+1	+2	+2
INI / AC / MOV	+2 / 9 AC / 2	+2 / 9 AC / 3	+3 / 7 AC / 3
RD Fatiga	+1	+1	+2 Físico (+3 Escala -1)
RD	0	0	+1 Físico (+2 Escala -1)
Bono Daño	+1	+1	0 (+1 vs Escala -1)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Garras (Daño +3)	Garras (Daño +3)	Según arma
Heridas	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9	6 / 7 / 8
Fatiga	5 / 6 / 7	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8

NOTAS:	Talento Puntería Zen (al mover no pierde bono de Apuntar)	Otras Habilidades: Armas Montadas +1, Armas Pesadas +1, Conducir Vehículos (Pesados) +1.	Otras Habilidades: Armas Cortas 0, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 0, Ciencia (escoge una) 0, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Demoliciones 0
	Talento Caes como un Gato (Sustrae 5m caída para calcular daño)	Talento Caes como un Gato (Sustrae 5m caída para calcular daño)	Talento Sentidos Agudos (Olfato, +1 Atención con el Olfato)
	Talento Equilibrio Perfecto (no pierde equilibrio si la dificultad es 13 o menor)	Talento Equilibrio Perfecto (no pierde equilibrio si la dificultad es 13 o menor)	Don Brazos Extra (4 brazos, +1 Agarrón y Asfixiar)
	Talento Sentidos Agudos (Oído, +1 Atención con el Oído)	Talento Sentidos Agudos (Oído, +1 Atención con el Oído)	Don Resistencia al Daño Físico (+2 RD Físico)
	Don Garras (Daño +2)	Don Garras (Daño +2)	Limitaciones Ciclo Vital
	Don Súper-Rapidez (+3 AC)	Don Súper-Rapidez (+3 AC)	Corto y Escala -1 (-1 Daño y -1 RD).
	Don Estómago de Acero	Don Estómago de Acero	
	Limitación Duermes el Doble	Limitación Duermes el Doble	
	Limitación Sentido Deficiente (Mal de la Vista)	Limitación Sentido Deficiente (Vista)	
EQUIPO:	Arma Corta según NT	Arma Larga según NT	Arma Larga según NT

	CRIMINAL RAURI-KO	MÉDICO SAURRAN	SOLDADO SSILAAAR
Coste (PD)	130	115	150
Agilidad	+2	+1	+3
Ataque Distancia	+2 (Armas Cortas)		+3 (Armas Largas)
Atención	+2 (0 Vista)	+2	+2 (0 Vista)
Averiguar Intenciones	+2		+1
Computadora	0	+2	+1
Comunicaciones	0		0
Conducir Vehículo	+2 (Ligeros)	0 (Ligeros)	+1 (Ligeros)
Delito	+2		
Engañar	2		
Escalar			0
Esquivar	+1	+2	+2
Intimidar	0		
Etiqueta		+1	
Pelea	+2	0	+2
Pilotar	+1 (Barco o Aeronave)		
Sensores		+1	
Sigilo	+2 (+4 Camaleón)		+2
Supervivencia	0	0	+2
Vigor	+2	+2	+3
Voluntad	+2	+1	+2
INI / AC / MOV	+2 / 6 AC / 2	+1 / 5 AC / 2	+3 / 10 AC / 3
RD Fatiga	+1	+1	+3 Físico
RD	0	0	+2 Físico
Bono Daño	+1	+1	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Cola (Ataque +1, Daño +2) Garras (Daño +3)	Cola (Ataque +1, Daño +2) Garras (Daño +3)	Cola (Ataque +1, Daño +2) Garras (Daño +3)
Heridas	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9
Fatiga	6 / 7 / 8	5 / 6 / 7	6 / 7 / 8

NOTAS:

Otras Habilidades: Ciencia (escoge una) 0.

Don Camaleón (+2 Sigilo)

Don Cola

(+1 Ataque y Daño +1)

Don Garras (Daño +2)

Don Telecomunicación (Hormonal)

Don Visión Nocturna
Limitación Duermes el Doble

Limitación Sentido Deficiente (Vista, -2 Atención con la Vista)

Otras Habilidades: Ciencia (Medicina) +3, Ciencia (escoge una) a +1, Ciencia (escoge una) a +1, Ciencia (escoge una) a 0, Primeros Auxilios +1.

Talento Doctorado en (Medicina)

Don Adherencia (MOV 2 Adherido)

Don Cola

(+1 Ataque y Daño +1)

Don Garras (Daño +2)

Don Telecomunicación (Hormonal)

Don Visión Nocturna
Limitación Duermes el Doble

Limitación Sentido Deficiente (Vista, -2 Atención con la Vista)

Otras Habilidades: Armas Montadas 0, Armas Pesadas +1, Ciencia 0, Conducir Vehículos (Pesados) 0.

Talento Rapidez (+3 AC)

Don Cola

(+1 Ataque y Daño +1)

Don Garras (Daño +2)

Don Telecomunicación (Hormonal)

Don Resistencia al Daño

Físico (+2 RD Físico)

Don Visión Nocturna

Limitación Duermes el Doble

Limitación Sentido Deficiente (Vista, -2 Atención con la Vista)

EQUIPO:

Arma Corta según NT

Equipo Médico según NT

Arma Larga según NT

	PILOTO SORUD	MECÁNICO SORUD	SOLDADO ÉLITE VAETHUROG
Coste (PD)	90	80	175
Agilidad	+2	+2	+3
Ataque Distancia	+2 (Armas Montadas)		+3 (Armas Largas)
Atención	+2	+2	+2
Averiguar Intenciones	+1	0	
Computadora	+1	+1	+1
Comunicaciones	+1		+1
Conducir Vehículo Delito	+2 (Ligeros)	+1 (Ligeros)	+1 (Ligeros)
Demoliciones			+1
Escalar	0	0	0
Esquivar	+1	+2	+2
Intimidar			+1
Etiqueta	+1	0	
Pelea	+1	+1	+3
Pilotar	+2 (Aeronave o Astronave)	0 (Astronave)	
Sensores	+1		
Sigilo	0		+1
Supervivencia			+1
Vigor	+2	+2	+3
Voluntad	+2	+1	+2
INI / AC / MOV	+2 / 6 AC / 2	+2 / 6 AC / 2	+3 / 10 AC / 3
RD Fatiga	+1	+1	+3 Físico
RD	0	0	+2 Físico
Bono Daño	+1	+1	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2)	Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2)	Garras (Daño +3)
Heridas	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8
Fatiga	6 / 7 / 8	5 / 6 / 7	6 / 7 / 8

NOTAS:

Otras Habilidades:
Ciencia (escoge una) 0.
Talento Orientación
Don Cronómetro Perfecto
Don Membrana Ocular

Otras Habilidades:
Ciencia (Ingeniería) +1,
Ciencia (escoge una) 0,
Electrónica +2 (+3 por Manitas),
Mecánica +3 (+4 por Manitas).
Talento Manitas (+1 Mecánica y Electrónica reparando)
Talento Orientación
Don Cronómetro Perfecto
Don Membrana Ocular

Otras Habilidades: Armas Montadas 0, Armas Pesadas +1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Electrónica 0, Mecánica 0, Regeneración +2.
Infatigable (ignora negativos de Fatigado)
Rapidez (+3 AC)
Tolerancia al Dolor (ignora negativos de Herido)
Don Garras (Daño +2)
Don Regeneración (Regenerar Miembros 1 y Regeneración Rápida 1)
Don Resistencia al Daño Físico (+2 RD Físico)
Don Visión Nocturna

EQUIPO:

Armas Montadas según vehículo y NT

Herramientas según NT, y un ordenador

Arma Larga según NT

NEO-HUMANOS

Los Neo-humanos son humanos modificados genéticamente por la propia especie humana (o quizás por alienígenas con oscuras intenciones) para ser más capaces, pero que además pueden tener descendencia con los humanos (aunque no con el resto de Para – Humanos). El fruto de dicha descendencia siempre conserva los Dones del Neo-Humano (aunque algún caso se ha dado en el que no se han conservado todos los Dones). En el **Manual del Jugador** de **CdB Engine** se presentan 4 Neo-Humanos, pero como solo dos de ellos tienen Dones que afectan al combate, a continuación ofrecemos un ejemplo de PNJ se cada uno de dichos Neo-Humanos, los Espartanos (de NT 8), y los Filípides (creaos a NT 7).

Los primeros no solo requieren más NT, sino que son considerablemente más poderosos, así pues el PNJ **Espartano** que presentamos ha sido creado para ser un Antagonista, por ejemplo podría ser un antagonista para Walküre, un experimento nazi para crear la nueva raza de súper-soldados que los jugadores quieren parar. El otro PNJ que ofrecemos es un **Filípides**, que sin duda será un PNJ capaz de dar muchos problemas a cualquier grupo (sobre todo varios de ellos), y que aunque puede ser usado como Antagonista para partidas de menos Nivel de Poder, ha sido pensado como personaje secundario.

PARA-HUMANOS

Los Para-Humanos son las 33 especies humanas que los Whil'lë crearon, o son las 33 variantes de humanos provenientes de unos Primeros Humanos que colonizaron la galaxia hace tiempo, son creaciones de hechiceros o alienígenas, o son simplemente razas que han evolucionado por toda la galaxia a partir de las mismas partículas. O simplemente son especies de humanos que han mutado y se han aclimatado a otros planetas.

Sea como fuere, nosotros recomendamos que el origen de las razas para-humanas sea un misterio de la ambientación, aunque no

sea uno que los propios jugadores vayan a investigar en sus partidas (o si, quien sabe).

La mayoría de especies son muy similares a la humana, o tienen Talentos y Dones que no van a tener utilidad en combate, o bien los cambios son muy sencillos de aplicar. Por ese motivo en lugar de proporcionar una lista de PNJs extensa hemos preferido crear dicha lista para los humanos en todos los NTs y así si se necesita un para-humano de un NT y profesión concreta solo hay que coger el personaje humano y añadirle los Talentos, Dones y Limitaciones correspondientes a la especie para-humana.



SÚPER SOLDADO ESPARTANO (NT 8)

SOLDADO FILÍPIDES (NT 7)

Coste (PD)	224	155
Agilidad	+3	+3
Ataque Distancia	+3 (Armas Largas y Cortas)	+3 (Armas Largas o Cortas)
Atención	+3	+2
Computadora	+2	+1
Comunicaciones	0	0
Conducir Vehículo	+2 (Ligeros)	+2 (Ligeros)
Delito	+2	+1
Demoliciones	+2	+1
Escalar	0	0
Esquivar	+2	+2
Intimidar	+1	0
Etiqueta	0	0
Pelea	+3	+2
Sensores	0	0
Sigilo	+2	+2
Supervivencia	+1	+1
Vigor	+3	+3
Voluntad	+2	+2
INI/ AC / MOV	+4/ 11 AC / 3	+3/ 10 AC / 4
RD Fatiga	+3	+3
RD	+2	+2
Bono Daño	+1	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2)	Puñetazo (Daño +1) Patada (Daño +2)
Heridas	7 / 11 / 14 / 16 / 17	7 / 8 / 9
Fatiga	6 / 9 / 11 / 13 / 14	6 / 7 / 8

Otras Habilidades: Armas Montadas 0, Armas Pesadas +1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Electrónica 0, Mecánica 0, Regeneración +2.

Talento Infatigable

(ignora negativos Aturdido)

Talento Rapidez (+3 AC)

Don Regeneración (Regenerar Miembros 1 y Regeneración Rápida 1)

Don Súper-Resistencia (+2 RD)

Don Visión Nocturna

Limitación Consumo Incrementado

NOTAS:

Otras Habilidades: Armas Montadas 0, Armas Pesadas +1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Electrónica 0, Mecánica 0, Regeneración +1.

Talento Infatigable

(ignora negativos Aturdido)

Talento Rapidez (+3 AC)

Talento Veloz (+1 MOV)

Don Regeneración (cura ½ tiempo)

Limitación Consumo Incrementado

EQUIPO:

Armas (Cortas y Largas) y Armadura apropiadas de NT 8

Arma y Armadura apropiadas de NT 7

HUMANOS

Los Humanos normales y corrientes serán la gran mayoría de personajes que se van a crear para partidas de rol, sea como personajes jugadores o como personajes no jugadores creados para ser controlados por el DJ. Hasta el momento hemos proporcionado dos sistemas para crear PNJs (tanto Secundarios como Antagonistas), un sistema para crear todo tipo de criaturas, una lista de Bichos, otra de Humanoides (de fantasía o ciencia-ficción), y con la siguiente lista de PNJs humanos finaliza el tratamiento de personajes secundarios del **Manual del Director de Juego**.

Los personajes que presentamos a continuación pueden combinarse con muchas de las Plantillas que ofrecemos en la sección de Bichos (como las Plantillas de cambiaformas, de elemental, de muchos tipos distinto de muertos vivientes, etc.) para crear personajes distintos. Asimismo se le pueden aplicar Plantillas Raciales distintas para conseguir más variedad aun.

Presentamos los personajes divididos en 4 grandes grupos. Primero presentamos 9 personajes entre NT 1 y 4, luego 6 personajes de NT 5, otros 6 personajes de NT 6 y por último 8 personajes de NT 7 a 10.



NT 1 A 4

A continuación podrás encontrar 9 personajes distintos que se pueden usar sin problemas para representar personajes de entre NT 1 y NT 4. En algunos casos hemos puesto equipo distinto según NT, sobre todo en los casos en los que dichos cambios son más determinantes. Los PNJs que proporcionamos son los siguientes:

- ◆ **Asesino:** Un Asesino es aquella persona que es contratada para matar a otros, por lo general sin que nadie se entere. Este asesino trabaja en solitario, y es un Adversario por derecho propio. No le proporcionamos un Veneno concreto, sino que recomendamos que el DJ use el que más le interese, según la intención del trabajo.
- ◆ **Campesino/Ganadero:** Este personaje puede usarse para cualquier campesino, ganadero o similar.
- ◆ **Clérigo:** Este clérigo tiene una fe tan grande en su dios que es capaz de hacer algún que otro milagro. Pero proporcionamos también el Coste en PD sin los Dones de Origen Religioso, por si el DJ necesita un simple sacerdote.
- ◆ **Guarda de una Ciudad:** Un guardia clásico, capaz, pero no el mejor guardia del mundo.
- ◆ **Guerrero:** Este personaje es un Guerrero que, aunque no sea un Antagonista propiamente dicho, puede llegar a dar bastante guerra, sobre todo si se enfrenta a otro personaje en solitario.
- ◆ **Ladrón:** Un ladrón con cierto conocimiento de ingeniería y mecánica, pero que realmente brilla robando bolsillos.
- ◆ **Mago:** Un poderoso Mago presentado como Adversario, y capaz de aniquilar el solo a un grupo entero: aquello para lo que ha sido diseñado.
- ◆ **Pirata:** Un personaje pirata diseñado para ser usado como carne de cañón atacando a los jugadores.
- ◆ **Soldado Antiguo:** Por último, un ejemplo de soldado antiguo, como los que se podría encontrar en un ejército profesional como el romano, preparado para enfrentarse a cuantos enemigos ataquen el Imperio.

	ASESINO	CAMPESINO /GANADERO	CLÉRIGO
Coste (PD)	145	45	110 (79 sin poderes)
Agilidad	+3	+2	+2
Ataque Melé	+3 (Armas de 1 Mano)	0 (Armas a 2 Manos)	+2 (Armas de 1 Mano)
Ataque Distancia	+1 (Arrojadizas)		
Atención	+3	+1	+2
Averiguar Intenciones	+1	0	0
Delito	+2		
Engañar	+1		
Escalar	+2	+1	0
Esquivar	+2	0	+1
Etiqueta			+1
Montar	+1	0	
Nadar	+1		
Pelea	+3	0	+1
Persuadir			+1
Sigilo	+3 (+4 movimiento)	0	
Supervivencia	+1	+2	0
Vigor	+3	+2	+2
Voluntad	+2	+1	+2
INI / AC / MOV	+4 / 8 AC / 3	+1 / 5 AC / 2	+2 / 5 AC / 2
RD Fatiga	+2	+1	+3
RD	+1	0	+2
Bono Daño	+1	+1	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Daga (Daño 2 +Veneno)	Puñetazo (Daño +1) Bastón (Daño +3)	Kopesh (Daño +2) Espada Corta (Daño +3)
Heridas	7 / 11 / 14 / 16 / 17	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8
Fatiga	6 / 9 / 11 / 13 / 14	5 / 6 / 7	6 / 7 / 8

NOTAS:

Otras Habilidades:
Conocimiento (Alquimia) 0.

Talento Caes como un Gato (Sustraer 10 m de caídas al calcular daño)

Talento Sigiloso
(+1 Sigilo al moverse)

Otras Habilidades:
Oficio (Campesino o Ganadero) +3.

Otras Habilidades:
Ciencia (Medicina) +3,
Conocimiento (Teología) +3,
Oficio (Escribano) +2.

Don Curación
(Origen Religioso, Cuesta Fatiga, Curar Enfermedades)

Don Resistencia al Veneno
(Origen Religioso, Cuesta Fatiga, Fortalecer a Otro)

Don Súper-Resistencia (Origen Religioso, Cuesta Fatiga +2 RD)

Limitación Cuesta Fatiga
(3 Dones Asociados)

EQUIPO:

Telas Reforzadas (+1 RD)
Daga
(Daño 1 +Veneno [escoge uno al crear el PNJ])

Bastón
(Daño +2, Parar con ella cuesta 1 AC menos)

Chaleco de Cuero Endurecido
(NT 2, +2 RD, -1 AC)
Kopesh (NT 1 – Daño +1)
Espada Corta (NT 2 – Daño +2)

GUARDA DE
CIUDAD

GUERRERO

LADRÓN

Coste (PD)	70	100	100
Agilidad	+2	+3	+3
Ataque Melé	+2 (Armas de 1 Mano)	+3 (Armas de 1 Mano)	+1 (Armas de 1 Mano)
Ataque Distancia		+1 (Arrojadizas)	+1 (Arrojadizas)
Atención	+2	+2	+2
Averiguar Intenciones	+1	0	+1
Ciencia (Ingeniería)			+1
Delito	+1	0	+3
Engañar	0		+1
Escalar	0	0	+2
Esquivar	+2	+2	+1
Etiqueta	0	0	
Intimidar	+1	+2	0
Montar		+1	
Nadar		0	0
Pelea	+3	+2	+2
Persuadir	0		
Sigilo	+1	+1	+2
Supervivencia	0	+1	+1
Vigor	+2	+3	+2
Voluntad	+1	+2	+2
INI / AC / MOV	+2 / 5 AC / 2	+3 / 7 AC / 3	+3 / 7 AC / 3
RD Fatiga	+3	+4	+2
RD	+2	+3	+1
Bono Daño	+1	+1	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Espada Corta (NT 1- Daño +2) Espada Corta (NT 2- Daño +3)	Espada Larga (NT 1- Daño +3) Espada Larga (NT 2- Daño +4) Cuchillo Arrojadizo (Daño +2)	Daga o Cuchillo Arrojadizo (Daño +2)
Heridas	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9	6 / 7 / 8
Fatiga	5 / 6 / 7	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8

NOTAS:

Otras Habilidades:
Oficio (Armero) 0.
Talento Maestro de Esgrima
(Atacar Espada Larga 2 AC)

Otras Habilidades:
Mecánica +1.

EQUIPO:

Chaleco de Cuero Endurecido
(NT 2, +2 RD, -1 AC)
Espada Corta
(NT 1- Daño +1)
Espada Corta
(NT 2- Daño +2)

Armadura de Placas Segmentadas (NT 2, +3 RD, -2 AC)

Malla Combinada
(NT 3, +3 RD, -2 AC)
Espada Larga
(NT 1- Daño +2)
Espada Larga
(NT 2- Daño +3)
Cuchillo Arrojadizo
(Daño +1, Alcance 1/3/9)

Telas Reforzadas (+1 RD)
Daga (Daño +1)
Cuchillo Arrojadizo
(Daño +1, Alcance 1/2/6)

	MAGO	PIRATA	SOLDADO ANTIGUO
Coste (PD)	225	80	90
Agilidad	+3	+2	+2
Ataque Melé	+1 (Armas a 2 Manos)	+2 (Armas a 1 Mano)	+2 (Armas a 1 Mano) / +4 Parada con Escudo (4 AC)
Ataque Distancia		+1 (Arrojadizas o de Pólvora)	
Atención	+2	+2	+2
Averiguar Intenciones	0		
Comunicaciones		+1	
Delito		0	
Engañar		+1	
Escalar	0	0	+1
Esquivar	+2	+1	+2
Etiqueta	+1		0
Lanzar Hechizos	+3		
Montar	0		0
Nadar	+1	+1	0
Pelea	+1	+1	+2
Persuadir	+1		
Sigilo	+1	+1	0
Supervivencia	0	+1	+1
Vigor	+3	+2	+3
Voluntad	+4	+1	+2
INI / AC / MOV	+3 / 7 AC / 3	+2 / 6 AC / 2	+2 / 6 AC / 2
RD Fatiga	+1	+2	+4
RD	0	+1	+3
Bono Daño	+1	+1	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Bastón (Daño +3)	Cimitarra (Daño +3) Cuchillo Arrojadizo (Daño +2) Pistola (Daño +2)	Espada Corta (NT 1- Daño +2) Espada Corta (NT 2- Daño +3)
Heridas	7 / 11 / 14 / 16 / 17	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9
Fatiga	8 / 13 / 16 / 18 / 20	5 / 6 / 7	6 / 7 / 8
NOTAS:	Otras Habilidades: Ciencia (Alquimia) +1, Conocimiento (Saber Arcano) +3. Dones Origen Mágico: Ataque Energético (Daño +5, Alcance 1/15/50, Modificaciones Área 3 Discriminadora), Intangible , Leer Pensamientos , Metamorfo (Metamorfosar a otro), Parpadeo , Súper-Resistencia (+2 RD) Limitación Causa Fatiga (6 Dones de Origen Mágico)	Otras Habilidades: Intimidar +1, Oficio (Marinero) +2, Pilotar (Barco) +1. Talento Caes como un Gato (Sustrae 5 m de caídas al calcular daño)	Otras Habilidades: Intimidar +1, Oficio (Soldado) +2. Talento Maestro en Arma y Escudo (ignora el -1 en la mano hábil por llevar escudo) Talento Rapidez (+3 AC)
EQUIPO:	Bastón (Daño +2, Parar con ella cuesta 1 AC menos)	Telas Reforzadas (+1 RD) Cimitarra (Daño +2) Cuchillo Arrojadizo (NT 1 a 3, Daño +1, Alcance 1/2/6) Pistola de Chispa (NT 4, Daño +2, Alcance 5/65/300)	Armadura de Placas Segmentadas (NT 2, +3 RD, -2 AC) Escudo Grande (Parada +2, 4 AC parar con el) Espada Corta (NT 1- Daño +1) Espada Corta (NT 2- Daño +2)

NT 5

Este NT cubre desde 1700 a 1940, pero algunos de los PNJs presentados para NT 1 a 4 se pueden aprovechar cambiando protecciones y armas a las adecuadas de NT 5, como sería el caso del Asesino, el Campesino/Ganadero, el Ladrón y el Pirata. A esos añadimos:

- ◆ **Agente de la Ley:** Más que un guardia de ciudad, un sheriff del oeste.
- ◆ **Forajido:** El Pirata y el Ladrón de NT 1 a 4 se pueden usar sin problemas en NT 5, pero el Forajido es la versión más moderna de truhán, en concreto la perteneciente a la época del oeste americano.

- ◆ **Marinero:** El Marinero profesional ha existido desde siempre, pero en estas épocas los conocimientos que estos tienen son más especializados.
- ◆ **Misionero:** Dedicado a convertir a otros a la fe (normalmente la cristiana), pero tiene muchos más usos.
- ◆ **Fusilero:** Versión más moderna del miembro de un ejército o fuerzas armadas especializadas, en concreto se trata de infantería regular que portaban fusil y bayoneta.
- ◆ **Vaquero:** El Forajido se puede decir que no es más que un Vaquero que se ha dedicado al crimen, y en muchos casos será cierto. Son la versión del Ganadero a la que nos tienen acostumbradas las pelis del oeste.

	AGENTE DE LA LEY	FORAJIDO	MARINERO
Coste (PD)	85	70	70
Agilidad	+2	+2	+2
Ataque Melé	+2 (Armas a 1 Mano)	+1 (Armas a 1 Mano)	+1 (Armas a 1 Mano)
Ataque Distancia	+3 (Armas de Pólvora)	+2 (Armas de Pólvora)	
Atención	+2	+2	+2
Averiguar Intenciones	+2		
Comunicaciones			+1
Delito	+1	+1	0
Engañar		0	
Escalar	0	0	+1
Esquivar	+1	+2	+1
Etiqueta	+1		
Intimidar	+1	+1	
Montar	+1	+1	
Nadar			+2
Pelea	+2	+2	+2
Persuadir			
Sigilo	+2	+1	
Supervivencia	0	+1	+2
Vigor	+2	+2	+2
Voluntad	+1	+1	+1
INI / AC / MOV	+2 / 6 AC / 2	+2 / 6 AC / 2	+2 / 6 AC / 2
RD Fatiga	+2	+1	+1
RD	+1	0	0
Bono Daño	+1	+1	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Revolver (Daño +3)	Revolver (Daño +4)	Machete (Daño +3)
Heridas	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8
Fatiga	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7
NOTAS:	Otras Habilidades: Conocimiento (Leyes) +1.	Otras Habilidades: Conducir Vehículo (Ligero) +1.	Otras Habilidades: Oficio (Marinero) +2, Pilotar (Barco) +2.
EQUIPO:	Telas Reforzadas (+1 RD) Revolver .36 (Daño +3, Alcance 3/100/300)	Revolver .38 (Daño +4, Alcance 3/120/350, CdF 3S)	Machete (Daño +2)

	MISIONERO	FUSILERO	VAQUERO
Coste (PD)	65	70	75
Agilidad	+1	+2	+2
Ataque Melé	0 (Armas a 1 Mano)	+1 (Armas a 2 Manos)	
Ataque Distancia		+2 (Armas de Pólvora)	+2 (Armas de Pólvora)
Atención	+1	+2	+2
Averiguar Intenciones	+2	0	0
Engañar			
Escalar	0	0	0
Esquivar	0	+2	+2
Etiqueta	+2	0	0
Intimidar			
Montar		0	+2
Nadar		0	
Pelea		+1	+2
Persuadir	+3		
Sigilo		0	+1
Supervivencia	+1	+1	+1
Vigor	+1	+2	+2
Voluntad	+2	+2	+2
INI / AC / MOV	0 / 4 AC / 2	+2 / 6 AC / 2	+2 / 6 AC / 2
RD Fatiga	0	+1	+1
RD	0	0	0
Bono Daño	0	+1	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)		Fusil de Chispa (Daño +3) Bayoneta (Daño +3)	Revolver (Daño +3)
Heridas	5 / 6 / 7	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8
Fatiga	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8

NOTAS:

Otras Habilidades: Conocimiento (Teología) +2, Primeros Auxilios+1.
Talento Teólogo

Otras Habilidades: Oficio (Soldado) +2.
Talento Puntería Zen (al mover no pierde bono de Apuntar)

Otras Habilidades: Conducir Vehículo (Ligero) 0, Delito 0, Navegación 0, Oficio (Ganadero) +2.

EQUIPO:

Botiquín de Primeros Auxilios

Fusil de Chispa (Daño +3, Alcance 3/200/500, 2 AC sacar munición y 7 AC recargar)
Bayoneta (Daño +2, A 2 Manos)

Revolver .36 (Daño +3, Alcance 3/100/300)

NT 6

Este NT cubre desde (alrededor del) 1940 hasta la actualidad, y un poco más dar para este NT es vasta, pero como eso no resulta posible hemos decidido crear estos PNJs:

- ◆ **Astronauta:** Este PNJ sirve para representar desde los primeros astronautas que intrépidamente exploraron el espacio exterior, a gente que pasa meses en el espacio como parte de su trabajo.
- ◆ **Espía:** Espía a lo James Bond, diseñado para ser un Antagonista de los jugadores.

- ◆ **Fuerzas Especiales Modernas:** Si los Soldados Modernos son la carne de cañón, estos son los que acompañan al Antagonista de turno, o los que envía contra los jugadores para poder escapar el.
- ◆ **Piloto:** Personaje creado para usarlo de piloto de avión, barco o cohete/lanzadera espacial, según convenga.
- ◆ **Policía / Criminal:** Este PNJ puede usarse tanto como policía o como criminal.
- ◆ **Soldado Moderno:** Un soldado de un ejército moderno, carne de cañón para jugadores.

ASTRONAUTA

ESPIA

FUERZAS
ESPECIALES
MODERNAS

Coste (PD)	150	150	100
Agilidad	+3	+3	+2
Ataque Distancia	+2 (Armas Cortas)	+2 (Armas Cortas)	+3 (Armas Largas)
Atención	+3	+2	+2
Averiguar Intenciones	+1	+2	
Computadora	+3	0	+1
Comunicaciones	+1	+1	
Conducir Vehículo	+1 (Ligeros)	+1 (Ligeros)	+1 (Ligeros) / 0 (Pesados)
Delito		+2	
Engañar		+2	
Escalar	0	0	0
Esquivar	+1	+1	+2
Etiqueta	+1	+1	
Intimidar		0	
Pelea	+1	+2	+2
Persuadir		+3	
Pilotar	+2 (Aeronave) / +3 (Astronave)		
Sigilo		+2	+1
Supervivencia	+1	+1	+2
Vigor	+3	+3	+3
Voluntad	+2	+2	+2
INI / AC / MOV	+4 / 8 AC / 3	+2 / 7 AC / 3	+2 / 8 AC / 3
RD Fatiga	+4	+2	+5
RD	+3	+1	+4
Bono Daño	+1	+1	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Táser (Daño +3 Fatiga) Puñetazo (Daño +1)	Pistola 9mm (Daño +3) Puñetazo (Daño +1)	Rifle de Asalto (Daño +4 [+ Ráfaga]) Granadas (Daño +5, Área 2)
Heridas	7 / 8 / 9	7 / 11 / 14 / 16 / 17	6 / 7 / 8
Fatiga	6 / 7 / 8	6 / 9 / 11 / 13 / 14	6 / 7 / 8

NOTAS:

Otras Habilidades: Ciencia (Escoge una) +3, Ciencia (Escoge una) +1, Electrónica +1, Mecánica +1, Navegación +1, Sensores +1.

Otras Habilidades: Conocimiento (Leyes) 0, Electrónica +1, Lenguaje (escoge uno) +2, Lenguaje (escoge uno) +1.

Otras Habilidades: Armas Cortas +0, Armas Pesadas 0, Mecánica 0, Navegación 1
Talento Rapidez (+3 AC)

EQUIPO:

Traje de Vacío (NT) 6, RD 3, AC -2, Dones Sobrevives en el Vacío [No Respira, Resistencia al Frío 2] y Telecomunicación [Tecnológica] por 72h
Táser (Daño +3 de Fatiga, Alcance 1/3/6, ignora Armadura (no RD de Fatiga), recoger los cables tras usarlo son 4 AC).

Cazadora de Motorista (RD 1)

Pistola 9 mm (Daño +3, 1/200/800, CdF 3S, DT)

Traje de Asalto (RD +4, AC -1)
Casco Militar (RD +4 Cabeza)
Rifle de Asalto 5,56 x 45 mm (Daño +4, Alcance 3/300/900, CdF 20A, 3R - Lanzagranadas Acoplado)
Lanzagranadas Acoplado (3 granadas Daño +5, Área 2, Alcance 5/100/400, CdF 1)

	PILOTO	POLICÍA / CRIMINAL	SOLDADO MODERNO
Coste (PD)	100	70	80
Agilidad	+2	+2	+2
Ataque Melé			+1 (Armas Cuerpo a Cuerpo)
Ataque Distancia	+2 (Armas Montadas)	+2 (Armas Cortas)	+2
Atención	+3	+2	+2
Averiguar Intenciones	+1	+2	
Ciencia			
Computadora	0	+1	0
Comunicaciones	+1	0	0
Conducir Vehículo	0 (Ligeros)	+2 (Ligeros)	+1 (Ligeros) / 0 (Pesados)
Delito		+2	
Engañar		0	
Escalar	0	0	+1
Esquivar	+1	+1	+1
Etiqueta	0	0	
Intimidar		+1	
Pelea	+1		+2
Persuadir			
Pilotar	+3 (escoge una)		
Sigilo		+1	+2
Supervivencia	+1		+2
Vigor	+2	+2	+2
Voluntad	+2	+1	+2
INI / AC / MOV	+2 / 6 AC / 2	+2 / 6 AC / 2	+2 / 6 AC / 2
RD Fatiga	+5	+1	+1
RD	+4	0	0
Bono Daño	+1	+1	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)		Pistola 9mm (Daño +3) Puñetazo (Daño +1)	Rifle de Asalto (Daño +4 [+ Ráfaga])
Heridas	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8
Fatiga	6 / 7 / 8	5 / 6 / 7	6 / 7 / 8

NOTAS:

Otras Habilidades: Armas Cortas +1, Electrónica 0, Navegación +2, Sensores +1.
Talento Piloto de Combate (+1 Pilotar [escoge una] en combate)

Otras Habilidades: Armas Cortas +0, Armas Pesadas 0, Mecánica 0.

EQUIPO:

Cazadora de Motorista
(RD 1)
Pistola 9 mm (Daño +3,
1/200/800, CdF 3S, DT)

Rifle de Asalto 5,56 x 45 mm (Daño +4, Alcance 3/300/900, CdF 20A, 3R)

NT 7 A 10

En esta sección podrás encontrar PNJs de ejemplo de NT 7 a 10. De nuevo la variedad de PNJs que podríamos proporcionar es vasta, pero como eso no resulta posible hemos decidido incluir los siguientes PNJs con equipo de diversos NTs para así darles variedad:

- ◆ **Agente Secreto:** Diseñado para ser un Antagonista de personajes poderosos, equipado con lo mejor del NT.
- ◆ **Científico:** Este PNJ está diseñado para cuando necesites un científico rápido para una partida. Si necesitas que sea de alguna raza (mostrando el meme del científico alienígena) aplica la Plantilla Racial apropiada, y listo.

- ◆ **Fuerzas Especiales del Futuro:** Versión de las fuerzas especiales, PNJs creados para acompañar a Antagonistas, o para ser un peligro más que considerable ellos solos.
- ◆ **Mecánico:** Igual que en muchas partidas de ciencia-ficción el científico es común, el mecánico lo es menos, pero también tiene unos cuantos, sobre todo en manos de Philip K. Dick, y por eso lo hemos incluido.
- ◆ **Médico:** Muy similar al científico, pero más preparado para el combate que aquel, casi un paramédico como los que se encuentra en unidades militares.
- ◆ **Policía:** Un policía del futuro, mucho más armado y preparado que los actuales.
- ◆ **Soldado del Futuro:** La versión más avanzada tecnológicamente del soldado, aunque no muy distinta en entrenamiento de sus anteriores contrapartidas. Cambian los juguetes, pero no el arte de la guerra.

AGENTE SECRETO

CIENTÍFICO

Coste (PD)	200	80
Agilidad	+3	+2
Ataque Melé	0 (Armas Cuerpo a Cuerpo)	
Ataque Distancia	+2 (Armas Cortas)	
Atención	+3	+2
Averiguar Intenciones	+2	0
Computadora	+1	+2
Comunicaciones	+1	0
Conducir Vehículo	+1 (Ligeros)	+1 (Ligeros)
Delito	+2	
Engañar	+3	
Escalar	0	0
Esquivar	+1	0
Intimidar	+1	
Etiqueta	+1	+1
Pelea	+2	0
Persuadir	+3	0
Pilotar	+1 (escoge uno)	
Sensores		+2
Sigilo	+2 (+4 Camaleón)	
Supervivencia	+1	
Vigor	+4	+1
Voluntad	+3	+2
INI / AC / MOV	+4 / 8 AC / 3	+2 / 6 AC / 2
RD Fatiga	+2	0
RD	0	0
Bono Daño	+2	0
Daño Ataques (con todo aplicado)	Puñetazo (Daño +2)	
Heridas	8 / 13 / 16 / 18 / 20	5 / 6 / 7
Fatiga	7 / 11 / 14 / 16 / 17	6 / 7 / 8

NOTAS:

Otras Habilidades: Conocimiento (Leyes) 0, Electrónica +1, Lenguaje (Escoge uno) +2, Lenguaje (Escoge uno) +1, Metamorfo +2.

Talento Sentidos Agudos (+1 Atención Vista)
Dones Biomod Piel Sintética: Adherencia (Cuesta Fatiga, MOV 3 Adherido), **Camaleón** (Origen Biomod, Cuesta Fatiga, +2 Sigilo), **Metamorfo. Limitación Cuesta Fatiga** (3 Dones)

Otras Habilidades: Ciencia (escoge una) +3, Ciencia (escoge una) a +1, Ciencia (escoge una) a +1, Ciencia (escoge una) a 0.

Talento Doctorado en (la Ciencia escogida a +3)
Talento Investigador ((+1 Atención o Computadora buscando información relacionada con Ciencia o Conocimiento)

EQUIPO:

Siempre lo mejor del NT.

**FUERZAS
ESPECIALES
DEL FUTURO**
MECÁNICO
MÉDICO

Coste (PD)	150	75	100
Agilidad	+3	+2	+3
Ataque Melé	0 (Armas Cuerpo a Cuerpo)		
Ataque Distancia	+3 (Armas Largas)		+2 (Armas Cortas)
Atención	+3	+2	+2
Averiguar Intenciones	+1	0	
Computadora	+1	+1	+1
Comunicaciones	+1		
Conducir Vehículo	+1 (Ligeros) / 0 (Pesados)	+1 (Ligeros)	+1 (Ligeros)
Delito	+1	+1	
Engañar			
Escalar	+1	0	0
Esquivar	+3	0	+2
Intimidar			
Etiqueta		+1	+1
Pelea	+2	+1	+1
Persuadir			
Pilotar	+1 (Astronave o Aeronave)		
Sensores	+1	+1	0
Sigilo	+2		+1
Supervivencia	+2		0
Vigor	+3	+2	+2
Voluntad	+2	+1	+2
INI / AC / MOV	+4 / 11 (9 AC NT 7) / 3	+2 / 6 AC / 2	-1 / 3 AC / 1
RD Fatiga	+6 NT 7 / +7 NT 8	+1	0
RD	+5 NT 7 / +6 NT 8	0	0
Bono Daño	+1	+1	0

Daño Ataques (con todo aplicado)	Rifle Asalto (Daño +5 +Ráfagas) Rifle de Plasma (Daño +6 de Plasma +Ráfagas)	Pistola DM11 (Daño +4) Pistola Gauss (Daño +4)
--	---	---

Heridas	7 / 8 / 9	6 / 7 / 8	4 / 5 / 6
Fatiga	6 / 7 / 8	5 / 6 / 7	5 / 6 / 7

NOTAS:	Otras Habilidades: Armas Montadas 0, Armas Pesadas +1, Ciencia 0, Electrónica 0, Mecánica 0. Talento Rapidez (+3 AC)	Otras Habilidades: Ciencia (Ingeniería) +1, Ciencia (escoge una) 0, Electrónica +1, Mecánica +3. Talento Manitas (+1 Mecánica y Electrónica reparando)	Otras Habilidades: Ciencia (Medicina) +3, Ciencia (escoge una) a +1, Ciencia (escoge una) a +1, Ciencia (escoge una) a 0, Primeros Auxilios +1. Talento Doctorado en (Medicina)
---------------	--	---	--

EQUIPO:	Armadura Reflex Táctica (NT 7, RD +5, AC -2) Armadura Nanofibras Táctica (NT 8, RD +6, AC 0) Rifle Asalto DM11 (NT 7, Daño +5, Alcance 1/300/900, CdF 15A, 3R) Rifle de Plasma (NT 8, Daño +6, Alcance 1/600/1.800, CdF 15A, 4R)	Material Médico según NT. Pistola DM 11 (NT 7, Daño +4. Alcance 2/100/400, CdF 3S, DT) Pistola Gauss (NT 8, Daño +4. Alcance 2/400/1.600, CdF 4S)
----------------	---	--

POLICÍA

SOLDADO DEL FUTURO

Coste (PD)	100	100
Agilidad	+2	+3
Ataque Melé		
Ataque Distancia	+2 (Armas Cortas)	+3 (Armas Largas)
Atención	+2	+2
Averiguar Intenciones	+2	+1
Computadora	+1	
Comunicaciones	+1	0
Conducir Vehículo	+1 (Ligeros)	+1 (Ligeros) / 0 (Pesados)
Delito	+1	
Engañar	+1	
Escalar	0	0
Esquivar	+2	+1
Intimidar	+1	+1
Etiqueta	0	0
Pelea	+2	+2
Persuadir		
Pilotar	+1 (Aeronave)	
Sensores	+1	
Sigilo	+2	+2
Supervivencia		
Vigor	+2	+3
Voluntad	+1	+2
INI / AC / MOV	+2 / 6 AC (5 AC NT 7) / 2	+3 / 7 (6 AC NT 7) / 3
RD Fatiga	+4 NT 7 / +5 NT 8	+4 NT 7 / +5 NT 8
RD	+3 NT 7 / +4 NT 8	+3 NT 7 / +4 NT 8
Bono Daño	+1	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Pistola DM11 (Daño +4) Pistola Gauss (Daño +4)	Rifle Asalto (Daño +5 +Ráfagas) Rifle de Plasma (Daño +6 de Plasma +Ráfagas)
Heridas	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9
Fatiga	5 / 6 / 7	6 / 7 / 8

NOTAS: **Otras Habilidades:** Ciencia (escoge una) 0.
Talento Puntería Zen (al mover no pierde bono de Apuntar)

Otras Habilidades: Armas Cortas 0, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 0, Ciencia (escoge una) 0, Demoliciones 0.

EQUIPO:
Armadura Reflex
(NT 7, RD +3, AC -1)
Armadura Nanofibras
(NT 8, RD +4, AC 0)
Pistola DM 11 (NT 7, Daño +4. Alcance 2/100/400, CdF 3S, DT)
Pistola Gauss (NT 8, Daño +4. Alcance 2/400/1.600, CdF 4S)

Armadura Reflex
(NT 7, RD +3, AC -1)
Armadura Nanofibras
(NT 8, RD +4, AC 0)
Rifle Asalto DM11 (NT 7, Daño +5, Alcance 1/300/900, CdF 15A, 3R)
Rifle de Plasma
(NT 8, Daño +6, Alcance 1/600/1.800, CdF 15A, 4R)



Capítulo 7:

Variantes y Otras Opciones

- YO SOY LIBRE, AL MARGEN DE LAS NORMAS QUE ME RODEAN. SI LAS ENCUENTRO SOPORTABLES, LAS SOPORTO; SI ME PARECEN DETESTABLES, LAS QUEBRANTO. SOY LIBRE PORQUE SÉ QUE SOY MORALMENTE RESPONSABLE DE TODO LO QUE HAGO.

ROBERT A. HEINLEIN
LA LUNA ES UNA CRUEL AMANTE



Uno de los aspectos más conocidos de *Cerúa de Bichos* era su gran cantidad de reglas opcionales y alternativas, pero por cómo se encontraban repartidas en el manual resultaba abrumador o confuso. Y como *CdB Engine* es ligeramente más complejo que su predecesor, hemos decidido que es mejor que las reglas opcionales estén todas en el mismo sitio para que no abrumen más aún a los jugadores. Así pues, en este capítulo podrás encontrar reglas opcionales, variantes de creación de personajes y todo tipo de opciones que poder aplicar a tus partidas de *CdB Engine* para que este se ajuste lo máximo posible a tu ambientación y estilo de juego. La presentación de las reglas opcionales sigue el mismo orden que el **Manual del Jugador**.

REGLAS OPCIONALES DE CREACIÓN DE PERSONAJES

El sistema de creación de personajes de *CdB Engine* ofrece bastantes posibilidades como para que no sea necesaria una variante propiamente dicha. Es cierto que tanto la sección de **Variantes y Añadidos a los Orígenes del Capítulo 6: Dones** como el **Capítulo 4: Implantes y Biomods** presentan también variantes y alternativas al sistema de creación de personajes con el objetivo de que sea capaz de reflejar muchas más ambientaciones. Pero en esos casos son tan importantes y hemos comprobado que se usan tan a menudo que pensamos que era mejor que estuviesen donde están.

Lo primero que presentamos a continuación es algo que se usará mucho menos, y que en caso de usarse solo se usará durante la creación de personajes, pues se trata de reglas para crear personajes de forma aleatoria según el Nivel de Poder de la partida. Tras ello encontrarás unas reglas opcionales de envejecimiento, en caso de que veas necesario usarlas.

PUNTOS DE DESARROLLO ALEATORIOS SEGÚN NIVEL DE PODER

Esta regla opcional lo que hace es en lugar de dar una cantidad concreta de PD a cada personaje según el Nivel de Poder lo que hace es darles a cada uno una cantidad aleatoria. La variante es lo suficientemente pequeña como para que no sea una gran diferencia (por lo menos en los Niveles de Poder más bajo), pero es lo suficientemente grande como para que se note. Pese a utilizar este sistema se siguen manteniendo todas las restricciones que establece el Nivel de Poder.

Es necesario advertir que tanto **CdB Engine** como **Walküre** están diseñados con la idea en mente de que los personajes de un mismo Nivel de Poder estén equilibrados, y es necesario saber que esta regla opcional rompe ese equilibrio, y no solo eso, sino que crea personajes más poderosos de lo que es habitual con personajes de cada uno de esos Niveles de Poder, al darles valores más elevados. Consideramos que el DJ tiene que tener muy claro por qué lo hace y, sobre todo, que todos sus jugadores están de acuerdo con dicha elección.

Para generar aleatoriamente los PD según el Nivel de Poder tendremos una cantidad fija de PD a la que sumaremos una cantidad que será generada por medio de una tirada:

- ◆ **Nivel de Poder Mediocre:** 65 PD + 5d6, lo que genera personajes que tendrán entre 70 y 95 PD.
- ◆ **Nivel de Poder Normal:** 92 PD + 8d6, lo que genera personajes que tendrán entre 100 y 140 PD.
- ◆ **Nivel de Poder Grande:** 142 PD + 8d6, lo que genera personajes que tendrán entre 150 y 190 PD.
- ◆ **Nivel de Poder Legendario:** 192 PD + 8d6, lo que genera personajes que tendrán entre 200 y 250 PD.
- ◆ **Nivel de Poder Superheroico:** 292 PD + 8d6, lo que genera personajes que tendrán entre 300 y 340 PD.

REGLAS DE ENVEJECIMIENTO

A más de una persona le extrañará que las reglas de envejecimiento se encuentren en el capítulo destinado a reglas opcionales, pero tiene una explicación, y es que por diseño CdB Engine (y Walküre), son juegos que piensan que si quieres llevar un personaje anciano que por ello haya visto mermado sus capacidades físicas debe ser el propio jugador el que cree así el personaje, a base de Limitaciones y asegurarse que sus Habilidades más físicas no son demasiado elevadas.

Así pues, las reglas de envejecimiento son algo opcional porque el que seas viejo o no depende, según la filosofía con la que está diseñado el juego, de tu voluntad como Director de Juego. Las incluimos, entre otras cosas, porque entendemos que en más de una ocasión puede ser útil tener unas reglas de envejecimiento a mano, desde para hacer la clásica partida en la que uno o varios personajes envejecen temporalmente, hasta porque quieras contar una historia en la que van a pasar muchos años y necesites algo como esto.

TABLA 7.1: ENVEJECIMIENTO SEGÚN EDAD

Edad (a=años, m=meses)	Tirada de Envejecimiento	Efecto del Envejecimiento.
40 (23 /8 /5 /1a9m)	4 0 -	Reduce en 1 nivel una de las siguientes Habilidades (máximo nivel 0): Arcos, Arma Corta, Arma Larga, Armas a 1 Mano, Armas a 2 Manos, Armas Arrojadizas, Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas de Pólvora, Armas Montadas, Armas Pesadas, Ballestas, Conducir Vehículo (cualquiera), Pelea o Pilotar (cualquiera).
45 (24 /9 /5 /2)	5 0 -	Reduce en 1 nivel una de las siguientes Habilidades (máximo nivel 0): Agilidad, Atención, Escalar, Esquivar, Montar, Nadar, Sigilo o Vigor.
50 (25 /10 /5a6m /2a3m)	6 0 -	Escoge una de las siguientes Limitaciones (sufriendo sus efectos a partir de ahora, y reduciendo el Coste en PD del personaje apropiadamente): Ceguera Nocturna, Curación Lenta, Duermes el Doble, Lento, Mal de la Espalda o Sentido Deficiente (Cualquiera).
52 (26 /11 /6 /2a6m)	7 0 -	Reduce en 1 nivel una de las siguientes Habilidades (máximo nivel 0): Agilidad, Atención, Escalar, Esquivar, Montar, Nadar, Sigilo o Vigor.
54 (27 /12 /6a6m /2a9m)	8 0 -	Reduce en 1 nivel una de las siguientes Habilidades (máximo nivel 0): Arcos, Arma Corta, Arma Larga, Armas a 1 Mano, Armas a 2 Manos, Armas Arrojadizas, Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas de Pólvora, Armas Montadas, Armas Pesadas. Ballestas, Conducir Vehículo (cualquiera), Pelea o Pilotar (cualquiera).
56 (28 /13 /7 /3)	9 0 -	Reduce en 1 nivel una de las siguientes Habilidades (máximo nivel 0): Agilidad, Atención, Escalar, Esquivar, Montar, Nadar, Sigilo o Vigor.
58 (29 /14 /7a6m /3a3m)	9 0 -	Escoge una de las siguientes Limitaciones (sufriendo sus efectos a partir de ahora, y reduciendo el Coste en PD del personaje apropiadamente): Ceguera Nocturna, Curación Lenta, Duermes el Doble, Lento, Mal de la Espalda o Sentido Deficiente (Cualquiera).
60 (30 /15 /8 /3a6m)	9 0 -	Reduce en 1 nivel una de las siguientes Habilidades (máximo nivel 0): Agilidad, Atención, Escalar, Esquivar, Montar, Nadar, Sigilo o Vigor.
Cada año (cada año / cada año /cada 6 meses /cada 3 meses)	9 0 -	Reduce en 1 nivel una de las siguientes Habilidades (máximo nivel 0): Agilidad, Arcos, Arma Corta, Arma Larga, Armas a 1 Mano, Armas a 2 Manos, Armas Arrojadizas, Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas de Pólvora, Armas Montadas, Armas Pesadas, Atención, Ballestas, Conducir Vehículo (cualquiera), Disfraz, Escalar, Esquivar, Montar, Nadar, Pelea, Pilotar (Aeronave), Pilotar (cualquiera), Sigilo o Vigor. Si no puede reducir ninguna Habilidad por tenerlas todas a 0 Escoge una de las siguientes Limitaciones (sufriendo sus efectos a partir de ahora, y reduciendo el Coste en PD del personaje apropiadamente): Ceguera Nocturna, Curación Lenta, Duermes el Doble, Lento, Mal de la Espalda o Sentido Deficiente (Cualquiera).

El envejecimiento como máximo baja las Habilidades a 0, nunca a No Entrenada.

En la **Tabla 7.1: Envejecimiento según Edad** verás los efectos que se pueden sufrir por tener una edad concreta. Cuando se tiene una edad se realiza una tirada de 2d6 llamada Tirada de Envejecimiento, y si en ella se saca el valor indicado en la columna de Tirada de Envejecimiento o menos se sufrirán los Efectos del Envejecimiento correspondientes. Los Efectos del Envejecimiento son acumulativos, de tal forma que si se envejecen muchos años de golpe se sufren todos los efectos de cada aumento de edad. A partir de los 61 años se tira cada año. *Los valores entre paréntesis de la columna de Edad indican los valores de Ciclo Vital Corto 1, 2, 3 y 4, respectivamente.*

REGLAS DE JUEGO OPCIONALES

En esta sección encontrarás reglas que afectan directamente a cómo se juega el juego en las reglas más básicas del mismo: las reglas de tiradas de Dados de Ventaja y Desventaja, y las reglas de Destino Heroico.

DADO DE VENTAJA Y DADO DE DESVENTAJA

Esta regla está claramente inspirada por una regla similar que se ha usado en la 5ª Edición del primer juego de rol de la historia. Y es que tras probarla hemos comprobado que dicha regla simplifica mucho el juego, y hemos pensado que incluir una regla como esta es necesario para que aquellos jugadores que no les gusta tener en cuenta modificadores puedan jugar a CdB Engine.

Cada vez que el personaje tenga una bonificación a una tirada (sea por un Talento, por una Maniobra que ha realizado o por una situación concreta, pero no por un Don) en lugar de contabilizar dicho bono consideramos que tiene un **Dado de Ventaja**.

Da igual que un personaje tenga muchos bonificadores de distinto origen, solo se puede tener 1 Dado de Ventaja y el resto de bonificadores se ignoran. Cuando se tiene un Dado de Ventaja se lanzan 3d6 y se contabilizan solo los 2 dados más elevados.

Por otro lado, cada vez que el personaje tenga una penalización a una tirada (sea por una Limitación, por una Maniobra que ha realizado el oponente o por una situación concreta, pero no por un Don de un Oponente) en lugar de contabilizar dicha penalización consideramos que tiene un **Dado de Desventaja**. Da igual que un personaje tenga muchas penalizaciones de distinto origen, solo se puede tener 1 Dado de Desventaja y el resto de penalizaciones se ignoran. Cuando se tiene un Dado de Desventaja se lanzan 3d6 y se contabilizan solo los 2 dados más bajos.

Si se tienen Ventaja y Desventaja a la vez se ignoran ambas, y se tiran los dados de manera normal. Así pues con que en una situación se aplique de manera normal en el juego uno o varios bonificadores a la vez que uno o varios penalizadores se ignorará todo y se tirarán 2d6 de manera habitual.

Eso sí, los modificadores provenientes por Dones y los provenientes de gastar Destino se usan de manera normal según las reglas de Engine. Esto es así para que sean claramente especiales y se diferencien del resto.

DESTINO HEROICO

El Destino es una parte muy importante del sistema, lo que hace que sea importante que los jugadores interpreten a sus personajes para así obtener Destino. Pero la verdad, a no todas las mesas de juego les puede gustar este elemento. Puede que no les interese interpretar, o simplemente quieren interpretar a personajes heroicos que aunque tengan sus fallos y les metan en problemas, sean mucho más heroicos de lo que el sistema les permite.

Por suerte, es muy sencillo modificar cómo funcionan los Aspectos y el Destino para que se ajuste a un modo de juego más heroico en el que no sea tan necesario que los jugadores

usen sus Aspectos de manera negativa para conseguir Destino (aunque pueden hacerlo igualmente si lo desean).

El cambio principal que presenta este sistema es que el Destino con el que cada personaje empieza cada partida es igual a la cantidad de Aspectos que tenga (máximo tres), teniendo en cuenta que uno de los Aspectos siempre debe tener un uso negativo (en este sistema no es tan necesario que los Aspectos sean ambiguos, pudiendo ser más heroicos, pero a cambio uno de ellos debe ser negativo).

Si un personaje ha acabado por lo que sea con más Destino que Aspectos no pierde Destino, se queda con lo que ha ganado (hasta que lo gaste), aunque nunca se puede tener más de Destino 6 con este sistema.

Por el contrario, si un jugador ha acabado una partida con menos Destino que el número de Aspectos que tiene, al principio de la siguiente partida (o en una situación que el DJ considere narrativamente apropiada) su Destino aumentará hasta igualar su número de Aspectos.

Solo con ese cambio los jugadores usarán mucho el Destino, tal como las reglas requieren, pero no dependerán tanto de Invocar sus Aspectos para obtener Destino, lo que acabará haciendo el juego más heroico.

Ten en cuenta que eso probablemente acabará requiriendo que endurezcas un poco a tus Antagonistas (a los Secundarios déjalos igual, que así los jugadores se sentirán realmente heroicos) para que aguanten mejor los envites de los jugadores y presenten suficiente desafío, o quizás simplemente que les des 1 punto de Destino o 2 más (dependiendo del Nivel de Poder) para que se enfrente a los jugadores con más tranquilidad.

Deberías tener cuidado que el Destino no sea algo que se use para tiradas normales, así que no aumentes las dificultades. Así conseguirás que los jugadores lo gasten más en situaciones heroicas que mundanas.

REGLAS OPCIONALES DE COMBATE

A continuación ofrecemos una serie de reglas opcionales de combate, pero que estén todas juntas en una sección no implica que se tengan que utilizar juntas. De hecho, sirven intereses a veces antagónicos y muchas veces cambiarán no solo el combate, sino el estilo de juego. Así pues recomendamos que antes de seleccionar una de estas pienses como pueden afectar a tu mesa de juego.

INICIATIVA CON CARTAS

Una cosa que hemos comprobado durante el playtest es que el sistema de Iniciativa combinado con la Acciones de Combate funciona mucho mejor si se tira Iniciativa todos los turnos (entre otras cosas porque sacar una iniciativa baja tiende a ser muy problemático y es injusto que una sola tirada determine tanto en el combate). De hecho, en nuestra opinión ese es un problema del que adolecen todos los juegos que no tiran iniciativa todos los turnos. Pero tirar iniciativa todos los turnos ralentiza **mucho** el combate, lo que lo hace inviable en la mayoría de juegos.

La solución que hemos encontrado y que usamos nosotros en nuestras partidas es la misma solución que usa el *Savage Worlds*: Iniciativa con Cartas. Y es que hemos comprobado que si se reparten cartas en lugar de tirar dados resulta más rápido y no ralentiza tanto el combate (aunque seguimos sumando el valor de Iniciativa de cada personaje a lo que salga en las cartas). Tanto en el lugar donde has descargado esto como en www.demoniosonriente.com deberías encontrar distintos PDFs con Cartas de Iniciativa para que imprimas y uses.

En dichos PDF encontrarás 6 juegos de cartas que van de un +1 INI a un +6 INI, y luego un +7, un +8, un +9 y un +10. Además, como verás en el PDF, todos los +1 tienen alguna clase de beneficio que por lo menos sirven para paliar un poco la desventaja que supone haber sacado un +1. También hay un ejem-

plar de cada una de las cartas de +2 a +6 que tienen también beneficios adicionales, que sirven para darle algo más de frescura y variedad al combate.

Por último, como la carta que tiene el +10 indica, no barajamos el mazo hasta que no sale la carta de +10 a Iniciativa. Así nos aseguramos no solo poder repetir la Iniciativa cada turno sin perder demasiado tiempo (al no tener que estar barajando cada dos por tres), sino también que la totalidad de resultados se reparte más equitativamente entre todos los participantes del combate. Es un beneficio añadido de usar cartas en lugar de dados para la Iniciativa que nosotros hemos encontrado especialmente interesante.

Y es que aunque presentemos esta regla como opcional siempre está presente en nuestra mesa de juego. Una vez los jugadores la probaron no quisieron volver a la iniciativa con dados.

INICIATIVA RÁPIDA

De manera opcional se pueden ignorar los Momentos de Iniciativa y actuar usando todas las Acciones de Combate de que se dispongan de golpe. Esto es, cuando le toque actuar a un personaje realiza todas las Maniobras que quiera y pueda hacer (dejándose AC sin usar para poder realizar maniobras de Esquiva o similar, **si cree que es necesario**), y tras esto actúa el siguiente, usando también todas sus AC que quiera. Las AC que no se gasten un turno se pierden.

Como puedes ver este es un orden de iniciativa más “clásico” y similar al que aparecen en otros juegos de rol. CdB Engine está equilibrado específicamente para usar los Momentos de Iniciativa que proponemos, pero se puede usar este método alternativo para reflejar combates menos importantes, o para aquellos que no gusten de sistemas de combate tan tácticos, sin que el juego se desequilibre mucho.



MOVIMIENTO DEL ATACANTE Y DEL OBJETIVO

De manera opcional, y para aquellos DJs que gusten del juego más táctico, los ataques a distancia se pueden ver también influenciados por el movimiento del atacante y el del objetivo, lo que refleja esta regla:

- ◆ Si el Atacante o el Objetivo se han movido significativamente ese turno (han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento). El atacante tiene un -1 al uso de Arcos, Arcos, Armas Arrojadizas, Armas Cortas, Armas de Pólvora, Armas Largas, Armas Pesadas, Ballestas y Esquivar.
- ◆ Si el Atacante y el Objetivo se han movido significativamente ese turno (han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento cada uno). El atacante tiene un -2 al uso de Arcos, Armas Arrojadizas, Armas Cortas, Armas de Pólvora, Armas Largas, Armas Pesadas, Ballestas y Esquivar.

CAMBIANDO LAS DIFICULTADES DE ATACAR

Las dificultades de atacar son 7 cuerpo a cuerpo y 9 a distancia. Esto está hecho así para simular una cosa que vemos en la gran mayoría de juegos de rol y es que se suele presentar a las armas cuerpo a cuerpo como igual de efectivas que las armas a distancia. Esto en lo que incumbe a las armas de fuego no es cierto, y de hecho, por eso hemos dejado de usar armas cuerpo a cuerpo y ahora las guerras se hacen con armas de fuego. Pero en un juego de rol no es heroico ni divertido que sea así y por ello hemos hecho que exista esa diferencia.

Ahora bien, un DJ que quiera que las armas de fuego sean mucho más dañinas que las armas cuerpo a cuerpo, y que por lo tanto quiera un combate más letal solo tiene que cambiar la dificultad de los ataques a distancia por 7. Así, al igualar la dificultad de esos ataques con los de cuerpo a cuerpo hace que los ataques cuerpo a cuerpo no pierdan letalidad y los de armas de fuego aumenten considerablemente.

Asimismo se puede hacer lo opuesto si el DJ no quiere aumentar la letalidad de las armas de fuego, pero sí quiere reducir el daño que se causa cuerpo a cuerpo. Aumentando la dificultad de pegar cuerpo a cuerpo a 9 se logra eso (aunque se corre el riesgo de eternizar los combates si solo se usan armas cuerpo a cuerpo).

RÁFAGAS DESTRUCTIVAS

Las ráfagas en CdB Engine no son muy destructivas. Hay que ser bueno, apuntar si es posible, y además tener suerte en la tirada para realmente tumbar a varias personas con una ráfaga. Esto es así por una cuestión de equilibrio interno del sistema, porque si no las ráfagas se convierten en el ataque por excelencia que siempre hacen los jugadores. Pero sin embargo, para cierto tipo de ambientaciones, para partidas muy pulp, y/o en las que se haga un uso abundante de Destino puede ser útil tener a mano una regla como esta. Y sí, los jugadores la usarán muy a menudo. Pero por otro lado, cada vez que tú saques a un enemigo con una ametralladora temblarán.

En caso de que se ataque a varios enemigos con una ráfaga, si el ataque tiene éxito (aplicando los modificadores correspondiente por atacar a más de un enemigo en un turno) **se aplica el daño resultante a todos los enemigos** atacados con la Ráfaga, esto es, no se divide, sino que se aplica todo el daño a cada uno de los objetivos (aplicando, eso sí, la RD de cada uno independientemente).

DISPERSIÓN DE OBJETOS ARROJADIZOS

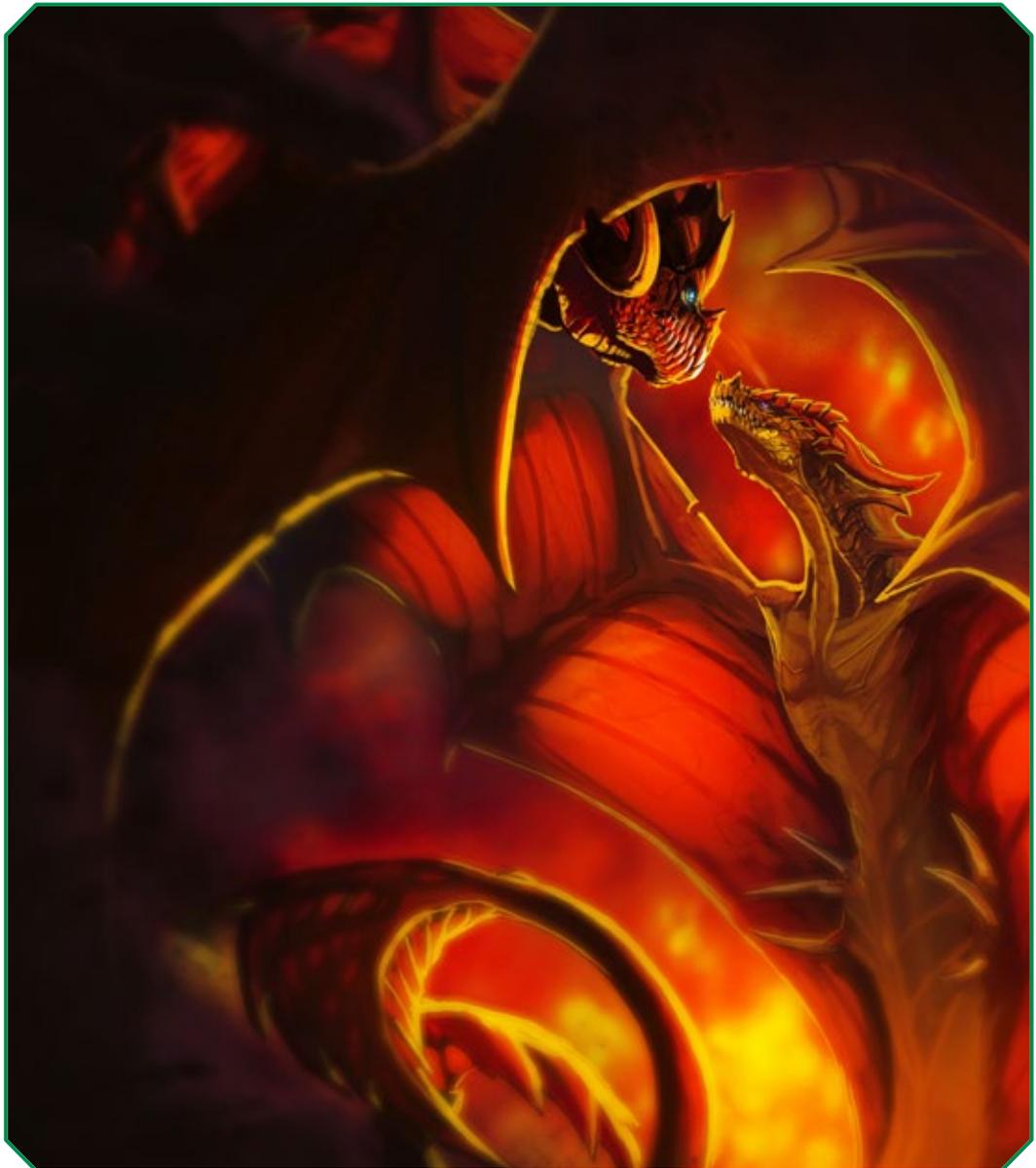
Ni en CdB Engine ni en Walküre se potencia el uso de un tipo de tablero concreto sobre otro. No obliga a usar ni tableros cuadrículados, ni hexagonales.

En playtest se han usado tanto tableros cuadrículados como tableros hexagonales, papel cuadrículado y lápiz, e incluso miniaturas de 28 mm haciendo que cada pulgada sea 1 metro (MOV 1), o miniaturas de 15 mm haciendo que cada centímetro sea 1 metro (MOV 1).

Así pues no hemos desarrollado unas reglas de **Dispersión de Objetos Arrojadizos** propiamente dichos, sino que hemos usado unas u otras dependiendo de la superficie que se usase para jugar.

Como no todo el mundo tiene amplio conocimiento de esta clases de reglas a continuación indicamos la que nos parece más adecuada para el tipo de terreno que se use en la batalla. En caso de fallar un ataque con Arma Arrojadiza habrá que calcular hacia donde se desvía según corresponda, y lo arrojado se desplazará en esa dirección tantos puntos de MOV como el Grado de Fracaso de la tirada.

- ◆ **Terreno Cuadrulado:** Para determinar la dispersión en terreno cuadrulado se debe lanzar un dado de ocho caras (1d8), determinando de antemano qué cuadrícula adyacente será el 1 y cuál el 8 para ver en qué dirección sale el objeto arrojado.
- ◆ **Terreno Hexagonal:** Para determinar la dispersión en terreno hexagonal se debe lanzar un dado de seis caras (1d6), determinando de antemano qué hexágono adyacente será el 1, y cuál el 6 para ver en qué dirección sale el objeto arrojado



● **Miniaturas de cualquier escala:** Para determinar la dispersión usando miniaturas representaremos un reloj virtual sobre la cabeza de la miniatura, indicando claramente en qué dirección se hayan las 12, y se debe lanzar un dado de doce caras (1d12) para ver hacia qué “hora” sale lanzado el objeto arrojado.

COMBATES CON MUCHAS ESCALAS DISTINTAS

Si tu juego usa muchas Escalas distintas recomendamos usar la **Tabla 7.2: Comparativa de Escalas entre Atacante y Defensor** para poder mirar rápidamente y sin necesidad de hacer cálculos.

TABLA 7.2: COMPARATIVA DE ESCALAS ENTRE ATACANTE Y DEFENSOR

Escala del Defensor	Escala del Atacante																													
	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
-9	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14
-8	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14
-7	-1	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13
-6	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13
-5	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12
-4	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12
-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11
-2	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11
-1	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
0	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
1	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
2	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9
3	-6	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
4	-6	-6	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8
5	-7	-6	-6	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
6	-7	-7	-6	-6	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7
7	-8	-7	-7	-6	-6	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6
8	-8	-8	-7	-7	-6	-6	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6
9	-9	-8	-8	-7	-7	-6	-6	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
10	-9	-9	-8	-8	-7	-7	-6	-6	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5
11	-10	-9	-9	-8	-8	-7	-7	-6	-6	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4
12	-10	-10	-9	-9	-8	-8	-7	-7	-6	-6	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4
13	-11	-10	-10	-9	-9	-8	-8	-7	-7	-6	-6	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2	3	3
14	-11	-11	-10	-10	-9	-9	-8	-8	-7	-7	-6	-6	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2	3
15	-12	-11	-11	-10	-10	-9	-9	-8	-8	-7	-7	-6	-6	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2	2
16	-12	-12	-11	-11	-10	-10	-9	-9	-8	-8	-7	-7	-6	-6	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1	2
17	-13	-12	-12	-11	-11	-10	-10	-9	-9	-8	-8	-7	-7	-6	-6	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1	1
18	-13	-13	-12	-12	-11	-11	-10	-10	-9	-9	-8	-8	-7	-7	-6	-6	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	1
19	-14	-13	-13	-12	-12	-11	-11	-10	-10	-9	-9	-8	-8	-7	-7	-6	-6	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0
20	-14	-14	-13	-13	-12	-12	-11	-11	-10	-10	-9	-9	-8	-8	-7	-7	-6	-6	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0

NEGATIVOS EN HERIDAS ESTANDO MORIBUNDO

Tal como están escritas las reglas los negativos de heridas se aplican a las tiradas por estar Moribundo y a la recuperación de heridas. Lo que significa que la mayoría de la gente se va a morir si tiene un moribundo, solo con una buena tirada y gastando puntos de Destino conseguirá sobrevivir. Y esto es así por diseño, ya que hemos querido que el sistema sea relativamente mortífero. Ahora bien, para otro tipo de ambientaciones que no sean tan realistas (mortales) como Walküre el DJ puede querer usar alguna de las dos variantes que presentamos a continuación.

EN PARTIDAS HEROICAS

En partidas heroicas recomendamos que los negativos por estar Aturdido, Gravemente Aturdido, Herido, Gravemente Herido o Incapacitado se aplican a la hora de realizar tiradas de curación natural, **pero no para las tiradas por estar Moribundo.**

EN PARTIDAS SUPERHEROICAS

En partidas superheroicas o de similar estilo narrativo recomendamos que los negativos por estar Aturdido, Gravemente Aturdido, Herido, Gravemente Herido o Incapacitado **no se apliquen ni al realizar tiradas de curación natural ni para las tiradas por estar Moribundo.**

ADAPTANDO ENTRE CDB Y CDB ENGINE

Desde que se anunció CdB Engine e indicamos que este no usaría dados Fudge se nos pidió algún sistema para pasar de un juego a otro. Realmente es muy sencillo adaptar entre sistemas. Buena parte de los personajes tendrán valores de +1, +2 o +3 en ambos sistemas, y las listas de habilidades, aunque distintas, son lo suficientemente similares. Muchos Talentos y Dones de Engine se llaman igual, lo que permite pasar de unos a otros con poco trabajo.

PASANDO PERSONAJES DE CACERÍA DE BICHOS A CDB ENGINE

De todas las opciones esta es realmente la más sencilla. Para adaptar personajes de Cacería de Bichos al CdB Engine habrá que tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- ◆ Todas las Habilidades que se tengan a -1 y 0 se convertirán en Habilidades marcadas como Entrenadas.
- ◆ Las Habilidades de Cacería de Bichos que tengan un +1, +2 o +3 se pasan directamente teniendo el mismo valor, a CdB Engine.
- ◆ Si hay algún personaje que tenga alguna Habilidad a +4 en CdB Engine es mejor plantearlo como un personaje con un +3 y un Doctorado o Talento similar, por lo menos en la mayoría de ocasiones. Aunque esto queda a discreción del DJ, ya que aunque numéricamente significa lo mismo, narrativamente no.
- ◆ El Atributo de Voluntad se convertirá en la Habilidad de Voluntad.
- ◆ Si los Atributos de Fuerza o Constitución son mayores que la Habilidad Vigor de CdB en CdB Engine sería necesario subir la Habilidad Vigor para que se iguale con el Atributo más elevado.
- ◆ Si el Atributo de Destreza es mayor que la Habilidad Agilidad de CdB en CdB Engine sería necesario subir la Habilidad Agilidad para que se iguale con el Atributo.
- ◆ Si el Atributo de Percepción es mayor que la Habilidad Atención de CdB en CdB Engine sería necesario subir la Habilidad Atención para que se iguale con el Atributo.
- ◆ Los Dones de CdB se convierten en Talentos o Dones de CdB Engine, tal como podemos ver en la **Tabla 7.3: Pasar Dones de Cacería de Bichos a CdB Engine.**
- ◆ Los Poderes Psiónicos de CdB se convierten en Dones de CdB Engine, tal como podemos ver en la **Tabla 7.4: Pasar Poderes Psiónicos a CdB Engine.**
- ◆ Tras hacer todo esto se calcularán todos los Atributos de Combate del personaje para CdB Engine, y estará listo.

TABLA 7.3: PASAR DONES DE CACERÍA DE BICHOS A CDB ENGINE

Dones Cacería de Bichos	CdB Engine
Adherencia ♦	Don Adherencia
Afortunado	Talento Afortunado
Almacenador de Oxígeno ♦	Don Almacenador de Oxígeno
Ambidiestro	Talento Ambidiestro
Anfibio ♦	Don Anfibio
Artista Marcial	Talento Artista Marcial
Ataque Natural ♦	Don Ataque Físico
Atractivo	Talento Atractivo
Branquias ♦	Don Branquias
Brazos de Hierro ♦	Don Brazos de Hierro
Brazos Extra ♦	Don Brazos Extra
Brazos Largos ♦	Don Brazos Largos
Caes como un Gato	Talento Caes como un Gato
Camaleón ♦	Talento Furtivo, Talento Sigiloso y Don Camaleón
Cambiaformas ♦	Don Cambiaformas
Carisma	Talento Carisma
Ciempies ♦	Don Ciempies
Cola ♦	Don Cola
Concentrado	Talento Concentrado
Consumo Disminuido ♦	Don Consumo Disminuido
Contactos *	Talento Contactos
Cronómetro Perfecto ♦	Don Cronómetro Perfecto
Cuernos ♦	Don Cuernos
Enamorado de Otra Era	Talento Enamorado de Otra Era
Entrenado en Otra Gravedad	Talento Entrenado en Otra Gravedad
Escala (Positiva) ♦	Talento Escala (Positiva), Don Escala
Especializado en una Habilidad	Todos los Doctorados, y algunos Talentos más representan algo similar a lo que representaba este Don... Don Estómago de Acero
Estómago de Acero ♦	Don Estómago de Acero
Equilibrio Perfecto	Talento Equilibrio Perfecto
Esquiva Intuitiva	Talento Esquiva Intuitiva
Favores debidos *	Talento Favores debidos
Filtros ♦	Don Filtros
Garras ♦	Don Garras
GunFu	Talento Gun Fu
Gun Kata ♦	Talento Gun Kata
Hibernación ♦	Don Hibernación
Infatigable	Talento Infatigable
Infravisión ♦	Don Infravisión
Intuición	-
Investigador	Talento Investigador
Longevo ♦	Don Longevo
Manitas	Talento Manitas
Membrana Ocular ♦	Don Membrana Ocular
Memoria Eidética	Talento Memoria Eidética, Don Memoria Digital
Mente Digital ♦	Don Mente Digital
Metamorfo ♦	Don Metamorfo

Dones Cacería de Bichos	CdB Engine
Micromanipulador ♦	Don Micromanipulador
Nervios de Acero ♦	-
Neutralizador Psiónico♦	Don Neutralizador Psiónico
Nivel Tecnológico Superior♦	Talento Nativo de NT superior, Talento NT elevado
No Duerme ♦	Don No Duerme
No Respira ♦	Don No Respira
Nunca Se Pierde	Talento Orientación, Don Orientación Tecnológica
Ojos Adicionales ♦	Don Ojos Adicionales
Ojos Independientes ♦	Don Ojos Independientes
Patrón *	-
Piernas Extra ♦	Don Piernas Extra
Puntería Zen	Talento Puntería Zen
Puños/Pies de Acero ♦	Talento Puños/Pies de Acero, Don Daño Mejorado
Radar ♦	Don Radar
Rango *	Talento Rango
Rapidez ♦	Talento Rapidez, Don Súper-Rapidez
Reactor Interno ♦	Don Reactor Interno
Reflejos Rápidos	Talento Reflejos Rápidos
Regeneración ♦	Don Regeneración
Resistencia al Daño ♦	Talento Resistencia al Daño, Don Súper-Resistencia
Rico y Poderoso*	Talento Rico y Poderoso
Rompe-códigos ♦	Talento Hacker
Sentido Común	-
Sentidos Agudos ♦	Talento Sentidos Agudos
Sentir el Peligro	Talento Sentir el Peligro
Sin Miedo	Talento Sin Miedo
Sobrevives en el Vacío ♦	Don Sobrevives en el Vacío
Sonar ♦	Don Sonar
Supermetabolismo ♦	-
Telecomunicación ♦	Varía
· Telecomunicación (Biológica)	Don Telecomunicación (Biológica)
· Telecomunicación (Hormonal)	Don Telecomunicación (Hormonal)
· Telecomunicación (Pigmentación)	Don Telecomunicación (Pigmentación)
· Telecomunicación (Psiónica)	Don Telecomunicación (Telepatía)
· Telecomunicación (Tecnológica)	Don Telecomunicación (Tecnológica)
Tolerancia ♦	Don Resistencia a
Tolerancia al Dolor ♦	Talento Tolerancia al Dolor
Tunelador ♦	Don Tunelador
Veloz ♦	Talento Veloz, Don Súper-Veloz
Venoso ♦	Don Venoso
Veterano	Talento Veterano
Versátil	-
Visión Microscópica ♦	Don Visión Microscópica
Visión Nocturna	Don Visión Nocturna
Visión Periférica	Don Visión Periférica
Visión Telescópica ♦	Don Visión Telescópica
Visión en la Oscuridad ♦	Don Visión Nocturna
Volar ♦	Don Volar
Voluntad de Hierro ♦	Talento Voluntad de Hierro

TABLA 7.4: PASAR PODERES PSIÓNICOS A CDB ENGINE

Poderes Psiónicos de Cacería de Bichos	CdB Engine
Abrir Portal	Don Abrir Portal
Absorber Atributo (especialización)	-
Absorber Salud	Don Absorber Salud
Acceso a Ordenadores	Don Interfaz Neuronal
Acceso a Redes	Don Interfaz Neuronal
Agudizar Sentidos	Talento Sentidos Agudos
Apagar Fuego	Don Controlar (Elemento)
Ataque Telepático	Don Ataque Mental
Ataque Telequinético	Don Ataque Telequinético
Aumentar de Tamaño	Don Aumentar de Tamaño
Autocuración	Don Regeneración
Caída de Pluma	Don Caída de Pluma
Camaleón	Talento Furtivo, Talento Sigiloso y Don Camaleón
Campo de Fuerza	Don Campo de Fuerza
Compartir Salud	Don Curación
Concentración	-
Contorsionar/Escapar	-
Control Mental	Don Control Mental
Controlar Ordenadores	Don Dios en la Máquina
Cortacircuitos	Don Cortacircuitos
Crear Fuego	Don Crear (Elemento)
Cuerpo de Fuego	Don Cuerpo de Fuego
Curación	Don Curación
Curar Enfermedad	Don Curación
Curar Envenenamiento	Don Curación
Detectar Fuego	Don Detectar (Elemento)
Detectar Sentientes	Don Detectar (Elemento)
Detectar Tecnología	Don Detectar (Elemento)
Dios en la Máquina	Don Dios en la Máquina
Disipar Poderes Psiónicos	Don Neutralizador Psiónico
Dominación Animal	Don Dominación
Dominación Mental	Don Dominación
Encontrar Persona	-
Endurecer Piel	Talento Resistencia al Daño, Don Súper-Resistencia
Enlace Mental	Don Telecomunicación (Telepatía)
Ignorar el Dolor	Talento Tolerancia al Dolor
Leer Mentes	Don Leer Mentes
Leer Pensamientos	Don Leer Pensamientos
Mejorar Atributo Físico	-
Mejorar Atributo Mental	-
Mejorar Memoria a Corto Plazo	Don Mente Digital
Movimiento Acelerado	Don Movimiento Acelerado
Nublar los Sentidos Ajenos	Don Nublar los Sentidos
Parpadeo	Don Parpadeo
Permanecer consciente	-
Psicoradar	Don Radar
Rayo de Fuego	Don Ataque Energético
Salto Psiónico	Don Súper-Salto
Sentir el peligro	Talento Sentir el Peligro
Telepatía	Don Telecomunicación (Telepatía)
Teleportación	Don Teleportación
Telequinesis	Don Telequinesis
Trance de Hibernación	Don Hibernación
Ver el Pasado y el Futuro	Don Augurios, Don Psicometría
Visión Psiónica	Don Médium
Volar	Don Volar
Zona de Neutralización Psiónica	Don Neutralizador Psiónico
Zona de Neutralización Tecnológica	Don Zona de Neutralización Tecnológica

PASANDO PERSONAJES DE CDB ENGINE A CACERÍA DE BICHOS

Esto es más complicado, porque CdB Engine ofrece más opciones de las que ofrece CdB, lo que para adaptarlo obliga desarrollar bastantes cosas. Para adaptar personajes de Cacería de Bichos a CdB Engine habrá que tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- ◆ Las Habilidades de CdB Engine que tengan un +1, +2 o +3 se pasan directamente teniendo el mismo valor, a CdB Engine.
- ◆ Si algún personaje tiene alguna Habilidad a +3 más doctorado en CdB es mejor planearlo como un personaje con un +4.
- ◆ La Habilidad de Voluntad se convertirá en el Atributo de Voluntad.
- ◆ Los Atributos de Fuerza o Constitución serán iguales que la Habilidad Vigor de CdB Engine, aunque puede que se quiera dejar la Habilidad de Vigor más baja.
- ◆ El Atributo de Destreza debería ser igual

a la Habilidad Agilidad de CdB Engine, aunque el DJ puede hacer que el personaje tenga la Habilidad de Agilidad más baja que el Atributo de Destreza.

- ◆ El Atributo de Percepción debería ser igual a la Habilidad Atención de CdB Engine, aunque el DJ puede hacer que el personaje tenga la Habilidad de Atención más baja que el Atributo de Percepción.
- ◆ Algunos Talentos o Dones de CdB Engine se pueden convertir en Dones de Cacería de Bichos, y otros en Poderes Psiónicos, tal como podemos ver en la **Tabla 7.6: Pasar Talentos de CdB Engine a Cacería de Bichos**.
- ◆ Algunos Dones de CdB Engine se pueden convertir en Dones de Cacería de Bichos, y otros en Poderes Psiónicos, tal como podemos ver en la **Tabla 7.5: Pasar Dones de CdB Engine a Cacería de Bichos**.
- ◆ Tras hacer todo esto se calcularán todos los Atributos de Combate del personaje para Cacería de Bichos, y estará listo.

TABLA 7.5: PASAR DE DONES DE CDB ENGINE A CACERÍA DE BICHOS

Dones CdB Engine	Cacería de Bichos
Abrir Portal	Poder Abrir Portal
Absorber Salud	Poder Absorber Salud
Adherencia	Don Adherencia ◆
Almacenador de Oxígeno	Don Almacenador de Oxígeno ◆
Anfibio	Don Anfibio ◆
Ataque Energético	Poder Rayo de Fuego
Ataque Físico	Don Ataque Natural ◆
Ataque Mental	Poder Ataque Telepático
Ataque Telequinético	Poder Ataque Telequinético
Augurios	Poder Ver el Pasado y el Futuro
Aumentar de Tamaño	Poder Aumentar de Tamaño
Bendición Divina	-
Branquias	Don Branquias ◆
Brazos de Hierro	Don Brazos de Hierro ◆
Brazos Extra	Don Brazos Extra ◆
Brazos Largos	Don Brazos Largos ◆
Caída de Pluma	Poder Caída de Pluma
Camaleón	Don Camaleón ◆
Cambiaformas	Don Cambiaformas ◆
Campo Antimagia	-

Dones CdB Engine	Cacería de Bichos
Campo de Fuerza	Poder Campo de Fuerza
Causar Limitación	-
Causar Terror	-
Ciempíes	Don Ciempíes ♦
Cola	Don Cola ♦
Consumo Disminuido	Don Consumo Disminuido ♦
Control Mental	Poder Control Mental
Controlar Elemento	Poder Apagar Fuego
Cortacircuitos	Poder Cortacircuitos
Crear (Elemento)	Poder Crear Fuego
Cronómetro Perfecto	Don Cronómetro Perfecto ♦
Cuernos	Don Cuernos ♦
Cuerpo de Agua	-
Cuerpo de Aire	-
Cuerpo de Fuego	Poder Cuerpo de Fuego
Cuerpo de Tierra	-
Curación	Poder Compartir Salud, Poder Curación, Poder Curar Enfermedad, Poder Curar Envenenamiento
Daño Mejorado	Talento Puños / Pies de Acero
Detectar (Elemento)	Poder Detectar Fuego, Poder Detectar Sentientes, Poder Detectar Tecnología
Dios en la Máquina	Poder Controlar Ordenadores, Poder Dios en la Máquina
Disminuir de Tamaño	-
Dominación	Poder Dominación Animal, Poder Dominación Mental
Duplicación	-
Duplicar Poder	-
Empatía (Animal, Espiritual o Vegetal)	-
Enredar	-
Escala	-
Estómago de Acero	Don Estómago de Acero ♦
Filtros	Don Filtros ♦
Garras	Don Garras ♦
Hibernación	Don Hibernación ♦, Poder Trance de Hibernación
Ilusiones	-
Infravisión	Don Infravisión ♦
Intangible	-
Interfaz Neuronal	Poder Acceso a Ordenadores, Poder Acceso a Redes, Implante Interfaz Neuronal
Invocar	-
Leer Mentes	Poder Leer Mentes
Leer Pensamientos	Poder Leer Pensamientos
Longevo	Don Longevo ♦
Maldición	-
Médium	Poder Visión Psiónica
Membrana Ocular	Don Membrana Ocular ♦
Memoria Digital	Don Memoria Eidética, Poder Mejorar Memoria a Corto Plazo
Mente Digital	Don Mente Digital ♦

Dones CdB Engine	Cacería de Bichos
Metamorfo	Don Metamorfo ♦
Micromanipulador	Don Micromanipulador ♦
Movimiento Acelerado	Poder Movimiento Acelerado
Neutralizador Psiónico	Don Neutralizador Psiónico♦, Poder Disipar Poderes Psiónicos, Poder Zona de Neutralización Psiónica
No Duerme	Don No Duerme ♦
No Respira	Don No Respira ♦
Nublar los Sentidos	Poder Nublar los Sentidos Ajenos
Ojos Adicionales	Don Ojos Adicionales ♦
Ojos Independientes	Don Ojos Independientes ♦
Orientación Tecnológica	-
Parpadeo	Poder Parpadeo
Piernas Extra	Don Piernas Extra ♦
Psicometría	Poder Ver el Pasado y Ver el Futuro
Radar	Don Radar ♦, Poder Psicoradar
Reactor Interno	Don Reactor Interno ♦
Regeneración	Don Regeneración ♦, Poder Autocuración
Resistencia a	Don Tolerancia ♦
Servidores	-
Sobrevives en el Vacío	Don Sobrevives en el Vacío ♦
Sonar	Don Sonar ♦
Súper-Rapidez	Don Rapidez
Súper-Resistencia	Poder Endurecer Piel
Súper-Salto	Poder Salto Psiónico
Súper-Veloz	Don Veloz
Talón de Aquiles	-
Telecomunicación (Biológica)	Don Telecomunicación (Biológica)
Telecomunicación (Hormonal)	Don Telecomunicación (Hormonal)
Telecomunicación (Pigmentación)	Don Telecomunicación (Pigmentación)
Telecomunicación (Tecnológica)	Don Telecomunicación (Tecnológica)
Telecomunicación (Telepatía)	Don Telecomunicación (Psiónica), Poder Enlace Mental, Poder Telepatía
Teleportación	Poder Teleportación
Telequinesis	Poder Telequinesis
Tunelador	Don Tunelador ♦
Venoso	Don Venoso ♦
Visión Microscópica	Don Visión Microscópica ♦
Visión Nocturna	Don Visión Nocturna
Visión Periférica	Don Visión Periférica
Visión Telescópica	Don Visión Telescópica ♦
Volar	Don Volar ♦, Poder Volar
Zona de Neutralización Tecnológica	Poder Zona de Neutralización Tecnológica
Zona de Silencio	-



**TABLA 7.6: PASAR TALENTOS DE CDB ENGINE A
CACERÍA DE BICHOS**

Talentos CdB Engine	Dones de Cacería de Bichos
Afortunado	Afortunado
Ambidiestro	Ambidiestro
Artista Marcial	Artista Marcial
Atractivo	Atractivo
Caes como un Gato	Caes como un Gato
Carisma	Carisma
Comerciante	Especializado en una Habilidad
Concentrado	Concentrado
Conductor Alta Velocidad	Especializado en una Habilidad
Conductor Militar	Especializado en una Habilidad
Contactos	Contactos *
Curación Rápida	-
Desenvainado Rápido	-
Detective Privado	Especializado en una Habilidad
Doctorado en Antropología	Especializado en una Habilidad
Doctorado en Arte	Especializado en una Habilidad
Doctorado en Biología	Especializado en una Habilidad
Doctorado en Física	Especializado en una Habilidad
Doctorado en Forense	Especializado en una Habilidad
Doctorado en Genética	Especializado en una Habilidad
Doctorado en Geografía	Especializado en una Habilidad
Doctorado en Geología	Especializado en una Habilidad
Doctorado en Historia	Especializado en una Habilidad
Doctorado en Informática	Especializado en una Habilidad
Doctorado en Ingeniería	Especializado en una Habilidad
Doctorado en Leyes	Especializado en una Habilidad
Doctorado en Lingüística	Especializado en una Habilidad
Doctorado en Matemáticas	Especializado en una Habilidad
Doctorado en Medicina	Especializado en una Habilidad
Doctorado en Psicología	Especializado en una Habilidad
Doctorado en Química	Especializado en una Habilidad
Doctorado en Robótica	Especializado en una Habilidad
Doctorado en Sociología	Especializado en una Habilidad
Doctorado en Xenología	Especializado en una Habilidad
Enamorado de Otra Era	Enamorado de Otra Era
Entrenado en Otra Gravedad	Entrenado en Otra Gravedad
Equilibrio Perfecto	Equilibrio Perfecto
Escala (Positiva)	Escala (Positiva) ♦
Esquiva Intuitiva	Esquiva Intuitiva
Estratega	-
Favores debidos	Favores debidos *
Furtivo	Camaleón ♦
Gun Fu	GunFu
Gun Kata	Gun Kata ♦

Talentos CdB Engine	Dones de Cacería de Bichos
Hacker	Rompe-códigos ♦
Infatigable	Infatigable
Investigador	Investigador
Maestría en Arma y Escudo	-
Maestro de Esgrima	-
Manitas	Manitas
Memoria Eidética	Memoria Eidética
Nativo de NT superior	Nivel Tecnológico Superior♦
NT elevado	Nivel Tecnológico Superior♦
Orientación	Nunca Se Pierde
Piloto de Combate	Especializado en una Habilidad
Piloto de Pruebas	Especializado en una Habilidad
Psicoanalista	Especializado en una Habilidad
Puntería Zen	Puntería Zen
Puños/Pies de Acero	Puños/Pies de Acero ♦
Rango	Rango *
Rapidez	Rapidez ♦
Reflejos Rápidos	Reflejos Rápidos
Resistencia al Daño	Resistencia al Daño ♦
Rico y Poderoso	Rico y Poderoso*
Seductor	-
Sentidos Agudos	Sentidos Agudos ♦
Sentir el Peligro	Sentir el Peligro
Sigiloso	Camaleón ♦
Sin Miedo	Sin Miedo
Superviviente (Entorno)	Especializado en una Habilidad
Táctico	-
Teólogo	Especializado en una Habilidad
Tolerancia al Dolor	Tolerancia al Dolor ♦
Torturador	Especializado en una Habilidad
Veloz	Veloz ♦
Veterano	Veterano
Voluntad de Hierro	Voluntad de Hierro ♦



CAZADORES DE HORRORES

Los Cazadores de Horrores son aquellos que se han dedicado a revisar los tres manuales en busca de erratas, errores y horrores. Su labor ha sido inestimable localizando y solucionado dichos horrores, y este manual es lo que es gracias a ellos:

- Abra caza-pjs
- Akerraren Adarak
- Alberto Corral (Brackder)
- BornerBerme
- Daniel Andújar
- Darth Shaker
- Enrique González Martínez
- Emilio Blas
- Fede Hinojal Martín
- Fernando Sierra García
- Francisco José González López
- Galen
- Iñaki Sendino
- Iñigo Garduño Cuevas
- Iván Jover Pérez
- José Mariano Sáez
- Juan Carlos Cunchillos
- Juan “Tapón” Ventura Brevia
- Juan Tilmöst
- Luis Felipe Morales
- Marc Reynes Ferra
- Mario Delfa
- Pacomotorhead
- Plunder
- Ricardo Fuente
- Sergio “Tersoal” Rebollo
- Seticivo
- Toni
- Vermej.

¡Muchas gracias a todos por haber ayudado a mejorar el juego!

Akerraren Adarak y Juan Tilmöst merecen una mención especial por haber revisado los tres manuales con una dedicación y entrega más que considerable, y que merece ser reconocida pues han ayudado a corregir muchas faltas y errores. Akerraren se centró en buscar fallos de reglas y Juan encontró más erratas y faltas que el resto de Cazadores de Horrores juntos. Por vuestra ayuda y apoyo muchas gracias.

MECENAS DEL CDB ENGINE

A continuación podéis encontrar un listado de todos los mecenas del CdB Engine, ordenados según el nivel de mecenazgo en el que participaron. Además incluimos a todas las tiendas mecenas y los enlaces a sus respectivas webs y redes sociales.

¡Muchas gracias a todos por haber hecho posible la existencia de este manual!

MECENAS DIGITALES

- ◆ Abaddonx
- ◆ Abr0micos
- ◆ Alberto del Pozo
- ◆ Alfonso García.
- ◆ Alfredo Sendín
- ◆ Álvaro Prada
- ◆ Andrés Francisco Mateu
- ◆ Antonio Ramón Berbell Gonell
- ◆ Arturo “VWolfplayer”
- ◆ Aspenazt
- ◆ Athal Bert
- ◆ Cristina López Jiménez
- ◆ Curro
- ◆ D0NK1J0T3
- ◆ Dani “Hunter RPG” Gallego
- ◆ Dani ‘Yimbo’
- ◆ David Garcia Ormazabal (Yarobit)
- ◆ David Gutiérrez Torrejón “Guty”
- ◆ Edanna
- ◆ El Coleccionista De Datos
- ◆ Eneko Menica
- ◆ Erland Hakon
- ◆ Fada Joe
- ◆ Francisco “Ainvar” García Mata
- ◆ greatkithain
- ◆ Ismael Àvalos Pérez
- ◆ Iñigo Urionaguena Bilbatua
- ◆ Jaume Fonte Cano
- ◆ Jorge Coto Bautista “Tiberio”
- ◆ José Manuel Palacios Rodrigo
- ◆ Juan Carlos Cunchillos
- ◆ Leobardo Chavez Castro
- ◆ luis montejano
- ◆ Manuel Arjona Climent
- ◆ Marc Pérez Mulas
- ◆ Mario Fernández
- ◆ Max Power

- ◆ Oscar Gómez Ruiz “Darth_SHAKER”
- ◆ Roberto Alhambra
- ◆ Rolero
- ◆ Silabus
- ◆ Unai Delgado Gámez
- ◆ Victor Gironés Culebras
- ◆ Will of Steel
- ◆ Xose Oscar Lopez

MECENAS FÍSICOS

- ◆ Abigaïl Subirón Marcuello (Enkil)
- ◆ Abraham Ferro Sanz
- ◆ Aday Rodríguez “Kalagar”
- ◆ Adriandj
- ◆ Alain Atxa
- ◆ Alberto “Kennels”
- ◆ Alberto (Sadric)
- ◆ Alberto Corral “Brackder”
- ◆ Alberto Nogueira Alférez
- ◆ Alcanor Sama
- ◆ Aleix Mari Juanola
- ◆ Alex Santonja “Kano”
- ◆ Alfonso Cabello Flores
- ◆ Alfredo Amatriain
- ◆ Alfredo Prieto “Meroka”
- ◆ Alicia “Dunkelheit”
- ◆ Andrés
- ◆ Andrés Díaz Hidalgo
- ◆ Antonio Morena Bañuelos
- ◆ Antonio Robles Fernández
- ◆ Antonio Trigo
- ◆ Aoren
- ◆ Armonía Juegos
- ◆ Arturo “Muad’dib” Urbano
- ◆ Asociacion Cultural Kondaira
- ◆ Asociación La Esquina Amarilla
- ◆ Baisser
- ◆ Bernardino Casas
- ◆ Bolingo

- Borja “Khaine” Salcines
- Bucci
- Bueno
- Bzalel
- Cabo Dwayne Hicks
- Cambeleg
- Carlos Bidea
- Carlos Borreguero
- Carlos C
- Carlos Daniel Muñoz Diaz
- Carlos de la Cruz
- Carlos García “Phlegm”
- Carlos García Ponce (Aka Dairkan)
- Carlos Gómez Quiles
- Carlos Martínez García
- Chantiel Amadis Kariont
- Controler
- Daniel Andujar
- Daniel Carretero Lozano
- Daniel Fernández García
- Daniel Hernández Garrido
- Daniel Herrero García
- Dariolink
- Dark Anakleto
- Darnite
- David Gracia
- Diana Martínez (Drogo)
- Diego Eraso Escalona
- Dodo
- Doñate
- Edu “Irving” Arranz
- Eduard Capilla (Ser Pato)
- Eduard García Plaza
- el archimago
- Elaith Aguiladorada
- Elgranbeni
- Eliseo romero carbelo
- Emilio Blas
- Enrique González Martínez
- Erasor
- Erequíbeon Barbagrís
- Erierd
- Eriol
- Evilpollo
- Fedesith
- Fernando Sierra García
- Ferris
- Fito García
- Fran Garrote
- Francesc Montserrat Sanahuja
- Francisco Blanca
- Francisco J. Cabrero
- Francisco José Martínez Toledo
- Francisco Mtz. de Lizarduy
- Franz O’mara
- Furikae
- Galen
- Gonzalo Durán
- Gorka Fernandez Lopez
- Guillermo “Dr. Retro”
- Herr Gartzn
- Hilario Vela
- Hugo González García
- Ignacio de Orueta
- Ignacio Sánchez Aranda
- Ikan
- Imladris & Roxiades
- Iñigo Garduño
- Ioga
- Iván Jover Pérez
- J.L. Maciá
- J.LAMAS
- Javier Barroso
- Javier González de Bodas
- Javier Vazquez
- Jazel
- JC Sierra
- Jesús “Wërshe” Céspedes
- Jiménez Llopis
- Jontxu
- Jordi Aldeguer Pueyo
- Jordi Rabionet
- Jorge “Noeko” Mir Bel
- José Leopoldo Hernandez Simón
- Jose M Romero
- Jose M. Jimenez-Jossell-
- José M. Nieto
- José Mari Sánchez
- José Maria Criado Gómez “Chemaster”
- José Mariano Sáez Moya
- Jose Miguel G.F.
- José Penedo Fernández
- Jose Ramón Eibar
- Jose Ramon Martinez Diaz
- Josema “Yrdin” Romeo
- Josep Maria Serres Borràs
- Joseph Porta
- Juan Carlos Morelló

- Juan Cruz Balda Berrotarán
- Juan Jose Perez Pizarro “Majere”
- Juan Tilmöst & Yälassül
- Juanca. Kubil de la Pantekora
- Juanfran Alcántara
- Juanjo Munárriz Sánchez
- jubrapamal
- Julio Martínez “Albinusdwarf”
- Kaesar
- Kapdorf
- Kelemvor Freshbane
- Khanach
- Khulmani
- Kike Andrada
- Koldo Fernandez
- LCD
- Leguleyo
- Lolo
- Ludo Bermejo
- Luis García Castro
- Luis Muñoz Sánchez
- Luismontmart
- Maik
- Manuel Alegre Morales
- Mar Sospedra García
- Mario Delfa Rodriguez
- McAllus
- Megendra
- MesaD6
- Miguel Antonio Castilla Cañestro
- Miguel Darío
- Miguel López del Pueyo
- Miguel Torija
- Mikel Cabriada
- Miquel Echevarria March
- Molina Ramírez
- Nel García Rivas
- nitensan
- Osbaldo Pando López
- Óscar Estévez Soler
- Oscar Muñoz
- Oscar Peña “Izanur”
- Pablo “Azkoy” Pazos
- Pablo “Crom”Ganter
- Pablo “Hersho” Dominguez
- Pablo Cano Mallo
- Pablo González Romero
- Pablo Grobas García
- Pacomotorhead

- Parus Paron “Par” Donner
- Patxi Larrabe
- Patxi Muguruza
- Pau Blackonion
- Pedro Alejandro González López
- Pedro Gil “Steinkel”
- Pedro Pablo Calvo Morcillo
- Pedro Sanchez
- Rafa Carro
- Rafael “Largiorx” Aguilar
- Rafael José Pardo Macías
- Ramón Amorós
- Ramón Ayala Sánchez
- Rare
- Raúl (Kair)
- Ricardo Fuente Muñoz
- Roberto Fernández Castrillón
- Roberto López Arnau
- Roman Moreno “Turbiales”
- Rubén Hernández Gómez
- Ruben Saldaña “Ezkardan”
- S Plisskens
- Santiago Jose “El Enemigo” Lupiañez López
- Saray y Mikel
- Senko
- Sergi Martinez Oliver
- Sergi Planas -tapion-
- Sergio Antón
- Sergio Rebollo “Tersoal”
- Sergio Somalo San Rodrigo
- Sesenra
- Solano
- SrBarrod
- Stonecraft
- Torre Apocalipsis Z
- Vandeverde
- Varghar
- Victor “Hellmaster” Pérez
- Víctor Pérez López (Eklab)
- Víctor Valero
- Víctor Ventura
- Vision
- Wolrum Fallon
- Yñigo Pérez
- Yves Alcaraz Amorós
- Zunbeltz

ASOCIACIÓN MECENAS

- Asociación Lúdico Cultural Grupo TdN

COLECCIONISTAS

- ◆ Abra
- ◆ Alberto Bemudez/F. Javier Herrero(fanpi)
- ◆ David Sánchez alonso
- ◆ Diodoro Alegre Ontavilla
- ◆ Hug Kesse
- ◆ Ismael
- ◆ Josep Rojas Viñals i Sangus
- ◆ Juan Salvador Miravet Bonet
- ◆ Santi Rivas
- ◆ Valcode

MECENAS DE MÓDULO

- ◆ Gaizka "Akerraren Adarrak" Marquez

MECENAS DE AMBIENTACIÓN

- ◆ Starkmad

TIENDAS MECENAS

DRACOTIENDA

<http://www.dracotienda.com/>
info@dracotienda.com

DRACOTIENDA.com
TU TIENDA DE JUEGOS EN INTERNET



GENERACIÓN X

<http://www.generacionx.es/>
generacionxweb@gmail.com



LA BASE SECRETA CAFÉ

C/ Angel Guimera 14
46008, Valencia
962067007



MAZINGER GIJÓN

C/ Colon, 26 bajo (esq. Schulz)
33208, Gijón (Asturias)
<http://www.mazingergijon.com/>



MATHOM

<http://www.mathom.es/>
info@mathom.es



ROL SOLIDARIO

<http://rolsolidario.es/>

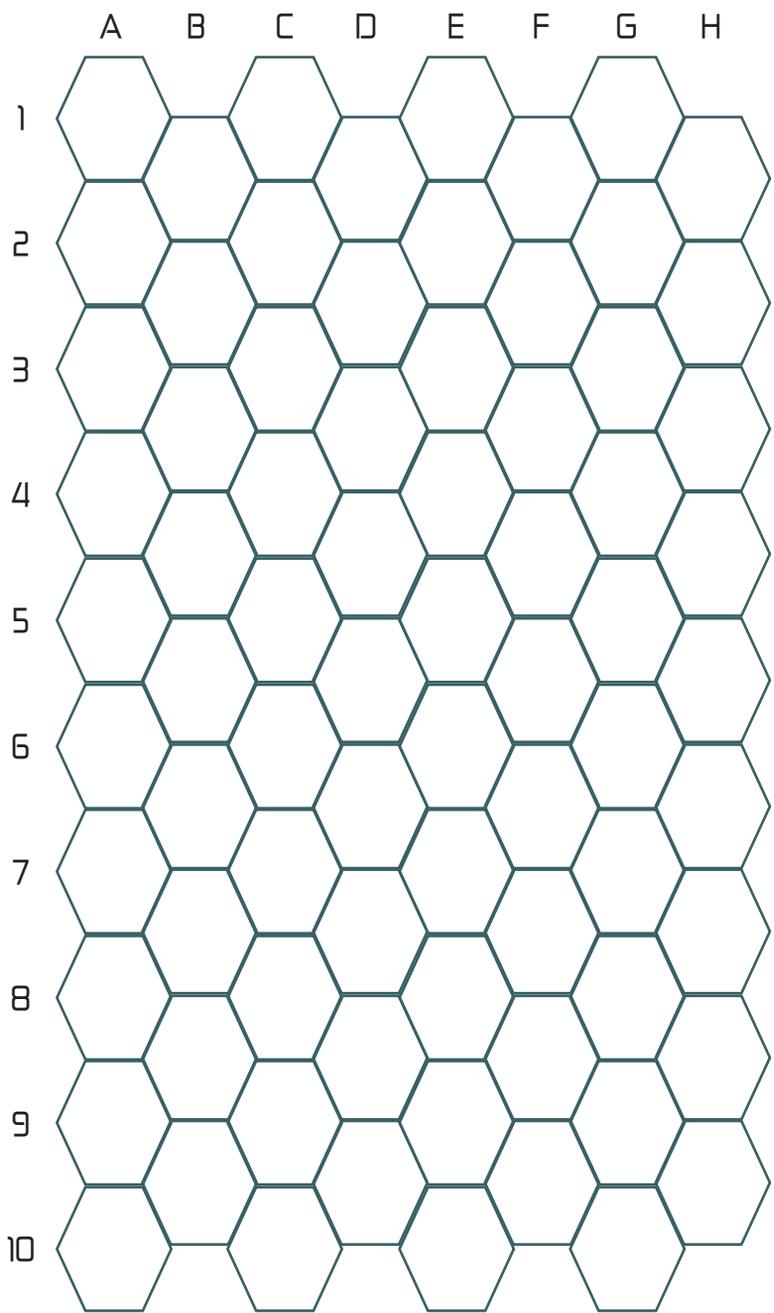


TESOROS DE LA MARCA

<http://www.tesorosdelamarca.com/>
info@tesorosdelamarca.com



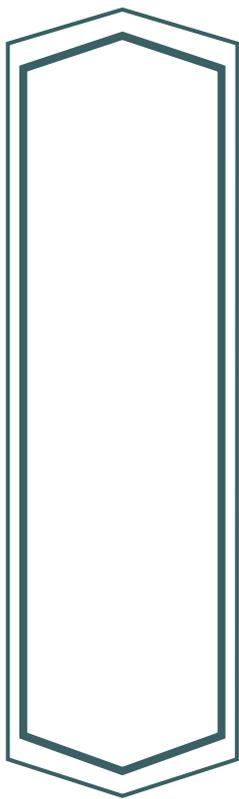
Mapa de Subsector



Sector:
Subsector:

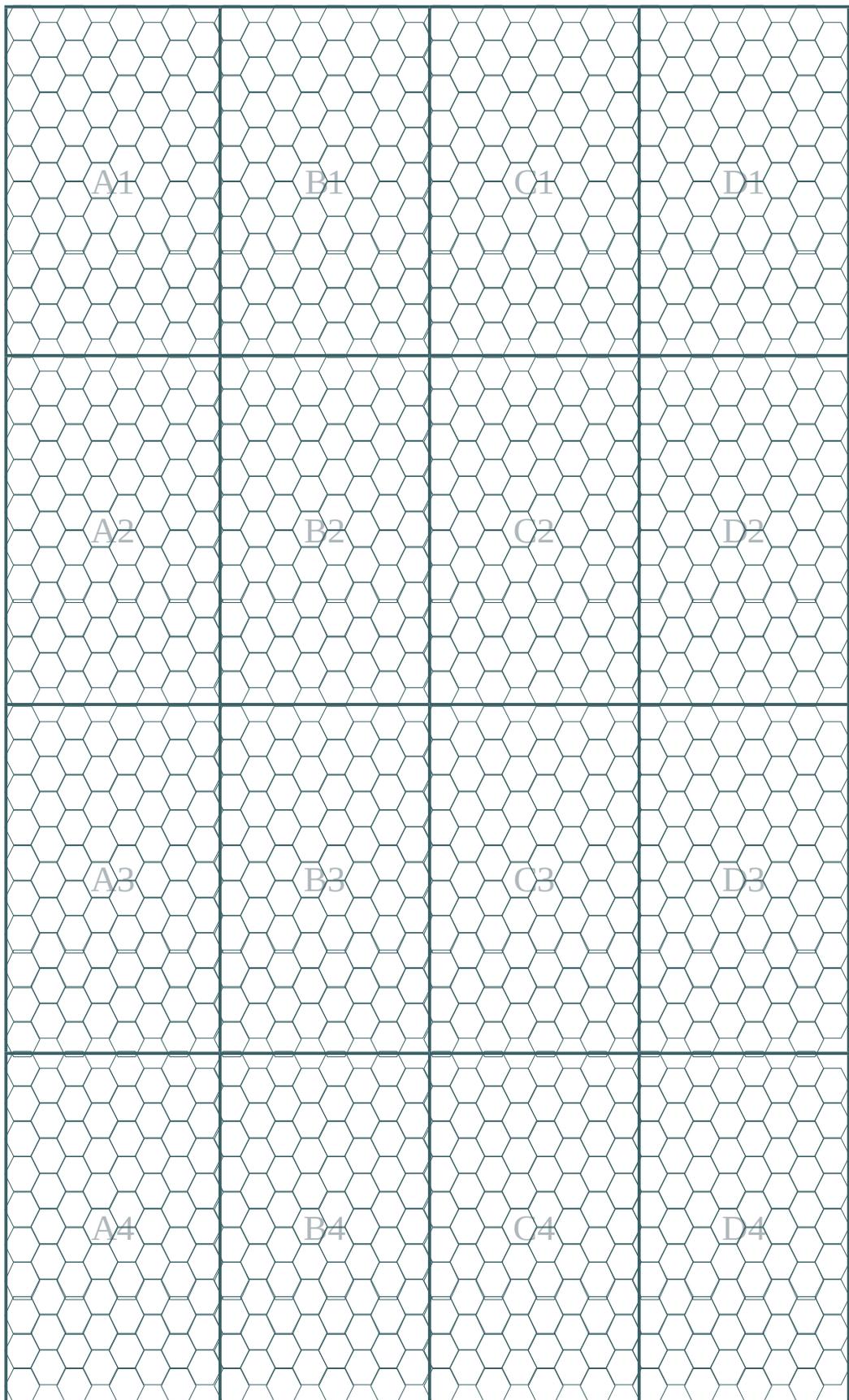
A1	B1	C1	D1
A2	B2	C2	D2
A3	B3	C3	D3
A4	B4	C4	D4

Legenda



Hexágono	Sistema Solar	Hexágono	Sistema Solar	Hexágono	Sistema Solar

Mapa del Sector:



HOJA GENÉRICA DE PERSONAJES SECUNDARIOS

Coste (PD)				
Agilidad				
Ataque Melé				
Ataque Distancia				
Atención				
Averiguar Intenciones				
Esquiva				
Etiqueta				
Sigilo				
Supervivencia				
Vigor				
Voluntad				
INI / AC / MOV	/ AC /	/ AC /	/ AC /	/ AC /
RD Fatiga				
RD				
Bono Daño				
Daño Ataques (con todo aplicado)				
Heridas				
Fatiga				

NOTAS:

EQUIPO:

HOJA GENÉRICA DE ANTAGONISTA Y SECUACES

Coste (PD)			
Agilidad			
Ataque Melé			
Ataque Distancia			
Atención			
Averiguar Intenciones			
Esquiva			
Etiqueta			
Sigilo			
Supervivencia			
Vigor			
Voluntad			
INI / AC / MOV	/ AC /	/ AC /	/ AC /
RD Fatiga			
RD			
Bono Daño			
Daño Ataques (con todo aplicado)			
Heridas			
Fatiga			
NOTAS:			
EQUIPO:			

HOJA GENÉRICA DE PERSONAJES SECUNDARIOS

Coste (PD)				
Agilidad				
Ataque Melé				
Ataque Distancia				
Atención				
Averiguar Intenciones				
Esquiva				
Etiqueta				
Sigilo				
Supervivencia				
Vigor				
Voluntad				
INI / AC / MOV	/ AC /	/ AC /	/ AC /	/ AC /
RD Fatiga				
RD				
Bono Daño				
Daño Ataques (con todo aplicado)				
Heridas				
Fatiga				
NOTAS Y EQUIPO:				

Coste (PD)				
Agilidad				
Ataque Melé				
Ataque Distancia				
Atención				
Averiguar Intenciones				
Esquiva				
Etiqueta				
Sigilo				
Supervivencia				
Vigor				
Voluntad				
INI / AC / MOV	/ AC /	/ AC /	/ AC /	/ AC /
RD Fatiga				
RD				
Bono Daño				
Daño Ataques (con todo aplicado)				
Heridas				
Fatiga				
NOTAS Y EQUIPO:				



El texto de esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional**

You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any médium or format

Adapt — remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially.

The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.

Under the following terms:

Attribution — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

No additional restrictions — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.

Además, cada imagen tiene una licencia distinta, según se indica en la página 2, donde se encuentran el resto de créditos. La gran mayoría son variantes de la licencia Creative Commons, o son de Dominio Público (CC0). Pero algunas imágenes de esta obra usan licencia GPL, tal como se indica en los créditos:

Copyright (C) each concrete author, as seen in page 2.

This program is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program. If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>.

