

UNIVERSO

EL JUEGO DE ROL MULTIAMBIENTAL





UNIVERSO

El Juego de Rol Multiambiental

Ilustración de portada

Juan Manuel Sánchez

Ilustraciones interiores

Daniel Alonso y Mikel Medina

Autor

Pedro Alcántara

Colaboradores

Roberto López, Mikel Medina, Miguel Angel Villar,
y por supuesto la
Cofradía de Supervivientes de Solaris Siete

UNIVERSO: EL JUEGO DE ROL MULTIAMBIENTAL

Copyright © 1993 Pedro Alcántara para CRONOPOLIS Ediciones.
Reservados todos los derechos.

La reproducción total o parcial del texto y/o las ilustraciones contenidas en este libro y sus complementos sin autorización expresa por escrito de sus editores, dará lugar a las acciones legales contempladas en la Ley de Propiedad Intelectual.

Esta edición incluye la pantalla del Director del Juego así como la Hoja de Personaje (ésta última fotocopiable para uso personal de los jugadores).

UNIVERSO, JURASIA, MIDGARD, DALGOR, SUPERHEROES INC., XIX: Universo de Terror Gótico, SPACE OPERA: La conquista del Universo, MEDITERRANEUM, TIME WARP, GÖTTERDÄMMERUNG, UCRONÍA, UNI-COM Y CRONOPOLIS son nombres registrados por CRONOPOLIS Ediciones.

Este libro está impreso en papel reciclado, de acuerdo con el compromiso de CRONOPOLIS en la defensa del planeta Sol-3.

UNIVERSO: EL JUEGO DE ROL MULTIAMBIENTAL es una publicación de



Apartado de Correos 329.
Las Rozas de Madrid - 28230.
España.

Primera Edición: Septiembre de 1993.

Primera Reimpresión: Octubre de 1994.

I.S.B.N. 84-88749-00-7

Depósito Legal M-33683/1994

Impreso en Artes Gráficas Fernandez Ciudad S.L.
C/ Catalina Suarez, 19
Madrid 28007.

INDICE

¿QUE ES UN JUEGO DE ROL?	6
¿QUE ES CRONOPOLIS?	8
¿QUE ES UNIVERSO: EL JUEGO DE ROL MULTIAMBIENTAL?	9
1. CREACION DE PERSONAJES	11
COMO CREAR UN PERSONAJE	11
CARACTERISTICAS	11
PROFESIONES	12
HABILIDADES	14
Explicación de las habilidades	18
PODERES PSIONICOS	23
ANTECEDENTES	25
PREJUICIOS	28
EQUIPO Y FONDOS INICIALES	29
EJEMPLO DE CREACION DE UN PERSONAJE	29
CREACION DE PERSONAJES DE NIVELES SUPERIORES AL PRIMERO	32
PERSONAJES JUGADORES Y NO JUGADORES	32
2. RESOLUCION DE ACCIONES Y COMBATE	33
RESOLUCION DE ACCIONES	33
Acciones estáticas, dinámicas y de percepción	33
Crítico	34
Pífa	34
Enfrentamiento de habilidades iguales	35
Enfrentamiento de habilidades diferentes	36
Tiradas de resistencia a enfermedades y venenos	36
Tiradas de resistencia a Magia	38
Utilización de habilidades	38
Habilidades con porcentajes iguales o superiores a 100%	38
Habilidades con porcentajes iguales o inferiores a 0%	39
Acciones automáticas	39
Relaciones entre personajes	39
Movimiento	40
COMBATE	41
Alcances	41
Cobertura	42
Iniciativa	42
Situaciones ventajosas	42
Impacto	43

Localización de impacto.....	43
Reglas opcionales para el combate.....	44
Características de las armas.....	45
Armaduras.....	46
COMBATES MULTITUDINARIOS.....	46
MUERTE, INCONSCIENCIA, DAÑO y CURACION.....	47
DESEQUILIBRIO.....	47
PANICO.....	48
RABIA.....	49
3. MAGIA.....	50
ORIGEN DE LA MAGIA.....	50
ENERGIA MAGICA Y USO DE LA MAGIA.....	51
APRENDIZAJE Y NIVELES DE LA MAGIA.....	52
LISTAS DE CONJUROS.....	53
Magia druídica.....	53
Magia superior.....	54
Magia inferior.....	57
MAGIA PERMANENTE.....	58
PRESENCIAS.....	60
MAGIA Y RESISTENCIA A PREJUICIOS.....	60
4. MATERIALES, SERVICIOS Y PRECIOS.....	61
CONVERSIONES DE MONEDAS.....	61
PRECIOS DE MATERIALES Y SERVICIOS.....	61
CARACTERISTICAS DE ALGUNOS ELEMENTOS DE EQUIPO.....	62
5. CRIATURAS Y OTRAS RAZAS.....	66
CRIATURAS.....	66
DESCRIPCION DE ALGUNAS CRIATURAS.....	68
OTRAS RAZAS.....	71
6. ROBOTS.....	74
7. VIAJES ESPACIALES.....	75
HIPERSUEÑO.....	75
NAVES.....	75
VIAJE HIPERESPACIAL.....	77
COMBATE ESPACIAL.....	77
Alcance.....	77
Impacto.....	78
Daños.....	78
Regla opcional: Localización del impacto.....	78
CAPSULAS DE SALVAMENTO.....	81
SISTEMAS PLANETARIOS.....	81
COMUNICACIONES.....	82
TELETRANSPORTE.....	82
RAYOS TRACTORES.....	82
DISPOSITIVOS DE OCULTACION.....	82
ALIENIGENAS.....	83
GRAVEDAD.....	83
VIAJES EN EL TIEMPO.....	83

8. SOLO PARA DIRECTORES DE JUEGO	85
CREANDO UNA HISTORIA.....	85
DIRIGIENDO UNA PARTIDA.....	86
EXPERIENCIA.....	87
Puntos de experiencia.....	87
Subidas de nivel.....	87
Adquisicion de nuevas habilidades	88
Envejecimiento	88
9. CONVERSION DE PERSONAJES	89
10. MODULOS	91
MODULO 1: RESCATE EN BEGFEN	91
MODULO 2: EL IDOLO NEGRO DE POPTUN	99
MODULO 3: TRANSPORTE COMERCIAL A BELLIKAN V	107
 COMO SE HIZO UNIVERSO	 111

¿Qué es un juego de rol?

¿QUE ES UN JUEGO DE ROL?

Un juego de rol está basado en la interpretación de un personaje por un jugador.

Uno de los jugadores, conocido como Director de Juego, inventa una historia y las ambientaciones pertinentes para disfrute de los demás jugadores. Esto incluye documentación sobre la época, los lugares, las personas, las costumbres...

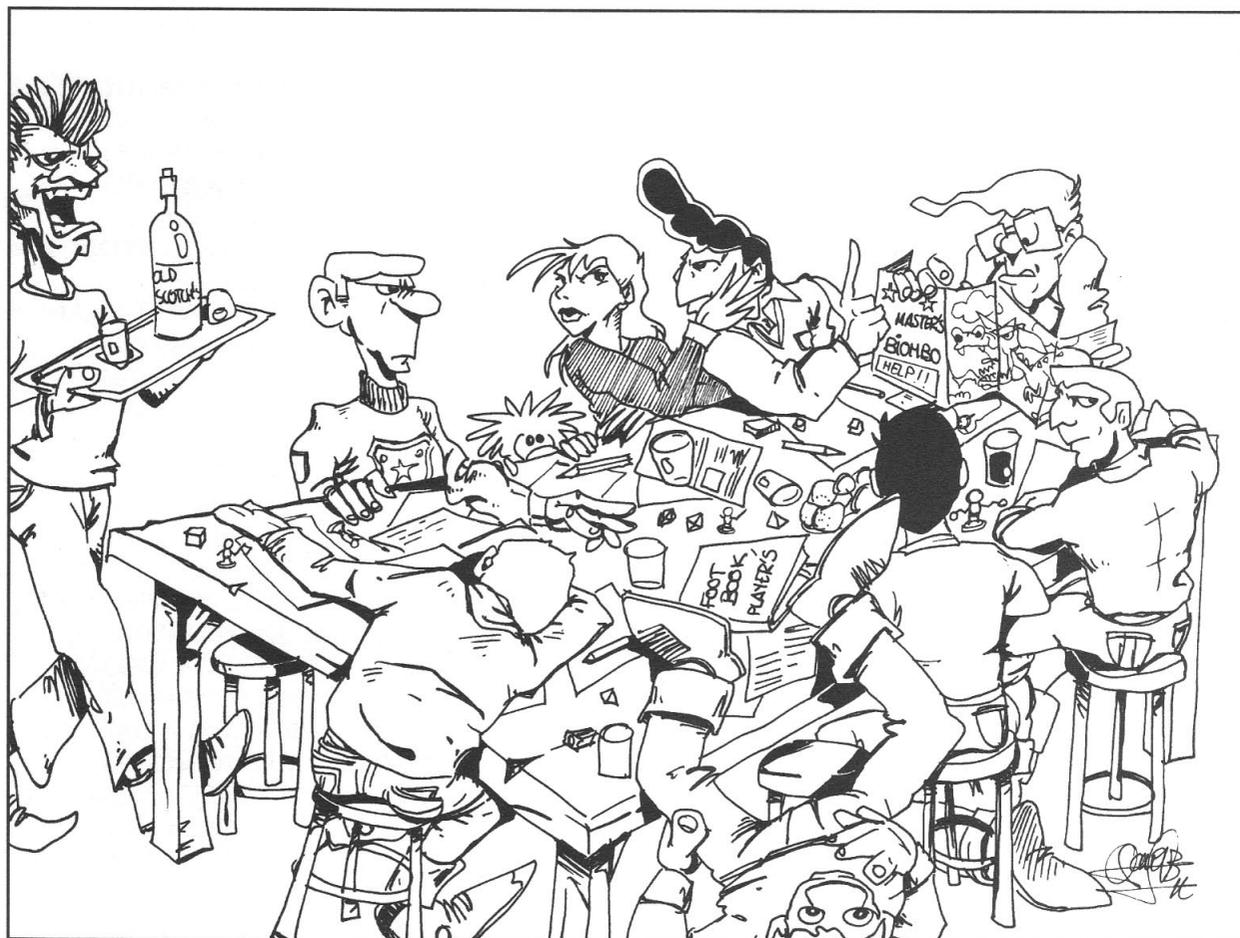
Debes familiarizarte con la figura del Director de Juego, pues él va marcando el ritmo de la acción y sus criterios son los que prevalecen, incluso por encima de las reglas que vas a leer a continuación.

Si eres jugador debes recordar que tu tarea principal es representar a tu personaje, por encima de tus propios intereses u opiniones.

Un juego de rol es sencillo de jugar y mucho más difícil de explicar. Te recomendamos que te pongas en contacto con otros jugadores si nunca has jugado antes.

Los únicos ingredientes necesarios son unas hojas de papel, unos dados que podrás encontrar en las tiendas especializadas, un ejemplar del reglamento y mucha imaginación.

Los jugadores se sientan alrededor de una mesa y el Director de Juego comienza a introducirles en la historia que ha preparado previamente. A medida que la trama se desarrolla tu personaje deseará emprender una serie de acciones. Para tener constancia de las capacidades de tu personaje tendrás que crear previamente una hoja de personaje, donde se especificará lo hábil o torpe que es para realizar determinadas acciones. Cuando intentes una acción el DJ te hará lanzar los dados para determinar si tu personaje ha tenido éxito.



Este es un ejemplo de cómo puede desarrollarse una de estas historias:

(Los personajes, tras ser contratados por un hacendado de Boston, investigan los extraños hechos ocurridos en el caserón Farnham. Anteriormente, en el transcurso de la aventura, han descubierto que los extraños acontecimientos comenzaron al poco tiempo de ser construida la casa, hace más de 150 años. Esta mañana han conocido la noticia de que el hacendado que les contrató ha desaparecido)

Director de juego (DJ): Las desvencijadas contraventanas del viejo caserón de los Farnham golpean rítmicamente mientras os acercáis. Un molesto viento se ha levantado en las últimas horas de la tarde. El anochecer se aproxima entre nubes de un ominoso color rojizo...

Marlowe (detective): Me subo el cuello de la gabardina. Tanteo mi pistola en la sobaquera.

Farnham (sobrino del hacendado): Saco mi linterna del bolsillo. Compruebo las pilas.

DJ: Funcionan bien. El caserón ha tomado un aspecto realmente amenazador, que no advertísteis en vuestra visita de la mañana. La madera parece más reseca, más vieja. Los restos de pintura en los tablones dan a la casa un aspecto enfermizo.

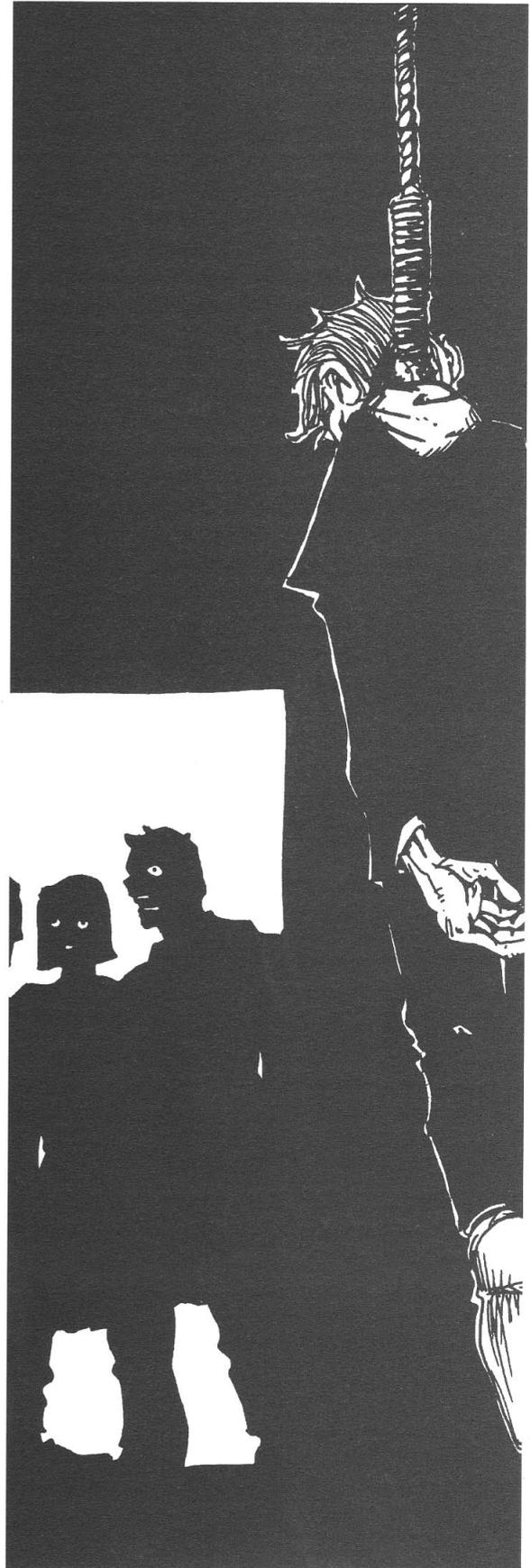
Marlowe: Tomo un trago de mi botella de Jack Daniels y me dispongo a forzar otra vez la cerradura.

Farnham: Miro alrededor, vigilando a quien pueda pasar por el camino. Le meto prisas a Marlowe.

DJ: Un extraño torbellino de aire hace golpear frenéticamente las contraventanas. Tu, Farnham, escuchas un ruido muy fuerte a tu lado (tirada de Pánico). Tus nervios no aguantan más. Lanzas un grito histérico mientras descubres a tus pies una de las contraventanas que ha caído y se ha astillado a causa del impacto.

Marlowe: (hace una tirada de Abrir Cerraduras) He conseguido abrir la puerta voy a ent...

DJ: Te detienes en seco. Algo cuelga del techo...



¿QUE ES CRONOPOLIS?

CRONOPOLIS es una organización en la que nos hemos impuesto como objetivos:

- Proporcionar a los jugadores y directores de juego todo lo necesario para el juego, sacando al mercado ediciones de calidad, y en las que se dé más por menos dinero.
- Dar a conocer el mundo de los juegos de todo tipo (rol, estrategia, simulación...) entre todas aquellas personas a las que puedan interesar. En esta línea utilizamos los medios a nuestro alcance: Libros, revistas, emisiones de radio, periódicos, programas de televisión, etc.
- Colaborar con todos los jugadores y directores de juego que hay en España. Sabemos que muchos de vosotros teneis buenos materiales, juegos que habeis desarrollado, mundos, ilustraciones, historias. Son pocos los que están dispuestos a apostar por vosotros. Nosotros sí. Queremos sacudir el mundo del rol, y para ello contamos con vosotros.

- Nuestra intención es editar fundamentalmente juegos de Rol, Wargames o Juegos de Estrategia realizados en España, vuestros, porque estamos convencidos de que en el País hay gente capaz de hacer buenas cosas, que gusten y sean tan buenas como las de fuera.

- La producción de **CRONOPOLIS** crecerá en consecuencia tan de prisa como importante sea vuestra acogida y ayuda. Para ello, poneos en contacto con nosotros. Si vuestros trabajos tienen calidad, **CRONOPOLIS** se encargará del resto.

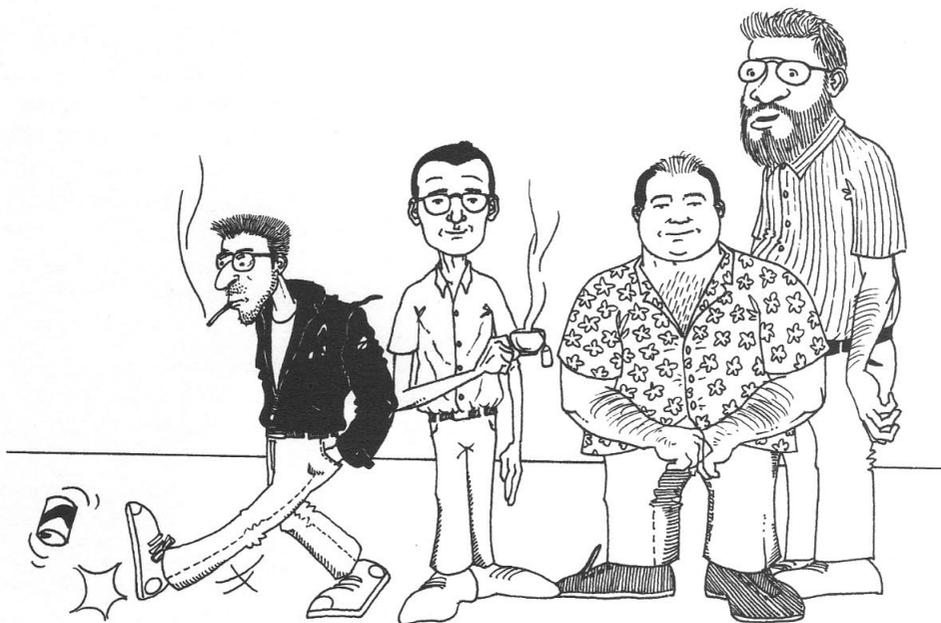
Hemos nacido de un club de juegos, la **COFRADIA DE SUPERVIVIENTES DE SOLARIS SIETE**. Conocemos bien los problemas de los aficionados, y nuestras ediciones están pensadas para facilitar vuestra diversión.

Dirigíos a:

CRONOPOLIS

Apartado de Correos 329
28230 - Las Rozas
MADRID

Fax: (91) 636.17.61



¿QUE ES UNIVERSO: EL JUEGO DE ROL MULTIAMBIENTAL?

UNIVERSO es un juego de rol que te permitirá vivir historias que tengan lugar en cualquier época, real o imaginaria, del pasado, presente o futuro.

Mediante este reglamento podrás crear personajes de cualquier ambientación que desees, y manejarás las situaciones en las que estos personajes se vean envueltos.

El sistema de juego hace incapié en la sencillez y rápida resolución de las situaciones, evitando en lo posible interminables consultas a tablas antes de saber cual es el resultado de una acción. No obstante, y buscando atender al jugador amante del realismo, en éste reglamento, y en los suplementos temáticos que saquemos a continuación, existirán reglas de juego opcionales para ellos.

Los Directores de Juego pueden utilizar las reglas que vienen a continuación e inventar otras cuando la situación lo requiera o simplemente cuando no les guste la regla original.

Si tenéis personajes o módulos de otros juegos de rol, su traslado a **UNIVERSO** es sencillo, con lo que podéis jugar realmente cualquier historia que deseis.

Por estas razones **UNIVERSO** es muy adecuado tanto para quien nunca ha jugado a rol como para aquellos que llevan años haciéndolo.

UNIVERSO es un sistema de juego modular. Este es el reglamento principal, pero le seguirán muy próximamente, y entre otros, varios suplementos, que profundizarán en épocas y lugares concretos, para aquellos que prefieren especializarse en determinadas ambientaciones:

JURASIA, un universo en el que los viajes en el tiempo han obligado al hombre a enfrentarse con los dinosaurios. Es un pozo temporal en el que no es fácil sobrevivir.

DALGOR, suplemento de Espada y Brujería. Te permitirá jugar en un mundo donde la magia es real, los guerreros arriesgan sus vidas continuamente y extrañas razas y criaturas conviven con los humanos.

SUPERHEROES INC., la extensión de juego que te permitirá desarrollar historias con tus superhéroes favoritos. Todo el suplemento está visto desde una óptica muy especial. ¿Sabías que en España han existido superhéroes desde siempre?

XIX: Universo de Terror Gótico, todo lo que siempre habías querido saber sobre el terror: Vampirismo, brujería, licantropía, cultos egipcios, oscuras sectas y sociedades secretas.

SPACE OPERA: La conquista del Universo, el suplemento de aventuras para que lleves a tus personajes a lo más profundo del espacio, donde convergen los intereses de vastos imperios, de multitud de razas y corporaciones. Incluye un Wargame de combate espacial.

MEDITERRANEVM, con el que podrás desarrollar historias en nuestra antigüedad. Elige entre ser un centurión romano, un esclavo nómada, una sacerdotisa egipcia, un indómito galo o un jinete ibero... A su vez incluye un Wargame para el combate naval.

Si tienes un ordenador compatible con PC, debes saber que **CRONOPOLIS** te puede proporcionar por correo un programa de ayuda al DJ que te será realmente útil para crear tus propios personajes. Está disponible en versión DOS y Windows 3.1 (Windows es una marca registrada de Microsoft Corporation). En ésta última versión podrás incluso introducir en tu ficha los dibujos o imágenes digitalizadas de tus personajes.

Dentro de las reglas que leerás a continuación, encontrarás algunas que son básicas y otras que aparecen marcadas como reglas opcionales. Hemos preferido hacerlo así para facilitar el trabajo a aquellos que no están muy familiarizados con el reglamento.

Por otra parte notarás que a lo largo de este libro te encontrarás frecuentemente con una serie de abreviaturas.

¿Qué es UNIVERSO?

La siguiente tabla te indica su significado:

Abreviaturas

\$Dólares
1d101 dado de 10 caras
1d1001 dado de 100 caras
1d201 dado de 20 caras
1d41 dado de 4 caras
1d61 dado de 6 caras
AGIAgilidad
APAApariencia
AxAAcciones por asalto
CONConstitución
CrCréditos
DJDirector de Juego
EMEnergía Mágica
EOMEquilibrio mental
FUEFuerza
INTInteligencia
MAGMagia
moMonedas
MODModificador
PERPercepción
PJPersonaje jugador
PNJPersonaje no jugador
PVPuntos de vida
PXPuntos de experiencia

Por otro lado, te recordamos que **UNIVERSO** se vende conjuntamente, y por el mismo precio, con la Pantalla del Director de Juego y una Hoja de Personaje (que puedes fotocopiar tantas veces como necesites).

La Pantalla permite al DJ ocultar la información que le está reservada y le proporciona a la vez un acceso inmediato a la información contenida en las tablas más comunes, para que no tenga que consultar frecuentemente el manual.

La Hoja de Personaje sirve para que los jugadores anoten en ella las características de su personaje, creado de una forma que te explicaremos a continuación.



1. Creación de personajes

1. CREACION DE PERSONAJES

COMO CREAR UN PERSONAJE

Lo primero para comenzar a jugar es crear tu personaje. Empezaremos por enumerar los pasos que debes dar, y el orden establecido para crearlo.

La explicación detallada del proceso la encontrarás un poco más adelante, en los apartados dedicados a ello.

Los pasos a seguir son los siguientes:

- 1) Elegir una raza. La raza de tu personaje marcará muchas de sus características. Si quieres más información sobre razas puedes consultar el capítulo Otras Razas.
- 2) Obtener las características del personaje, mediante tiradas de dados. Las características representarán la naturaleza de tu personaje en seis aspectos distintos.
- 3) Elegir una profesión para el personaje. Podrás escoger entre diferentes profesiones que dependerán de la época en que se desarrolle la historia. A continuación debes ordenar las características de tu personaje de acuerdo a la profesión que hayas elegido.
- 4) Aplicar a las características los modificadores de su raza. Los modificadores, son cantidades que se suman o se restan a los valores de tus características para acomodar éstos a la naturaleza de la raza de tu personaje.
- 5) Calcular sus habilidades generales. De esta forma podrás saber la capacidad de tu personaje a la hora de enfrentarse a las situaciones más comunes.

- 6) Calcular sus habilidades de aprendizaje. Estas habilidades representan los conocimientos que ha adquirido tu personaje, y deben estar en relación con su época y profesión.
- 7) Obtener sus antecedentes. Así tu personaje dispondrá de un poco de historia, o de rasgos de carácter que pueden ayudarte a representarlo cuando juegues con él.
- 8) Obtener su resistencia a prejuicios. Esto es necesario para saber la capacidad que tiene tu personaje de emprender acciones que van en contra de su ambiente, su cultura o su raza.
- 9) Elige un nombre para tu personaje. Intenta que sea acorde con el lenguaje que emplea su raza.

CARACTERISTICAS

Para obtener el valor de estas características necesitarás la ayuda de dos dados de 10 caras. Elige los dados de diferente color. De esa forma podrás leer siempre uno de ellos antes que el otro, de manera que uno indique las decenas y el otro las unidades.

Esa es la forma en que funciona 1d100. Si por ejemplo tienes un dado azul con el que marcarás las decenas y uno rojo con el que marcarás las unidades una tirada en que obtengas 8 (azul) y 1 (rojo) representará un valor 81. Un valor 00 representa un 100.

Las características representan la naturaleza del personaje en sus aspectos esenciales, sus cualidades de nacimiento.

En **UNIVERSO** estas características son seis. Se obtienen haciendo tantas tiradas de 1d100 como sean necesarias hasta obtener 6 valores superiores a 20 puntos.

Los valores se colocarán en el orden indicado para que estén de acuerdo con la profesión que se vaya a elegir después.

1. Creación de personajes



Las características son las siguientes:

- **FUERZA (FUE)**. Afecta a cualquier acción relacionada con el esfuerzo físico prolongado o momentáneo. Acciones afectadas por esta característica son: Manejo de armas donde la fuerza es el elemento determinante, levantamiento de pesos, etc.
- **CONSTITUCION (CON)**. Se relacionan con este valor las situaciones en las que la acción de elementos adversos pone a prueba la naturaleza del personaje, tales como enfermedades, venenos, daños recibidos por armas, etc.
- **INTELIGENCIA (INT)**. Se utiliza para determinar el resultado de acciones que tienen que ver con la actividad mental, tales como descifrar pistas, tener ideas brillantes, influenciar a otros seres, sobreponerse al miedo, etc.
- **PERCEPCION (PER)**. Se resuelven con este valor situaciones en las que un personaje debe darse cuenta de acciones o hechos que tienen lugar en su entorno, tales como escuchar, mirar, tener intuiciones, observación de rastros, etc. En el caso de que sea necesario para el módulo o el director de juego lo desee, puede emplearse para generar personajes con potenciales psiónicos.
- **AGILIDAD (AGI)**. Indica la capacidad de reacción de un personaje para asumir una situación. Se refiere tanto a reacciones físicas como mentales. También ayuda a manejar situaciones en las que el personaje debe realizar algún tipo de equilibrio.
- **APARIENCIA (APA)**. Se usa para indicar el aspecto físico del personaje. Tiene utilidad para saber la influencia que tiene sobre los demás, incluidas las relaciones con individuos del sexo opuesto.

PROFESIONES

Mientras que en la vida real el número de profesiones que una persona puede elegir es

muy grande, en **UNIVERSO** se establecen un número limitado de profesiones en cada época. Si quieres darle a tu personaje una profesión distinta de las que encontrarás aquí, intenta primero ver si puedes identificar aquella de las profesiones preestablecidas que más se parezca. Si aún así encuentras que tu personaje es difícilmente encuadrable dentro de una de ellas, entonces crea tu propia profesión.

No se trata de establecer un criterio rígido de clasificación de profesiones, sino sólo un patrón para estimar las cualidades de que dispondrá el personaje. Por ejemplo, un Ingeniero perteneciente a la tripulación de una nave espacial (ambientación futura), se podría clasificar como Soldado si es una nave militar, pero si no lo es, lo más normal sería clasificarle como Tripulante.

Habrà ocasiones en las que personajes aparentemente encuadrables dentro de una de las categorías haya que encuadrarlos dentro de otras: los espías con entrenamiento militar pueden considerarse soldados en lugar de aventureros, civiles o tripulantes, etc.

Según la época en que se desarrolle la historia podrás encontrar varias profesiones distintas, que se describen a continuación:

a) Pasado: Desde la antigüedad más remota hasta el desarrollo equivalente al siglo XVIII.

- **Guerrero:** Soldados, guardias, mercenarios, cazarecompensas y toda clase de gente que ha hecho de las armas su profesión. Los soldados no profesionales se encuadran dentro de "Aventurero".
- **Mago:** Magos, adivinos, curanderos, augures, shamanes, etc. Una de sus habilidades de aprendizaje debe ser necesariamente Magia.
- **Caballero:** Personajes de clase social alta que están fuertemente vinculados a su familia y cuya vida es el combate y la defensa de una causa.
- **Ladrón:** Pícaros, asesinos, ladrones profesionales, y cualquier tipo de persona que vive sin trabajar honradamente.
- **Artesano:** Persona que vive de realizar un trabajo manual más o menos

1. Creación de personajes

complicado. Los agricultores y ganaderos pueden incluirse dentro de este apartado.

- **Sacerdote:** Miembro de una iglesia establecida. Estas personas han contraído determinados votos antes de entrar a formar parte de su iglesia.
- **Alquimista:** Personas a caballo entre una ciencia rudimentaria y creencias ocultistas. Tienen amplios conocimientos químicos, físicos y matemáticos. Su profesión está generalmente mal considerada entre los sacerdotes y los caballeros.
- **Artista:** Músicos, pintores, escultores y otras personas que ocupan su tiempo en la práctica de alguna rama del arte. Al menos una de sus habilidades debe ser Arte.
- **Aventurero:** aventureros, soldados no profesionales, gente normal y en general

cualquier profesión que no pueda encuadrarse dentro de las anteriores.

b) Presente: La época comprendida entre los siglos XIX y XXI.

- **Soldado:** Soldados profesionales, policías, paramilitares, guerrilleros, etc.
- **Sacerdote:** Sacerdotes de cualquier religión, pero también gente dedicada a cualquier tipo de actividad ocultista: médiums, parapsicólogos, etc.
- **Delincuente:** Personas que viven al margen de las leyes, desarrollando una actividad perseguida por las autoridades.
- **Científico:** Científicos y en general personas que dedican su vida profesional a la investigación. Al menos una de sus habilidades debe ser una Ciencia.
- **Profesional:** Personas que viven desarrollando un trabajo especializado en algún campo.



1. Creación de personajes



- Artista: Igual que en apartado anterior. En esta época puede incluirse también el cine y video.
- Aventurero: Igual que el apartado anterior.

c) Futuro: Siglo XXII y siguientes.

- Soldado: Igual que el apartado anterior.
- Científico: Igual que en el apartado anterior.
- Profesional: Igual que en el apartado anterior.
- Artista: Igual que en apartado anterior. En esta época pueden incluirse también la animación holográfica y sofisticados sistemas de realidad virtual.
- Viajero: Personas desarraigadas que viven a veces dentro de la ley y a veces al margen. No reconocen ninguna autoridad y vagabundean por todo el universo realizando trabajos esporádicos.
- Tripulante: Personal semi-técnico, mitad soldado, mitad aventurero que se encuentra cualificado para formar parte de la tripulación de naves espaciales. Al menos una de sus habilidades debe ser directamente aplicable a su misión en una nave.
- Aventurero: Igual que el apartado anterior.

Si tu personaje es humano ya habrás obtenido las características. Si es de alguna otra raza deberás incluir en este momento los modificadores por raza (Capítulo 5: Criaturas y otras razas).

Lo que debes hacer ahora es ordenar las características que obtuviste antes según los valores indicados por la profesión que has elegido. Es decir, que entre las características que hayas obtenido para tu personaje, las que aparecen relacionadas a continuación deben ser forzosamente las más altas, pudiendo asignar los valores del resto a voluntad del jugador.

PROFESION

HABILIDADES

Guerrero y Soldado

Características principales.....FUE,CON

Característica secundariaAGI

Caballero

Características principales.....FUE,AGI

Característica secundaria.....PER

Mago y Sacerdote

Características principales.....INT,PER

Característica secundariaAGI

Alquimista

Características principales.....INT,PER

Artesano

Características principales.....AGI,PER

Característica secundariaINT

Aventurero

Características principales.....AGI,PER

Característica secundariaINT

Ladrón y Delincuente

Características principales.....PER,AGI

Característica secundariaINT

Profesional

Característica principalINT

Artista

Característica principalPER

Viajero

Características principalesAGI,INT

Característica secundaria.....PER

Científico

Características principales.....INT,PER

Tripulante

Características principales.....PER, INT

HABILIDADES

Las habilidades representan los distintos conocimientos que ha adquirido una persona mediante adiestramiento o experiencia.

En **UNIVERSO** las habilidades están representadas por porcentajes que indican la mayor o menor probabilidad de efectuar la acción con éxito. Cuando un personaje dispone, por ejemplo, de un 70% de "Computadora" quiere decir que para realizar con éxito una acción relacionada con el manejo de estas máquinas deberá obtener un resultado de 70 o menos cuando lance 1d100.

1. Creación de personajes

Las habilidades se calculan a partir de los valores de las características. Los valores que se obtienen indican valores de partida. Estos valores pueden variar mediante la subida de nivel, pero no pasa lo mismo con los valores de las características, que quedan invariables.

Hay dos clases de habilidades: Generales y de Aprendizaje. Existe también un tercer tipo: Habilidades sólo para magos. Estas habilidades sólo podrás escogerlas si has decidido que tu personaje sea mago. Te recomendamos que si es así leas antes el capítulo dedicado a la magia.

Las habilidades generales las posee todo personaje. Estas habilidades le permiten llevar a cabo las acciones más comunes en cualquier entorno. Además un personaje debe adquirir cierto número de habilidades de aprendizaje en razón de su experiencia y de la preparación que haya recibido.

El número de habilidades que requieren aprendizaje, varía en función de cual sea la ambientación y profesión del personaje.

Artista.....1d4
Aventurero.....1d6+1

FUTURO

Soldado1d4+1
Científico.....1d6+3
Profesional1d6+1
Viajero1d6+2
Tripulante.....1d6+1
Artista.....1d4
Aventurero.....1d6+1

A continuación puedes ver la gama de habilidades que podrás escoger para tu personaje. Debes tener en cuenta que las habilidades más acordes con tu profesión te darán más porcentaje de éxito.

Por otro lado existen indicaciones en las tres columnas de la derecha sobre las épocas en que estas habilidades están vigentes. Es posible que tengas que crear un personaje con una habilidad que aparentemente no existe en esa época. Utiliza la lógica y juzga si es posible. Por ejemplo: puedes crear un personaje actual con la habilidad "Espada" porque se trate de un practicante del esgrima, pero no es lógico crear un guerrero medieval con la habilidad "Pilotar nave espacial".

Puesto que las épocas engloban períodos de tiempo muy grandes es posible encontrar habilidades disponibles en una época que en buena lógica sólo deberían poderse elegir a partir de determinada fecha. Por ejemplo la habilidad de aprendizaje "Computadora" está disponible en el presente, pero éste se extiende entre los siglos XIX y XXI, y sería ilógico permitir que un personaje del siglo pasado tuviese esta habilidad. Confiamos en el buen criterio del DJ para la resolución de estos casos.

Aquellas que pueden escogerse en una determinada época aparecen marcadas con un signo √.

EPOCA N° HABILIDADES

PASADO

Guerrero.....1d4+1
Mago.....1d4+1
Caballero1d4+1
Ladrón.....1d4+2
Artesano1d4+1
Sacerdote.....1d4
Artista.....1d4
Alquimista1d4+1
Aventurero.....1d4+1

PRESENTE

Soldado1d4+1
Sacerdote.....1d4
Delincuente1d4+1
Científico.....1d6+1
Profesional1d6

Habilidades generales (1)

HABILIDAD	VALOR INICIAL	EXISTENCIA		
		PAS	PRE	FUT
Puntos de vida	CON/2	√	√	√
Inconsciente	CON/20	√	√	√

1. Creación de personajes

Habilidades generales (2)

HABILIDAD	VALOR INICIAL	EXISTENCIA		
		PAS	PRE	FUT
Acechar/Discreción	$(AGI+PER)/2$	✓	✓	✓
Buscar referencias	INT-10	✓	✓	✓
Combate cuerpo. a cuerpo.	$(FUE+AGI)/2$	✓	✓	✓
Conocimientos Generales	INT/3	✓	✓	✓
Equilibrio Mental (EQM)	INT	✓	✓	✓
Esconderse	$(AGI+PER)/4$	✓	✓	✓
Idea	INT/2	✓	✓	✓
Idioma Nativo	INT	✓	✓	✓
Influencia	$(INT+APA)/2$	✓	✓	✓
Iniciativa/Reflejos	AGI/2	✓	✓	✓
Juegos de azar	PER/2	✓	✓	✓
Lanzar	$(FUE+PER)/2$	✓	✓	✓
Parada	AGI/4	✓	✓	✓
Percepción	PER	✓	✓	✓
Primeros auxilios	INT/2	✓	✓	✓
Rastrear	$(INT+PER)/2$	✓	✓	✓
Suerte	PER/2	✓	✓	✓
Trepar/Saltar	AGI	✓	✓	✓

Habilidades de aprendizaje (1)

HABILIDAD	VALOR INICIAL	EXISTENCIA		
		PAS	PRE	FUT
Abrir Cerraduras	INT/2	✓	✓	✓
Arco Compuesto	2xPER/3	✓		
Arco Corto	2xPER/3	✓		
Arco Largo	2xPER/3	✓		
Arma Corta	2xPER/3		✓	✓
Arma larga	2xPER/3		✓	✓
Armadura de Combate	AGI/3			✓
Armas militares...	PER/3	✓	✓	✓
Arte...	PER/3	✓	✓	✓
Artes Marciales	$(FUE+AGI)/3$	✓	✓	✓
Bailar	AGI	✓	✓	✓
Ballesta	2xPER/3	✓		
Bastón	$(FUE+AGI)/3$	✓		
Cantar	PER	✓	✓	✓
Cerbatana	$(CON+PER)/3$	✓		
Cibernética	INT/2			✓
Ciencia...	INT/3	✓	✓	✓
Computadora/Comunicaciones	INT/2		✓	✓
Conducir vehículo...	$(PER+INT)/4$	✓	✓	✓
Daga (arrojada)	$(FUE+PER)/3$	✓		
Daga (empuñada)	$(FUE+AGI)/3$	✓		
Disfrazarse	$(INT+APA)/2$	✓	✓	✓

1. Creación de personajes

Habilidades de aprendizaje (2)

HABILIDAD	VALOR INICIAL	EXISTENCIA		
		PAS	PRE	FUT
Electrónica	INT/2		✓	✓
Escudo	AGI/2	✓		
Espada	(FUE+AGI)/3	✓		
Esquiar	AGI	✓	✓	✓
Explosivos	INT/2		✓	✓
Farmacología	INT	✓	✓	✓
Garrote	(FUE+AGI)/3	✓	✓	✓
Hacha (arrojada)	(FUE+PER)/3	✓		
Hacha (empuñada)	(FUE+AGI)/3	✓		
Hacha de Combate	FUE/2	✓		
Honda (arrojada)	(FUE+PER)/3	✓		
Instrumento musical...	(AGI+PER)/2	✓	✓	✓
Lanza (arrojada)	(FUE+PER)/3	✓		
Lanza (empuñada)	(FUE+AGI)/3	✓		
Látigo	2xPER/3	✓	✓	
Mandoble	FUE/2	✓		
Martillo de Guerra	FUE/2	✓		
Maza	(FUE+AGI)/3	✓		
Maza de Guerra	FUE/2	✓		
Mecánica	INT/2		✓	✓
Medicina	INT/2	✓	✓	✓
Montar animal...	AGI/2	✓	✓	✓
Nadar	(FUE+AGI)/2	✓	✓	✓
Navegación	INT/2	✓	✓	✓
Otro Idioma...	INT/3	✓	✓	✓
Pescar	(INT+PER)/2	✓	✓	✓
Pilotar avión	(PER+INT)/4		✓	✓
Pilotar caza	(PER+INT)/4		✓	✓
Pilotar lanzadera	(PER+INT)/4			✓
Pilotar nave espacial	(INT+PER)/4			✓
Supervivencia...	INT/2	✓	✓	✓
Shuriken (arrojado)	(FUE+PER)/3	✓		
Traje de vacío	AGI/3			✓
Trampas	INT	✓	✓	✓
Vaciar bolsillos	AGI/2	✓	✓	✓
Xenología	INT/3			✓

Habilidades sólo para magos

HABILIDAD	VALOR INICIAL	EXISTENCIA		
		PAS	PRE	FUT
Hipnotismo	INT-20	✓	✓	✓
Interpretar augurios	INT	✓		
Magia	(PER+INT-20)/2	✓		
Mitología	INT	✓	✓	✓

1. Creación de personajes

Explicación de las habilidades

Existen unas **HABILIDADES GENERALES** que están incluidas en el primer grupo. Estas habilidades sirven para resolver muchas de las situaciones comunes con que el personaje se enfrenta. Cualquier personaje las posee con mayor o menor medida.

Puntos de Vida e Inconsciente no son habilidades propiamente dichas, y por esto se han separado de las demás. Indican respectivamente la cantidad de daño que un personaje es capaz de recibir antes de morir (muere al llegar a 0 puntos de vida) y el momento en que el personaje queda inconsciente por pérdida de puntos de vida. Un personaje con 50 PV muere al llegar a los 0 PV, pero quedará inconsciente cuando tenga solamente entre 1 y 5 PV.

Acechar/Discreción indica las probabilidades de que un personaje realice una acción mientras intenta pasar desapercibido. Valdría tanto para intentar salir de una habitación pasando inadvertido como para moverse en silencio en un bosque.

Buscar Referencias permite a un personaje seleccionar información interesante cuando se encuentra en una situación en la que tiene a su alcance gran cantidad de datos disponibles, como por ejemplo en una biblioteca, o consultando un terminal de datos de una computadora.

Combate cuerpo a cuerpo permite determinar el éxito del personaje en combate con las armas naturales (puños, codos, cabeza, piernas, etc.).

Conocimientos Generales es útil para relacionar algún hecho con otros y es complementaria de "Idea" en el sentido de que mientras que ésta sirve para enfrentarse a situaciones que entrañan alguna novedad,

"Conocimientos Generales" hace lo mismo con hechos relacionados con experiencias propias o ajenas, como leyendas, desenvoltura en lugares de protocolo rígido y otras de muy diverso tipo.

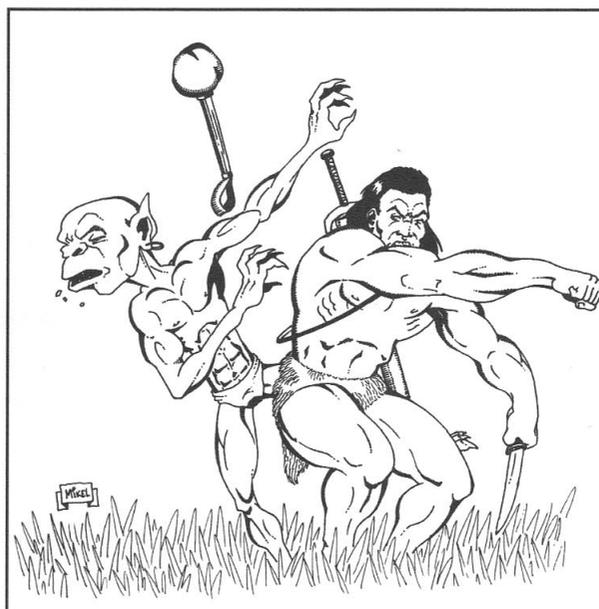
La habilidad **Equilibrio Mental (EQM)** puede utilizarse solamente si es necesario. La significación de ésta habilidad depende del ambiente en que se desarrolle la historia. Se puede emplear para representar desde la salud mental hasta el orgullo de un personaje. Diversas circunstancias pueden disminuir permanentemente el nivel de esta habilidad, a no ser que se cuente con ayuda psicológica o de otro tipo para superar las crisis que causan estas pérdidas. En caso de que la EQM de un personaje llegue a cero, el personaje se vuelve loco, y dejará de comportarse racionalmente, por lo que probablemente sea internado en un sanatorio psiquiátrico (si existe en la época), y en cualquier caso el personaje deja de ser jugable y pasa a estar a disposición del DJ.

A diferencia de Acechar/Discreción la habilidad **Esconderse** se utiliza cuando el personaje no realiza ninguna acción mientras trata de pasar desapercibido. Esta habilidad se emplea exclusivamente como modificador negativo a las tiradas del contrario que intente localizar al personaje que se oculta.

Idea permite a un personaje asimilar una circunstancia sobre la que no tiene experiencia previa. Representa la capacidad del personaje de tener una inspiración sobre aquello que está observando.

Idioma nativo representa el conocimiento del personaje de la lengua hablada en el lugar donde se crió. Algunos personajes, bajo ciertas circunstancias que establezca el DJ pueden tener más de un idioma nativo.

Influencia sirve para evaluar el efecto que el personaje causa en personas u otros seres



1. Creación de personajes

con los que se relaciona, por lo que puede emplearse en situaciones que vayan desde la evaluación de las dotes de mando hasta la impresión que una persona causa en el sexo opuesto, y en general en cualquier circunstancia en que se precise emplear el carácter del personaje, como capacidad de mando, convicción, diplomacia, etc.

Iniciativa/Reflejos tiene que ver con la capacidad de un personaje de enfrentarse con rapidez a una situación y tomar el control. Se empleará cuando se trate de averiguar lo rápidamente que reacciona un personaje enfrentado a una situación que requiera actuar con rapidez.

Juegos de Azar es una habilidad que emplean los personajes cuando practican juegos como cartas, dados, etc.

Lanzar se utiliza cuando un personaje debe arrojar un objeto en determinada dirección.

Parada representa la capacidad de un personaje de reaccionar defensivamente frente a un ataque. Se emplea exclusivamente como modificador negativo al impacto de algunas armas que permiten utilizar la parada, como espadas, hachas o lanzas, pero no frente a pistolas o rifles.

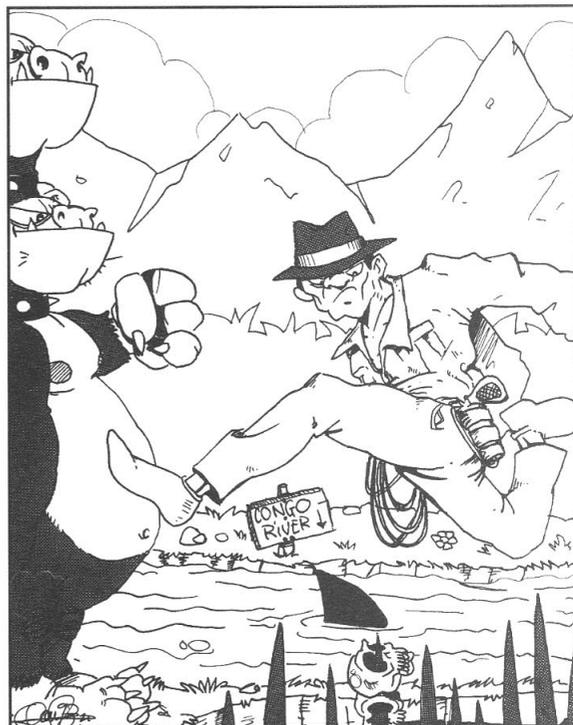
Percepción es la capacidad del personaje de recibir información de sus alrededores. Se utiliza para cualquiera de los sentidos e incluso para obtener sensaciones vagas de otro tipo, como evaluar el carácter de otra persona o estados de ánimo.

Primeros Auxilios sirve para realizar una cura de emergencia de personajes que estén heridos. No es una habilidad de aprendizaje como Medicina (una ciencia). Sólomente se utiliza para impedir que un daño regular continúe. Por ejemplo se emplea para hacer un torniquete a alguien que se desangra, pero no para curar una tuberculosis.

Rastrear se utiliza para seguir el rastro de animales o personas. Si un personaje tiene la habilidad de aprendizaje de "Supervivencia..." en algún entorno natural puede utilizarse esta segunda en ese entorno si es más ventajoso para el personaje.

Suerte es una medida de la fortuna del personaje y se puede aplicar en situaciones desesperadas. Se recomienda que los DJ la utilicen en muy contadas ocasiones y casi exclusivamente para salvar la vida de algún personaje.

Trepar/Saltar ayuda a determinar el éxito en maniobras que impliquen subir o bajar por paredes o superficies muy inclinadas o realizar saltos.



Las **HABILIDADES DE APRENDIZAJE** son adquiridas por el personaje de dos formas: por adiestramiento o por experiencia. Puesto que en este capítulo se trata de crear un personaje, aquí veremos cómo adquirirlas mediante adiestramiento.

Se supone que antes de lanzarse a la aventura un personaje ha recibido algún tipo de formación acorde con la profesión que ha elegido.

El tipo de profesión y la época determinan el número de habilidades de aprendizaje que un personaje puede adquirir inicialmente.

Abrir Cerraduras permite la manipulación de cierres. En el pasado se puede emplear para abrir cerraduras mecánicas (no mágicas) que se abren

1. Creación de personajes



con llaves. En el futuro se utiliza para manipular cerraduras electrónicas, etc.

Las habilidades de **Arco** sirven para manejar los distintos tipos de arcos que existen. La recarga de un arco implica invertir dos acciones.

Arma corta se emplea para el manejo de pistolas automáticas, revólveres, etc.

Arma larga se utiliza para manipular armas de mayor tamaño pero siempre con características individuales, tales como fusiles, escopetas, etc.

Armadura de combate es una habilidad pensada para la utilización de estos sistemas de armas (ver Equipo). Sin esta habilidad es imposible, ni siquiera con modificadores negativos, el uso de esta armadura, debido a la complejidad de este sistema de armas.

La habilidad **Armas Militares...** se refiere a armas especializadas de ejércitos de cualquier época: Catapultas y Torres de Asedio en el pasado; Tanques y Baterías de artillería en el

presente; Cañones iónicos y Artillería Espacial en el futuro, etc. Al escoger ésta, debe declararse qué clase de arma se elige. Esta habilidad puede especializarse todo lo que sea necesario si el arma es tan compleja que requiere más de un personaje capacitado para su manejo (por ejemplo en un tanque el conductor y el artillero). Es conveniente establecer un modificador a la habilidad dependiendo del arma escogida. Se sugieren los siguientes:

ARMA MILITAR	MOD
Batería Artillera	-30
Bazooka	+15
Tanque	-20
Mortero	-10

Arte... permite a un personaje el dominio de una de las artes tradicionales: Escultura, Literatura, Pintura, Música, Danza o Teatro. En el presente se añade además el cine y el video, en el futuro la holografía y la creación de realidades virtuales. El tipo de arte debe elegirse al adquirir la habilidad.

1. Creación de personajes

Artes marciales es una habilidad que se utiliza substituyendo al combate cuerpo a cuerpo cuando un personaje ha tenido ocasión de aprender disciplinas de este tipo tales como kárate, judo, aikido, etc. El DJ debe tener cuidado de no permitir con frecuencia que sus personajes puedan aprender esta habilidad si no quiere que escapen pronto a su control.

Tiene como peculiaridad sobre la de Combate Cuerpo a Cuerpo que el daño producido por las armas (Puños, codos, piernas, etc.) es el doble que en la anterior, y que el personaje, siempre que no emplee otra habilidad, puede hacer una acción de combate más por asalto, hasta un máximo de 3. Además el personaje recibe automáticamente un +15 a Trepar/Saltar.

Bailar es útil para representar situaciones en el que el personaje se dedica a la danza. En el pasado puede ser un actor callejero o un bardo. En el presente puede ser utilizado para encandilar a las damas en un salón de baile.

Ballesta se usa para el manejo de estas armas. La ballesta es un arma manejable que tiene como contrapartida que para recargarla un personaje necesita invertir tres acciones.

Bastón es una habilidad relacionada con el manejo de un palo de unos 150 cm. que se utiliza como defensa personal, al estilo del bo japonés.

Cantar es una habilidad que se utiliza para resolver situaciones en que el personaje debe demostrar sus habilidades como cantor, pero también como declamador de poemas, etc.

Cerbatana representa la habilidad del personaje en el manejo de una de estas armas de reducido tamaño (no mayor de 60 cm.)

Cibernética es una habilidad utilizada para el diseño, construcción y reparación de robots, así como para realizar tiradas de conocimientos generales sobre los mismos.

Ciencia... es una habilidad de la que se habla en sentido amplio, con el significado de Conocimiento. La elección de la ciencia es libre. La mayor parte de los conocimientos especializados pueden englobarse dentro de las siguientes opciones:

Ocultismo	Psicología
Religiones	Sociología
Política	Economía
Derecho	Etnología
Biología	Matemáticas
Astronomía	Física
Química	Geología
Paleología	Ingeniería
Arquitectura	Agricultura
Literatura	Arqueología
Geografía	Historia
Antropología	Lingüística

No obstante, si se requiriese una ciencia no contemplada en esta lista, se puede crear, teniendo en cuenta que el porcentaje básico al adquirir la habilidad será el mismo (INT/3).

Por cada habilidad Ciencia... que se escoja se podrá adquirir una de estas áreas de conocimiento.

Computadora/Comunicaciones mide la capacidad de un personaje de manejarse entre ordenadores de cualquier tipo. Puede utilizarse también para burlar sistemas de seguridad electrónica o dispositivos de comunicaciones complejos.

Conducir vehículo... permite a un personaje manejar un carro, un automóvil, un camión, y en general cualquier vehículo terrestre, que debe ser especificado. Una vez aprendido el manejo de un vehículo pueden utilizarse otros con distintos modificadores que aplique el director de juego en función del grado de parecido entre el vehículo que se conoce y el utilizado.

Las habilidades de **Daga** miden la capacidad de un personaje para el manejo de este arma cuando se arroja o cuando se empuña.

Disfrazarse permite a un personaje pasar por otra persona frente a los ojos de los demás. Los personajes que traten al personaje disfrazado deben hacer una tirada de PER/3 si conocen al disfrazado o de PER/4 si no lo conocen para darse cuenta de que se trata de un disfraz. En caso de que no superen la tirada creerán que el disfrazado es otra persona.

Electrónica sirve a un personaje para manejar, diseñar, reparar o construir cualquier elemento electrónico complejo.

1. Creación de personajes

Escudo es una habilidad especial, que se emplea exclusivamente para manejo de este elemento de defensa. Esta habilidad es utilizada por un personaje para detener los golpes recibidos. Lo más normal es utilizarla cuando un personaje reserva acciones por asalto para actuar tras las acciones del contrario (ver reglas opcionales de combate).

Se utiliza **Espada** para el combate con estas armas de filo. Incluye Espada, Florete, Espada corta, Katana y Wakizashi (espada corta japonesa).

Esquiar es útil cuando el personaje va a viajar por territorios polares o de alta montaña. También existía entre los pueblos nórdicos de la antigüedad, por lo que puedes observar que se ha incluido también en el pasado.

Explosivos es una habilidad a utilizar en la preparación, manipulación, evaluación de efecto y detonación de estos elementos.

Farmacología es una habilidad que permite elaborar preparados químicos que tengan efectos concretos sobre los organismos vivos. Incluye también el conocimiento de las sustancias y el método de administración.

Garrote es útil para el manejo de este arma cuando se combate empuñándola.

Las habilidades de **Hacha** van dirigidas al uso de estas armas (ligeras o de combate). Entre las ligeras se distingue entre la habilidad del arma empuñada o lanzada.

Instrumento musical se emplea para el dominio de la técnica necesaria para la utilización de un sólo instrumento, que habrá que especificar en el momento de crear el personaje. Sin duda esta habilidad os deparará inolvidables veladas junto a la chimenea...

Lanza regula la habilidad en el uso de este arma, en sus dos modalidades: empuñada y lanzada.

Látigo sirve para el manejo de este arma, que se ha vuelto tan popular recientemente.

Mandoble es un arma de la familia de la espada, pero de mayor tamaño. Esta habilidad regula su manejo. Rige también el manejo del Alfanje/Cimitarra.

Martillo de guerra, Maza y Maza de Guerra son habilidades que controlan respectivamente el manejo de estas armas.

Mecánica controla la actividad de un personaje en lo que se refiere al manejo, diseño, mantenimiento y creación de máquinas y mecanismos.

Medicina rige las actividades que afectan a la curación de las personas.

Montar animal... regula la capacidad del personaje de realizar maniobras complejas con una montura que puede variar desde un burro hasta un animal extraterrestre. El tipo de animal debe especificarse en el momento de crear el personaje.

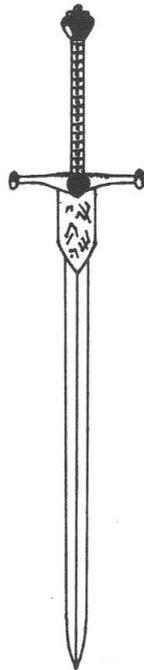
Nadar se utiliza para situaciones en que el personaje se mueve en el agua.

Navegación es una habilidad que se emplea para el manejo de embarcaciones, tanto en ríos como en mar.

Otro idioma... representa el conocimiento que tiene un personaje de un lenguaje que no es el suyo. Debe especificarse ese lenguaje en el momento de adquirir la habilidad.

Pescar es la habilidad de conseguir alimento utilizando esta técnica tanto en río como en mar.

Las habilidades **Pilotar Avión, Pilotar Caza, Pilotar Lanzadera** y **Pilotar nave espacial** permiten a un personaje el manejo respectivamente de aviones civiles, cazas atmosféricos (presente) o espaciales (futuro), lanzaderas y naves espaciales. Aunque están



1. Creación de personajes

relacionadas no son iguales y por ello se ha establecido esta diferenciación.

La habilidad **Supervivencia...** comprende el buen manejo en determinados ambientes. Debe especificarse qué clase de especialización se ha conseguido: Mar, Bosque, Selva, Taiga, Desierto, Bajos fondos, etc.

El **Shuriken** es un arma japonesa en forma de estrella con las puntas afiladas. Se utiliza lanzándola contra el adversario. Esta habilidad sirve para poder manejarlos con éxito.

Traje de vacío permite que un personaje utilice el traje de vacío y realice maniobras complejas en condiciones de baja o ninguna gravedad (por ejemplo paseos espaciales). Su utilización supone ciertas incomodidades que se mitigan con el aprendizaje de la habilidad.

La habilidad **Trampas** permite a un personaje tanto el crearlas como el localizarlas o evaluar la posibilidad de existencia de estos mecanismos.

Vaciar bolsillos es una habilidad que permite extraer el contenido de bolsillos, mochilas, bolsos u otros recipientes del mismo tipo sin que el propietario lo advierta.

Xenología permite la interacción, conocimiento y análisis de formas de vida extraterrestre o de dispositivos y construcciones que les pertenezcan.

Las **HABILIDADES SOLO PARA MAGOS** son un tanto especiales. Es conveniente que leas con atención el capítulo dedicado a la magia para que comprendas mejor la naturaleza de los magos en **UNIVERSO**, y conozcas las características especiales que tiene la habilidad Magia.

Hipnotismo es la capacidad desarrollada por algunas personas, no sólo por Magos, de suspender momentáneamente la consciencia de otro ser y obligarle a realizar acciones que son voluntad del hipnotizador.

Para que se pueda hipnotizar, el "blanco", debe estar a un máximo de 1 metro. Permanecerá hipnotizado hasta que el mago le despierte. El hipnotizado debe hacer una tirada de resistencia a la hipnotización de INT/2, y solo se dará cuenta

de que han tratado de hipnotizarle si la tirada del mago es muy alta.

La habilidad **Interpretar Augurios** permite a un personaje obtener información sobre el futuro a través de ciertos signos naturales o provocados, como la posición de los planetas, el vuelo de los pájaros, las cartas de una baraja, el estudio de las vísceras de animales sacrificados, etc.

Magia es una habilidad muy especial, que conlleva otras cuatro habilidades secundarias asociadas (ver el capítulo de Magia). Consiste en la canalización de una energía que posee el universo y que pocos seres son capaces de detectar y utilizar.

La magia fué poderosa en el pasado, pero su conocimiento poco a poco fué sumiéndose en el olvido, de forma que hoy es realmente extraño, no imposible, encontrar seres capaces de practicarla. No obstante el DJ puede juzgar interesante dotar a alguno de sus personaje del presente o el futuro con esta habilidad.

Mitología es la habilidad que permite a un personaje el conocimiento de seres divinos, semidivinos, diabólicos o semidiabólicos y de sus signos. Es muy importante para poder identificar a una Presencia.

PODERES PSIONICOS

Los poderes psiónicos (psi) son unas capacidades especiales que aparecen en individuos con una percepción muy alta. Los poderes psi existen en todas las épocas.

Para que un personaje posea poderes psi debe tener un PER superior a 90. El director de juego puede considerar conveniente que un personaje desconozca sus poderes psiónicos, y espere para darle al personaje indicios de ellos.

No basta con esto. Además debe realizar una tirada de 1d10 y obtener un 0. Si pasa la tirada el individuo es psiónico. Para saber que clase de poder psi tiene se vuelve a lanzar 1d10 y se consulta la siguiente tabla:

1. Creación de personajes

1d10	Poder Psi
1 a 3	Telepatía
4 a 6	Empatía
7	Dominación
8	Telequinesis
9	Agresión psiónica
0	Precognición

Telepatía.- Es un poder que permite al psiónico comunicarse con las mentes de sus semejantes. Funciona entre seres de diferentes razas, independientemente de su lenguaje. La comunicación puede ser activa o pasiva, es decir, el psiónico puede solo leer la mente del blanco o también mantener con él una conversación, aunque el blanco no sea psiónico. Una comunicación de este tipo dura solo 2 asaltos. Mientras se usa esta habilidad no se puede realizar ninguna otra acción.

Un telépata detecta la acción de otro telépata cuando está siendo sondeado con una probabilidad del 50% de su porcentaje de Telepatía (Detección de Telepatía= Telepatía/2).



Empatía.- El individuo que posee esta habilidad psíquica es capaz de leer o provocar sensaciones en el sujeto sobre el que actúa. No será capaz de leer sus pensamientos. La comunicación dura 2 asaltos durante los cuales el empático no podrá realizar ninguna otra acción.

Un empático detecta la acción de otro empático

cuando está siendo sondeado con una probabilidad del 50% de su porcentaje de Empatía (Detección de Empatía= Empatía/2).

Dominación.- Permite controlar la voluntad de un individuo. El personaje que soporta una acción de dominación hará exactamente lo que el psiónico le manda. Es necesario realizar con éxito una tirada de Dominación por asalto para que el efecto persista. El dominador no puede realizar ninguna acción mientras actúa, excepto comunicar al blanco lo que debe hacer.

Telequinesis.- Mediante este poder psi se pueden desplazar objetos sin tener con ellos contacto físico. El movimiento es independiente del tamaño y peso del objeto. El psiónico debe lanzar después de utilizar esta habilidad tantos dados de 10 como cientos de kilos pese el objeto, es decir, 1d10 para objetos de peso hasta 100 Kg, 2d10 para objetos de peso hasta 200 Kg, etc. El resultado de esa tirada es un modificador a cualquier acción dinámica o estática que se aplica como penalización pues el uso de la telequinesis produce durante 24 horas un estado de deterioro. Mientras se usa este poder psi no se puede estar realizando ninguna otra habilidad.

Agresión Psiónica.- El personaje que sufre esta acción queda cerebralmente muerto. Permanecerá en coma indefinidamente. La acción dura 1 asalto y causa al personaje psiónico que la realiza 5d10 puntos de daño, sufre un modificador de -30 a cualquier actividad psíquica o física durante las 1d6 horas siguientes y vé reducida su habilidad psiónica en 2d10% tanto si su acción tiene éxito como si no.

COMO USAR ESTAS HABILIDADES:

El porcentaje de éxito de cualquiera de estas actividades es de 10% por cada punto que el personaje pase de los 91 de percepción más 1d10.

$$\% \text{ Poder psiónico} = (\text{PER}-91)d10 + 1d10$$

Es decir, un psiónico con 93% de PER tendrá un porcentaje de:

$$93-91=2; 2 \times 10=20\% + 1d10(6)=26\%.$$

1. Creación de personajes

Los empáticos pueden detectar una intención agresiva en un agresor psiónico, los telépatas pueden leer la mente de los demás psiónicos o no psiónicos y cualquier individuo psi puede detectar a otro con su mismo poder con un porcentaje de probabilidades igual al valor de su propio poder partido por dos.

Durante el tiempo que los personajes psiónicos se encuentren utilizando éstas habilidades, no podrán realizar ninguna otra acción, o si la realizan, dejará de ser efectivo el poder psi.

Por ejemplo: Frazer es un individuo psiónico que se ha infiltrado en una megacorporación del año 2104. Ha conseguido infiltrarse en la División de Armamento como ingeniero, pero en realidad trabaja para un movimiento clandestino que opera contra las grandes compañías. Tiene un 96 en PER, y su habilidad psiónica es Telepatía, con un $96-91=5$; $5 \times 10 + 1d10 = 50+6=56\%$.

Mientras se encuentra tomando un café en un pasillo se encuentran unos metros más allá dos ingenieros con clasificación de seguridad AA, es decir, proyectos secretos. Mientras sorbe su café hace una tirada de Telepatía, y obtiene un 34, con lo que consigue saber que la corporación se encuentra realizando estudios sobre un nuevo agente biológico extremadamente peligroso.

La habilidad Precognición es algo especial, por lo que se ha separado de las demás. Su funcionamiento es algo especial:

Precognición.- La precognición permite tener una imagen difusa del futuro. Una visión de este tipo aparece siempre como cambiante. El futuro solo puede verse como probabilidad. Las visiones precognitivas no pueden provocarse a voluntad. Un precognitor recibe la imagen durante 2 asaltos, durante los cuales no puede realizar ninguna otra actividad. La impresión externa que da un precognitor teniendo una visión es la de una persona que está pensando en otra cosa, como ida.

En ocasiones las visiones están relacionadas con algún tipo de fenómeno, como situaciones de tensión, delirios, etc, aunque esto no ocurre siempre.

NOTA : Para el uso de esta habilidad no se consulta ninguna tabla, sino que es el director de

juego el que proporciona las visiones en el momento en que sean oportunas.

NOTA IMPORTANTE: Las habilidades psiónicas de un personaje no pueden subirse mediante la experiencia. Son invariables a lo largo de toda la vida del personaje.

ANTECEDENTES

Además el director de juego tiene la opción de presentar al jugador la posibilidad de hacer tiradas de "Antecedentes" para el personaje. El jugador no está obligado a hacerla. El resultado de una de estas tiradas es a veces bueno y a veces malo.

Para saber el número de antecedentes que tiene un personaje lanzar 1d4 obteniendo así el número de tiradas. A continuación lanzar 1d100 tantas veces como número de antecedentes tenga, y consultar a continuación la siguiente tabla:

1d100 ANTECEDENTES

01-02	Manitas. El personaje es capaz de arreglar dispositivos sencillos e incluso construir máquinas ingeniosas de gran utilidad. (+15 en Agilidad).
03-05	Clase social baja.
06	Clase social alta. El personaje pertenece a la élite de su raza o de su sociedad. Mirará por encima del hombro a los que no considere de su clase.
07	Gafe. El personaje atrae sobre los que le rodean la mala suerte, aunque él nunca la sufre. Todas las acciones realizadas por otros personajes en sus cercanías están penalizadas con un -15.
08-09	Exótico. Se trata de un ser con alguna rareza visible que le distingue entre los de su clase. Modificador -15 a tiradas de Esconderse o Acechar/Discreción

1. Creación de personajes



	cuando se encuentre entre los suyos.		movimiento/visión según los casos y es posible que no pueda utilizar ciertos objetos.														
10-12	Antipático. El personaje es extremadamente desagradable con los demás, independientemente de su raza, profesión, religión o sexo.	28-30	Veloz. Suma una acción más a sus acciones por asalto, hasta un máximo de 4.														
13-14	Extremadamente sensible al alcohol. El DJ establecerá modificadores a la actividad dependiendo de la bebida consumida y el número de copas, jarras o botellas ingeridas.	31-32	Ambidiestro. Por ello será capaz de manejar cualquier dispositivo (armas incluidas) con igual facilidad con ambas manos. Además podrá combatir con un arma en cada mano.														
15-17	Bocazas. Meterá la pata casi con toda seguridad cuando se dirija a otros personajes. No obstante no sabe permanecer callado.	33	Regenerativo radical. El personaje recupera los puntos de vida perdidos a un ritmo tres veces superior al normal.														
18-19	El personaje está marginado por los de su misma raza o profesión debido a una historia antigua que le desprestigió.	34-36	Orgullosa. El personaje se siente ofendido con facilidad ante cualquier comentario sobre su persona. Defenderá su honor tantas veces como se sienta ofendido.														
20	Tiene fortuna por valor de 1d100 veces el dinero que posee inicialmente. El jugador debe aclarar donde se encuentra esta cantidad de dinero.	37-39	Buen olfato: +10 a cualquier tirada de PER relacionada con el olfato.														
21-23	Tiene deudas por valor de 1d100 veces el dinero que posee inicialmente. El DJ determina con quién y en qué relaciones se encuentra en ese momento con el acreedor.	40-42	Buen oído: +10 a cualquier tirada de PER relacionada con el oído.														
24-25	Manazas. Sufre un modificador (-15 en Agilidad) a cualquier acción que requiera algo de destreza.	43-45	Buena vista: +10 a cualquier tirada de PER relacionada con la visión.														
26-27	Lisiado. El personaje carece de algunos de los siguientes miembros:	46-48	El personaje tiene algún tipo de odio extremo contra alguna raza o profesión a causa de alguna historia anterior. La reacción del personaje cuando se encuentra con algún personaje que pertenece a esa raza/profesión puede ser forzada por el director de juego o dejada a criterio del jugador.														
	<table border="0"> <thead> <tr> <th>1d6</th> <th>Miembro</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Brazo izquierdo</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Brazo derecho</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Pierna izquierda</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Pierna derecha</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Ojo izquierdo</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Ojo derecho</td> </tr> </tbody> </table>	1d6	Miembro	1	Brazo izquierdo	2	Brazo derecho	3	Pierna izquierda	4	Pierna derecha	5	Ojo izquierdo	6	Ojo derecho	49	El personaje posee algún objeto extraño del que ignora las propiedades.
1d6	Miembro																
1	Brazo izquierdo																
2	Brazo derecho																
3	Pierna izquierda																
4	Pierna derecha																
5	Ojo izquierdo																
6	Ojo derecho																
	Por esta razón tendrá un modificador -20 al	50	Hipocondría. El personaje creerá tener cualquier enfermedad de la que vea los efectos, de la que oiga hablar o simplemente que se le ocurra.														

1. Creación de personajes

- | | | | |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 51 | El personaje posee algún objeto extraño del que conoce las propiedades. | 73 | Torpe en sus relaciones con el sexo opuesto. Modificador de -15 a cualquier interacción con estas personas. |
| 52-53 | Busca a alguien cuyo paradero se desconoce. | 74 | Existe una identificación del personaje con algún animal, a través del cual puede actuar, y que siempre le acompaña. |
| 54-55 | +10 a la percepción | | |
| 56-57 | +10 a la constitución | 75 | Medium. El personaje es capaz de comunicarse con algún otro plano de la realidad, y establecer contacto con una o más presencias que se encuentran allí. |
| 58-59 | +10 a la apariencia | | |
| 60-61 | Muy hábil con miembros del sexo opuesto. +20 a cualquier maniobra de relación con el sexo contrario. | 76-77 | Habilidad notable para interactuar con otras culturas. En el trato con personas de culturas distintas suma +15 a su Influencia. |
| 62 | Ha sufrido una enfermedad deformante o un accidente de los que ha curado. Como secuelas tiene un -15 en apariencia. | 78 | Fanatismo. El personaje seguirá sin dudarle cualquier orden dada por un líder carismático de movimientos religiosos, políticos o filosóficos, etc. |
| 63 | Anormalmente avaricioso. Reacciones desmedidas en presencia de riqueza. | 79 | Claustrofobia. El personaje debe pasar una tirada de INT para superar su miedo al entrar en lugares estrechos y/o cerrados. Además, mientras permanezca en esas condiciones tiene un modificador -15 a cualquier maniobra que realice. En caso de no obtener la tirada se considerará que el personaje es presa del pánico. |
| 64-65 | Buena mano con los animales. +25 a cualquier acción relacionada tanto con animales domésticos como salvajes. | 80-81 | El personaje ha heredado un arma especialmente bien diseñada o elaborada y que por esta razón tiene un modificador +15 al impacto. |
| 66 | Carisma fuera de lo corriente. Tiene un modificador +15 a Influencia. | 82 | El personaje arrastra una maldición familiar que debe romper; una enfermedad genética o una persecución. |
| 67 | Persona huraña. Tiene dificultades para relacionarse con los demás. Además tiene un -15 en Influencia. | 83-84 | Valiente. El personaje suma un +15 a sus tiradas de pánico. |
| 68-69 | Facilidad para aprender idiomas. Aprende automáticamente un idioma con el valor mínimo y cada idioma nuevo que aprenda se le suma un modificador +10 sobre el porcentaje base. | 85-86 | Cobarde. El personaje resta un -15 a sus tiradas de pánico. |
| 70 | Vértigo. El personaje debe hacer una tirada de INT en situaciones que le sitúen en zonas elevadas. En caso de no obtenerla se considerará que el personaje es presa del pánico. | | |
| 71-72 | Nunca conoció a sus padres. Carece de familia. | | |

1. Creación de personajes



87-88 Simpatía. El personaje dará buena impresión con facilidad a cualquier persona con la que se relacione. Modificador +15 a las tiradas de PER de otros jugadores sobre el personaje.

89 El personaje tiene un conocido poderoso. El DJ debe determinar cual.

90 Cleptomanía. El personaje no puede evitar el robar objetos, aunque estos carezcan de importancia. Para que el personaje sea capaz de sobreponerse a su arrebatado debe superar una tirada de INT.

91 El personaje sufre algún tipo de dependencia. El DJ debe determinar cual.

92-93 El personaje pertenece a alguna organización secreta cuya naturaleza debe determinar el jugador.

94 Identidad falsa. El personaje, a consecuencia de algún acontecimiento pasado, tuvo que asumir una identidad falsa, o sin asumir la identidad falsa, huye de algo o de alguien.

95 Juramento. El personaje está atado por un juramento o una promesa.

96 Especialmente resistente a la falta de sueño. El personaje sufrirá los efectos de la falta de sueño con cierto retraso sobre los demás.

97 Protocolo. El personaje tiene una habilidad especial para codearse con los poderosos. Recibe una bonificación en cualquier tirada de Influencia sobre alguien importante.

98 Tramposo. En cualquier actividad en la que se recurra a la habilidad Juegos de Azar, el personaje suma una bonificación +15. Existe también la posibilidad de que los

contrarios se den cuenta de las trampas, haciendo una tirada de Percepción difícil.

99 Miedo al agua. El personaje sufre un trauma que le impide comportarse correctamente en las proximidades de grandes cursos de agua o del mar. Tiene una modificación de -20 a cualquier actividad que se haga en un barco o dentro del agua.

00 Loco. Tiene una pérdida de 1d100 puntos de EOM permanentes. El jugador y el DJ determinarán el tipo de locura y la causa que la provocó.

PREJUICIOS

Por cada personaje se debe hacer una tirada de 1d100 durante su creación para determinar la capacidad que tiene ese personaje de oponerse a sus buenos instintos.

Según sea el resultado de esta tirada se considera que el personaje tiene más o menos capacidad de superar sus prejuicios, con lo que llevar a cabo acciones de dudosa moralidad (robarle la comida a un anciano, masacrar una colonia de alienígenas por el gusto de hacerlo, etc.) se convierte en una tarea más o menos difícil.

Cuanto menor sea el nivel de Resistencia a Prejuicios de un personaje más difícil le resultará llevar a cabo una acción en contra de sus ideas, pues antes de hacerla deberá superar una tirada de prejuicios.

Aún así, si el personaje no supera su tirada de resistencia a prejuicios y se ve forzado a llevar a cabo una acción que, según el resultado de la tirada, él considera inmoral, su EOM disminuye en 1d10, 2d10 ó 3d10 dependiendo de la acción, a discreción del director de juego. Esta pérdida es permanente.

Por ejemplo: Castillo, un marine americano se encuentra en la primavera de 1973 en Vietnam, cerca de la frontera con Laos. Está registrando una aldea y ha recibido órdenes de liquidar a

1. Creación de personajes

cualquier vietnamita que encuentre, sea hombre, mujer o niño. Al levantar un falso suelo bajo una cabaña descubre un refugio en el que se esconden una familia con tres niños y una anciana. Castillo tiene un nivel de Prejuicios de 33, y al lanzar una tirada de Prejuicios (1d100) obtiene un 65, lo cual no le permite realizar la acción, y se queda dudando, mientras mira fijamente a los vietnamitas, que no emiten ni un sonido. Por detrás de Castillo asoma su sargento, un individuo sin ningún escrúpulo que ordena de inmediato a Castillo que dispare. Castillo duda, por lo que el sargento debe hacer una tirada de Influencia para hacer valer su autoridad. El sargento consigue sacar su tirada, con lo que Castillo cede ante su superior y aprieta el gatillo. Ha causado 6 víctimas civiles indefensas, a las que ha matado a sangre fría. El director de juego decide que Castillo debe lanzar 1d10 por cada una de las víctimas que ha causado. El resultado de los 6d10 es de un total de 48 puntos de EQM que Castillo debe restar permanentemente de su EQM.

EQUIPO Y FONDOS INICIALES

Además hay que dotar a los personajes de unos fondos y un equipo inicial. Para esto se consulta en la siguientes tablas:

EQUIPO

INTx30 mo/\$/Cr

FONDOS

INTx20 mo/\$/Cr

Las distintas monedas están en relación con las distintas épocas: monedas (mo) para una ambientación pasada, dólares (\$) para historias que se desarrollen en el presente y créditos (Cr) para el futuro.

El jugador que conduce al personaje debe elegir en el momento de la creación de éste en qué desea gastar el dinero destinado a equipo (es obligatorio), y disponer libremente de sus fondos.

EJEMPLO DE CREACION DE UN PERSONAJE

Gunnar es un guerrero vikingo (por tanto humano, con lo que no le serán de aplicación los modificadores por raza). Lanzamos los dados para conocer sus características principales, siendo los resultados: 78, 23, 90, 63, 18, 41. Como 18 está por debajo de 20 anulamos este resultado y volvemos a tirar: 53. Los valores quedan: 78, 23, 90, 63, 53, 41. Como Gunnar es un guerrero ordenaremos sus características teniendo en cuenta su profesión:

FUE	90
CON	78
INT	23
PER	53
AGI	63
APA	41

Al lanzar 1d4+2 para saber cuantas habilidades de aprendizaje desarrolla obtiene un 3, luego podrá aprender 3+2=5 habilidades. Elige desarrollar: "Mandoble", "Arco Largo", "Hacha", "Montar animal" y "Otro idioma: Irlandés" (que ha aprendido rudimentariamente de alguna incursión previa sobre esa isla).

A partir de las características hemos obtenido primero las habilidades generales, hemos elegido y calculado las habilidades de aprendizaje y hemos seleccionado el equipo de Gunnar.

Además hemos dotado a Gunnar de un rasgo de personaje (antecedente con los animales) y de una resistencia a prejuicios.

Notarás que hay algunos elementos de las características de personaje de las que no hemos hablado todavía: las Acciones por Asalto, la Resistencia a la Magia y a Enfermedades, y el modificador (+2) que aparece junto a Combate Cuerpo a Cuerpo. Estos puntos serán tratados en el siguiente capítulo.

1. Creación de personajes

HOJA DE PERSONAJE

DATOS PERSONALES

Nombre GUNNAR
Raza HUMANO
Profesión GUERRERO
PX 10.000
Acc./Asalto 1
Nivel 1

CARACTERISTICAS

Fuerza (FUE) 90
Constitución (CON) 78
Agilidad (AGI) 63
Inteligencia (INT) 23
Percepción (PER) 53
Apariencia (APA) 41



HABILIDADES GENERALES

Puntos de vida [CON/2].....	<u>39</u>	Influencia [(INT+APA)/2]	<u>32</u> %
Inconiente [CON/20].....	<u>4</u>	Iniciativa/Reflejos [AGI/2].....	<u>32</u> %
Acechar/Discreción [(AGI+PER)/2] ..	<u>58</u> %	Juegos de Azar [PER/2]	<u>27</u> %
Buscar referencias [INT-10]	<u>13</u> %	Lanzar [(FUE+PER)/2]	<u>72</u> %
Comb. Cpo. a Cpo. [(FUE+AGI)/2] ..	<u>77</u> %	Parada [AGI/4]	<u>16</u> %
Conocimientos generales [INT/3] ..	<u>7</u> %	Percepción [PER]	<u>53</u> %
Equilibrio mental [INT].....	<u>23</u> %	Primeros Auxilios [INT/2].....	<u>12</u> %
Esconderse [(AGI+PER)/4].....	<u>29</u> %	Rastrear [(INT+PER)/2]	<u>38</u> %
Idea [INT/2]	<u>12</u> %	Suerte [PER/2].....	<u>27</u> %
Idioma nativo [INT]	<u>23</u> %	Trepar/Saltar [AGI].....	<u>63</u> %
Resistencia a enfermedades y venenos [CON/3].....	<u>26</u> %		
Resistencia a magia [INT/3]	<u>8</u> %		
Resistencia a prejuicios.....	<u>52</u> %		

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

<u>MANDOBLA</u>	<u>45</u> %	_____	_____ %
<u>ARCO LARGO</u>	<u>35</u> %	_____	_____ %
<u>HACHA</u>	<u>51</u> %	_____	_____ %
<u>MONTAR ANIMAL: CABALLO</u>	<u>32</u> %	_____	_____ %
<u>OTRO IDIOMA: IRLANDES</u>	<u>8</u> %	_____	_____ %
_____	_____ %	_____	_____ %
_____	_____ %	_____	_____ %
_____	_____ %	_____	_____ %
_____	_____ %	_____	_____ %
_____	_____ %	_____	_____ %
_____	_____ %	_____	_____ %

DINERO

460 ~~mo~~
\$
Cr

ANTECEDENTES

+25 A CUALQUIER ACCIÓN CON ANIMALES

1. Creación de personajes



Gunnar es un guerrero vikingo...



...que tiene unas habilidades que le permiten masacar a los enemigos (Mandoble 45%)...



...pero es incapaz de mantener una conversación inteligente (Irlandés 8%)

CREACION DE PERSONAJES DE NIVELES SUPERIORES AL PRIMERO

El algunas historias puede ser interesante crear personajes de niveles superiores a 1. En estos casos debe crearse en primer lugar una hoja de personaje de nivel 1 y llevar a cabo la secuencia de subida de nivel tantas veces como niveles resten desde 1 al nivel deseado (consultar el capítulo 8: Sólo para Directores de Juego).

PERSONAJES JUGADORES Y NO JUGADORES

Existen básicamente dos clases de personajes dentro de cualquier sistema de juego de rol: los Personajes Jugadores (PJ) y los Personajes No Jugadores (PNJ).

Los PJ son los que dirigirán los jugadores, y se crean siguiendo el procedimiento que te hemos descrito antes. Ellos son los que correrán las aventuras que el DJ prepare. Cada jugador debe encargarse de desarrollar el carácter de su personajes.

Por otro lado están los PNJ. Pueden ser seres inteligentes o criaturas. El DJ se encarga de controlar estos personajes y de hacerlos aparecer en el punto adecuado de la historia.

Algunos serán inteligentes y participarán en la aventura junto a los PJ. Otros serán criaturas con las que los PJ se toparán mientras recorren un mundo, compañeros puestos ahí por el DJ, guías o porteadores contratados, etc.

Los PNJ suelen estar generalmente mucho menos definidos que los PJ. Muchas veces es suficiente con crear unas cuantas de las características y las habilidades para definir al PNJ en lo que pueda importar para la historia.

El DJ es el responsable de crear, definir y manejar a los PNJ.

2. RESOLUCION DE ACCIONES Y COMBATE

RESOLUCION DE ACCIONES

Cualquier tipo de acción se puede llevar a cabo total o parcialmente en el intervalo de tiempo que se llama "Asalto", y que tiene una duración en el juego de 15 segundos.

No todos los personaje pueden hacer el mismo número de acciones en un asalto.

Si un personaje tiene una característica de AGI alta, podrá hacer más de una acción en un mismo asalto:

AGILIDAD	Nº Acciones por asalto
91 a 100	3
76 a 90	2
1 a 75	1

Estas acciones físicas por asalto, serán actividades que no se opongan entre sí (p. ejemplo: luchar con un arma mientras se usa una computadora). Las actividades intelectuales ocupan el asalto completo, y no se mezclan con las dinámicas o físicas.

NOTA IMPORTANTE

Como norma general, en **UNIVERSO** se resuelve una acción haciendo una tirada de 1d100 contra la habilidad del personaje. Si la tirada tiene un valor igual o menor que la habilidad, el personaje ha conseguido realizar la acción. No obstante, esta es una situación completamente simplificada, pues el director de juego debe establecer modificadores en función de ciertas condiciones.

Para calcular el porcentaje de éxito que va a tener un personaje en el momento de intentar realizar una acción es necesario en primer lugar

que el director de juego le asigne un grado de dificultad a una acción. Con la siguiente tabla se obtiene el modificador correspondiente a ese grado:

DIFICULTAD	MOD.
Muy Difícil.....	-50%
Difícil.....	-30%
Poca dificultad.....	-15%
Normal.....	0%
Fácil.....	+15%
Bastante fácil.....	+30%
Muy Fácil.....	+50%

Por ejemplo: Gunnar intenta averiguar, observando las huellas dejadas en un camino, la dirección que ha seguido un personaje al que persigue con el fin de cobrar una recompensa. Gunnar tiene un porcentaje de "Rastrear" del 38%, y el DJ asigna una dificultad de "Facil" (+15) puesto que las lluvias de la noche anterior permiten reconocer las huellas dejadas. Así pues Gunnar tendrá que obtener un $38+15=53$ o menos al lanzar 1d100 para tener éxito en su acción.

Acciones estáticas, dinámicas y de percepción

Acciones dinámicas son las que requieren cualquier actividad de movimiento, como saltar, trepar, nadar, montar animal, etc. Acciones de percepción son las que requieren el uso de la habilidad de percepción, como escuchar, ver, etc.

Estos dos tipos de acciones se resuelven solamente mediante la asignación de una dificultad a la acción y la aplicación del modificador correspondiente en la tirada de la habilidad del personaje.

Por ejemplo, Gunnar se encuentra frente a una pared rocosa. Intentará subirla, pues una manada de lobos le persigue. La pared esta húmeda después de una helada. El director de juego asigna a la acción una dificultad "Difícil (-25%)". Gunnar lo intenta, con su valor de habilidad trepar de 63%. Con el modificador de -25 tendría que sacar 38 ($63-25$) o menos para

2. Resolución de acciones

lograr trepar. Lanza 1d100 y obtiene 15, con lo que consigue subir la pared a pesar de la helada.

Las acciones estáticas son aquellas que no requieren movimiento para realizarse, tales como abrir cerraduras, vaciar bolsillos, esconderse, la utilización de habilidades gobernadas por la INT, etc. Las acciones que involucran este tipo de habilidades se resuelven de la misma manera.

Crítico

Si en una tirada se consigue al lanzar los dados un 10% o menos del valor de la habilidad o característica, el resultado de la acción se considera crítico, y en caso de que la acción sea de combate el daño que se hace es el doble del que se causaría con un impacto normal.

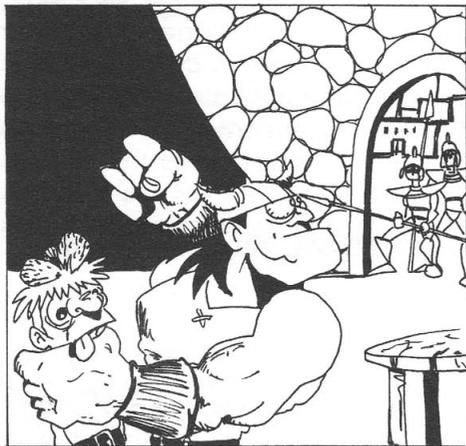
Gunnar necesita una tirada de $51-18+15=48$ o menos para impactar en el guardia. Lanza 1d100 y el resultado es 36, con lo que Gunnar ha conseguido impactar.

Pífia

La pífia es la realización de una acción de una forma desastrosa, de tal manera que la acción no sólo no se consigue sino que se obtiene además un resultado adverso.

Para conseguir una pífia es preciso obtener un 99 ó 00 en una tirada de dados. El director de juego decidirá en cada caso el resultado de la acción.

Por ejemplo: Gunnar intenta volver a golpear al guardia que intenta detenerle. Al volver a lanzar dados para saber si ha impactado obtiene un 99.



Gunnar aprovecha el tiempo libre participando en una pelea de taberna cuando llega la guardia de la ciudad...



...uno de los guardias le intenta dominar mientras él se sube a la escalera...



...desde la que Gunnar le golpea en la cabeza con un modificador +15

Por ejemplo: Gunnar se ha visto involucrado en una pelea de taberna, pero las cosas se han complicado cuando ha hecho acto de presencia la guardia de la ciudad. En este momento Gunnar se encuentra en lo alto de una escalera, y debajo de él un guardia de la ciudad, que empuña una espada. Gunnar intenta golpear al guardia con su hacha (habilidad 51), pero el guardia tiene una Parada de 18. Gunnar además ocupa un peldaño más alto de la escalera, luego tendrá un modificador +15 al impacto. En total

El DJ decide que el resultado indica que debido a la fuerza que Gunnar ha empleado, la espada sale volando por encima de la cabeza del guardia. Gunnar ve alarmado como queda clavada en lo alto de una de las vigas de madera de la taberna, a unos 5 metros del suelo.

2. Resolución de acciones

Enfrentamiento de habilidades iguales

Cuando dos personajes intentan hacer valer cierta característica o habilidad propia contra la misma habilidad del otro se produce un enfrentamiento de habilidades. En estos casos deben hacerse tiradas de la habilidad por cada uno de los bandos.

El personaje con un nivel de habilidad menor puede derrotar no obstante al de porcentaje mayor, siempre que consiga obtener una ventaja sobre la tirada de su adversario inferior a la diferencia que hay entre los respectivos porcentajes.

En caso de que ambos contendientes fallen su tirada la acción se considera empatada y no

Por ejemplo, Gunnar esta manteniendo un pulso contra Oleg, un compañero de taberna. La fuerza de Gunnar es de 90, mientras que la de Oleg es de 79. La ventaja de Gunnar es de $90-79=11$. En la primera de las tiradas Gunnar obtiene un 94, y Oleg un 88, con lo que ambos continúan el pulso. En la segunda Gunnar obtiene un 56. Oleg necesitará un $56-11=45$ o menos para vencer a Gunnar. Al lanzar dados Oleg consigue un 52, con lo que Gunnar vence a pesar de no haber obtenido la tirada más baja.

Una tirada típica de este tipo se requiere en la situación en la que un personaje intenta hacer una presa en otro, es decir, agarrarle de forma que le impida cualquier acción. En primer lugar el personaje que intenta hacer la presa deberá hacer una tirada de AGI menos la Parada del que la sufre, si ello corresponde. Esto sirve para



Gunnar y Oleg se han apostado unas jarras de cerveza a un pulso



Oleg resiste durante un asalto...



...hasta que Gunnar consigue ganar la apuesta

conseguida por ninguno de los dos (excepto si uno de ellos obtiene una pifia en cuyo caso el DJ decidirá según la situación).

Si uno de los dos obtiene la tirada y el otro no, el primero habrá vencido.

Si por el contrario ambos consiguen sacar su tirada, ganará el personaje que tenga un valor de la tirada más bajo siempre que consiga una tirada igual a la de su openente menos la diferencia que exista en las habilidades de ambos, de lo contrario ganará el personaje con un porcentaje de la habilidad más alto.

determinar si la maniobra tiene éxito, y habrá que aplicar los modificadores que correspondan (sorpresa, en cuyo caso no se resta la Parada, enemigo inconsciente, etc.). En segundo lugar, y si se consigue realizar la presa, por cada asalto en que esta se mantenga se requerirá que cada uno de los jugadores emplee su FUE para intentar vencer al otro.

2. Resolución de acciones

Enfrentamiento de habilidades diferentes

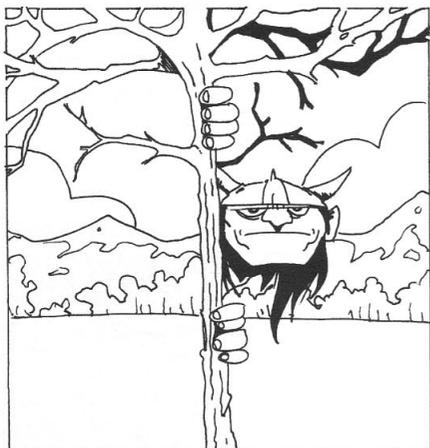
Existen ciertas parejas de habilidades que se pueden considerar contrapuestas. Una de ellas (la activa) es utilizada contra la otra (pasiva). Ejemplos de esto son Percepción y Esconderse (alguien busca a otra persona),

Para resolver enfrentamiento de habilidades diferentes la tirada debe hacerse aplicando los modificadores que el director de juego considere oportunos y restando la habilidad activa contra la pasiva.

Tendrán que hacer una tirada de $70-35-29=6\%$, etc.

Tiradas de resistencia a enfermedades y venenos

Cuando un personaje se enfrenta a la posibilidad de un contagio o a la acción de un veneno, su organismo tiene unos medios de defensa para intentar detener ese ataque. Estos medios de defensa están representados en la característica CON del personaje.



Gunnar se esconde astutamente en la espesura



Los avispados bandoleros registran concienzudamente



Pero Gunnar consigue despistarles inexplicablemente

Por ejemplo: Gunnar se encuentra en un bosquecillo al que ha conseguido huir durante el asalto de unos bandoleros. Los bandoleros (dos hombres) buscan ahora a Gunnar entre los árboles. El director de juego decide que puesto que existe alguna cobertura, aplicará un modificador -15 a la tirada de los bandoleros. Estos tienen una percepción de 70. Gunnar tiene una habilidad de Esconderse de 29. Los bandoleros tienen que obtener una tirada de $70-15-29=26\%$ para descubrir a Gunnar. Cada uno de los bandoleros debe hacer una tirada, mientras Gunnar no hace nada, pues utiliza su habilidad en ese asalto como modificador. Los bandoleros lanzan dados y obtienen: 96 y 48, con lo cual no ven a Gunnar. Después, mientras siguen buscando, van alejándose del lugar donde Gunnar se esconde, por lo que el director de juego decide cambiar el modificador a -35.

En cualquiera de estos casos el personaje puede hacer una Tirada de Resistencia para intentar hacer frente a la situación. Si en esa tirada obtiene su CON/3 o menos, habrá pasado la prueba con éxito. De lo contrario la enfermedad o el veneno habrán vencido.

Por ejemplo, Gunnar ha ido a visitar la ciudad comercial de Hedeby, donde abundan los burdeles. En uno de ellos mantiene tratos con una prostituta franca, que desgraciadamente tiene sífilis. El director de juego conoce esta situación, y hace una tirada de resistencia contra la CON/3 de Gunnar (26). Obtiene un 18, por lo que Gunnar no resulta infectado.

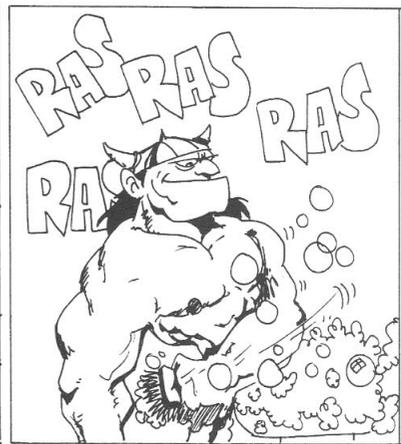
2. Resolución de acciones



Gunnar va de marcha a la ciudad de Hedeby, conocida por sus alegres chicas



Juega a las damas con una señorita poco recomendable



Finalmente se lava por primera vez en mucho tiempo

Tanto debido a la alta capacidad de infección de alguna enfermedad, como a la potencia de un veneno, el director de juego debe establecer modificadores a las tiradas de resistencia.

Muy Contagiosa/Muy potente	+50
Contagiosa/Potente	+30
Normal/Normal	0
Poco contagiosa	-30
Raramente contagiosa	-50

Para la curación de enfermedades existen ciertos remedios conocidos. Si la ambientación es anterior a la del momento del descubrimiento de los remedios, el enfermo tiene la oportunidad de hacer una segunda y última tirada de resistencia antes de morir.

En cuanto a los venenos, estos reciben el mismo tratamiento. A continuación indicamos una tabla de venenos en la que se sugieren los posibles valores de los modificadores a la tirada de resistencia, los daños que ocasionan, los modificadores a la actividad por asalto que sufre el personaje atacado por el veneno y la forma de curación conocida.

Debes tener en cuenta que estos modificadores tienen que aplicarse también cuando se combate con armas envenenadas, aunque la tirada de resistencia a venenos es sólo por la mitad del valor usual, ya que el veneno se incorpora directamente al torrente sanguíneo.

Además de una cierta cantidad de PV perdidos por asalto, el personaje experimenta una pérdida de actividad, que se refleja en la cuarta columna de la tabla. Esto indica que cualquier actividad que realice el personaje se ve penalizada con un modificador negativo mayor según pasa el tiempo.

Por ejemplo, un personaje mordido por una serpiente y que no ha conseguido superar la tirada de resistencia al veneno, experimenta una pérdida de 2 puntos de vida por asalto, pero también una pérdida de -5 a la actividad. Esto quiere decir que en 20 asaltos el jugador quedará con un -100% a la actividad, con lo que es difícil que pueda realizar ninguna acción.



2. Resolución de acciones

Venenos

MODIF. VENENO	MODIF. TIR. RESIST.	DAÑO (PV/ASALTO)	MODIFICADOR ACTIVIDAD/asalto	CURACION
Cicuta	+20	4	-10	Antídoto
Arsénico	-15	4	-10	Antídoto
Cianuro	-15	3	-10	Antídoto
Serpientes	-10	2	-5	Tirada de Primeros Auxilios
Escorpiones	-10	2	-5	Tirada de Primeros Auxilios
Arañas	+5	2	-5	Tirada de Primeros Auxilios
Insectos	+10	1	-	Tirada de Primeros Auxilios

Tiradas de resistencia a Magia

De la misma manera, un personaje puede hacer tiradas de resistencia contra conjuros mágicos. La única diferencia es que la tirada de resistencia se hace aquí con la INT/3 del personaje, y no con la CON/3.

Utilización de habilidades de aprendizaje que no se poseen

Cualquier personaje puede tratar de utilizar una habilidad de aprendizaje de la que no sea poseedor con un modificador de -30 sobre el valor inicial de esa habilidad.

No obstante, en el caso de que la habilidad utilizada sea semejante a otra poseída por el personaje, el modificador será de -15 y no -30.

Por ejemplo: Gunnar intenta utilizar una catapulta, habilidad que no tiene. Si la hubiese tenido en nivel básico su valor sería $PER/3=18\%$. Para conseguir utilizarla con éxito necesitaría $18-30=-12$, lo que hace imposible que Gunnar utilice dicha arma a menos que obtenga un crítico. Sin embargo, si intenta Montar animal: Camello ($AGI/2)=(63)/2=32\%$, al tener un modificador de -15 por no conocer dicha habilidad aunque sí Montar animal: Caballo, necesitaría sacar un $32-15=17$ para tener éxito al realizar una maniobra complicada con éste animal.

Habilidades con porcentajes iguales o superiores a 100%

Con las subidas de nivel de un personaje puede darse el caso de que parte de sus habilidades superen el 100%. En estos casos hay que tener en cuenta ciertas normas:

- Si se trata de una habilidad que no hay que enfrentar con otra del adversario, por ejemplo Navegación (si no se compite con otro barco de alguna manera), el personaje debe hacer una tirada, pues aún en el caso de que el valor de su habilidad sea superior a 100%, si el resultado de la tirada es una pifia (99 ó 00), se considerará que la acción ha fallado. Esto es así porque ni aún las personas más habilidosas tienen un 100% de probabilidades de hacerlo todo bien. Dicho de otra manera incrementar habilidades que no son de enfrentamiento por encima de 100% sólo resulta ventajoso con el fin de superar modificadores adversos. Es decir, si un personaje tiene un porcentaje 115 en determinada habilidad y la dificultad que la acción entraña exige un modificador -30, el personaje tendrá todavía un porcentaje de éxito de 85%.
- Si se trata de habilidades de enfrentamiento, por ejemplo Espada, que debe enfrentarse con la Parada del contrario, se resta el valor de la habilidad al de la habilidad del contrario. Si el resultado es inferior de 100 se procede como se haría normalmente. En caso contrario se resuelve la situación igual que en el punto anterior.

Por ejemplo: La habilidad "Navegación" con un porcentaje del 108% puede utilizarse de varias maneras: Si no se trata de enfrentarla con la

2. Resolución de acciones

misma habilidad de otro capitán, por ejemplo si se trata de cruzar con éxito un arrecife, nos sirve para mejorar nuestras probabilidades de éxito cuando el DJ establece un modificador por dificultad de -30. El porcentaje a aplicar sería $108-30=78\%$, a pesar de que este porcentaje nunca podría superar el 98% (a causa de las pifias).

Si se utilizase de enfrentar la misma habilidad con un contrario (una persecución de barcos) nos sirve también para aumentar nuestra ventaja en el enfrentamiento de habilidades. El capitán rival (con un 90% en su habilidad) debería obtener una tirada inferior en $108-90=18$ puntos a la nuestra para evitar perder terreno.

Habilidades con porcentajes iguales o inferiores a 0%

Aún cuando la posibilidad de realizar la acción después de aplicar los modificadores necesarios dé un resultado negativo, el atacante tiene siempre una posibilidad de éxito. Sólo lo conseguirá si obtiene un crítico, es decir un resultado de los dados menor de un 10% de la habilidad o característica correspondiente.

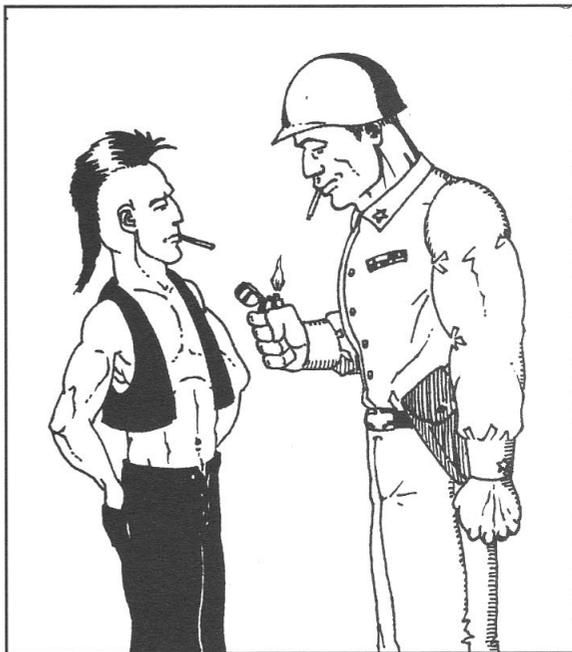
Acciones automáticas y tiradas contra habilidades

Muchas de las acciones que un personaje hace habitualmente no es necesario someterlas a tiradas de dados, excepto en el caso de que el personaje emprenda alguna acción relacionada con esa habilidad que entrañe una dificultad especial.

Por ejemplo, un personaje que tenga un 45% en la habilidad "Montar animal" no debe hacer tiradas mientras cabalga normalmente, pero en el caso en que deba saltar sobre un parapeto puesto en el camino para impedirle el paso, el director de juego evaluará la situación, adjudicará un modificador y deberán lanzarse dados para conocer el resultado de la acción. Si el personaje consigue superar la tirada ésta habrá tenido éxito, de lo contrario el personaje no consigue saltar y puede incluso caer al suelo y perder PV.

Relaciones entre personajes

Cuando sea necesario resolver situaciones en las que se utilice la fuerza de carácter de un personaje, su capacidad de convicción, sus dotes de mando o en general su capacidad de relación con otros personajes se debe utilizar la habilidad Influencia.



Para resolver una situación en que la Influencia deba ser utilizada se puede proceder de varias formas (el director de juego debe elegir la más adecuada):

a) Si se trata de enfrentamiento de caracteres, por ejemplo una discusión de dos líderes, deben realizarse tiradas de Influencia contra Influencia (ver Enfrentamiento de Habilidades).

b) Si se trata de utilizar la capacidad de convicción se pueden hacer tiradas de Influencia contra la INT del contrario, por ejemplo si se intenta convencer a alguien o ligar.

Mientras que intentar entablar relación con algún miembro del sexo opuesto es una actividad voluntaria (en la que se utilizaría Influencia), no ocurre lo mismo si se es atraído. Es decir, un personaje puede quedar influenciado por otro sin desearlo expresamente (un flechazo). En este caso, debe hacerse una tirada de Influencia del personaje que intenta influenciar contra la INT del personaje que debe ser influido. En cualquier

2. Resolución de acciones



caso, para obligar a un personaje a realizar una acción con la que el jugador que conduce a ese personaje no está de acuerdo es necesario obtener un crítico en la tirada de Influencia con los modificadores correspondientes (por conocer previamente a esa persona, por tener una relación anterior, etc.).

Si un personaje jugador no es capaz de resistirse a los encantos de algún otro personaje, debe a partir de ese momento y hasta que el director de juego lo libere de esta obligación, comportarse como corresponde en estas circunstancias.

c) Se puede evaluar sencillamente la dificultad de la acción y con esa dificultad el director de juego pone un modificador para hacer una tirada de Influencia. Es el mejor método para alguien que se dirige a una multitud, por ejemplo.

Por otro lado puede ser aconsejable realizar tiradas para intentar averiguar el carácter de alguien, por ejemplo tratando de descubrir si es un mentiroso, o si está enfadado, o si no le gustan los extranjeros, etc. Estas situaciones se resuelven recurriendo a la habilidad Percepción/2. Dependiendo de la tirada el DJ dará al jugador mayor o menor información sobre su percepción.

Otra posibilidad interesante dentro de las relaciones entre personajes es la del contacto entre seres inteligentes y criaturas. Bajo determinadas circunstancias un ser inteligente es capaz de ganar la confianza de una criatura hasta el punto en que se convierta en su compañero habitual.

En primer lugar, el animal debe capturarse cuando todavía es una cría, o a lo sumo cuando es muy joven.

El personaje que desea amaestrar al animal debe realizar una tirada de $(INT+PER)/2$ para conseguir amaestrarlo. Si se falla la tirada, el personaje que lo intentó habrá perdido definitivamente la posibilidad de amaestrar a ese animal. No puede volver a intentarse.

Según el tipo de animal de que se trate se deben utilizar los siguientes modificadores:

Aves rapaces	-40
Grifo	-60

Gran felino	-50
Canes	-25
Oso	-50
Roedores	-25
Cuervos, etc.	-25
Loros, etc.	-20
Monos, etc.	-20
Caballos	-20
Delfín	-20
Serpiente	-40

Si se consigue la tirada el personaje que la supera pasa a considerarse Amo del animal. El grado de Control del personaje sobre el animal pasa a considerarse como una habilidad más del personaje, aunque ésta habilidad no puede aumentarse con el tiempo ni con la experiencia. El valor de esta habilidad es la PER del personaje. El animal obedecerá, dentro de sus posibilidades, a su amo siempre que éste consiga pasar su tirada de Control.

Cuando se utilicen criaturas más extrañas, el DJ deberá establecer la dificultad de amaestrar a esa raza.

Movimiento

Un personaje normal puede recorrer 12 metros andando por asalto. Corriendo puede recorrer el doble de esa cantidad.

Un personaje normal andando durante 8 horas al día por camino o zonas despejadas recorre 50 Km diarios. Por campo o zonas con más dificultad estos valores se reducen.

Las aproximaciones al avance según el tipo de terreno son, medidos respectivamente en metros/asalto y Km/día:

Desplazamientos		
TERRENO	m/as.	Km/día
Camino	12	50
Sendero	8	36
Llanura despejada	10	40
Llanura con vegetación baja	8	36
Bosque o zona montañosa	6	24
MODIFICADORES:		
Lluvia	-30%	-30%
Nieve	-70%	-70%

2. Resolución de acciones

En cuanto a los desplazamientos en vehículos hay que utilizar los valores de velocidad de los medios de transporte que se empleen.

Unos valores orientativos de la velocidad máxima de los vehículos es:

Automóvil.....	150 Km/h
Automóvil deportivo.....	300 Km/h
Camión.....	120 Km/h
Furgoneta.....	130 Km/h
Todo terreno.....	120 Km/h
Avión de pasajeros.....	1000 Km/h
Avión pasaj. supersónico.....	2000 Km/h
Helicóptero.....	700 Km/h
Caza.....	3500 Km/h
Tanque.....	100 Km/h
Submarino.....	150 Km/h
Barco de guerra.....	120 Km/h

COMBATE

El combate es una de las acciones que más complejas de resolver resulta en todos los sistemas de juego. En UNIVERSO se ha primado la rapidez y facilidad a la hora de resolver los combates de forma que sea lo más ágil posible.

Antes de explicarte cómo resolver un combate conviene que te familiarices con varios conceptos.

Alcances

El alcance es la distancia máxima a que un arma puede actuar. Fuera de esa distancia el arma resulta inefectiva.

Para resolver una situación de combate hay que estar seguros de que al menos uno de los combatientes está dentro del radio de acción del arma del otro. Los radios de acción máximos de las distintas armas son los siguientes:

Radio de Acción de las armas

ARMAS	ALCANCE (m.)	DIST. MEDIA	DIST. CORTA	MOD. IMP. LARGA	MOD. IMP. CORTA
Alfanje/Cimitarra	2	-	-	-	-
Ametralladora	300	200	100	-50	+10
Arco corto	80	50	25	-20	+10
Arco Largo	100	70	30	-20	+10
Ballesta	125	-	-	-	-
Boomerang	50	32	16	-15	+10
Cabeza	0,5	-	-	-	-
Cerbatana	10	7	3	-20	+40
Codo	0,5	-	-	-	-
Daga (empuñada)	1	-	-	-	-
Daga (lanzada)	10	7	3	-25	+30
Escopeta	120	80	35	-70	+25
Espada	2	-	-	-	-
Espada corta (gladius)	1,5	-	-	-	-
Florete	2	-	-	-	-
Fusil de Asalto	150	105	45	-40	+25
Fusil de Plasma	90	65	25	-25	+25
Hacha	1,5	-	-	-	-
Hacha de Guerra	2	-	-	-	-
H. de piedra (empuñ.)	1,5	-	-	-	-
H. de piedra (lanzada)	12	8	4	-25	+30
Honda	50	35	15	-20	-
Katana	2	-	-	-	-
Lanza (arrojada)	20	15	5	-20	-
Lanza (empuñada)	2,5	-	-	-	-

2. Resolución de acciones

Radios de Acción de las armas

ARMAS	ALCANCE (m.)	DIST. MEDIA	DIST. CORTA	MOD. IMP. LARGA	MOD. IMP. CORTA
Látigo neurónico	2	-	-	-	-
Mandoble	2	-	-	-	-
Mangual	2	-	-	-	-
Martillo de guerra	2,5	1,5	0,5	-15	-15
Maza	1,5	-	-	-	-
Mosquetón	20	15	5	-25	+15
Pierna	1,5	-	-	-	-
Pistola automática '38	30	20	10	-15	+25
Pistola automática '45	45	30	15	-30	+15
Pistola laser	50	35	15	-15	+25
Pistola siglos XVI a XVIII	15	10	5	-15	+10
Puño	1	-	-	-	-
Revolver '22	20	15	5	-10	+30
Revolver '38	30	20	10	-15	+25
Revolver '45	45	30	15	-30	+15
Rifle	195	135	60	-15	+25
Rifle laser	195	135	60	-15	+25
Shuriken	10	7	3	-25	+30
Subfusil	90	65	25	-20	-50
Tomahawk (empuñado)	1,5	-	-	-	-

Por emplear un arma a una distancia máxima se debe aplicar un modificador negativo. En distancias muy cortas también puede ser conveniente aplicar modificadores, que en función del tipo de arma pueden ser negativos o positivos. A título de ejemplo se dan modificadores estimados para uso de las distintas armas a distancias largas y cortas. Los valores en el uso de habilidades de armas están calculados para el uso a distancias medias.

Cobertura

También habrá que saber si los contendientes tienen algún tipo de cobertura. Elementos que aportan cobertura pueden ser árboles, piedras, muros, arbustos, etc. Según la clase de cobertura se aplican modificadores al impacto.

Coberturas

COBERTURA	MOD.
Ninguna	0
Ligera	-25
Media	-50
Alta	-75
Completa	-100

Iniciativa

Si uno de los personajes no ha visto al otro se convierte inmediatamente en atacado, y el otro en atacante. De lo contrario se convierte en atacante aquel que consiga vencer en un enfrentamiento de habilidades iguales (Iniciativa), a menos que desee cederla al otro personaje (ver más adelante reglas opcionales de combate).

Situaciones ventajosas

Se pueden aplicar al impacto modificadores por una posición ventajosa del contrario:

2. Resolución de acciones

Situaciones ventajosas

SITUACION DEFENSOR	MOD.	PUEDE USAR PARADA
Defensor Inconsciente	(*)	NO
Defensor aturdido	+50	SI (**)
Defensor de espaldas	+70	SI
Defensor de costado	+30	SI
Defensor más bajo	+15	SI

(*) Sólo se falla si se obtiene pñia. Si el resultado de la tirada es un crítico se habrá matado accidentalmente al atacado.

(**) Se aplica solo la mitad de la Parada.

Impacto

Para saber si existe impacto se realizan las siguientes operaciones:

**Habilidad del atacante - Parada defensor⁹ -
MOD cobertura +
MOD Situación Ventajosa =
Probab. de impacto**



En otras palabras, se toma en cuenta para el impacto la habilidad del atacante en el uso de su arma, la Parada del defensor, que representa su capacidad de detener un golpe, el modificador de cobertura, que puede representar una circunstancia ventajosa para el atacado, y situaciones de ventaja del atacante como atacar por sorpresa, o desde una posición más alta, etc.

Hay que recordar que en el caso de que se consiga un crítico al impactar, el daño producido será el doble del que causaría el arma empleada en condiciones normales.

Localización de impactos críticos

En el caso en que sea necesario o sea voluntad del director de juego localizar el punto del cuerpo en el que se ha producido el impacto de un ataque, o una herida de otro tipo, puede recurrirse a la siguiente tabla:

Localización de Impactos

1d6	LOCALIZACION
1	Pierna izquierda
2	Pierna derecha
3	Brazo izquierdo
4	Brazo derecho
5	Tronco
>5	Cabeza

2. Resolución de acciones

El jugador puede desear además, localizar un impacto en algún punto del cuerpo del adversario. Esto añade una dificultad extra a su acción. Por esta razón el intentar localizar voluntariamente el impacto conlleva un modificador de -40 a la tirada de dados.

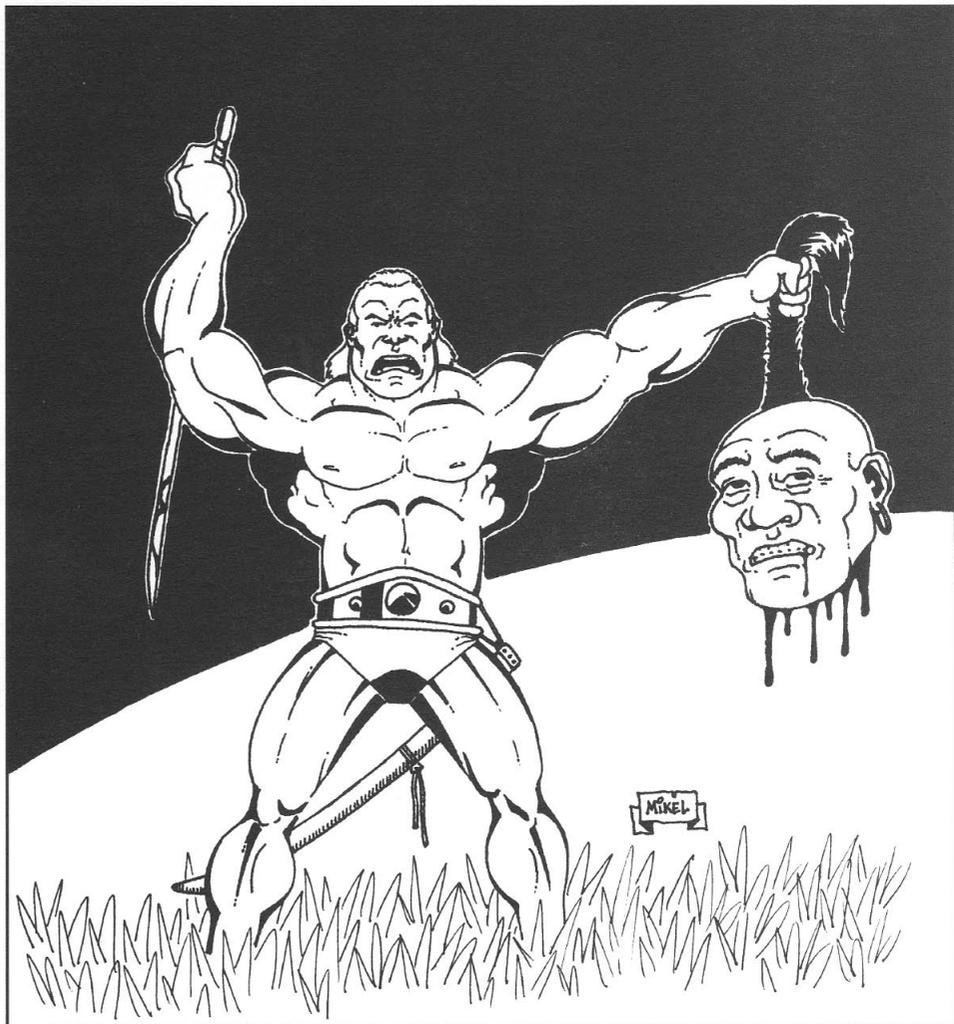
En caso de que se consiga sacar la tirada con el valor normal, pero no la modificada, se entenderá que alcanza al blanco en otro punto del cuerpo.

La intención de impactar en un determinado punto del cuerpo debe declararse antes de hacer la tirada.

Por ejemplo: Gihmel, un ladrón de una ambientación de espada y brujería va a lanzar una flecha a la mano de un mercenario que está a punto de asesinar a uno de sus compañeros. Tiene un 86% en Arco Largo, pero para impactar deberá obtener un 46% si quiere acertar en la mano. Si obtiene una tirada entre 01 y 46 consigue su objetivo. Si la obtiene entre 47 y 86 simplemente alcanza al mercenario en otro punto del cuerpo. Si obtiene más de 86 falla su acción.

Reglas opcionales para el combate

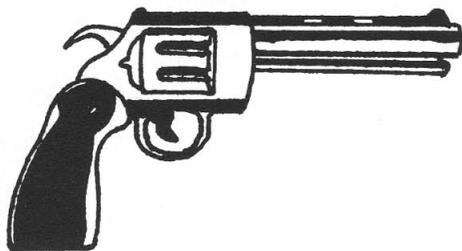
- Un crítico recibido en una de las extremidades la inutiliza para el resto del combate, mientras que un crítico recibido en el tronco o la cabeza supone la muerte inmediata del oponente. Si se reciben en un mismo combate dos críticos sobre el mismo
- El personaje que recibe el crítico comienza a sufrir además una pérdida de 1d4 PV por asalto hasta el momento en que recibe Primeros Auxilios por parte de otro jugador, y
- Un personaje que recibe un crítico soporta además un modificador de un -50% a la actividad, en cualquier acción que intente tras reponerse del shock. La recepción de dos críticos incapacita automáticamente al jugador para seguir actuando, aunque no esté muerto ni inconsciente.



2. Resolución de acciones

- Los personajes de nivel 5 o superior añaden un modificador +1 a su tirada en la tabla anterior para localizar el crítico, mientras que los de nivel 8 o superior añaden un modificador +2.
- Un personaje puede combatir con dos armas simultáneamente, si la naturaleza de estas lo permite (por ejemplo con una espada en una mano y con una daga en la otra, pero no con una espada y un arco simultáneamente). Cada una de las armas tendrá un modificador de -30 a la tirada de impacto, con lo que será más difícil impactar, pero se pueden hacer dos acciones de ataque en lugar de una.
- Combatiendo con armas arrojadizas al lanzar contra un grupo en el que combaten amigos y enemigos si se obtiene un resultado entre 95 y 00 se habrá alcanzado a un amigo.
- Para ajustar el daño causado en combate cuerpo a cuerpo o con armas en las que interviene la fuerza de los contendientes se deben añadir los siguientes modificadores al daño causado por armas como puños, cabeza, rodilla, patada, y armas en las que intervenga la característica FUE.
- El uso de armas que hayan sido previamente envenenadas supone, en caso de conseguirse el impacto, que el blanco recibe inicialmente el daño producido por el arma pero además deberá superar en el asalto siguiente (tiempo de reacción) una tirada de Resistencia a Venenos, cuyo valor queda reducido a la mitad de su valor normal por incorporarse el veneno directamente al riego sanguíneo.
- Cuando un personaje dispone de más de una acción por asalto y en una acción de combate gana la iniciativa, puede reservar una o más de sus acciones para después de que su oponente realice las suyas. Si quiere puede utilizarla para esquivar el ataque (AGI/2), para huir, etc. Esta circunstancia debe declararla en el momento en que gana la iniciativa.
- Puede dejarse a un personaje voluntariamente inconsciente si se hace sobre su cabeza una tirada de Combate Cuerpo a Cuerpo. Si la víctima no supera una tirada de CON/2 quedará inconsciente. Obtener un crítico en el ataque supone destrozar accidentalmente la cabeza del atacado, mientras que una pifia indica la desastrosa realización de la acción.

FUERZA	MODIF.
20 a 75	0
76 a 90	+2
>91	+4



Características de las armas

Una vez que se sabe que se ha producido un impacto se sabe el daño producido en función del tipo de arma:

Daños producidos por las armas

ARMA	DAÑO	IMPACTOS
Alfanje/Cimitarra	2d10	1
Arco Compuesto	2d10	1
Arco Corto	2d6	1
Arco Largo	2d10	1
Ballesta	2d10	1
Bastón	1d6	1
Boomerang	2d6	1
Cabeza	1d4	1
Cerbatana	1d4	1
Codo	1d6	1
Daga	1d6	1

2. Resolución de acciones

Daños producidos por las armas

ARMA	DAÑO	IMPACTOS
Espada	2d6.....	1
Espada corta (gladius)	2d6.....	1
Florete	2d6.....	1
Garrote	1d6.....	1
Hacha	2d6.....	1
Hacha de Guerra	2d10.....	1
Hacha piedra (emp.)	2d4.....	1
Hacha piedra (lanz.)	2d4.....	1
Honda	2d6.....	1
Katana	2d6.....	1
Lanza	2d10.....	1
Látigo	2d6.....	1
Mandoble	2d10.....	1
Mangual	2d6.....	1
Martillo de Guerra	2d10.....	1
Maza	2d6.....	1
Maza de Guerra	2d10.....	1
Mosquetón	2d8.....	1
Patada	1d6.....	1
Pistola ss. XVI a XVIII	2d8.....	1
Puño	1d4.....	1
Puño americano	1d8.....	1
Shuriken	1d10.....	1
Tomahawk (emp.)	2d10.....	1
Tomahawk (lanz.)	2d10.....	1
Trabuco	3d10/6d10	1
Wakizashi	1d10.....	1
Ametralladora	3d10.....	3
Escopeta	3d10/6d10	1
Fusil de Asalto	3d10.....	2
Pist. Automática '38	2d10.....	2
Pist. Automática '45	3d10.....	2
Revolver '22	2d8.....	1
Revolver '38	2d10.....	1
Revolver '45	3d10.....	1
Rifle	4d10.....	1
Subfusil	2d10.....	3
Fusil de Plasma	5d10.....	2
Látigo Neurónico ..(Paralizante	durante 1d6 asaltos)	1
Pistola Laser	3d10.....	2
Rifle Laser	4d10.....	2

Armaduras

Las armaduras son elementos del vestuario de un personaje que sirven para evitar que éste reciba daño.

Cuando se esté combatiendo habrá que descontar el daño que evitan las distintas clases de armaduras que pueden llevarse. Una armadura es capaz de absorber determinado número de puntos de vida por asalto que puedes ver en la columna titulada "Daño evitado" en la siguiente tabla. El resto del daño incide directamente sobre el personaje.

Hay que aplicar la absorción de daño teniendo en cuenta la localización del impacto. Por ejemplo, si no se llevan grebas (una protección para las piernas), un impacto de flecha en una pierna se cuenta al completo, aunque el personaje lleve una armadura de cuero.

NOTA IMPORTANTE: Si un personaje dispone de algún tipo de armadura que cubra la parte del cuerpo en que recibe un crítico, esta parte de la armadura queda deshecha, el personaje no recibe un crítico, pero si los puntos de daño que conlleva el golpe recibido.

En el caso anterior, Gunnar al impactar con el hacha habría causado al guardia $2d6+2$ puntos de golpe (daño del arma más su modificador por fuerza) que al lanzar serían: $3+5+2=10$ puntos de golpe. El guardia lleva una armadura de cuero, por lo que recibe una protección de 6, así que recibiría en su cuerpo $10-6=4$ puntos de daño. Por su parte la armadura resistiría el impacto, pero quedaría con $32-4=28$ puntos de vida. En el momento en que se agotasen los puntos de golpe de la armadura ésta quedaría inútil.

COMBATES MULTITUDINARIOS

Las situaciones en las que los personajes que intervengan, (jugadores y no jugadores), den lugar a un Combate multitudinario, se resuelven en **UNIVERSO** a través de Wargames encartados, viviendo entre otras posibles: desde batallas de fantasía y guerras en la antigüedad, incluida la guerra naval, hasta el ataque a aquella Estación espacial en la que tú estás al mando; según estemos en ambientaciones de espada y brujería (DALGOR), historia antigua mediterránea (MEDITERRANEVM), o combates espaciales en (SPACE OPERA...).

2. Resolución de acciones

Armaduras

ARMADURAS	PUNTOS DE VIDA	MODIF. VELOCIDAD	MODIF. MANIOBRA	DAÑO EVITADO
Cuero	32	-10	-5	6
Cota	48	-40	-20	10
Metálica	80	-60	-50	15
Chaleco antibalas	48	0	-5	10
Ligera	48	-10	-5	10
Media	80	-15	-20	15
Pesada	160	+30*	-50	25
Escudo	48	-5	-5	15
Yelmo	20	-5	-5	6
Brazales	20	-5	-5	6
Grebas	20	-5	-5	6

(*) Debido a Amplificadores de movimiento, que aumentan la capacidad de desplazamiento del personaje, aunque no su capacidad de maniobra.

MUERTE, INCONSCIENCIA, DAÑO Y CURACION

Cuando un personaje llega a tener sólo un 10% de sus puntos de vida queda inconsciente. Cuando sus puntos de vida llegan a cero el personaje muere.

La curación del daño causado por un combate se lleva a cabo a razón de 1 punto de vida cada hora si el personaje se encuentra en buenas condiciones que permitan la recuperación, y 1 cada 5 horas si las condiciones no son favorables (por ejemplo si se cabalga teniendo heridas).

Un personaje que tiene una pérdida regular de PV por asalto a causa de haber recibido un crítico puede detener esta pérdida si algún otro personaje o él mismo realizan con éxito una tirada de Primeros Auxilios.

El daño puede ser también curado por algunos conjuros mágicos. La habilidad Medicina es más especializada que la de Primeros Auxilios, y sirve para la cura de enfermedades o envenenamientos, operaciones, roturas de huesos, y en general cualquier actividad médica más concreta. Sometiendo a un enfermo al diagnóstico de un personaje que posea la habilidad Medicina y que obtenga la tirada, se

consigue que los PV que se recuperan de forma natural sean 2 por hora si se sigue el tratamiento prescrito, en lugar de 1 por hora como se recuperan habitualmente.

Otras actividades pueden causar daño, como son las caídas. Un personaje debe lanzar 1d10 para conocer los puntos de vida que pierde tras una caída de 3 metros. Si cae de más de 3 metros debe lanzar tantos d10 como segmentos de 3 metros o fracción caiga.

DESEQUILIBRIO

Durante el combate cuerpo a cuerpo o cuando la situación lo requiera, el director de juego debe forzar a un jugador a realizar una tirada contra su AGI (y los modificadores que se juzgen oportunos) en el caso de que existan dudas de si al llevar a cabo una acción el personaje mantiene su equilibrio. Por ejemplo: si se sufre el embate de un jabalí a la carrera, existen muchas probabilidades de rodar por el suelo, con las repercusiones que ello tiene para las sucesivas acciones de combate.

2. Resolución de acciones

PANICO

Cuando un personaje o un grupo de personajes se encuentra en una situación crítica durante un combate o en cualquier otra situación puede ocurrir que el personaje pierda el control sobre sí mismo, llegando a dominarle el pánico.

En este punto el director de juego puede forzar una tirada de Pánico para decidir cómo reaccionan los personajes ante una situación

NOTA IMPORTANTE:

Hay que hacer notar que el DJ tiene amplios poderes para dirigir al personaje en estas circunstancias, ya que no hay que olvidar que se encuentra fuera de control, por lo que el jugador que dirige al personaje no puede objetar nada a la acción indicada por el DJ.

Por ejemplo: un grupo de cinco marines espaciales mandado por un sargento se ha



El intrépido marine se interna en la nave a la deriva



El proceloso alienígena espera, sediento de sangre



El marine huye a la primera de cambio mientras el alienígena se queda con dos palmos de narices

adversa. Esta tirada de Pánico se ve afectada por modificadores de dificultad. Cada jugador debe hacer una tirada con el modificador anterior sobre la Influencia del líder del grupo. Si la tirada no se supera el jugador es dominado por el pánico y huye.

La tirada de Pánico depende de la circunstancia en que se encuentren los personajes. Se recomienda que en el caso de que se trate de un grupo de personas en el que exista una jerarquía rígida (un grupo de soldados, por ejemplo) se hagan tiradas contra la Influencia del personaje al mando, mientras que si por el contrario se trata de personas aisladas o grupos no jerarquizados se hagan tiradas de Equilibrio Mental (EQM) por cada uno de los personajes.

introducido en el casco de una nave que ha sido encontrada a la deriva. Mientras avanzan por un pasillo son repentinamente atacados por un número enorme de alienígenas muy peligrosos. El sargento tiene una Influencia de 76. La situación sería clasificada como Muy difícil (-50) para personajes normales, pero por tratarse de marines entrenados para enfrentar situaciones peligrosas se considerará solo de Difícil (-30). Cada uno de los marines y el mismo sargento deben hacer una tirada de $78-30=48$ para superar el miedo. Las tiradas son: Sargento=6; Marines= 10, 03, 100, 04 y 40. El tercero de los marines no puede controlar su miedo y huye.

El director de juego puede forzar una nueva tirada de Pánico unos asaltos más adelante por considerar que la situación ha cambiado. En el caso anterior, después de la muerte de dos de los marines que aguantaron el tipo, solo quedan el sargento y dos marines. El director de juego vuelve a lanzar dados considerando que esta vez la situación es realmente Muy Difícil (-50), con lo que para no retirarse desordenadamente los

2. Resolución de acciones

jugadores deben sacar $78-50=28$. Tiradas: Sargento=100; Marines= 84, 88. Con estas tiradas los personajes corren en dirección contraria a los alienígenas, que los persiguen (y a continuación cuentan con un modificador a su favor por atacar por la espalda).

Si en estas circunstancias el grupo se quedase sin su líder (el sargento) se pasaría inmediatamente a que cada personaje realizase tiradas contra su propio EQM.

RABIA

Cuando un personaje haya sufrido una situación de gran tensión emocional que pueda haberle sacado de sus casillas, el DJ puede considerar oportuno el forzar a éste a actuar bajo los efectos de la rabia.

En esta situación un personaje hará cosas que jamás haría, y además las hará con modificador positivo +20 a todas sus acciones relacionadas con AGI y/o FUE. Además el efecto de los prejuicios (tiradas de resistencia a prejuicios) quedan temporalmente suspendidas.

Posibles causas de que un personaje entre en estado de rabia son: la muerte de un ser querido, la traición de un amigo, la venganza contra un enemigo largamente perseguido, etc.

Durante este estado, las tiradas de Influencia de otros personajes sobre el afectado sufren un modificador negativo de un -50%. Así mismo este mismo modificador será aplicable a todas las tiradas relacionadas con la INT que realice el afectado.

Además, un personaje en estado de rabia continuará combatiendo hasta que sus puntos de vida lleguen a cero, anulándose temporalmente la posibilidad de que quede inconsciente.

Si durante el estado de rabia el personaje realiza acciones que el DJ considere contrarias a sus prejuicios, el DJ le obligará al salir del estado de rabia a que sufra pérdidas de EQM en función de las acciones que haya realizado.



3. Magia

3. MAGIA

La magia es una habilidad especial que sólo los magos pueden ejercer. Es una habilidad regida por la INT y PER del personaje. Puesto que se trata de una habilidad muy rara y aunque es a menudo ansiada por los personajes, no es conveniente para el juego que todo el mundo pueda utilizarla, ni siquiera que sea frecuente. Por ello un personaje que quiera ser mago debe ordenar sus habilidades con arreglo a ello y después pasar una tirada de 1d100. Si en esa tirada consigue sacar 90 o más se entenderá que está capacitado y ha pasado un acto de iniciación realizado por otro mago. Eso le convierte de inmediato en mago de nivel 1. De lo contrario, el personaje pasa a ser considerado como Aventurero automáticamente, hasta que en la siguiente subida de nivel se le permita volver a intentar la tirada de iniciación. Este proceso se repite tantas veces como el personaje suba de nivel o desista de convertirse en mago. Por este sistema un personaje puede tener por ejemplo nivel 3 pero sólomente ser un mago de nivel 1.

Cuando un personaje adquiere la habilidad Magia, adquiere automáticamente otras cuatro asociadas a la primera. Son:

Habilidades asociadas a la magia

HABILIDAD	VALOR INICIAL
Detección voluntaria de magia	Magia/2
Detección involuntaria de magia	Magia/4
Manipulación de objetos mágicos.....	Magia/3
Invocación de Presencias	Magia/10

La habilidad de **Detección Voluntaria** se aplica a un mago que busca conscientemente algún objeto o mecanismo mágico, entre los que se pueden contar puertas mágicas, libros mágicos, encantamientos de otros magos, existencia de Presencias o de alguna de sus obras en las inmediaciones, etc. No revela la naturaleza de la magia que afecta al objeto, sólo si la magia se haya presente o no.

La habilidad de **Detección Involuntaria** se aplica por el director de juego a cualquier mago que pasa por las proximidades de un lugar donde existe magia, pero en el que el mago no intente voluntariamente realizar la detección.

La **Manipulación de Objetos Mágicos** permite a un mago manipular cualquier tipo de objeto mágico, puertas mágicas, etc. Por ejemplo permite a un mago descubrir cual es el mecanismo que acciona una cerradura mágica, o descubrir las características mágicas de un objeto. Sirve, como complemento a Detección Voluntaria o Involuntaria de Magia, para determinar la naturaleza mágica de un objeto, sus cualidades, etc.

ORIGEN DE LA MAGIA

La magia es una energía que se puede encontrar en todo el universo. Hay seres capaces de absorber y manipular esa energía: los magos.

No todos los magos obtienen la energía de las mismas fuentes, pues su propia naturaleza o incluso su carácter les hace ser más capaces de extraer la Energía Mágica (EM) de unas fuentes que de otras.

Dependiendo del origen de la EM se pueden distinguir tres tipos distintos de magia:

MAGIA DRUIDICA: La EM emana de las cosas que hay en la Naturaleza: de las plantas, los animales y demás criaturas que están a nuestro alrededor. Los druidas (magos druidicos) pasan largos años estudiando los minerales, las plantas más raras y los animales más extraños para poder así hacer uso de su EM. Una de sus tradiciones es que el conocimiento mágico lo transmiten oralmente, por lo que jamás se pueden encontrar sus conjuros o ritos escritos en libros o pergaminos.

MAGIA SUPERIOR: Llamada así porque la EM procede de seres de otros planos de realidad llamados Presencias (dioses, demonios, espíritus, etc.). En este caso, y según sea la naturaleza de estos seres los practicantes de este tipo de magia serán Clérigos (vinculados al bien) o Nigromantes (vinculados al mal).

MAGIA INFERIOR: La EM de este tipo de magia procede de la tierra. Sólo algunas pocas razas pueden hacer uso de ella, como los duendes. Todos ellos son capaces de utilizar este tipo de magia, que es considerada la más débil.

Cuando un personaje decide hacerse mago debe elegir cual de los tres tipos de magia va a practicar.

ENERGIA MÁGICA Y USO DE LA MAGIA

Tanto los clérigos como los nigromantes, druidas y duendes tienen una cantidad determinada de EM.

Inicialmente esta cantidad es la suma de su INT y su PER. A medida que el mago sube de nivel esta cantidad se incrementa en 2d10.

La EM del mago representa la capacidad mágica que éste tiene disponible durante un día.

Cuando un mago hace un conjuro invierte una cantidad de EM que depende del valor de la tirada que obtenga.

los puntos de EM que pierde son los que corresponden a la tirada de dados que haga. Mientras esté concentrado no podrá realizar ninguna otra acción.

El gasto de EM también depende del nivel del conjuro que lanza el mago. Si lanza un conjuro de su mismo nivel pierde tantos puntos de EM como indiquen los dados, mientras que si lanza un conjuro de nivel inferior se descuentan 10 puntos de EM por cada nivel de diferencia que tenga con el nivel del conjuro lanzado.

Por ejemplo: Hefner es un druida de nivel 2. Solo puede realizar los conjuros que aparecen en la lista de conjuros de Magia Drúidica hasta nivel 2. Tiene un valor de la habilidad Magia de 83% y una EM de 156.

Al llegar a un poblado sus habitantes le piden ayuda pues hace más de 6 meses que no llueve y las cosechas están a punto de perderse.

Hefner lanza un conjuro "Provocar lluvia". En la tirada obtiene un 69, que debe restar de sus puntos de EM descontando también los 10 puntos por tratarse de un conjuro de un nivel inferior, quedando en $156 - 69 + 10 = 97$.



Hefner, atendiendo a la súplica de los aldeanos, hace un conjuro de "Provocar lluvia"...



...que consigue con éxito



Quizá demasiado

El mago lanza el conjuro y resta de su EM actual el valor que obtenga en los dados. La diferencia es el nuevo valor de EM de que dispone. No importa si tienen éxito o no al lanzar el conjuro,

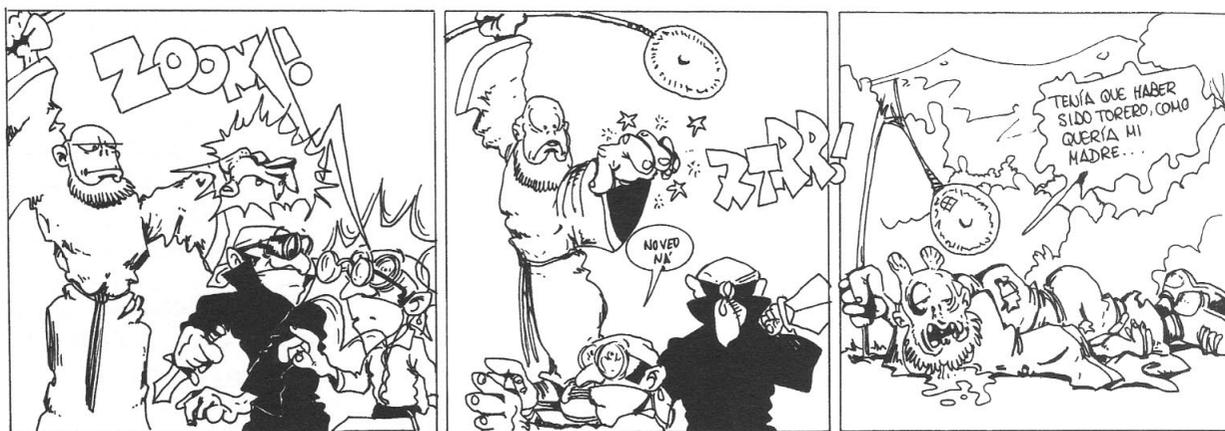
A continuación, al poco de abandonar la aldea, dos ladrones le salen al paso con la intención de robarle. Hefner decide lanzar al más próximo un conjuro de "Ceguera temporal" (también nivel 1),

3. Magia

lanza los dados y obtiene un 46, con lo que el primer ladrón queda neutralizado, y Hefner queda con $97-46+10=61$ de EM. Intenta ahora lanzar el conjuro "Torpeza temporal" (nivel 2) contra el segundo, y obtiene un 65 por lo que a pesar de tener éxito en la tirada no podrá realizar el conjuro, pues no le quedan suficientes puntos de EM.

APRENDIZAJE Y NIVELES DE LA MAGIA

Cuando un aprendiz llega a nivel 1 gana la condición de mago y adquiere la capacidad de realizar con éxito algunos conjuros. Este funcionamiento vale tanto para la Magia Drúidica como para la Magia Superior.



Hefner, seguro de sí mismo, rechaza el ataque con un conjuro de "Ceguera temporal"

Uno de los asaltantes queda todavía más beodo

Pero a Hefner se le acaba la energía mágica y el otro asaltante aprovecha la circunstancia para expresar desacuerdo con su actitud

Un mago no puede en ningún caso hacer conjuros de nivel superior al suyo.

Un caso particular es la Magia Inferior, que es conocida por las razas que la practican y en la que no existen niveles de práctica. Todos los conjuros son conocidos en todos los niveles.

Los magos recuperan su EM durante el sueño, por lo que para volver a su nivel máximo de EM deben dormir al menos 8 horas diarias. Si duermen menos horas recuperarán la parte de EM proporcional a las horas que hayan dormido.

Habrà también que tener en cuenta a la hora de resolver los resultados de los conjuros que a la habilidad del mago que hace el conjuro hay también que aplicarle como modificador la posible cobertura de que disponga el blanco.

Recíprocamente cada ser puede hacer una Tirada de Resistencia para oponerse a la acción del conjuro que se lanza sobre él (ver Tiradas de Resistencia en el apartado "Resolución de Acciones y combate").

En un principio los magos de nivel 1 tienen la posibilidad de adquirir el conocimiento de 3 conjuros de nivel 1. Estos tres conjuros son siempre de la lista que les corresponde por su tipo de magia.

Cuando un mago sube a un nivel superior tiene la posibilidad de aprender 1 sólo conjuro del nuevo nivel o, si lo prefiere, 2 conjuros de cualquier nivel inferior. Es decir, un mago que pasa de nivel 5 a nivel 6 podrá escoger entre aprender 1 conjuro de nivel 6 o aprender 2 de nivel 5 o dos de nivel 3 o uno de nivel 5 y otro de nivel 2, etc.

En cada subida de nivel la EM del mago también aumenta $2d10$, sea cual sea el tipo de magia que practique.

LISTAS DE CONJUROS

Los conjuros agrupados por tipos de magia son:



Magia drúidica

Nivel 1:

- **Provocar lluvia:** Se produce una lluvia torrencial en un área de 1d20 Km alrededor del mago. El efecto es inmediato y dura 1d20 horas si el druida no lo detiene antes.
- **Ceguera temporal:** El blanco debe estar a una distancia no superior a 12 metros y debe estar mirando al druida. La víctima queda ciega durante 1d6+1 asaltos.
- **Lenguaje animal:** El druida o cualquier "blanco" que esté en contacto con él podrá entender y comunicarse con cualquier tipo de animal. El efecto dura mientras dura la conversación con el animal, luego desaparece.

Nivel 2:

- **Aumentar sentido:** El druida puede hacer que cualquiera de sus sentidos o el de un "blanco" que esté en contacto físico con él aumenten al doble de su estado normal. También puede utilizarse para ver en la oscuridad. El conjuro tienen una duración de 1d4 horas.
- **Provocar torpeza:** Cuando un "blanco" recibe este conjuro todas sus acciones reciben un modificador de -30. El conjuro tiene una duración de 1d10 asaltos.

- **Encontrar agua:** El druida localiza mágicamente cualquier curso de agua, tanto en la superficie como subterránea, que se encuentre dentro de un radio de 1d20 Km.

Nivel 3:

- **Anular veneno:** Este conjuro hace que desaparezcan los efectos de cualquier tipo de veneno. El "blanco" debe estar a distancia inmediata del druida. Los puntos de vida que se hayan perdido a causa del veneno se recuperarán luego de manera normal.
- **Efecto camaleón:** Hace que el color de la piel, la ropa y los objetos que lleve el blanco se adapten al color de su entorno, añadiendo un modificador de +25 a las habilidades Acechar, Escondarse, etc. La duración del conjuro es 1d20 minutos.
- **Curación:** El blanco recupera automáticamente 2d10 PV que hayan sido causados por heridas. El druida debe estar en contacto con él para que el conjuro tenga efecto.

Nivel 4:

- **Curación de enfermedad:** Cura cualquier enfermedad y hace que el enfermo recupere todos sus PV.
- **Distracción:** Conjuro especial que impide que un mago (el blanco) se concentre lo suficiente como para lanzar cualquier conjuro. El mago blanco del conjuro podrá realizar una tirada de resistencia igual a INT/2.

Nivel 5:

- **Lugar equivocado:** El blanco puede ser el mismo druida o cualquier otra persona que esté en contacto con él. El blanco aparece a ojos de los demás en una posición desplazada 2 metros de su posición real. El efecto dura hasta que alguien o algo, toca la imagen, entonces ésta desaparece y el blanco aparece en su situación real.
- **Bola de fuego:** El druida hace aparecer en su mano una bola de fuego de aproximadamente 25 cm. de diámetro. Al lanzarla, y cuando alcanza su objetivo, explota, causando 3d10 puntos de daño a todos los seres que estén dentro de un radio de 3 metros del lugar de la explosión.

Nivel 6:

- **Fundir metal:** Este conjuro hace que el "blanco" (cualquier objeto de metal, no mágico) se funda al ser alcanzado. Debe estar a una distancia no superior a 12 metros.

3. Magia

- Control de tierra: El druida puede hacer que una masa de tierra de aproximadamente 10 m³ se mueva a su voluntad, pudiendo así formar muros de tierra, grietas en el suelo, pequeños movimientos sísmicos, etc.

Nivel 7:

- Controlar animal: Un animal de tamaño mediano o pequeño queda sometido a la voluntad del druida. El blanco deberá estar a una distancia inferior a 100 m. y obedecerá las órdenes del druida durante 1d20 horas.
- Invisibilidad: El blanco se vuelve invisible durante 1d10 minutos. Puede ser el mismo druida u otra persona que se encuentre en contacto con él.

Nivel 8:

- Control de elemental: El druida puede convocar y controlar a una criatura hecha de fuego, aire, tierra o agua. La criatura no se crea mediante este conjuro, sino mediante magia permanente (ver más adelante). La duración del dominio es de 1d20 horas.
- Levitación: El druida puede levitar o hacer que levite otra cosa con un peso inferior al doble del suyo. El objeto que levita se moverá lentamente a voluntad del druida durante un máximo de 5 minutos.

Nivel 9:

- Transmutación de elementos: Transformar un metal en oro, una piedra en agua, etc. El tamaño del objeto transmutado debe ser pequeño. No funciona sobre seres vivos.
- Absorción de EM: El druida puede absorber la EM de otro mago a razón de 2d20 por asalto. El blanco debe estar a menos de 12 metros.

Nivel 10:

- Resurrección: El druida podrá resucitar a cualquier persona o criatura que no lleve más de 24 horas muerta. Debe tocarla para que el conjuro tenga efecto.
- Teletransporte: Este conjuro permite crear un portal a través del cual puede pasar a otra localización que el druida conozca.

Magia superior

En este tipo de magia es muy importante saber de qué dioses o espíritus recibe el mago su EM, ya que de eso dependerá su clasificación como clérigo o nigromante.

Los clérigos atienden a Presencias vinculadas al bien, al orden y la justicia, mientras que los nigromantes lo hacen a las que se relacionan con el mal, la violencia y el caos.

En **DALGOR**, la ambientación de espada y brujería de **UNIVERSO**, las presencias más comunes entre los clérigos son:

Geram, dios del cielo

Iona, diosa de la tierra y la fertilidad

Surt, dios de la justicia

Drannor, dios del mar

Ghazal, dios del viento

Y entre los nigromantes:

Amxag, dios de la guerra

Zinna, diosa del más allá

Oem, Glorem y Tarnem, diosas de las tres lunas

Todas estas deidades, con sus historias correspondientes y la forma que tienen de actuar entre los mortales las encontrarás descritas en **DALGOR**, el suplemento de Espada y Brujería de **UNIVERSO**.



CLERIGOS

Nivel 1:

- La mano de Surt: El blanco recibe el impacto de un rayo que le produce 1d10xnivel del

mago puntos de daño. El rayo de acción es de 20 metros.

- Ausencia de sonido: El clérigo puede hacer que desaparezcan todos los sonidos en un radio de 10 metros en torno suyo, afectando tanto a las voces como a cualquier otro tipo de sonidos. Dura 1d10 asaltos.
- Abrir: Con este conjuro el mago puede abrir cualquier tipo de cerradura mecánica (no mágica).

Nivel 2:

- Conocer dirección: Mediante este conjuro el clérigo puede conocer la dirección en la que se encuentra cualquier persona, criatura u objeto en el que se concentre.
- Detectar veneno: El clérigo puede saber si hay veneno en una comida, una bebida o incluso un arma que se encuentre a menos de 12 metros de él.
- Última experiencia: Aquí el clérigo revive mentalmente los últimos minutos de la vida de cualquier cadáver o criatura muerta.

Nivel 3:

- Conocer conjuro: El clérigo puede, mediante este conjuro, saber si una persona, criatura u objeto está bajo los efectos de un encantamiento o conjuro, y en caso positivo, conocer la naturaleza y todos los detalles del mismo.
- Rayo paralizante: El blanco que lo recibe se ve incapaz de moverse durante 1d6 asaltos. El clérigo no debe encontrarse a una distancia mayor de 10 metros.
- Esfera de oxígeno: Con este conjuro el clérigo forma una esfera mágica alrededor de su cabeza que le permite respirar bajo el agua, dentro de una nube de gas, etc. La esfera contiene oxígeno suficiente para 1 hora.

Nivel 4:

- Protección contra magia: Este conjuro permite al clérigo doblar su resistencia a magia (conjuros y encantamientos) y tiene una duración de 1d20 horas.
- Protección contra el daño: El blanco puede ser el mismo clérigo o cualquier otra persona que esté a distancia de contacto de él. El ser que recibe el conjuro ve dividido por 2 el daño físico que le produzcan en las 1d10 horas siguientes.

Nivel 5:

- Reacción rápida: Con este conjuro el clérigo y el grupo que le acompaña (hasta un máximo de 10 seres) ganan

automáticamente la iniciativa en cualquier acción de combate o de otro tipo.

- Anular habilidad: Mediante este conjuro el clérigo anula temporalmente (1d20 horas) una de las habilidades de aprendizaje del blanco (excepto la magia).

Nivel 6:

- Comprensión de lenguaje: El blanco comprende automáticamente cualquier lenguaje y puede comunicarse con él, bien sea hablado o escrito. El conjuro dura hasta que termina la conversación y sólo se puede comprender y hablar un lenguaje por cada conjuro lanzado.
- Castigo de Geram: Este conjuro hace posible que el clérigo convoque un rayo (de tormenta) que caerá en el lugar elegido por él, causando un daño de 6d10 a todas las criaturas que estén a menos de 5 metros del lugar del impacto. Para ello el blanco debe encontrarse a menos de 500 metros.

Nivel 7:

- Sopro de Ghazal: El clérigo controla la fuerza y dirección del viento en las proximidades de donde se encuentra durante 1 hora, pasada la cual éste vuelve a la normalidad.
- Hijos de Drannor: A través de este conjuro el clérigo puede solicitar la ayuda de cualquier animal marino, que permanecerá bajo su mando durante 1d10 horas.

Nivel 8:

- Campo de fuerza: El blanco se ve rodeado por un campo de fuerza de 3 metros de diámetro a través del cual no podrá pasar ningún objeto ni persona. Tiene una duración de 1d20 asaltos.
- Mano verde: Mediante este conjuro los 5 dedos de la mano se cargan de una extraña luz verde. Son 5 descargas de energía mágica que causan 1d10+4 puntos de daño cada una. El clérigo elegirá el momento y el blanco independientemente.

Nivel 9:

- Crear y controlar golems: Sobre una estatua hecha de piedra, hielo o cualquier otro material, el clérigo lanza este conjuro y la estatua adquiere movimiento permaneciendo a sus órdenes hasta que la destruyan o muera el clérigo.
- Anular magia: El clérigo anula los efectos del cualquier conjuro que esté actuando sobre un blanco. Este debe estar en contacto con el clérigo.

3. Magia

Nivel 10:

- Agua de la vida: El clérigo podrá lanzar el conjuro sobre 10 dosis de agua común convirtiéndola en agua de vida que será capaz de curar cualquier herida, enfermedad, mutilación e incluso resucitar a personajes que lleven muertos menos de 24 horas. El clérigo pierde en el proceso toda su EM de forma permanente y 8d10 PV.



NIGROMANTES

Nivel 1:

- Causar daño: El blanco debe estar a menos de 10 metros, y recibe 1d10 x nivel del nigromante puntos de daño.
- Detectar veneno: igual que el mismo conjuro de clérigos.
- Crear veneno: El nigromante puede transformar cualquier sustancia normal en venenosa. Dicha sustancia debe estar a menos de 1 metro de él, y no cambia ni su sabor, ni su color ni su olor. El daño causado por la ingestión de la sustancia envenenada es de 1 PV por cada nivel del nigromante en cada asalto.

Nivel 2:

- Desierto: Este conjuro mata toda vegetación existente en un radio de 20 km. alrededor del nigromante.
- Agua ácida: Con este conjuro el nigromante otorga al agua características de ácido sin cambiar su aspecto. Si alguien toca el agua sufrirá 2d10 puntos de daño. Si la bebe el daño será 8d10 puntos de daño. No tiene ningún efecto sobre el nigromante que ha realizado el hechizo.
- Causa de la muerte: El nigromante puede ver mentalmente la causa de la muerte de cualquier resto humano o de criatura que se encuentre en contacto con él.

Nivel 3:

- Armadura negra: El conjuro hace que alrededor del cuerpo del nigromante se forme un campo de fuerza invisible que causa 1d10 puntos de daño a cualquiera que lo toque. El conjuro tiene una duración de 1d4 horas.
- Energía negra: El nigromante descarga por sus ojos un rayo de energía que causa 2d10 puntos de daño y un -20 a la actividad durante 1d4 asaltos.
- Oscuridad: El nigromante se rodea de una esfera de 10 metros de diámetro que produce una oscuridad total, en la que sólo el nigromante puede ver.

Nivel 4:

- Ilusión: El nigromante puede cambiar su apariencia personal, y aparecer con cualquier otra. El efecto dura 1d20 minutos.
- Mano mortal: La mano derecha del nigromante adquiere el poder de infligir 10 puntos de daño más de lo normal cuando golpea a algo o a alguien. La duración de este conjuro es de 10 minutos.

Nivel 5:

- Invocar muertos vivos: El nigromante tiene la capacidad de llamar a 1d20 muertos vivos que le obedecerán durante 1d20 horas.
- Mano del tiempo: Cuando utilizando este conjuro el nigromante toca a alguien, el tocado envejece instantáneamente, lo que se refleja en que sube de golpe 3 niveles sin sufrir aumentos de puntos de vida ni ninguna habilidad. El afectado sufre además una pérdida de 2d10 puntos de EOM.

Nivel 6:

- Sombra: El nigromante hace que su sombra o la de cualquier persona o animal que esté

a menos de 10 metros de él se vuelva sólida (con las mismas características y puntuaciones que el personaje jugador del que procede) y le obedezca durante 2d10 asaltos.

- Causar enfermedad: El blanco queda afectado por una extraña enfermedad que le causa la pérdida diaria de un 10% de la actividad y que sólo se puede curar por medios mágicos. Cuando el blanco llega a un 100% de pérdida de actividad muere.

Nivel 7:

- Cambio de mentes: El nigromante puede hacer que dos mentes cambien de cuerpo entre sí. Una de ellas puede ser la suya propia, aunque no es necesario.
- Dominar criatura: Mediante este conjuro se controla a cualquier criatura vinculada al mal durante 1d10 horas.

Nivel 8:

- Dominar mago: Permite al nigromante dominar la mente de cualquier mago de nivel inferior y obligarle a hacer su voluntad durante 1d20 minutos.
- Invocar fantasma: Igual que "Invocar muertos vivientes" pero con un fantasma. Los personajes que lo vean debe hacer una tirada de pánico.

Nivel 9:

- Arma asesina: Para este conjuro hace falta un arma y un objeto personal de alguien. Se establece un vínculo entre el arma y la persona, de manera que cuando el arma hiere a esa persona, le absorbe todos los puntos de vida, matándole. En los demás casos se comporta como un arma normal.
- Corrupción: El nigromante corrompe al blanco que elige haciendo que su resistencia a prejuicios cambie a 100 menos la resistencia a prejuicios que tenía (alguien con resistencia a prejuicios 12 pasaría a tener $100-12=88$). El blanco debe estar a menos de 12 metros.

Nivel 10:

- Muerte total: Usado sólo en casos desesperados, este conjuro produce la muerte a todo aquél que se encuentre dentro de un radio de 10 metros alrededor del nigromante, incluido él mismo.



Magia inferior

Este tipo de magia esta casi únicamente representada por los duendes, pequeños seres de unos 70 centímetros que viven en las profundidades de los bosques más espesos. No utilizan nunca armas, ya que confían plenamente en su magia para defenderse. Todos los duendes tienen poderes mágicos desde que nacen, pero no adquieren el control y el conocimiento de los conjuros hasta que alcanzan la pubertad.

Los conjuros se transmiten de padres a hijos, generación tras generación, y no están organizados por niveles, sino que todos ellos poseen todos los conjuros.

- Provocar risa/llanto: El blanco deberá encontrarse a una distancia no superior a 10 metros del duende y no podrá evitar ponerse a reír/llorar durante 1d10 asaltos, lo cual hará que cualquier acción que lleve a cabo durante ese tiempo tendrá un modificador de -30.
- Provocar miedo: En este caso el duende deberá lanzar el conjuro a un blanco que no se encuentre a más de 5 metros de él. La duración del este conjuro es de 1d10+1 asaltos, y pueden producirse 2 reacciones diferentes: en el 75% de los casos la víctima queda paralizada e incapaz de ninguna

3. Magia

reacción, pero en el 25% restante el miedo produce una descarga extraordinaria de adrenalina sobre el blanco, que hace que éste actúe con un modificador +20 en todas las acciones que lleve a cabo mientras dura el efecto del conjuro.

- Sensación mareante: El blanco siente cómo la cabeza le dá vueltas, el suelo parece moverse bajo sus piés y es incapaz de concentrarse en lo que está haciendo, por lo que cualquier acción que intente tendrá un modificador de -50. Para que el conjuro surta efecto el blanco no debe estar a más de 12 metros de distancia. La sensación mareante desaparece al cabo de 1d6 asaltos.
- Provocar sueño: El blanco, que no debe encontrarse a más de 10 metros sentirá un profundo sueño que en ocasiones puede obligarle a dormir. El efecto de este conjuro depende mucho de la situación en que se encuentre el blanco. El DJ debe decidir cual es exactamente el efecto de este conjuro.
- Sensación de frío/calor: El blanco puede ser un ser vivo, o un objeto cualquiera, y deberá estar situado a una distancia no mayor de 10 metros del duende. En el caso de aplicar el conjuro a un ser vivo las consecuencias varían desde una agradable sensación de calor o frescor hasta un calor o un frío insostenibles que harían aconsejable aplicar un modificador negativo a las acciones del blanco. En el caso de que el conjuro se aplique a un objeto la sensación puede llegar a un punto en el que no se pueda agarrar ese objeto por temor a quemarse.
- Imitar sonidos: En este caso el blanco es el mismo duende y le permite imitar cualquier sonido que el duende conozca de antemano (no podrá imitar el aullido de un lobo si no ha oído nunca uno). La duración del conjuro es de 1d4 horas.
- Imitar voces: Es una variante del anterior pero más compleja. La probabilidad de éxito de este conjuro siempre es un 10% menor que la de Imitar sonidos.

MAGIA PERMANENTE

Además de los conjuros de los que hemos hablado hasta ahora un mago de cualquier tipo puede hacer magia de una duración

permanente. Esta forma de utilización de la magia recibe el nombre de encantamiento.

Mientras que un conjuro tiene un efecto temporal y la pérdida de EM también es temporal, en este caso la duración de los efectos es indefinida y la pérdida de EM es permanente.

Un encantamiento puede romperse de varias formas, dependiendo de las condiciones que se hayan establecido al hacerlo. Algunos se deshacen mediante la realización de un conjuro que suspende temporalmente el efecto del encantamiento (el conjuro "Dominación" permite deshacer temporalmente el efecto del encantamiento "Sometimiento").

Otros se rompen mediante el cumplimiento de una condición (el encantamiento "Maldición" puede romperse mediante una condición establecida por el mago que hizo el encantamiento, como por ejemplo el paso de determinado número de años).

Y por fin, algunos encantamientos sólo son rotos mediante la realización del mismo encantamiento que en este caso actúa en sentido contrario. En este último caso el mago que deshace el encantamiento también pierde la misma cantidad de EM que el que lo estableció.

No todos los magos pueden hacer todos los encantamientos. Es necesario tener un nivel mínimo para poder hacer cada uno de ellos. Cualquier mago puede hacer a su voluntad un encantamiento de su nivel o cualquiera inferior.

Para establecer un encantamiento el mago debe utilizar su habilidad de Magia y tener el blanco a la vista. En caso de que falle en la tirada la EM necesaria para realizar el encantamiento también se perderá.

En la siguiente tabla se relacionan los distintos tipos de acciones de magia permanente, la EM que se pierde en cada intento, el nivel que debe tener un mago para poder realizarlas, y el tipo de ruptura del encantamiento.

Encantamientos

ACCION	EM	NIVEL	TIPO
Ilusión	40	1	En
Cierre mágico	50	2	Cd,En
Condición	50	3	En
Objeto mágico	60	4	Cd,En
Transformación	70	5	Cd,En
Bendición/Maldición	80	6	Cd,En
Letargo	80	7	Cd,En
Sometimiento	90	8	Cj,En
Creación de objeto	100	9	Cd,En
Portal permanente	120	10	En

Tipos:

Cj - Roto mediante conjuro

Cd - Roto mediante una condición u objeto

En - Roto mediante encantamiento

Los valores dados para el coste en EM de los distintos encantamientos son para las acciones más simples relacionadas con el encantamiento. Como es natural no es igual de costoso realizar la Ilusión de que un desierto es un bosque que conseguir se interponga un árbol en un camino. El DJ determinará en cada caso por qué valor se multiplica este valor base para obtener el coste real, que puede ser dos, tres o más veces el coste básico del encantamiento.

La explicación de las distintas acciones es la siguiente:

- **Ilusión:** Se crean unas condiciones irreales en torno a un lugar, un objeto o un ser. Cualquier persona verá el aspecto creado por el mago. Ejemplos: Dar a una persona un aspecto repugnante, hacer aparecer un desierto como un bosque, etc. A todos los efectos la ilusión se comportará como lo que pretende ser.
- **Cierre mágico:** Se establece una condición o un objeto mágico como necesarios para abrir algún tipo de cerradura. No importa la naturaleza del objeto a cerrar. La apertura de la puerta sólo se hará si se cumple la condición. Por ejemplo: Una llave mágica, unas runas, una puerta que sólo podrá ser abierta por otro mago o por alguien de

determinada raza, etc.

- **Condición:** El blanco quedará sometido a una condición que le restringe de alguna forma. Será incapaz de realizar determinadas acciones. Por ejemplo: no podrá pisar un país, o no podrá dejar de caminar, etc.
- **Objeto mágico:** A un objeto ya existente se le otorga alguna propiedad mágica. El DJ debe ser muy cuidadoso a la hora de establecer estas propiedades. Se recomienda que si el objeto es capaz de proporcionar algún modificador éste no sea superior a +20 o inferior a -20. Por ejemplo: Una espada que gana un +15 al impacto cuando se ataca a determinadas criaturas, un pergamino que sólo permite leer lo que está escrito sobre él en determinada fase de la Luna, etc.
- **Transformación:** Un lugar, un objeto o un ser queda realmente convertido en otra cosa, adoptando todas sus cualidades. Si se trata de un ser es perfectamente consciente de lo que pasa, pero no es capaz de comportarse de otra manera que como corresponde a su nueva naturaleza. Este encantamiento permite también crear elementales y golems. Para controlar a estos seres es necesario además hacer sobre ellos un encantamiento de Sometimiento.
- **Bendición/Maldición:** Se proporciona a un objeto, lugar o ser una propiedad benéfica/maléfica. No es igual a Condición en el sentido de que no se trata sólo de restricciones. Por ejemplo: Dotar a un bosque de la propiedad de curar el daño a una velocidad doble de lo habitual cuando se está en su interior, convertir a una región en un pantano habitado por muertos vivientes, etc.
- **Letargo:** Se produce sobre una persona o grupo de personas un letargo. Todos quedarán inmóviles durante ese tiempo, y no necesitarán alimentación ni ninguna otra cosa.
- **Sometimiento:** Un ser quedará totalmente ligado a la voluntad del que realiza el hechizo o de otra persona que éste declare (amo). Obedecerá ciegamente las instrucciones dadas por su amo por muy

3. Magia

odiosas que le resulten. Si se vé forzado a realizar acciones contra sus convicciones perderá EOM permanentemente.

- **Creación de objeto:** Se crea un objeto inanimado de tamaño pequeño o mediano que tendrá existencia real (a diferencia de Ilusión). El objeto tendrá las propiedades normales del objeto físico que es, sin ninguna otra propiedad especial. Ejemplo: crear una estatua de piedra, hacer aparecer una espada, etc.
- **Portal permanente:** Es igual que el conjuro "Crear Portal", salvo que éste se crea de forma permanente. Algunos portales (los que no residen en ningún objeto) son visibles a ojos normales, apareciendo como una deformación del espacio que les rodea. Otros sin embargo son invisibles, por lo que cualquier ser puede atravesarlos sin darse cuenta.

PRESENCIAS

Las Presencias son entidades que habitualmente residen en los llamados "Otros Planos de Realidad". Existen ocasiones en las que estas entidades se hacen presentes en esta realidad.

Pueden comunicarse con Presencias los magos que practican la Magia Superior (clérigos y nigromantes) que se han sometido a su mandato y ocasionalmente personajes que no son magos y que poseen esta habilidad de forma accidental. Otras veces son las mismas presencias las que se manifiestan voluntariamente.

Estos magos puede tratar de invocar a su Presencia rectora (en caso de que la tenga) una vez al día, con una probabilidad de que la Presencia atienda a su llamada igual al nivel del mago más su "Magia"/10.

Algunos objetos tienen una relación directa con la invocación a determinadas presencias, y sin ellos invocar a la presencia resulta inútil.

Existen bastantes tipos de Presencias, aunque las más conocidas son: Dioses, Espíritus, Genios, Demonios, etc. Sus poderes son variables dependiendo de su naturaleza.

Algunas Presencias (a discreción del DJ) pueden provocar pérdidas de EOM al hacerse presentes. Estas pérdidas tienen lugar solamente la primera vez que un personaje entra en contacto con ella.

Por lo general las Presencias reclaman un pago por haber sido llamadas, por lo que no suele resultar rentable invocar una presencia a menos que se trate de una situación desesperada.

En ocasiones es posible que una presencia, o un objeto mágico vinculado con una presencia permita que se realicen intercambios entre uno o más Planos de Realidad.

Cuando un mago ha elegido una Presencia, ésta debe tener un nombre, que debe ser declarado por el mago, así como el ámbito de actuación de la misma. Un mago que se ha vinculado a una Presencia no puede romper este vínculo mientras dure su vida, a no ser que sea autorizado por la misma Presencia a la que sirve. Tampoco puede negarse a llevar a cabo las acciones que la Presencia le imponga, bajo pena de ser perseguido por la misma Presencia y por otros de sus seguidores.

MAGIA Y RESISTENCIA A PREJUICIOS

Los magos indican sus inclinaciones naturales al elegir una vía de la magia. Por esta razón en el caso de que se emplee la regla opcional de Resistencia a Prejuicios debe tenerse en cuenta que:

- Los clérigos tendrán siempre una Resistencia a Prejuicios comprendida entre los valores 1 y 30%.
- Los nigromantes la tendrán entre 71 y 100%.
- Los druidas y los seres que practican la Magia Inferior no tienen en ningún caso un valor de Resistencia a Prejuicios, pues sus inclinaciones no se engloban dentro del bien ni del mal.

4. Materiales, servicios y precios

4. MATERIALES, SERVICIOS Y PRECIOS

estas unidades teniendo en cuenta que:

$$1 \text{ Cr.} = 1 \$ = 1 \text{ mo}$$

Como puedes ver la equivalencia es bastante sencilla.

CONVERSIONES DE MONEDAS

En una ambientación de espada y brujería, la unidad monetaria es la moneda (mo), en una actual el dolar (\$) y en una futura el crédito (Cr.). Podemos hacernos una idea del poder adquisitivo de una de

PRECIOS DE MATERIALES Y SERVICIOS

Los precios de los materiales y servicios son variables, pero puede tomarse la siguiente tabla como indicativa:

Precios	
ARMAS	PASADO
Alfanje/Cimitarra.....	400 mo
Arco corto.....	120 mo
Arco Largo.....	250 mo
Ballesta.....	250 mo
Boomerang.....	250 mo
Daga.....	50 mo
Espada.....	200 mo
Espada corta (gladius).....	200 mo
Flotete.....	160 mo
Hacha.....	200 mo
Hacha de Guerra.....	400 mo
Hacha Piedra.....	100 mo
Honda.....	50 mo
Katana.....	300 mo
Lanza.....	175 mo
Mandoble.....	400 mo
Mangual.....	200 mo
Martillo de Guerra.....	400 mo
Maza.....	200 mo
Mosquetón.....	900 mo
Pistola siglos XVI a XVIII.....	300 mo
Tomahawk.....	400 mo
Trabuco.....	900 mo
Wakizashi.....	150 mo
Ametralladora.....	4.000 \$
Escopeta.....	1.000\$
Mira telescópica.....	140 \$
Pistola automática '38.....	440 \$
Pistola automática '45.....	500 \$
Revolver '22.....	250 \$
Revolver '38.....	300 \$
Revolver '45.....	400 \$
Rifle.....	1.800 \$
Silenciador.....	300 \$
Subfusil.....	700 \$
Pistola laser.....	1.000 Cr
Rifle laser.....	3.000 Cr
Fusil de Plasma.....	7.000 Cr
Látigo neurónico.....	7.500 Cr
ARMADURAS	PRECIOS
Casco.....	500 mo
Cota.....	2.000 mo
Cuero.....	500 mo
Escudo.....	500 mo
Metálica.....	5.000 mo
Chaleco antibalas.....	2.000 \$
Combate Ligera.....	2.000 Cr
Combate Media.....	13.500 Cr
Combate Pesada.....	50.000 Cr
Traje de Vacío.....	8.000 Cr
ANIMALES	PRECIOS
Burro.....	1.000 mo
Mula.....	2.000 mo
Caballo.....	5.000 mo
Caballo de Guerra.....	10.000 mo
Camello.....	7.000 mo
Elefante.....	30.000 mo
Perro.....	-
Perro adiestrado.....	3.000 mo
Gato.....	-
Halcón entrenado.....	8.000 mo
Animal Extraterrestre.....	5.000 Cr
VEHICULOS	PRECIOS
Carro.....	2.000 mo
Carro grande.....	4.000 mo

4. Materiales, servicios y precios

Precios	
Automóvil grande	30.000 \$
Automóvil medio	20.000 \$
Automóvil pequeño	10.000 \$
Avión grande	6.000.000 \$
Avión pequeño	300.000 \$
Camión	80.000 \$
Embarcación Grande	5.000.000 \$
Embarcación media	160.000 \$
Embarcación pequeña	20.000 \$
Helicóptero	800.000 \$
Moto	12.000 \$
Vehículo Todoterreno	40.000 \$
Deslizador	20.000 Cr
Lanzadera	6.000.000 Cr
Nave Grande	220.000.000 Cr
Nave media	120.000.000 Cr
Nave pequeña	60.000.000 Cr
Vehículo Atmosférico	70.000 Cr
Castillo	10.000.000 mo
Cuerda 15 metros	8 mo
Herramientas ladrón	20 mo
Montura caballo	100 mo
Palacio	5.000.000 mo
Saco de dormir	50 mo
Saco o mochila	20 mo
Tienda de campaña	200 mo
Yesquero	5 mo
Botiquín	50 \$
Capa	150 \$
Casa lujosa	500.000 \$
Casa modesta	100.000 \$
Linterna	15 \$
Mechero	1 \$
Navaja	20 \$
Ordenador	1500 \$
Traje	300 \$
Visor infrarrojo	500 \$
Explosivos	1.000 \$
Androide Clase A	15.000 Cr
Androide Clase B	40.000 Cr
Androide Clase C	90.000 Cr
Androide Clase D	300.000 Cr
Androide Clase E	400.000 Cr
Comunic. largo alcance	1.500 Cr
Comunicadores	500 Cr
Imp. cibernético cefálico	500.000 Cr
Imp. cibern. extremidad	225.000 Cr
Imp. cibern. central	500.000 Cr
Refugio presurizado	1.000 Cr
Traductor universal	20.000 Cr

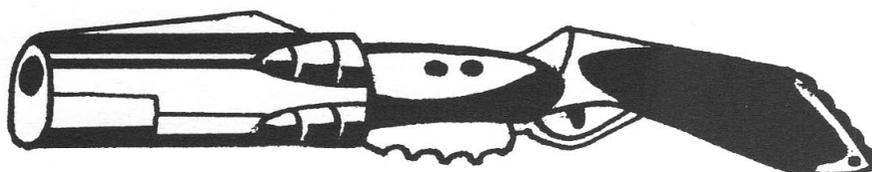
SERVICIOS	PRECIOS
Alojamiento	50 \$
Comida	10 \$
Raciones	20 \$
Guía	100 \$
Personal	50 \$
Asesino	20.000 \$
Espía	10.000 \$

VARIOS	PRECIOS
Antorcha	15 mo
Botas	50 mo
Carcaj con 15 flechas	30 mo

CARACTERISTICAS DE ALGUNOS ELEMENTOS DE EQUIPO

Fusil de Plasma

El fusil de plasma es un arma de gran potencia utilizada en el futuro. Dispara proyectiles de energía, al igual que las armas laser, pero de una potencia superior. Es capaz de abrir boquetes en una pared de resistencia media. Puede realizar 2 disparos por asalto.



Látigo Neurónico

El látigo neurónico es una pequeña y sofisticada arma de defensa personal, que se utiliza en ciertos planetas. Consiste en una pequeña fusta de aproximadamente 1 metro de longitud que descarga impulsos sobre los terminales nerviosos de la víctima. Estos impulsos dejan a quien los sufre paralizado durante 1d6 asaltos si el blanco no supera una tirada CON/2. Por lo demás resulta totalmente inofensivo.

Armaduras de Combate

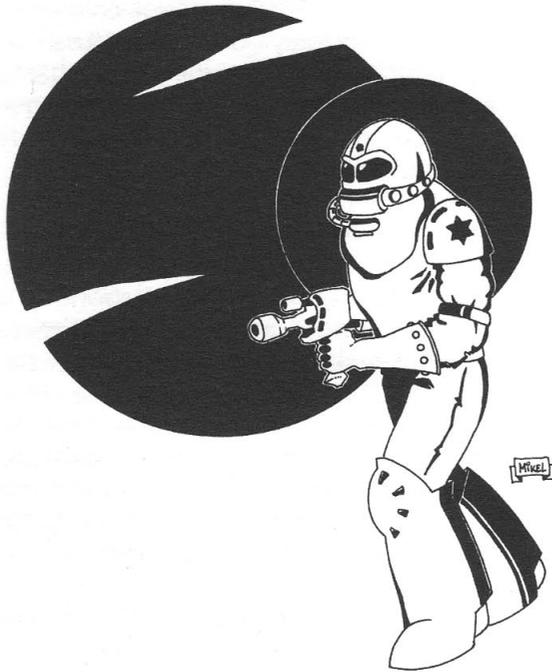
Existen tres modelos de armaduras de combate: Ligera, Media y Pesada. Las armaduras de combate son

4. Materiales, servicios y precios

armas futuras que desempeñan gran cantidad de funciones, y sin las cuales sería impensable la guerra en el futuro.

Las Ligeras tienen aproximadamente el peso y características de los modernos chalecos antibalas. Son los modelos más sencillos y generalmente se venden con libertad en la mayoría de los planetas.

Las Medias son generalmente utilizadas por las unidades de intervención de las policías planetarias y la mayor parte de los ejércitos regulares. Disponen de un sistema de comunicaciones integrado de medio alcance (300 Km.) y protecciones para el tronco, extremidades y cabeza.



Las armaduras de combate pesadas son los sistemas de armas más sofisticados que existen y forman parte del equipo indispensable de los ejércitos de élite y compañías de tropas mercenarias. Disponen de protección total de todo el cuerpo, sistemas de camuflaje incorporados (variables automáticamente según el medio en que se esté), sistema de comunicaciones de largo alcance (5.000 Km.), sistema de guía con apoyo de naves en órbita o satélite, cámaras y emisor de video incorporado, amplificadores de movimiento, representación visual de datos sobre la pantalla del casco, emisores de radiación de espectro variable, ajuste y filtrado de radiación en la representación visual,

botas magnéticas, sistema de soporte vital con autonomía de 6 meses, ayuda médica de urgencia integrada y sistema de autodestrucción para el caso de aperturas no autorizadas, con el fin de evitar dejar prisioneros en manos del enemigo.

Traje de Vacío

El traje de vacío forma parte del equipo standard de cualquier lanzadera y nave espacial. No dispone de ningún tipo de protección especial, y consta fundamentalmente de un mono antirradiación, un casco que cuenta con un sistema de comunicaciones de corto alcance (50 Km.) y unidades de soporte vital.

Vehículo Atmosférico

Los vehículos atmosféricos son vehículos aéreos presurizados, que pueden desplazarse con gran rapidez dentro de la atmósfera de un planeta. Pueden transportar entre 2 y 10 personas y alcanzan velocidades de 3.000 Km/hora.

Lanzadera

Una lanzadera es un vehículo espacial que no dispone de capacidad de salto hiperespacial. Muchas naves disponen de ellas, pero también existen con el único fin de mantener comunicaciones dentro de un mismo sistema estelar.

La tripulación se compone generalmente de piloto, copiloto e ingeniero. Pueden transportar hasta 100 personas con equipo ligero o 10 toneladas de carga.

Se han desarrollado versiones muy distintas partiendo del diseño de la lanzadera standard.

Naves Espaciales

Existen naves de muy diversas clases. A continuación se describen ciertos elementos comunes a muchas de ellas:

- Casco: es el recubrimiento metálico del exterior de la nave
- Puente: Área de la nave desde el que se realiza el control de la misma, sus maniobras, comunicaciones, etc.
- Cubiertas: Secciones de la nave generalmente destinadas a carga o alojamientos.
- Naves auxiliares: Muchas naves transportan

4. Materiales, servicios y precios



dentro de sí a otras naves o lanzaderas. Estos vehículos son conocidos como naves auxiliares.

- **Sección de Ingeniería:** Lugar donde residen los motores de impulsión sublumínica, los motores de salto hiperespacial y la mayor parte de los sistemas de funcionamiento de la nave.

Las tripulaciones de las naves son variables dependiendo de la naturaleza y sofisticación de la misma, pero los puestos más comunes son:

- **Piloto:** Se encarga de manejar la nave en las maniobras.
- **Navegante:** Persona que fija rumbos y establece rutas entre dos puntos del espacio.
- **Ingeniero:** Tripulante que se encarga de la sección de ingeniería.
- **Piloto de nave auxiliar:** maneja naves auxiliares.
- **Técnico de comunicaciones:** maneja los sistemas de comunicaciones y scanners de la nave.
- **Oficial Médico:** Se encarga de la salud de la tripulación. Debido a su Juramento Hipocrático están obligados a velar por la vida de cualquier ser vivo que se ponga en sus manos.
- **Oficial Científico:** Figura que se incorpora en viajes de exploración, Muchas veces este puesto es desempeñado por androides tipo D.
- **Artillero:** Tripulante que se encarga del manejo de los sistemas de armas externas de la nave.

El capitán de una nave es la persona que dirige a toda la tripulación y es responsable de la nave. Es la máxima autoridad dentro de la nave y solo puede ser retirado del mando por indicación del oficial médico en el caso de que este piense que no se encuentra en condiciones de desempeñar correctamente su labor. En naves grandes el capitán es una persona que sólo tiene esta función, pero en la mayoría de las naves más

pequeñas el Piloto o Navegante suelen tener el rango de capitán.

Implantes Cibernéticos

Los implantes cibernéticos son prótesis artificiales que se realizan sobre órganos dañados irreparablemente, es decir, sobre personajes que han recibido un crítico que ha dejado uno de sus miembros permanentemente incapacitado. Están disponibles a partir del siglo XXI.

Los servicios médicos ordinarios jamás aceptan realizar implantes sobre miembros en buen estado.

Por otro lado hay que mencionar que en muchas sociedades los implantes cibernéticos causan un rechazo cultural importante e incluso llegan a estar prohibidos, por lo que un personaje que este dotado de estos implantes puede encontrarse en apuros en determinados lugares.

Existen implantes de varios tipos:

Brazos: Brazos mecánicos que responden a estímulos nerviosos. Tienen un aspecto generalmente mecánico, aunque a veces son complementados con un recubrimiento de tejido vivo sintetizado. Su elevado rendimiento proporciona a su poseedor un modificador a la acción con ese brazo de +25. Su dureza y la potencia del servomotor añade además un modificador al daño de +6 (no acumulable).

Piernas: Idem pero piernas. Modificador a la acción: +25. Modificador al daño: +8 (no acumulable). Si las dos piernas son cibernéticas el jugador adquiere un +25 a todas las acciones de movimiento que las utilicen.

Cefálicos: Soportes cerebrales, ayudan a la percepción, ayudan a la vocalización. Modificador a la percepción: +25. Por un plus de 100.000 Cr pueden incorporarse soportes a la memoria que permiten al personaje almacenamiento de información y aprendizaje acelerado. (Incremento de 1 habilidad de aprendizaje más por subida de nivel).

Centrales: Soportes vitales básicos, órganos cultivados, etc.

4. Materiales, servicios y precios

Los implantes se realiza solamente sobre miembros que han quedado destruidos después de que un personaje haya recibido dos críticos en el mismo miembro. Debe hacerse sobre personas vivas o sobre personas que han entrado en animación suspendida (posible para médicos de nivel 3 o más).

La intervención debe hacerla un médico de nivel 5 o superior.

No son muchos los lugares donde está disponible la tecnología necesaria para llevar a cabo uno de estos implantes.

Los brazos y piernas pueden encasquillarse al realizar acciones especiales, si la tirada es 00. Para corregir esta situación es necesario que algún personaje realice sobre el miembro averiado una tirada de Mecánica o Cibernética.

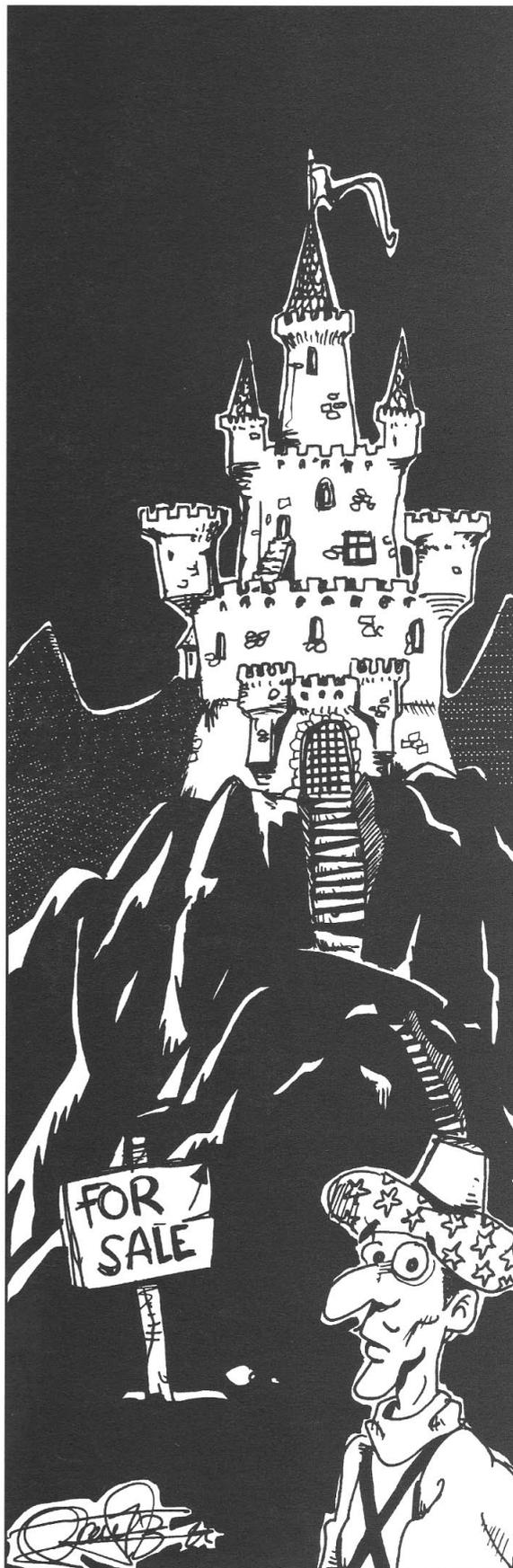
Las operaciones no siempre tienen éxito. Cualquier médico de nivel superior a 4 puede intentar la operación, pero deberá obtener un resultado inferior a la mitad de su habilidad "Medicina" si quiere que la operación tenga éxito. Una tirada por encima de este valor y por debajo del porcentaje de habilidad "Medicina" del médico indicará un fallo en la operación, debido a un rechazo. La posibilidad de realizar el implante se habrá perdido definitivamente. Un resultado por encima del valor de la habilidad (tirada fallada) indicará que se ha fallado al realizar el implante, y que se han producido daños por valor de 5d10 en el paciente. Un 99 ó 00 indica que el paciente ha muerto durante la operación.

Además, la operación de implante de un miembro tiene un coste de 500.000 Cr aparte del coste del implante en sí.

Animales extraterrestres: Son animales de tiro o de transporte de otros planetas.

Alojamiento, raciones, guía y personal representan lo que indican sus nombres y el precio es el coste de un día de cada elemento.

Castillo incluye 1d6x100 hectareas adyacentes que son tributarias del castillo y una población de tantas personas como la mitad de hectareas de que disponga el castillo.



5. Criaturas y otras razas



5. CRIATURAS Y OTRAS RAZAS

CRIATURAS

En todas las ambientaciones posibles encontrarás seres que no son humanos y generalmente no

pertencen a razas inteligentes. Estos seres son llamados criaturas.

A continuación te damos una tabla en la que aparecen las características más importantes de estos seres. Generalmente será suficiente con conocer estos datos para manejarlos durante el juego. Si necesitas alguna otra característica utiliza la lógica para fijarla.

Criaturas						
CRIATURA	PER	PTOS. VIDA	ARMA	% EXITO ATAQUE	PTOS. DAÑO	AxA
Aguila	100	60	Garras y pico	40	2d10	1
Antílope	75	55	Cuernos	40	2d6	2
Araña	40	6	Picadura	45	1d4(*)	1
Arpia	70	60	Garras	70	2d6	1
Bakemono	40	30	Varios	60	S/A	1
Ballena	70	700	Coletazo	25	2d6	1
Banshee	90	50	Garras y aullido	75	1d6	1
Basilisco	85	110	Pico	50	3d6	1
Batrug	75	25	Garras	75	1d6	1
Bestia	60	60	Garras y garrote	70	2d6	2
Brontosaurio	60	550	Cola y golpe	35	4d10	1
Búfalo	60	150	Cuernos	25	3d10	1
Buitre	75	45	Garras y pico	50	2d6	1
Caballo	70	90	Coz y Mordisco	30	2d6	1
Camaleón	50	8	NV			1
Camello	65	140	Mordisco	50	2d6	1
Centauro	70	60	Varias armas	80	S/A	2
Cíclope	60	450	Arm. nat. y otras	80	4d10	1
Ciervo	75	70	Cuernos	45	2d6	2
Cocodrilo	70	100	Mordisco	40	3d6	1
Conejo	80	10	NV			2
Delfín	75	80	Hocico	40	1d6	2
Demonio	80	35 a 450	Armas naturales(#)	75	4d10	2
Dragón	95	150 a 600	Aliento y garras(#)	75	4d10	1
Elefante	70	200	Trompa	40	2d6	1
Escarabajo	10	1	Mandíbula	50	1	1
Escorpión	40	6	Aguijón	45	1d4(*)	1
Espíritu elemental	80	100	Según elemento(#)	50	3d6	2
Estirge	20	20	Pico y garras	70	2d6	1
Formorian	40	80	Garras y dientes	70	2d6	1
Gárgola	70	80	Mordisco y arm. nat.	75	2d6	1
Gato	80	20	Garras y mordisco	55	1d6	2
Genio	75	50 a 200	Armas naturales(#)	75	3d6 (S/M)	2
Gigante	60	275 a 450	Arm. nat. y otras	75	4d10	1
Gnomo	85	50	Varias armas	S/A	S/A	3
Goblin	60	40	Varias armas	S/A	S/A	1
Golem	50	300	Armas naturales	75	3d6	1
Gorila	75	100	Colmillos y arm. nat.	60(**)	3d6	1

5. Criaturas y otras razas

CRIATURA	PER	PTOS. VIDA	ARMA	% EXITO ATAQUE	PTOS. DAÑO	AxA
Gremlin	75	30	Varias armas	S/A	S/A	3
Grifo	75	160	Garras y pico	65	2d10	2
Gul	70	60	Garras y dientes	50	2d6	1
Halcón	85	25	Garras y pico	50	2d6	1
Hidra	70	380	Picos y aliento	50	3d6	(&)
Hiena	70	50	Mordisco	50	2d6	1
Hipopótamo	60	170	Golpe	50	2d6	1
Hobgoblin	60	60	Varias armas	S/A	S/A	1
Hombre serpiente	50	40	Venenos	70	S/V	1
Hormiga	10	1	Mandíbula	50	1	1
Jabalf	90	35	Colmillos	40	2d6	1
Kobold	60	30	Varias armas	S/A	S/A	1
Kraken	90	100	Tentáculos	90	5d10	2
Lagarto	60	14	Mordisco	30	1d6	1
Lechuza	75	20	Garras y pico	50	1d6	1
León	70	150	Garras y mordisco	50	3d6	1
Licántropo	75	130	Garras y mordisco	75	2d6	2
Lobo	75	60	Mordisco	50	2d6	1
Mantis religiosa	50	3	Picadura	60	1	1
Minotauro	65	160	Cuernos y arm. nat.	80	2d10	2
Momia	60	120	Manos	75	2d6(**)	1
Mono	75	50	Colmillos y arm. nat.	55(**)	2d6	2
Muerto Viviente	60	25 a 200	Armas naturales	75	2d6(**)	1
Mula	70	110	Coz y Mordisco	30	2d6	1
Murciélago	75	7	Mordisco	50	1d6	1
Ninfa	80	25	NV			2
Ogro	60	130	Arm. nat. y otras	60	3d6	1
Orco	70	60 a 80	Varias armas	S/A	S/A	2
Oso	75	190	Garras y mordisco	55	3d10	1
Oveja	60	45	NV			1
Pájaro	75	6	Pico	25	1d4	1
Perro	70	45	Mordisco	55	2d6	1
Perro	90	20	Dientes	40	1d6	1
Pez	60	20	Mordisco	50	1d4	1
Piraña	60	10	Mandíbula	50	2d6	2
Planta carnívora	70	10	Acido y mandíbulas	35	2d10	1
Pterodáctilo	75	75	Pico y garras	40	3d6	1
Rana y sapo	60	8	NV			1
Rata	75	10	Mordisco	55	1d4(***)	1
Rinoceronte	70	220	Cuerno	65	3d6	1
Sátiro	80	25	NV			2
Serpiente	60	20	Picadura	50	1d6(*)	1
Tiburón	65	135	Mordisco	50	3d10	1
Tigre	70	150	Garras y mordisco	45	3d6	1
Tiranosaurio	75	500	Garras, mord. y apls.	45	4d10	1
Titán	60	375	Arm. nat. y otras	90	3d10	1
Tortuga	40	60	Mordisco	20	1d4	1
Troll	65	80 a 120	Arm. nat. y otras	65	3d6	1
Unicornio	80	130	Cuerno y coz	70	2d6	1
Vampiro	95	120	Dientes y arm. nat.	75	4d6	3
Zorro	75	35	Mordisco	50	1d6	2

5. Criaturas y otras razas

AxA = Acciones por asalto; S/A = Según arma; S/M = Según magia; S/V= Según veneno
NV = Criaturas que no presentan batalla. Huyen en cualquier caso.
(*) Mas la acción del veneno correspondiente
(**) Es capaz de realizar una acción de "Presa" sobre su enemigo
(***) Puede contagiar enfermedades
(&) Según el número de cabezas
(#) Capaces de realizar magia, a discreción del DJ

En cuanto a la Parada de las criaturas, se resuelve de la siguiente forma: como tanto la Parada como las acciones por asalto están relacionadas exclusivamente con la AGI del personaje, hay una equivalencia entre ambas:

ACCIONES POR ASALTO	PARADA
1	17%
2	21%
3	24%

DESCRIPCION DE ALGUNAS CRIATURAS

Vampiros

Un vampiro es un ser tremendamente poderoso. Existen solo dos formas de que alguien se convierta en vampiro: Una es hacer un pacto con el diablo, y la otra haber muerto por las mordeduras producidas por un vampiro durante tres noches consecutivas.

Los vampiros reúnen ciertas características curiosas. Algunas de estas son: No pueden entrar en una casa sin que alguien que viva en ella les haya invitado; no se reflejan en los espejos; sólo los más poderosos son capaces de penetrar en una iglesia; si un vampiro esta enterrado en algún lugar, se puede localizar su tumba dejando suelto a un caballo blanco montado por una virgen, el cual irá indefectiblemente a situarse junto a la tumba del vampiro; les repugnan los ajos; si salen de su país de origen, deben descansar durante la noche en su ataúd, en el que previamente han debido depositar un puñado de su tierra natal.

Los poderes que tienen son muy variados: Son más fuertes que un humano normal (+30 a la fuerza); son extraordinariamente atractivos a ojos

de miembros del sexo opuesto (+30 a la Influencia); son capaces de hipnotizar a sus víctimas (con un porcentaje de éxito igual a su INT); son capaces de dominar a los animales de la noche, tales como lobos, murciélagos y serpientes; son capaces de transformarse en animales de la noche a voluntad (100% éxito); pueden transformarse en humo para colarse por las rendijas; además mientras es de noche son inmunes a las heridas de cualquier tipo.

El agua bendita, las grandes extensiones de agua y los ajos disminuyen los poderes del vampiro.

Sólo existen tres formas de exterminar a un vampiro: clavándole una estaca de madera de pino en el corazón mientras duerme (de día), que el vampiro sea iluminado por la luz del sol y separar su cabeza del resto de su cuerpo y enterrar ambas partes por separado, habiendo llenado previamente su boca de ajos.

Licántropos

Los licántropos son seres humanos en apariencia normales, pero que sufren extraños transtornos de transformación en lobo durante las noches de luna llena.

Son seres bastante fuertes (+30 en FUE).

Se puede llegar a ser licántropo de dos formas: por mordedura de otro licántropo y por ser el séptimo hijo varón de un séptimo hijo varón.

La única forma de acabar con un licántropo mientras tiene forma de lobo es disparándole un proyectil de plata.

Muertos vivientes

Los muertos vivientes son humanos normales que han sido devueltos a la vida por causas muy diferentes: por el poder de algún mago, por radiactividad, por ultrasonidos, por prácticas de vudú, etc. Los muertos vivientes se alimentan de carne y vísceras humanas.

Los muertos por causa de un muerto viviente se convierten en muertos vivientes.

La forma de eliminar a un muerto viviente es destrozarle la cabeza.

5. Criaturas y otras razas

Momias

Las momias son bastante parecidas a muertos vivientes, pero tienen por lo general una maldición como motivo de sus andanzas. Las momias egipcias pueden a veces convertirse en gatos.

La única forma conocida de acabar con una momia es quemándola o acabar con la causa que impone la maldición.

Basilisco

Es un ave con cola, alas y patas traseras de dragón. Cualquier cosa que mira se convierte en piedra.

Hidra

Criaturas con múltiples cabezas que aparecen en los extremos de largos cuellos. Tiene aspecto general de serpiente. Las cabezas actúan con independencia unas de otras. Puede tener hasta 10 cabezas diferentes, cada una de las cuales puede tener distintas características.

Minotauro

Cuerpo humanoide de gran tamaño con cabeza de toro. Muy fuertes y rápidos.



Unicornio

Caballo blanco con un solo cuerno en su frente. Son capturables solo por una virgen, a la cual son atraídos.

Espíritu elemental

Los espíritus elementales son encarnaciones inmatrimales de las fuerzas de la Naturaleza. Existen espíritus elementales de agua, tierra, aire y fuego. Son restos de las primeras edades del mundo, aunque pueden estar sujetos en ocasiones a la voluntad de magos o sacerdotes.

Golem

Son seres creados a partir de algún elemento (como piedra, hielo, etc.). Tienen la forma de humano, pero tamaño y fuerza considerablemente superior. Son seres creados por un mago con el fin de que les sirvan, pero carecen de voluntad propia, llevando siempre a cabo las misiones que sus amos les encomiendan.

Demonio

Los demonios son seres vinculados siempre al mal. Son fuerzas ancestrales, que con frecuencia utilizan a los humanos y otros seres para llevar a cabo sus fines en el mundo, pero otras veces pueden cobrar apariencias diversas y ser ellos mismos los que se mezclen con las razas que habitan en el mundo.

Los hay de muy diversas clases. Los menos poderosos pueden ser esclavizados por magos poderosos.

Genio

Criaturas que pueden adoptar muy diversas formas, están con frecuencia ligadas a un objeto o a un lugar. La destrucción del objeto o lugar al que están ligados puede liberar al genio de su atadura, pero en ocasiones también puede acabar con la vida del genio.

Gárgola

Básicamente tienen la apariencia de un lagarto con alas. Generalmente habitan las fachadas y las alturas de ciertos edificios. Mientras están paradas parecen estatuas de piedra, y es difícil identificarlas como seres vivos. También tienen una habilidad de camuflaje muy elevada en estas condiciones, por lo que pueden ocultarse con facilidad a la vista de visitantes.

Grifo

Es un híbrido entre un águila y un león. Los cuartos traseros son de felino, mientras los delanteros son de ave. Están cubiertos por plumas metálicas. Se les puede domesticar si se les captura siendo crías.

5. Criaturas y otras razas

Titán

Son una raza gigantesca, que tiene proporciones humanas normales, a diferencia de los gigantes, cíclopes y trolls, que tiene siempre apariencia deforme. Viven en soledad en sus castillos.

Cíclope

Otra raza superhumana. Tienen gran tamaño pero su aspecto es más bien deforme. Una de sus propiedades es que poseen un sólo ojo en medio de la frente. Suelen vivir aislados, aunque también es posible verlos recorrer el mundo en busca de aventuras.



Goblin, Hobgoblin y Kobold

Son seres de la misma familia. Los más poderosos son los hobgoblins y los más débiles los kobolds. Son seres de forma humanoide pero con rasgos de lagarto. Actúan con dificultad a la luz del día (-60% a la actividad).

Bakemono

Parecido al goblin, pero más grande. Suele encontrarse en las cavernas y casi siempre esta borracho, lo cual no hace que sea menos efectivo.

Arpía

Bruja con alas. Se transforma en mujer bella para atraer a los guerreros y luego devorarlos, tras previo envenenamiento. En grupos de 1d10+1.

Estirge

Pequeño duende volador con afilado pico y patas que atacan a los viajeros de los bosques para succionarles la sangre. Una vez se hayan agarrado a un personaje, no le soltarán hasta la muerte de uno de ambos. No son vampiros.

Kraken

Pulpo gigante que ataca a las embarcaciones con sus tentáculos

Batrug

De 1,10 a 1,20 metros de altura, 50 Kg de peso, delgado, nervudo y con grandes garras y colmillos

Bestia

Persona criada en ambiente salvaje que no ha podido desarrollar todas sus capacidades, por lo que se siente hostil hacia los demás.

5. Criaturas y otras razas

Casi no poseen inteligencia. Tamaño y peso como las demás personas, pero son peludos y de un color grisáceo.

Formorian

Persona deforme obligada a vivir cautiva en celdas. Su aspecto es tan horrible que verla causa una pérdida de 1d4 puntos de EQM. Su inteligencia es muy parecida a la de un niño de corta edad, pero son crueles y sanguinarios con sus enemigos.

Banshee

Bruja deforme que usa como arma su espantoso aullido. Este aullido deja al blanco que se encuentre en un radio de 3 metros aturdido durante un asalto. En cambio solo puede usar su grito un máximo de 3 veces al día pues de usarlo más a menudo quedaría convertida en piedra de por vida.

OTRAS RAZAS

Existen un buen número de razas que son típicas en los juegos de rol de fantasía medieval, y otras que son inventadas expresamente para historias futuristas o incluso para historias de fantasía que transcurren en nuestro mundo.

Aquí haremos referencia a las más comunes de las habituales en relatos de literatura fantástica más otras que son explicadas con más detalle en **DALGOR**, el suplemento de Espada y Brujería de **UNIVERSO**, o bien en **Space Opera: La conquista del Universo**.

Para crear personajes pertenecientes a otras razas se deben obtener primero las características de un personaje como si fuera humano.

Después se le añaden a las características obtenidas los modificadores siguientes:

Con esos valores de modificación a las características se generan los valores de las habilidades.

Es necesario tener en cuenta además que estas razas pueden tener capacidades de las que los humanos carecen:

a) Enanos: Les gusta vivir en las montañas, en cuevas, etc. Son mantenedores sin excusa de sus lazos familiares. Muy resistentes a frío y calor. Pueden ver muy bien en la más completa oscuridad hasta 3 metros, y hasta 30 si existe un mínimo de luz. Siempre llevan largas barbas. Les gusta el oro y la riqueza, así como la buena comida y bebida. Son testarudos y orgullosos. Por alguna razón desconocida, pero relacionada con la naturaleza de esta raza, los enanos no pueden practicar la magia.

b) Elfos: No duermen. Necesitan meditar regularmente (2 horas/día). Buena visión en oscuridad relativa (hasta 30 metros). Con oscuridad absoluta no ven. Es la única raza además de los humanos que pueden aprender magia. Un elfo siempre entablará combate con un personaje del mal. No puede reaccionar de otra manera.

c) Orcos: Pueden pasar hasta dos días sin descansar. A plena luz del día sus maniobras sufren un modificador negativo de -30. Su visión es como la de los enanos. Destruyen y luchan por placer.

d) Duendes: son una raza pequeña y revoltosa que vive en los bosques. Tienen un tipo de magia que se transmiten por generaciones y que sólo ellos conocen.

Obtienen la energía mágica de la tierra, y por ello tienen una buena relación con los Dendross. No tienen profesión, aprenden 1d4 habilidades cada uno.

	Enanos	Elfos	Orcos	Duendes	Dendross	Eolian
FUE	+10	-10	+20	-30	+15	-10
CON	+15	-	+20	-15	+15	-10
AGI	-15	+10	-	+25	-20	-
INT	-	-	-20	-	-	-
PER	+5	+10	-	+20	+10	+10

5. Criaturas y otras razas

e) Dendross: son una especie vegetal con aspecto humanoide, aunque pueden disimularse perfectamente en el interior de un bosque o de una zona arbolada. Localizarles en estas circunstancias tienen un modificador -50. Están ligados a las tierras boscosas o fértiles en general. Pierden 1d10 puntos de vida por cada día que no pueden mantenerse unidos a un suelo fértil. Si las condiciones son de calor y sequedad extremas pueden perder incluso 3d10 puntos de vida diarios.

Generalmente son bastante independientes, a pesar de que su población es muy reducida. Prácticamente se conocen entre sí todos los miembros de la especie.

Son extraordinariamente esquivos con miembros de otras razas, con los que raramente mantienen tratos, a excepción de los duendes y los elfos. Su vida media es de 200 años y tienen un desplazamiento muy lento. No tienen profesión. Cada uno de ellos aprende 1d4 habilidades.

f) Eolian: son una especie también poco frecuente. Viven en las zonas montañosas formando colonias. Su peso es un 70% del de un humano normal.

Son especialmente ágiles y perceptivos. Pueden transportar en vuelo un peso igual a su fuerza. Mientras vuelan avanzan a una velocidad de 70 km/hora.

No mantienen muy buenas relaciones con el resto de las razas, para las que son extraordinariamente desconfiados.

g) Bellikenn-kai (Space Opera): Son una raza humanoide que en su pasado fué una de las civilizaciones más avanzadas de la galaxia. Sus sentimientos xenófobos acabaron por degenerar la cultura, precipitándoles en una guerra civil que sumió a su planeta natal en la barbarie que duró hasta el momento en que los terrestres contactaron con ellos. Los varones tienen la piel violeta-rojizo y las hembras grisácea. Ambos sexos carecen por completo de vello corporal.

h) Tertianos (Space Opera): Otra de las razas evolucionadas a partir de los efectos producidos por el mutágeno Evol XX. Su piel es oscura y su cabello perfectamente blanco. Sus ojos son exclusivamente pupila para soportar la intensidad lumínica de los soles de su sistema origen.

i) Ekson (Space Opera): Raza humanoide, primer



5. Criaturas y otras razas

encuentro extraterrestre de la Federación Terrana. Son muy independientes y se organizan en colonias autónomas confederadas. Su cultura se encuentra muy volcada hacia el arte y la filosofía. Tienen una estructura social con dos clases muy marcadas.

	Bellikenn-kai	Tertianos	Ekson	Kirselian
FUE	+15	-15	-	+5
CON	+15	-	-	-
AGI	-	+15	-	-
INT	-20	-	-	-10
PER	-	+25	-	+20
APA	-10	+25	-	-10

respectivamente mayor o menor en la raza que se está creando.

Por ejemplo: Supongamos que queremos crear una raza alienígena que habita en una región boscosa de un planeta que gira en torno a la estrella Altair. Es una raza primitiva, de complexión más débil que la humana, no muy evolucionada, con una cola que les ayuda todavía a mantener el equilibrio cuando se sustentan sobre dos patas (lo cual no ocurre siempre). La cola puede ser utilizada como arma en combate, causando un daño de 1d10. Los modificadores a las características podrían ser:

j) Kirselian (Space Opera): Nómadas espaciales que viven en gigantescas estaciones espaciales. Jamás se asientan en tierra firme. Son conocidos como extraordinarios pilotos. Su sociedad marca una diferenciación muy fuerte entre los sexos.

FUE	-10
CON	-5
AGI	+10
INT	-15
PER	+5
APA	-10

Aunque las profesiones de cada personaje marcan generalmente las características más altas de éste, el director de juego debe también tener en cuenta que la raza influye necesariamente en la ordenación de las características. Por razas, las características más importantes son:

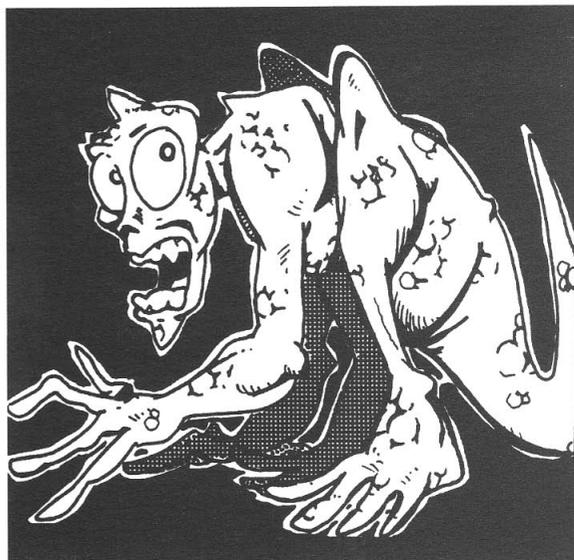
Humanos	FUE,CON
Enanos	FUE,CON
Elfos	PER,APA
Orcos	FUE,CON
Duendes	PER,AGI
Dendross	FUE,PER
Eolian	AGI,PER

Habría que añadir además la característica de la cola por si existe la ocasión en que se plantea un combate cuerpo a cuerpo.

Crearíamos un personaje humano. Supongamos que Aaop, que es el nombre del alienígena, es un miembro común de su tribu. Lo podemos identificar con un Aventurero. A continuación le añadimos a sus características los modificadores correspondientes a su raza y la creación de las habilidades seguiría como cualquier otro personaje.

Si se quieren inventar otras razas, tanto para el pasado, presente o futuro, solamente hay que seguir el procedimiento de crear una tabla como la anterior en la que se valore la raza en relación con los humanos.

Si se pretende que los personajes de otras razas mantengan cierto equilibrio con los personajes humanos debe tenerse en cuenta una regla muy sencilla: LA SUMA DE LOS MODIFICADORES A LAS SEIS CARACTERÍSTICAS DEBE SER CERO. Si esta suma es superior o inferior a cero, esta desviación indica un potencial medio



6. ROBOTS

En diferentes épocas y lugares se han desarrollado tipos muy distintos de robots. Aunque existe un número incontable de modelos, se acostumbra a agruparlos en cinco clases, de la A a la E:

CLASE A - Básicos. Se les encomiendan tareas simples. Entienden el lenguaje humano, como todos los robots, pero no puede hablar. Son máquinas con una inteligencia limitada, que se encuentran frecuentemente como asistentes domésticos o en funciones similares.

CLASE B - Ampliamente utilizados con fines coloniales. Realizan aplicaciones simples de mantenimiento. Mecánica, minería, agricultura, terraformación. Un caso particular de esta clase son los Multirobots, consistentes en una unidad clase B y de 2 a cinco unidades clase A. Los multirobots se emplean frecuentemente en labores mineras y agrícolas. La unidad B coordina a las de clase A.

CLASE C - Avanzados. Tareas técnicas avanzadas. Tienen generalmente a su cargo funciones técnicas especializadas. Se les puede ver frecuentemente en plantas de energía, vigilancia y reparación de instalaciones delicadas.

Los robots de clases B y C tienen una especialización técnica principal con un nivel de habilidad del 90% y una secundaria con un nivel de habilidad del 55%.

CLASE D - Cyborgs. Generalmente en tripulaciones. Consisten en un endoesqueleto metálico recubierto de tejido vivo. No son

reconocibles a primera vista como robots. Son extraordinariamente útiles en una nave espacial, y en misiones de exploración. Su compenetración con los humanos es la más alta de todas las clases.

Los robots de clase D tienen 3 habilidades principales (90%) y dos secundarias (55%).

CLASE E - Militares. Androides de combate. Tareas de reconocimiento, asalto, operaciones especiales, y en general en operaciones tácticas en ambientes peligrosos, etc. Son una versión potenciada físicamente de los anteriores, pero a diferencia de la Clase D, no necesitan ser inteligentes ni disponer de apariencia similar a la humana. De todas las clases son la única que no tiene restricciones a la hora de causar daño a seres vivos.

Los robots de clase E tienen las siguientes habilidades:

Rifle Laser	85%
Pistola Laser.....	100%
Fusil de Plasma.....	75%
Explosivos	40%
Conducir Vehículo.....	70%
Cibernética.....	65%
Computadoras	60%

Los robots serán siempre personajes controlados por el director de juego pues su comportamiento debe ser extremadamente imparcial y lógico, excepto quizá los de clase D.

NOTA IMPORTANTE: Los robots nunca suben de nivel.

Características de los robots

	CLASE DE ROBOT				
	A	B	C	D	E
FUE	50	80	70	100	140
CON	50	80	100	120	180
AGI	40	50	50	80	80
INT	30	40	60	80	40
PER	50	60	80	100	120
APA	Mecánica	Mecánico	Humanoide	Cyborg	Humanoide
P. VIDA	25	40	50	60	90

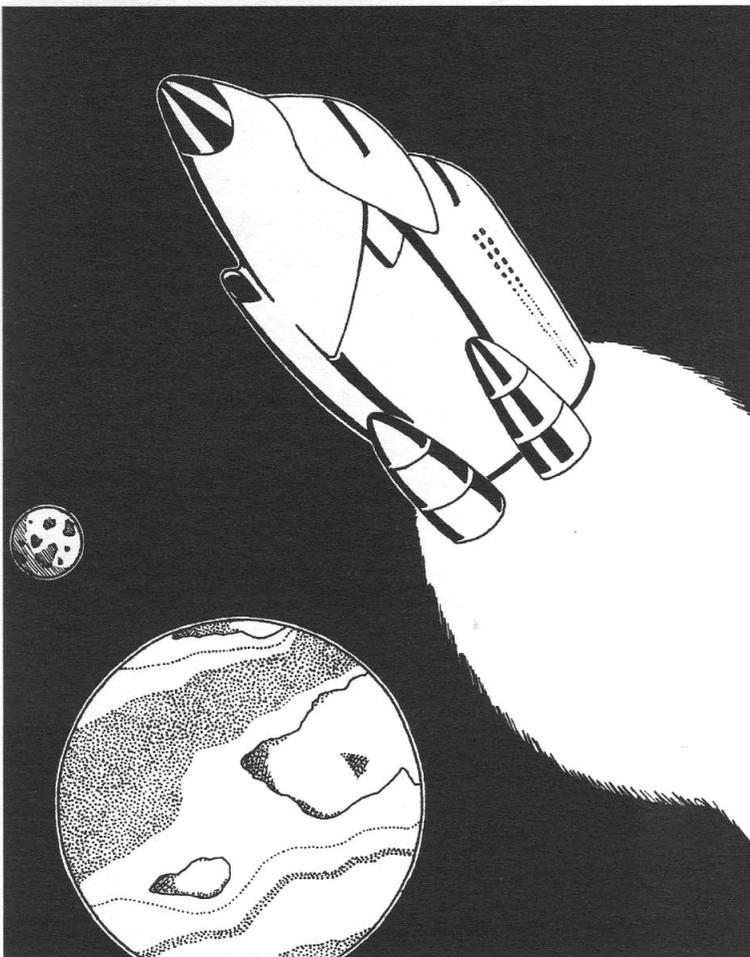
7. VIAJES ESPACIALES

A partir de la segunda mitad del siglo XX la humanidad comenzó a expandirse por el espacio.

En un principio se trataba solo de viajes de exploración a los planetas más cercanos, luego vinieron las estaciones espaciales, las bases permanentes...

Los viajes se continuaron haciendo dentro del Sistema Solar (Terra), hasta el descubrimiento del salto hiperespacial. La tecnología que se desarrolló permitió ir todavía más allá, a sistemas remotos.

Hubo muchos problemas al principio. Muchos experimentos fracasaron, y las dificultades que debieron superarse fueron grandes, pero finalmente la Humanidad dió el salto más allá de la estrella que la vió nacer.



HIPERSUEÑO

Puesto que el organismo humano no es capaz de soportar la discontinuidad espacio-tiempo que supone un salto hiperespacial, es necesario que los personajes se encuentren dentro de las llamadas Cámaras de Hipersueño durante este salto. El tiempo que transcurre para el individuo en uno de estos saltos es virtualmente cero. No se aprecian efectos relativistas.

Desgraciadamente no siempre las cámaras del hipersueño funcionan correctamente. En cada salto el jugador debe hacer una tirada de 1d100 para saber si la cámara ha fallado durante el salto. Si la tirada sale de 98 a 00 el jugador habrá muerto durante el salto.

REGLA OPCIONAL:

En muchas historias de ciencia ficción de género Space Opera se ignoran los efectos de salto hiperespacial. El director de juego tiene la última palabra en cuanto a este tema, pero debe cuidar de que el universo que cree sea lo más consistente posible.

El destino de un salto hiperespacial es fijado por un miembro de tripulación que responde al nombre de Navegante. El coste en energía de un salto es independiente de la distancia recorrida, aunque existen limitaciones a la misma.

NAVES MILITARES Y CIVILES

Existen varios tipos generales de naves espaciales con funciones bien distintas. Aunque la siguiente clasificación es orientativa, en términos generales se puede decir que es una muestra representativa de lo que se puede ver en el espacio.

Entre las naves capaces de saltar al hiperespacio el límite de distancia es de 6 sistemas máximo. Se desconoce cual es la razón física que impone la limitación. El recorrido de distancias superiores a 6 sistemas debe hacerse

7. Viajes espaciales

Características generales de las naves					
Tipo	Nave	Tamaño	Veloc.		Características
			Subluz	Inercia	
Militares	Fragata	Medio	4	60	Nave de combate multimisión. Tiene una tripulación compuesta por 5 personas. Puede transportar hasta 150 personas con su equipo ligero o menos personas si se lleva equipo más pesado. Dispone de 1 lanzadera y 5 cazas.
	Crucero	Grande	2	75	Nave de combate y superioridad espacial. No está concebida para transportar personal ni material. Dispone de 3 lanzaderas y 20 cazas.
	Transporte	Medio	2	75	Nave para transporte de personal militar y equipamiento de toda índole. Puede transportar hasta 500 personas con material ligero y el material mediano y pesado de campaña. Dispone de una lanzadera y 5 lanzaderas adaptadas a desembarco de tropas.
	Caza	Pequeño	6	25	Tripulación 1 a 3 personas, según modelos. No puede transportar carga ni pasaje. No puede realizar saltos al hiperespacio, pero puede entrar en atmósferas planetarias.
Civiles	Carg. Ligero	Medio	4	35	Nave de transporte más común. Puede embarcar hasta 50 toneladas de mercancías. Tripulación mínima de 2 personas. Una lanzadera. Puede penetrar en atmósfera.
	Carg. Pesado/Grande		2	50	Puede transportar hasta 200 toneladas de carga útil. Tripulación mínima de 5 personas. Una lanzadera.
	Pasajeros	Pequeño	4	50	Versión de transporte de pasaje del Carguero Ligero. Puede penetrar en atmósfera. Una lanzadera.
	Exploración	Pequeño	3	40	Versión avanzada del Carguero Ligero. Puede penetrar en atmósfera. Una lanzadera. Sistemas de comunicaciones y sensores potenciados. Computadora científica
	Lanzaderas	Pequeño	4	35	Transportes multiusos subluz. Muchas versiones distintas, dependiendo de la función a realizar. Existen versiones militares ligeramente armadas.

mediante saltos sucesivos, que generalmente se programan en la computadora de la nave, que se encarga de realizar las maniobras subluz adecuadas entre salto y salto, pues un salto debe realizarse desde un punto donde los efectos gravitatorios de los cuerpos del sistema no se hagan notar más allá de determinados niveles. Existen naves que se mueven dentro de los sistemas, y que no están capacitadas para llevar a cabo el salto al hiperespacio. Estas naves responden al nombre genérico de Lanzaderas.

Son vehículos ligeros de transporte que no van armados. Pueden penetrar en atmósferas planetarias y transportar hasta 30 personas con material ligero.

7. Viajes espaciales

VIAJE HIPERESPACIAL

Mediante la utilización de elaborados mecanismos físicos, existe la posibilidad de viajar de un punto a otro del espacio. Para ello es necesario abandonar temporalmente el espacio normal y entrar durante ese tiempo en un tipo de espacio especial, conocido como hiperespacio.

Los encargados de proporcionar el impulso hiperespacial son los motores de salto de la nave. A pesar de que estos motores y las computadoras de a bordo son sistemas muy seguros, no existe la certeza absoluta de que el salto tenga un éxito total.

Con cada salto hiperespacial el DJ debe hacer una tirada en la siguiente tabla, para saber cual es el resultado del salto:

01-94	Salto correcto
95-97	El salto ha producido daños en algún punto de la nave. Consultar la tabla de localización de daños del apartado siguiente (Impactos en combate espacial). Esa sección habrá resultado completamente destruída. Los personajes que se encontrasen en esa sección han resultado muertos.
98-99	La nave no ha sufrido daños, pero el salto se ha realizado de forma incorrecta. La nave no se encuentra en el sistema al que se dirigía, y los sistemas de orientación de la nave han quedado temporalmente fuera de servicio. El DJ determina cual es la nueva posición.
00	Destrucción total de la nave debido a una discontinuidad en el hiperespacio. Los restos de la nave se encontrarán en el sistema de destino. Toda la tripulación ha resultado muerta.

La tabla es, como siempre, orientativa. El DJ puede establecer modificadores si considera que el salto no se realizó en unas condiciones aceptables, por ejemplo si se entró en el hiperespacio demasiado cerca de una masa considerable (planeta, estrella, etc.) o si los

motores hiperespaciales estaban dañados (alcanzados en algún combate, etc.).

Mientras la nave se encuentra en el hiperespacio no puede combatir ni utilizar sus sistemas de comunicaciones ni scanners.

COMBATE ESPACIAL

Para explicar las formas de resolver las situaciones en las que se producen combates en el espacio es necesario hacer algunas consideraciones.

El combate en el espacio se resuelve teniendo en cuenta varios factores: El armamento empleado, la habilidad del piloto, y la habilidad de los artilleros.

Alcance

Para poder combatir dos naves, deben, en primer lugar, estar a distancia para poder hacerlo. El tiempo que una nave tarda a estar a distancia de alcance de otra en el espacio normal depende de la diferencia de velocidades subluz entre la nave atacante y la atacada:

Dif. Velocidades

Subluz	Asaltos
6	1d4
5	1d4
4	1d6
3	1d6
2	1d8
1	1d10
0	Especial

Especial: Los dos capitanes deben enfrentar sus respectivas habilidades "Pilotar nave espacial". Si el capitán perseguidor consigue vencer, dará alcance al perseguido en 1d10 asaltos.

Durante el tiempo de aproximación de otra nave las medidas que suele tomar la tripulación son: realizar scanners de la otra nave para determinar su naturaleza y armamento, desplazarse a sus posiciones de combate, ponerse trajes de vacío, etc.

7. Viajes espaciales

Impacto

Para conseguir impactar sobre una nave enemiga se deben tener en cuenta tres parámetros: habilidad del piloto atacado, habilidad del piloto o artillero atacante e inercia de la nave atacada. Los valores de la inercia se pueden consultar en la tabla de características generales de las naves.

Por cada disparo realizado se hace una tirada en la que se suman la habilidad del atacante ("Armas militares" si se trata de un artillero en una nave grande o media y "Pilotar Nave" si se trata de una nave pequeña) con la inercia de la nave, y se le resta la habilidad del piloto atacado. Esto representa la intención del piloto atacado de esquivar el disparo enemigo.

$$\% \text{ Probabilidad impacto} = \frac{\text{hab. atacante} + \text{inercia} - \text{hab. atacado}}{100}$$

El piloto atacado puede realizar tantas maniobras de esquivas como acciones por asalto tenga, para esquivar los disparos procedentes de las naves que él juzgue oportuno. A partir de que sus acciones por asalto se han agotado el porcentaje de probabilidad de impacto es la suma de la habilidad del atacante más la inercia de la nave. Las pífias se consideran errores de tiro sin mayores consecuencias.

En el caso de que no existan a bordo suficientes tripulantes que puedan desempeñar el puesto de artillero (es decir que no posean la habilidad "Armas militares: Artillería de nave") pueden agruparse bajo un mismo artillero más de una posiciones de combate, pero con alguna restricción: que no podrá realizar más disparos que el número de acciones por asalto que posea y que las armas que se agrupan no podrán ser de tipos distintos.

Daños

Las naves espaciales disponen de unos campos de protección para su defensa. Estos campos se conocen normalmente como "Escudos" o "Pantallas deflectoras". Los daños causados en un combate recaen inicialmente sobre los escudos. Una vez que la protección de los escudos ha caído, los daños comienzan a producirse sobre el casco de la nave, y a continuación las distintas secciones de la nave quedan desprotegidas.

DATOS DE COMBATE DE LAS NAVES

Tipo Nave	Nº	Sist. Armas	PV Esc.	PV Cas.
Fragata	1 3	Torpedo Las. Med.	150	60
Crucero	2 4 2	Torpedo Las. Med. Las. Pes.	200	90
Trasporte	2	Las. Med.	125	60
Caza	2	Las. Lig.	45	20
Carg. Ligero	2	Las. Med.	120	55
Carg. Pesado	4	Las. Med.	120	55
Pasajeros	-	-	75	35
Exploración	1	Las. Med.	90	50
Lanz. Civil	-	-	50	20
Lanz. Militar	2	Las. Lig.	70	20

Los daños causados por cada uno de los distintos sistemas de armas son los siguientes:

Torpedos.....	10d10+20
Misil	6d10+15
Laser Ligero.....	6d10
Laser Medio.....	6d10+20
Laser Pesado	8d10+20

Regla opcional: Localización del impacto

Se recomienda utilizar esta regla sólo sobre naves de tamaño medio o grande. Las pequeñas quedan automáticamente destruidas al terminar sus PV de escudo y casco.

Una vez que los PV de los escudos se han agotado, es posible saber en qué lugar de la nave se recibe el impacto. La sección alcanzada quedará destruida y la parte de la tripulación que se encuentre en ella resultará muerta a menos

7. Viajes espaciales

que consiga obtener un crítico en CON y además vista un traje de vacío.

Para localizar el impacto se hace una tirada de 1d100. Si el resultado es imposible (destrucción de motores hiperespaciales en una lanzadera, por ejemplo) debe repetirse la tirada. Si el resultado repite algún resultado anterior el impacto se ha producido, pero carece de efecto.

Localización de impactos en combate espacial

1d100	Consecuencias
01-20	Bodega de carga destruída. Toda la carga o tropas que se transporten han resultado destruídas
21-40	Cubiertas destruídas. Los pasajeros o tripulantes en sus camarotes han resultado destruídos.
41-60	Hangares. Las plataformas de aterrizaje y despegue de naves auxiliares, así como estas naves han sido destruídas. Ninguna nave auxiliar podrá aterrizar ni despegar de esta nave.
61-80	Motores hiperespaciales. La nave no podrá saltar al hiperespacio. Los miembros de la sección de ingeniería han sido destruídos.
81-84	Motores de maniobra. La nave queda sin motores para moverse en el espacio normal, comienza a caer hacia el planeta o estrella más próxima contra el que impactará en 1d100 minutos. Una excepción es que la nave se encontrara en órbita y no hubiera realizado ninguna maniobra después de estacionarse, en cuyo caso no comienza a caer.
85-88	Puente. Todos los sistemas de dirección de la nave destruídos, incluida la computadora. La nave queda fuera de control. La tripulación dispone de 1d6 días de soporte vital. No se pueden efectuar comunicaciones con el exterior a menos que se disponga de equipos de comunicaciones independientes

del de la nave. Los oficiales de puente han sido destruídos.

89-92	Una de las posiciones de fuego y su artillero han sido destruídos. El atacante elige la posición destruída.
93-95	Comunicaciones/Scanners destruídos. No se pueden emitir ni recibir comunicaciones ni utilizar los scanners. No hay efectos sobre la tripulación.
96-97	Rayo tractor destruído. No hay efectos sobre la tripulación.
98	Dispositivo de ocultación destruído. No hay efectos sobre la tripulación.
99	Transportador destruído. No hay efectos sobre la tripulación.
00	Reacción en cadena que provoca una destrucción total. Todos los tripulantes muertos.

En el suplemento Space Opera podrás encontrar un sistema de juego de guerra para combate espacial que te permitirá llevar a cabo combates con flotas espaciales completas.

Ejemplo: La "Masarik II", una fragata terrestre, huye desordenadamente tras la batalla que en 2193 tuvo lugar en Norax V contra la Confederación Ekson. Saltando al hiperespacio ha conseguido llegar hasta el sistema Nelvana. Al llegar los scanners emiten una alerta de proximidad: un crucero y una fragata ekson se encuentran ya en el sistema, y comienzan rápidamente la persecución. El crucero no puede competir en velocidad con la fragata, por lo que quedará atrás en la persecución. La fragata ekson tiene la misma velocidad que la Masarik, por lo que se enfrentan las habilidades de los dos capitanes. El capitán de la Masarik tiene un 82% de "Pilotar nave espacial", mientras que el de la fragata ekson tiene 91%. Así pues el terrestre debe obtener una tirada inferior en 91-82=9 puntos al ekson. Lanzando dados el ekson obtiene un 64 y el terrestre un 62 por lo que vence el ekson. Estará sobre la Masarik en 1d10=5 asaltos.

7. Viajes espaciales



El capitán de la Masarik establece alerta roja y ordena a su navegante que comience a realizar los cálculos para volver a saltar a otro sistema, dada la notable inferioridad de condiciones.

Los scanners avisan de que las dos naves ekson han lanzado 5 cazas (velocidad subluz 6; diferencia de velocidades=6-4=2; estarán a distancia de alcance en 1d8=3 asaltos.

El capitán terrestre advierte el peligro, pero ante la proximidad del salto al hiperespacio decide conservar sus cazas en la bodega y aguantar el ataque ekson, si llega a producirse.

El navegante va a disponer de estos 3 asaltos para realizar otras tantas tiradas de "Ciencia: Astronavegación" y realizar con éxito los cálculos.

Tiene un 65% en esta habilidad. Lanza los dados por primera vez y obtiene un 68, por lo que falla.

Mientras tanto en el exterior los cazas ekson siguen aproximándose.

El navegante vuelve a lanzar dados, pero obtiene un 99 (pifia). Todos sus cálculos se han perdido. El DJ decide que a causa de este error deberá pasar 3 turnos recomponiendo sus ideas antes de volver a lanzar.

Durante esos 3 turnos los cazas ekson siguen aproximándose, y llegan en dos de ellos a alcance de la fragata terrestre.

El capitán terrestre ordena a sus artilleros que se preparen para disparar sus lasers medios.

Los cazas están guiados por pilotos ekson con un 75% en Pilotar Caza, mientras que el capitán de la Masarik tiene un 82%, como vimos antes. La inercia de una fragata es de 60.

Cada uno de los cazas dispara sus 2 lasers ligeros, por lo que se producen 10 disparos simultáneos.

El porcentaje de impacto es de: $75+60-82=53\%$ para los 2 primeros (el capitán tiene 2 acciones por asalto) y de $75+60=135\%$ para los 8 restantes. Los resultados al lanzar dados dan: 15, 62, 66, 36, 49, 89, 99, 10, 09 y 46. Todos los disparos han impactado excepto el segundo y el séptimo. Los daños producidos por 8 impactos de laser ligero son $8 \times 3 \times 10 = 148$ puntos de daño. Los escudos de la Masarik pueden absorber 135 puntos y el casco 60, que queda con $195 - 148 = 47$ PV.

FICHA DE NAVE ESPACIAL

DATOS GENERALES

Nombre _____
 Capitán _____
 Tipo _____
 Origen _____
 Inercia _____

SISTEMAS DE A BORDO

Hangares
 Motor hiperespacial
 Motor subespacial
 Torpedos.....()
 Misiles()
 Lasers ligeros()
 Lasers medios()
 Lasers pesados.....()
 Comunicaciones/Scanners
 Rayo tractor
 Dispositivo de ocultación
 Transportador

SISTEMAS DEFENSIVOS

MAX ACT
 Escudos()...()
 Casco()...()

NAVES AUXILIARES

Cazas()
 Lanzaderas()

OBSERVACIONES

Los artilleros terrestres hacen fuego. Su porcentaje de éxito es del 70%, y la inercia de los cazas es de 25. La probabilidad de impacto es de $70+25-75=20\%$. Como disponen de 3 lasers medios y 1 torpedo lanzan 4 veces: 40, 23, 98, 20. El último disparo, un torpedo, impacta en

7. Viajes espaciales

uno de los cazas causándole $8d10=46$ puntos de daño. El caza puede soportar 25 puntos en los escudos y 20 en el casco, por lo que sus defensas han sido abatidas y el caza ha sido destruido.

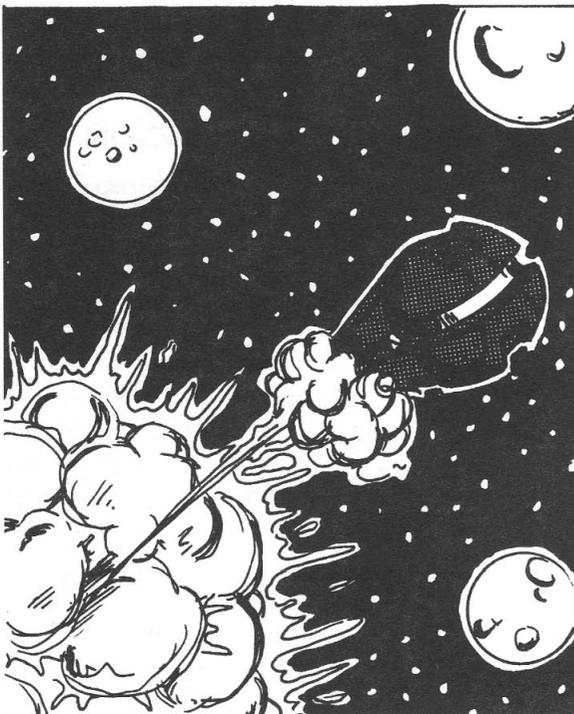
El navegante vuelve a realizar su tirada, obteniendo esta vez un 39, por lo que consigue calcular el siguiente salto.

Mientras la fragata ekson dispara un torpedo sobre la Masarik, y envía una transmisión solicitando rendición incondicional. Los artilleros ekson tienen un porcentaje de "Armas militares" de 65%. La probabilidad de éxito del disparo es: $65+60-82=43\%$. El resultado de la tirada de dados es un 95 (fallo). El capitán de la Masarik, ya sin escudos y con 47 PV en el casco, ordena el salto inmediato al hiperespacio.

CAPSULAS DE SALVAMENTO

Las naves espaciales suelen disponer de pequeñas cápsulas automáticas de salvamento. Normalmente las naves de tamaño pequeño carecen de ellas, las de tamaño medio disponen de dos y las de tamaño grande de cuatro o más.

En ellas pueden viajar hasta 4 personas. La cápsula es completamente automática, y transporta a los supervivientes al planeta más próximo, sea éste del tipo que sea.



SISTEMAS PLANETARIOS

Los sistemas planetarios suelen estar compuestos de una o varias estrellas alrededor de las cuales orbitan planetas con sus satélites y asteroides.

Es tradicional nombrar a los planetas siguiendo un orden de proximidad a la estrella que orbitan. Por ejemplo: el cuarto planeta más próximo a la estrella Nelvana se denomina Nelvana-IV si no tiene un nombre local. Los sistemas contienen diversos tipos de planetas que se han clasificado normalmente de la siguiente manera:

a) **Planetas Habitables:** Presentan las características propias de la Tierra: Atmósfera respirable, temperaturas apropiadas para la actividad humana y abundancia de agua. En ellos los humanos pueden vivir indefinidamente sin ayuda de soportes vitales ni suministros exteriores.

b) **Planetas Terraformables:** Permiten la vida humana en condiciones especiales provocadas por algún tipo de restricción: atmósferas no respirables, imposibilidad de sustentar una colonia si no es recibiendo suministros del exterior, etc. Generalmente presentan un solo factor condicionante. Generalmente son colonizados tras períodos más o menos largos de geoformación, operación llevada a cabo por equipos de Ingenieros Planetarios.

c) **Planetas No Habitables:** La vida en estos planetas es imposible. No tienen atmósfera o esta no es respirable, la gravedad es excesiva o muy baja, etc. Pueden instalarse en ellos bases permanentes, que deben estar aisladas del medio y aprovisionadas regularmente desde el exterior.

d) **Gigantes de gas.** En ellos no existe superficie sólida. Su tamaño es descomunal en comparación con los otros tipos de planetas. Se encuentran siempre en las zonas exteriores de los sistemas, al revés que los anteriores tipos. Muchas veces cuentan con satélites que giran a su alrededor y que tienen tamaños comparables a los de los tipos anteriores.

e) **Asteroides:** Son cuerpos pequeños (desde milímetros hasta unos kilómetros) que orbitan alrededor de una estrella. Suponen un problema para la navegación y en ocasiones provocan accidentes.

7. Viajes espaciales



COMUNICACIONES

Las comunicaciones con otros sistemas son solo posibles con naves dentro del mismo cuadrante. Los sistemas de repetición de señal pueden trasladar el mensaje más lejos, pero el retraso comienza a ser importante en este caso.

Los scanners permiten sondear naves y planetas en el sistema en que la nave se encuentra, revelando todo tipo de datos de interés científico y táctico.

TELETRANSPORTE

El teletransporte consiste básicamente en la transferencia de materia en forma de energía. Se utiliza para trasladar en el espacio la materia.

Algunas naves espaciales, estaciones espaciales e instalaciones en tierra cuentan con el equipo necesario para llevar a cabo las operaciones de teletransporte, el transportador.

La operación de teletransporte se ve interferida por la existencia de campos magnéticos intensos en la zona donde se realiza el transporte, por lo que es necesario hacer lecturas previas de estas zonas para comprobar la existencia de lo que se denomina una ventana que permite realizar un teletransporte. El teletransporte se realiza a unas coordenadas concretas del espacio. La existencia de malas condiciones de lectura de los scanners pueden dar como resultado la equivocación a la hora de determinar las coordenadas de destino, con lo cual se puede transportar a personas dentro de la superficie de planetas, al espacio exterior, etc, siempre con resultado de muerte.

El uso poco cuidadoso del teletransporte puede ocasionar la pérdida de la información que codifica la estructura molecular del objeto transportado, por lo que la reconfiguración en destino se realiza ya erróneamente. Esto es lo que ocurre en presencia de campos magnéticos intensos.

Resultado de un teletransporte:

CONDICIONES	EXITO
Buenas	99%
Campo magnético moderado	60%
Campo magnético intenso	25%

Las consecuencias de un error en la teleportación son de deformación del ser vivo transportado o incluso de muerte, y de desfiguración para un objeto (inutilizable si es algún tipo de mecanismo).

Un personaje que se encarga de manejar los controles de un transportador debe siempre consultar las condiciones existentes (preguntando al director de juego) antes de realizar una de estas operaciones.

RAYOS TRACTORES

Muchas naves y estaciones espaciales disponen de rayos tractores, dispositivos que permiten atraer hacia una nave algún objeto que caiga dentro de su área de influencia (a corta distancia).

Las naves llevan rayos tractores con potencia en proporción a su tamaño (ver tabla sobre características de las naves), por lo que las naves con tamaños mayores pueden atraer hacia sí a otras naves con tamaños menores, pero no iguales o mayores. Las naves de tamaño pequeño carecen de rayos tractores.

Sóloamente un crítico en Pilotar Nave Espacial puede librar a una nave de ser atraída por un rayo tractor.

DISPOSITIVOS DE OCULTACION

Algunas culturas han alcanzado un nivel tecnológico que les permite dotar a sus naves de unos dispositivos que las hacen invisibles a las otras naves. Estos sistemas se conocen como dispositivos de ocultación.

Una nave con dispositivo de ocultación es invisible también a otras naves con dispositivos de ocultación, y descubre su posición en dos casos concretos: al realizar algún disparo y al realizar una comunicación o utilizar sus scanners.

7. Viajes espaciales

ALIENIGENAS

La exploración del espacio por parte de naves terrestres ha dado como resultado el encuentro con otras razas, con las que existen relaciones de diverso tipo.

A pesar de que inicialmente las relaciones con otros seres inteligentes no fué muy amistosa, estas relaciones se fueron normalizando con el tiempo.

Entre las razas que se han cruzado con los humanos en la exploración de la galaxia pueden mencionarse los ekson, dacrónidas, siram y kirselian.

Si quieres tener más información sobre aventuras en el espacio, otras razas, guerras espaciales y exploración de la galaxia te recomendamos que consultes con el suplemento de **Space Opera de Universo**.

Si quieres crear una raza alienígena inteligente consulta el capítulo sobre Criaturas y Otras Razas. Para la creación de razas alienígenas no inteligentes puedes crear una nueva criatura.

GRAVEDAD

En situaciones donde la gravedad es limitada, o demasiado fuerte, el DJ debe poner modificadores a todas las acciones de movimiento del personaje.

A título de ejemplo se recomienda que los valores empleados en determinar el éxito de una acción de movimiento sea:

Gravedad moderadamente
más altaAGI-15

Gravedad moderadamente
más bajaAGI+15

Gravedad apreciablemente
más alta/baja.....AGI-30

Sin gravedad.....AGI/3

VIAJES EN EL TIEMPO

Existen varias formas de realizar un viaje en el tiempo. Aquí trataremos algunas, aunque no son todas las posibles ni mucho menos.

a) Máquinas del tiempo: Algunos científicos han realizado con éxito prototipos de máquinas capaces de realizar una traslación temporal. Se tienen referencias fraccionarias de alguno de estos experimentos llevados a cabo en el siglo XIX, y se sabe que actualmente diversos gobiernos experimentan al respecto. Una de estas máquinas puede llevar a cabo viajes hasta agotar su fuente de energía autónoma, generalmente algún tipo de acumulador. En una de estas máquinas puede programarse el destino temporal con un intervalo de minutos.

b) Drogas psicotrópicas: Al menos una sustancia, la cronotropina, permite la traslación en el tiempo de un conjunto de personas simultáneamente. Desgraciadamente no existe control sobre el destino temporal del viaje. Aunque se han realizado estudios científicos, no existen resultados concluyentes.

La capacidad de trasladar a varias personas que realizan la ingesta de dicha sustancia simultáneamente sigue siendo un misterio.

Existen estudios médicos que demuestran categóricamente los efectos nocivos del viaje temporal mediante el consumo de cronotropina.

c) Portales temporales: Bajo este nombre se reúnen varios tipos distintos de fenómenos que tienen como resultado un movimiento temporal. El destino temporal esta siempre determinado, es decir, existe un destino único para cada portal.

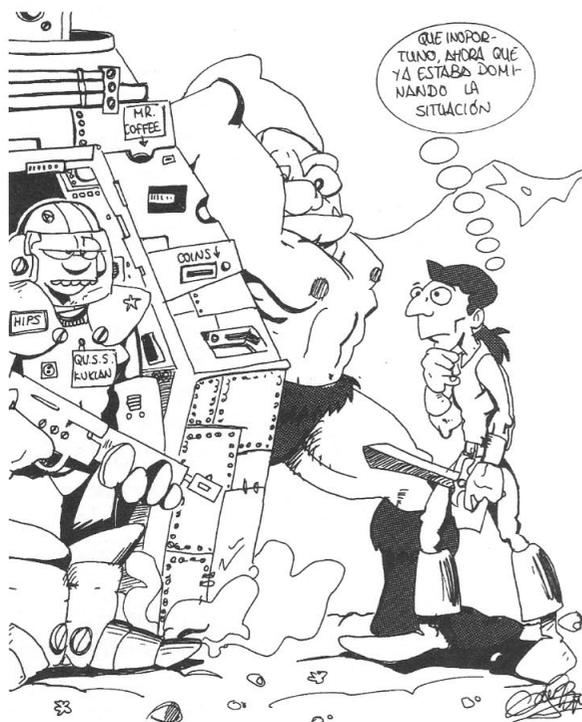
Ejemplos de portales conocidos son: Sueños, delirios producidos por enfermedades febriles, diversos objetos con propiedades especiales, tales como espejos, puertas o pozos.

d) Viajes a velocidades relativistas: El viaje a altas velocidades deforma el tiempo, de manera que mientras que para los ocupantes del vehículo relativista ha pasado cierto tiempo, para los observadores exteriores este tiempo ha sido mucho mayor.

e) Viajes hiperespaciales incorrectos han producido en ocasiones traslaciones temporales.

7. Viajes espaciales

Asimismo se ha comprobado la existencia de fenómenos extraños relacionados con alteraciones temporales en las desapariciones de barcos y aviones en el Triángulo de las Bermudas. Se han narrado también extrañas experiencias relacionadas con fenómenos de tipo religioso, como las de viajeros en el Tíbet y las observadas por participantes en ceremonias religiosas tribales en el norte de Méjico.



Al llevar a cabo un viaje temporal será necesario tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Las respectivas monedas no son canjeables. Diversos materiales como por ejemplo el oro o las piedras preciosas pueden utilizarse como medio de trasladar riqueza.
- Las profesiones en el origen y el destino temporales son las que corresponden, pero no hay transferencia de habilidades. Es decir, un personaje con habilidad "Arma corta" en el presente no adquiere la habilidad "Espada" cuando llega al pasado.
- Alterar el futuro ha demostrado ser una tarea extraordinariamente difícil, puesto que existe algo que los investigadores denominan "Inercia temporal" que hace muy difícil que aún cambiando el pasado se cambie el futuro. No obstante, si se consigue variar el desarrollo

de los acontecimientos de forma importante, se da lugar a la aparición de uno de los llamados "futuros paralelos".

- En diversas épocas existen comportamientos no permitidos y opiniones que es mejor guardarse.
- Dependiendo del método de viaje se podrá o no determinar el destino. Si no se puede o no se sabe a donde se vá, se puede consultar la siguiente tabla:

1d100	DESTINO
1-10	más de 600 años en el pasado
11-20	300+3d100 años en el pasado
21-30	100+2d100 años en el pasado
31-50	1d100 años en el pasado
51-70	1d100 años en el futuro
71-80	100+2d100 años en el futuro
81-90	300+3d100 años en el futuro
91-99	más de 600 años en el futuro
100	a discreción del DJ

- Los daños causados por viajar en el tiempo utilizando cronotropina o cualquier otra droga son de 1d10 puntos de vida PERMANENTES por viaje, y este daño se aplica en el mismo instante en que se llega a destino. Además el personaje que viaja en el tiempo pierde 2d10 puntos de EQM permanentemente en el primero de sus viajes.

8. Sólo para Directores de Juego

8. SOLO PARA DIRECTORES DE JUEGO

Este capítulo esta dedicado a aquellos de vosotros que en algún momento habeis decidido convertirlos en Directores de Juego.

No se trata de pontificar sobre cómo debe realizarla su labor un DJ, sino de dar ideas. Si ya eres un DJ quizás aprecies estas líneas. Te refrescarán la memoria. Si no lo eres todavía, pero te preparas para dar el salto, intentamos con ellas hacerte más fácil la prueba.



CREANDO UNA HISTORIA

Cuando te enfrentes a la tarea de escribir una historia que vas a presentar a los demás debes tener en cuenta varios puntos:

- Las historias deben estar bien documentadas, independientemente de la ambientación que le quieras dar a la partida. Es imposible que tengas todos los aspectos en cuenta, pero tener un poco de documentación o leer un libro sobre el tema dan mucha más

consistencia a la partida, además de ser de utilidad en el momento crítico (pero inevitable) en que tengas que empezar a improvisar.

- Todas las ambientaciones, por más espartanas que sean, tienen ciertos escenarios que se prestan a desarrollar sobre ellos escenas interesantes o incluso trepidantes. Cuando estés desarrollando esa ambientación no dejes de pensar en cómo puedes aprovecharlos.

- Por muy fantástica que sea tu historia debe ser creíble. Procura darle detalles realistas:

descripciones de los entornos, objetos, relaciones con otros acontecimientos de la misma u otras historias.

- Todo el mundo agradece los detalles de humor para romper el ritmo de la historia. Estos detalles deben ser muy contados, no más de uno o dos por historia.

- Encuentra siempre el punto de equilibrio entre investigación y acción. Esos son los dos ingredientes principales que debes poner en tu historia. Si tienes tendencia a cargar la mano en uno de ellos acabarás indefectiblemente por cansar a tus jugadores.

- Recuerda que escribes para que tus jugadores se lo pasen bien. Tienes que divertirlos. Utiliza la acción, la intriga, la risa. Piensa en ellos mientras escribes. Piensa en el módulo que a tí te gustaría jugar.

8. Sólo para Directores de Juego

- Una vez escrita tu historia planteatela desde el otro lado. Toma el punto de vista del jugador. Es muy fácil que hayas dado cosas por supuestas (tú inventaste la historia) pero los personajes pueden verse metidos en callejones sin salida (¡Y tú con ellos!).
- Debes medir con cuidado los ingredientes de tu historia, especialmente los personajes y el equipo. No cometas el error de permitir que todos sean tremendamente poderosos o con un equipo muy potente.
- La ambientación debe ser realista. Es patético llegar al interior de un laberinto subterráneo en el que nadie ha penetrado en más de 200 años y encontrarse allí con un pueblo de criaturas que vive de alimentarse de los incautos que se aventuran en las profundidades. ¿De qué se han estado alimentando en 200 años? ¡Por favor...!
- El climax final es importante. Nada más triste que acabar una buena historia con un lacónico "... y después de arrestar al malo se os entrega la recompensa prometida. Fin de la historia". La conclusión de la historia debería contener la consabida persecución, el salto al hiperespacio en el último momento o el derrumbamiento del laberinto. El director de cine francés Cecil B. Demille decía que "una película debe comenzar con un terremoto y subir en intensidad a partir de ahí". Esta fórmula está avalada por Steven Spielberg. Toma nota.
- Los jugadores no perdonan las acciones arbitrarias. No actúes de forma dictatorial. Hazles ver que existe una razón para lo que haces (la haya o no). No te exaltes. No acabes con tus personajes en un arrebato de furia. Los jugadores rehuyen a los DJ sangrientos y por el contrario saben apreciar a un DJ que actúa con justicia y seguridad.
- Calcula el número de jugadores que pueden jugar tu partida. Si tienes que elegir entre jugar con más jugadores de los calculados o menos, elige menos. Para hacer un cálculo de la forma más burda posible (kilos de carne y poco más) se pueden sumar los niveles de los personajes que van a participar. Estima de esa forma el número de personajes si no puedes hacerlo de otra manera. Una partida pensada para cinco jugadores de nivel 1 puede ser jugada por dos personajes de nivel 2 y uno de nivel 1, o uno de nivel 2 y otro de 3.
- Jugadores al borde de un ataque de nervios. Son los enemigos naturales del DJ. Existe una raza especial de reventadores de partidas. Algunos sólo piensan en disparar contra cualquier cosa que se mueva, otros se saben las reglas mejor que el autor del juego o son capaces de discutir la aplicación de las reglas durante horas. Es imprescindible que el DJ lleve las riendas de la partida. No dudes en invitar al sujeto a que abandone la partida si no le gusta tu forma de dirigir. Si has sido justo tu conciencia estará tranquila y el resto de los jugadores te lo agradecerá. No olvides que la última palabra es siempre del DJ.

DIRIGIENDO UNA PARTIDA

Cuando llega el momento de la verdad, después de varios días trabajando sobre tu historia, te encuentras por fin con que varios pares de ojos se posan sobre tí, expectantes. ¿Qué hacer?.

- El esfuerzo de interpretación no recae sólo sobre los jugadores. Se espera del DJ que sea el motor de la historia, y eso incluye una mezcla de dotes de narrador, actor y capataz. Procura ocultar el resultado de las tiradas de PER a tus jugadores. Por razones obvias no deben saber si han fallado la tirada.

8. Sólo para Directores de Juego

EXPERIENCIA

A diferencia de otros tipos de juegos, tus personajes no se agotan en una partida o en una historia (a no ser que perezcan en ella), sino que gracias a las aventuras que corren van acumulando experiencia, lo cual repercute a la larga en un incremento de sus habilidades.

En este apartado te explicaremos cómo calcular los efectos de la experiencia sobre tus personajes.

Puntos de experiencia

Inicialmente los personajes parten con 10.000 puntos de experiencia (PX) y nivel 1. A medida que se van realizando con éxito maniobras y acciones, la experiencia del personaje sube.

Con el fin de orientar en la concesión de puntos de experiencia a los jugadores después de superada una historia se da la siguiente tabla:

crítico	200
enemigo muerto.....	200/nivel oponente
acciones bien hechas.....	100 a 500
salvar la vida de alguien.....	300
conseguir dinero	1/mo/\$/Cr.
buenas ideas	300 a 500
conjuros	200/nivel conjuro
día de aventura	1.000
heridas	50/punto de vida
criatura muerta.....	10 x PV criatura
acabar aventura.....	1.500

Se trata exclusivamente de unos valores orientativos. El DJ debe evaluar en cada aventura los puntos de experiencia que se aumentan por cada situación que se da durante la partida.

El jugador debe ir anotando en su hoja de personaje las acciones que vá realizando, para que el DJ las evalúe al final de la partida.

Al final de cada una de las sesiones de juego el DJ recoge las fichas de los personajes supervivientes y calcula el aumento de su experiencia. Llegado un determinado momento el personaje puede acumular suficiente experiencia para que sea necesario subirle de nivel.

Subidas de nivel

Para subir un nivel es necesario acumular 10.000 puntos de experiencia. Así, para subir a nivel 2 es necesario conseguir tener 20.000 PX; a nivel 3, 30.000 PX, etc.

El aumento de las habilidades se hace de la siguiente manera:

- Existen tres habilidades que se incrementan de manera automática con cada subida de nivel son:

Puntos de vida.....	2d10
Influencia.....	1d4
Conocimientos Generales	1d4

- Se lanza 1d6 para saber cuantas habilidades se van a incrementar.

- Por cada una de las habilidades a incrementar lanzar 1d10 para saber cual es el incremento. No puede acumularse en una habilidad las subidas de más de un dado.

Se pueden incrementar cualquiera de las habilidades de aprendizaje que se posean además de algunas de las habilidades generales, que son: Idioma nativo, Combate Cuerpo a Cuerpo, Tregar/Saltar, Rastrear, Esconderse, Acechar, Lanzar, Juegos de Azar y Primeros Auxilios.

En caso de que el personaje que sube de nivel sea un mago, hay que recordar que sube también su EM en 2d10.

Las habilidades que se van a incrementar deben consensuarse entre el director de juego y el jugador, pero hay que tener en cuenta que para que el proceso de ganancia de experiencia sea consistente las habilidades incrementadas deben ser las que el personaje ha utilizado durante su subida de nivel.

No está permitido acumular puntos de incremento de varios dados para incrementar una misma habilidad.

8. Sólo para Directores de Juego

Adquisición de nuevas habilidades

Se puede adquirir una nueva habilidad de aprendizaje (a excepción de las propias de magos) si se invierte una de las tiradas de incremento de 8 a 0. En ese momento se adquiere la nueva habilidad en su nivel más bajo, correspondiendo a las características del jugador.

Por ejemplo: Gunnar ha alcanzado los 20.000 puntos de experiencia. Lanza 2d10 para incrementar sus puntos de vida: 8. Con este resultado pasa de los 39 a los 47 puntos de vida. A continuación lanza 1d6 para saber cuantas habilidades incrementa: 4. Gunnar lanza ahora 4d10 para saber cuales son los incrementos en sus habilidades: 6, 9, 2, 5.

Decide que el 9 va a servirle para aprender "Otro Idioma", y elige el franco. Como esta es una nueva habilidad y tiene valor inicial de INT/3, Gunnar adquiere el conocimiento del franco en un 8%. Además decide incrementar respectivamente su "Combate cuerpo a cuerpo", "Hacha" y "Mandoble", en los que tenía valores de 77, 51 y 45 respectivamente. A partir de ahora pasará a tener $77+6=83$, $51+2=53$ y $45+5=50$.

Envejecimiento

El incremento de habilidades en un personaje se mantiene hasta que llega a nivel 10. A partir de nivel 11 se hace el mismo proceso pero esta vez los valores obtenidos disminuyen las habilidades del personaje.

Algunas razas, como enanos y elfos, tienen condiciones especiales: los enanos no disminuyen sus habilidades a partir de nivel 10, pero tampoco las aumentan y se retiran a nivel 30; los elfos tampoco disminuyen ni aumentan más allá de nivel 10, pero no se retiran a no ser por causa de muerte violenta.

Todas las habilidades tanto generales como de aprendizaje disminuyen en 1d4 por cada subida de nivel a partir de nivel 10. Una excepción a esta regla son las habilidades: Influencia, que continúa subiendo; y EOM, Buscar Referencias, Conocimientos generales e Idea que permanecen inalterables.

Los magos continúan ganando 2d10 puntos de EM por nivel que suben, aún después del nivel 10, pero no aprenden conjuros de nivel superior, aunque pueden aprender más conjuros de niveles igual o inferiores a 10.

Al llegar al nivel 20 los personajes se retiran de su vida de aventuras y el jugador debe hacer otra ficha de personaje.

No os entristezcais. Conducir a un personaje superpoderoso también llega a resultar aburrido. Dad a vuestros personajes un retiro digno.

NOTA: Como os dijimos en la introducción todas las reglas son modificables. A muchos jugadores e incluso DJ no les gusta ver envejecer a sus personajes. En ese caso, y si el DJ lo permite, la regla de envejecimiento puede ser pasada por alto. No obstante os animamos a que probeis a dar un tono más realista a la vida de vuestros personajes.

9. CONVERSION DE PERSONAJES DE OTROS JUEGOS DE ROL

UNIVERSO te permite realizar una conversión sencilla de tus personajes de otros juegos de rol para que puedas actuar con ellos en este sistema.

En primer lugar habrá que establecer una relación entre las características y habilidades de los dos juegos.

Para convertir las características debes leer atentamente el significado de cada una de ellas tanto en **UNIVERSO** como en el sistema del que procede tu personaje. Si el otro sistema dispone de un número menor de características puedes optar por hacer una tirada de 1d100 (siempre superior a 20) para obtener el valor de esa característica que te falta.

En primer lugar se convierten las características del personaje. A continuación, y a partir de estas características, se calculan las habilidades generales (ten en cuenta las subidas de nivel) y por fin se convierten las habilidades de aprendizaje.

En algunos sistemas se emplean más características que las seis que utiliza **UNIVERSO**. Lo más práctico en este caso es identificar las características que sean más evidentes y observar las relaciones de las restantes. En la mayoría de los casos encontrarás que puedes llegar a dar un valor a la característica de **UNIVERSO** hallando la media de varias del otro sistema o simplemente ignorando algunas.

El método es el mismo en cuanto a las habilidades. Si no existe en **UNIVERSO** la habilidad necesaria se puede crear una nueva.

En segundo lugar se mira la siguiente tabla para convertir los valores. La inmensa mayoría de los juegos de rol tienen escalas de 20-100 (como éste), de 3 a 18, de 1 a 16 y de 1 a 20. Basta con ir a la columna de la clase de juego, encontrar el valor aproximado de la habilidad o característica y desplazarse horizontalmente a derecha o izquierda hasta encontrar la columna de la clase del otro juego.

Si tu personaje procede de un sistema de juego en el que los valores de las habilidades se expresan como modificadores (0-100) a una tirada, asocia los modificadores directamente con el valor de la habilidad que tendrá tu personaje en **UNIVERSO**.

Equivalencia de características y habilidades

20-100	3-18	1-16	1-20
100	18	16	20
95	17	15	19
89	16	14	17
84	15	13	16
79	14	12	15
73	13	11	14
68	12	10	12
63	11	9	11
57	10	8	10
52	9	7	9
47	8	6	7
41	7	5	6
36	6	4	5
31	5	3	4

A continuación tendrás que hacer una equivalencia entre los puntos de vida de tu personaje en ambos sistemas. La siguiente tabla puede ayudarte a hacerlo.

9. Conversión de personajes

Equivalencias de puntos de vida

UNIVERSO	AD&D	RO	MERP	CTHULHU	TRAVELLER
10	1	3	10	3	7
15	2	5	15	5	11
20	2	7	20	7	14
25	3	8	25	8	18
30	3	10	30	10	21
35	4	12	35	12	25
40	4	13	40	13	28
45	5	15	45	15	32
50	5	17	50	17	35
55	6	18	55	18	39
60	6	20	60	20	42
65	7	22	65	22	46
70	7	23	70	23	49
75	8	25	75	25	53
80	8	27	80	27	56
100	10	33	100	33	70
125	13	42	125	42	88
150	15	50	150	50	105
175	18	58	175	58	123
200	20	67	200	67	140

Si quieres transformar criaturas ten en cuenta que **UNIVERSO** dispone de sus propias tablas de criaturas. Te recomendamos que hagas uso de ellas excepto si se trata de una criatura muy especial.

En cuanto a otros factores, como capacidad de reacción del personaje (Acciones por asalto, bonificación por fuerza, etc.) te recomendamos que obtengas estos valores directamente de aplicar las reglas de creación de personajes de **UNIVERSO**.

NOTA IMPORTANTE:

D&D y AD&D son marcas registradas de TSR y Ediciones Zinco. MERP y El Señor de los Anillos son marcas registradas de Iron Crown Enterprises, y Joc Internacional. Traveller es una marca registrada de GDW y Diseños Orbitales. La Llamada de Cthulhu y RuneQuest son marcas registradas de Chaosium Inc. y Joc Internacional.

10. MODULOS

Para que puedas ir probando **UNIVERSO** hemos incluido tres módulos muy diferentes. Seguramente necesitarás más de una sesión de juego para completar cada uno de ellos.

Sus ambientaciones son bien distintas. Esto te permitirá comprobar la flexibilidad de este sistema de juego para manejar cualquier ambientación.

MODULO 1: RESCATE EN BEGFIEN

Estar en el sitio equivocado en el momento menos oportuno puede complicar bastante la vida de las personas. Mientras viajan tranquilamente, un grupo de aventureros presencia una escena de violencia en el mercado de una aldea. Las consecuencias de este acto les llevan a conocer a un viejo eremita ciego e ir más allá...

INTRODUCCION

La historia esta ambientada en un pasado fantástico. Comienza en una aldea, Begfien, al principio del verano. La fiesta de la cosecha va a ser sonada ese año, pues los campos han dado bastantes productos para que todos estén contentos. Los aventureros se encuentran allí de paso o por otra razón (a discreción del DJ).

Durante la celebración del mercado, como ocurre una vez cada 10 días, los aventureros tienen la ocasión de comprar o vender lo que deseen. El DJ debe controlar que las mercancías sean las que pueden encontrarse en una aldea, nada de cosas muy sofisticadas.

Todo transcurre con normalidad, el tiempo es bueno y se puede encontrar allí a toda clase de gente intentando comprar y vender. Mientras se

charla con algún aldeano o comprador, se pueden escuchar los siguientes rumores:

1d6 RUMOR

- 1 Hace mucho tiempo que el Barón Mittern no hace de las suyas. Este rumor va acompañado de una explicación de quién es el Barón: un ser violento y despótico que no deja vivir a los campesinos con sus impuestos y que comete atrocidades cuando le viene en gana. (cierto)
- 2 Una epidemia de peste se propaga por el Este (cierto)
- 3 Dos leñadores han sido muertos por un grupo de orcos en el límite del bosque que linda con las montañas. Se ha sabido que eran orcos por las flechas negras que tenían clavadas los cuerpos. (verdadero).
- 4 Una sacerdotisa profetizó dos días atrás en Tail-Creek la llegada de un Señor del Caos que arrasaría todas estas tierras y se enseñorearía de ellas. (falso)
- 5 Salteadores de caminos hacen el camino del sur inseguro (cierto).
- 6 Extrañas sombras cruzan el cielo durante las noches. Algún mago negro debe enviarlas para vigilar la zona. (cierto).

Antes de que los aventureros abandonen el mercado contemplarán la siguiente escena: Un caballero vestido de negro, con una larga barba, también negra, irrumpirá en el mercado acompañado de otros 6 jinetes. Todos ellos portan el emblema del halcón negro, de Mittern. Tomará de aquí y allá aquello que le venga en gana, y pronto se fijará en una chica de la aldea, con un bonita cabellera pelirroja. La tomará por el brazo y la subirá al caballo, mientras ella protesta y grita pidiendo ayuda, pero nadie mueve un dedo porque el caballero es el mismísimo Barón Mittern, y nadie osa oponersele. La gente permanecerá callada, asustada. Mittern espoleará a su caballo y saldrá al galope de la plaza.

Dos hombres, uno joven y uno viejo, gritarán y se llevarán las manos a la cabeza, se mesarán sus cabellos y llorarán. Son Dwain, el padre de la chica, y Hothgil, su prometido. Se volverán locos de dolor y mientras gritan mirarán a su alrededor para buscar ayuda. Por supuesto sus ojos recaerán sobre los aventureros, los únicos con aspecto guerrero de los alrededores. Se dirigirán a ellos y les pedirán que les ayuden a

10. Módulos

recuperar a Andrea, su hija y prometida, respectivamente. Les ofrecerán todo lo que tienen, incluso se ofrecerán ellos mismos como esclavos a cambio de que rescaten a Andrea de las manos de Mittern. Debe ser muy difícil sustraerse a la petición de los aldeanos, pues ésta es la aventura.

Les ofrecerán su casa y les hablarán sobre Mittern, tanto si se lo preguntan como si no. Se trata de un oscuro personaje del que se supone que asesinó a su padre para ocupar su puesto como Barón. En un principio su gobierno fue corrupto pero soportable, pero después se volvió más tiránico, aumentó los impuestos y comenzó a realizar toda clase de arbitrariedades, quemó las casas de sus enemigos, mató a muchos de ellos, etc. Entonces su hermano pequeño, Gwaith, se enfrentó a él. Gwaith era un digno descendiente de su padre, más justo y humano, pero Mittern no toleraba la oposición, y tras derrotar a su hermano lo cegó. A partir de este momento Mittern no conoció medida en sus acciones, y su reinado de terror se hizo más insoportable.

Mientras, Gwaith abandonó la aldea y se retiró como ermitaño al Bosque del Bardo, donde vive actualmente, pero tiene malas pulgas y no le gusta recibir visitas. Según la opinión general sólo Gwaith fue capaz de acabar con Mittern, pero ahora no tiene enemigos. Gwaith podría ser de ayuda, aún siendo ciego, pues es un hombre sabio, pero es difícil que este dispuesto a colaborar.

Nadie en la aldea estará dispuesto a ayudarles. Como mucho conseguirán que les acompañen hasta la guarida de Gwaith, pero temen demasiado a Mittern como para combatirlo.

Mittern se ha volcado absolutamente al mal. Con el fin de aumentar su poder, del que nunca tiene bastante, ha ofrecido a un nigromante un lugar dentro de la fortaleza en la que habita. El nigromante ha aceptado y ocupa actualmente la tercera planta de la torre de Mittern. Las ventanas de esa torre han sido tapiadas, pues el nigromante es un ser maligno que ve menguado su poder durante el día. Desde allí envía a sus espías (sombras nocturnas) que recogen información para él y para Mittern. Cualquiera que observe la torre

desde lejos y obtenga una tirada de Percepción se dará cuenta de las tablas que cubren las ventanas de la planta tercera.

El camino hasta la cueva de Gwaith lleva unas tres horas desde la aldea de Begfien. Una vez allí tendrán que hacer una tirada de Percepción por hora para encontrar la boca de la cueva en la que vive Gwaith. Es una cueva grande, con una parte cubierta y otra abierta al aire. Por las paredes de la cueva gotean chorros de agua. Gwaith es un anciano de pelo blanco (las condiciones de su vida le han hecho envejecer prematuramente). Ante la visión del anciano y de su estado los aldeanos que les acompañen harán comentarios de sorpresa y conmiseración.

Gwaith está acompañado por un enorme perro, un dogo de color absolutamente negro, que gruñirá y se interpondrá entre los visitantes y el anciano. Este le aplacará y les permitirá que se acerquen para hablar. Cuando esten a su alcance, verán como los ojos de Gwaith son totalmente blancos. Es ciego y utiliza al perro como guardián y lazarillo.



De todas formas no es ni mucho menos un ser desvalido. Conoce artes marciales y tiene una elevada Percepción gracias a su oído, olfato y tacto. Puede demostrar esto indicándoles a cada uno de sus personajes su raza, solamente con percibir su olor corporal. Además ha estudiado

magia y se ha convertido en un mago poderoso, pero su carácter se ha amargado y no está muy dispuesto a colaborar. Será necesario sacar una tirada de Influencia con un -30 para convencerle de que se una a ellos en su lucha contra Mittern. Si no le consiguen convencer, el anciano dará a entender que en esa historia hay más de lo que parece y que no lograrán más que morir en el intento.

Si no le han convencido los aventureros tendrán que marcharse. En el camino de regreso se encontrarán con 1d10 orcos que les tenderán una trampa. Cuando las cosas estén difíciles aparecerá de repente el dogo y matará a uno de los orcos. Esta circunstancia debe ser aprovechada por los personajes para reagruparse y acabar con los restantes. En cualquier caso la compañía debe sobrevivir, y los orcos acabarán huyendo si las cosas se les ponen feas.

Gwaith aparecerá a continuación. Lleva una vara (es un bastón de combate). Les indicará que para llevar a cabo su misión deben hacer las cosas como él diga y que está dispuesto a ayudarles,

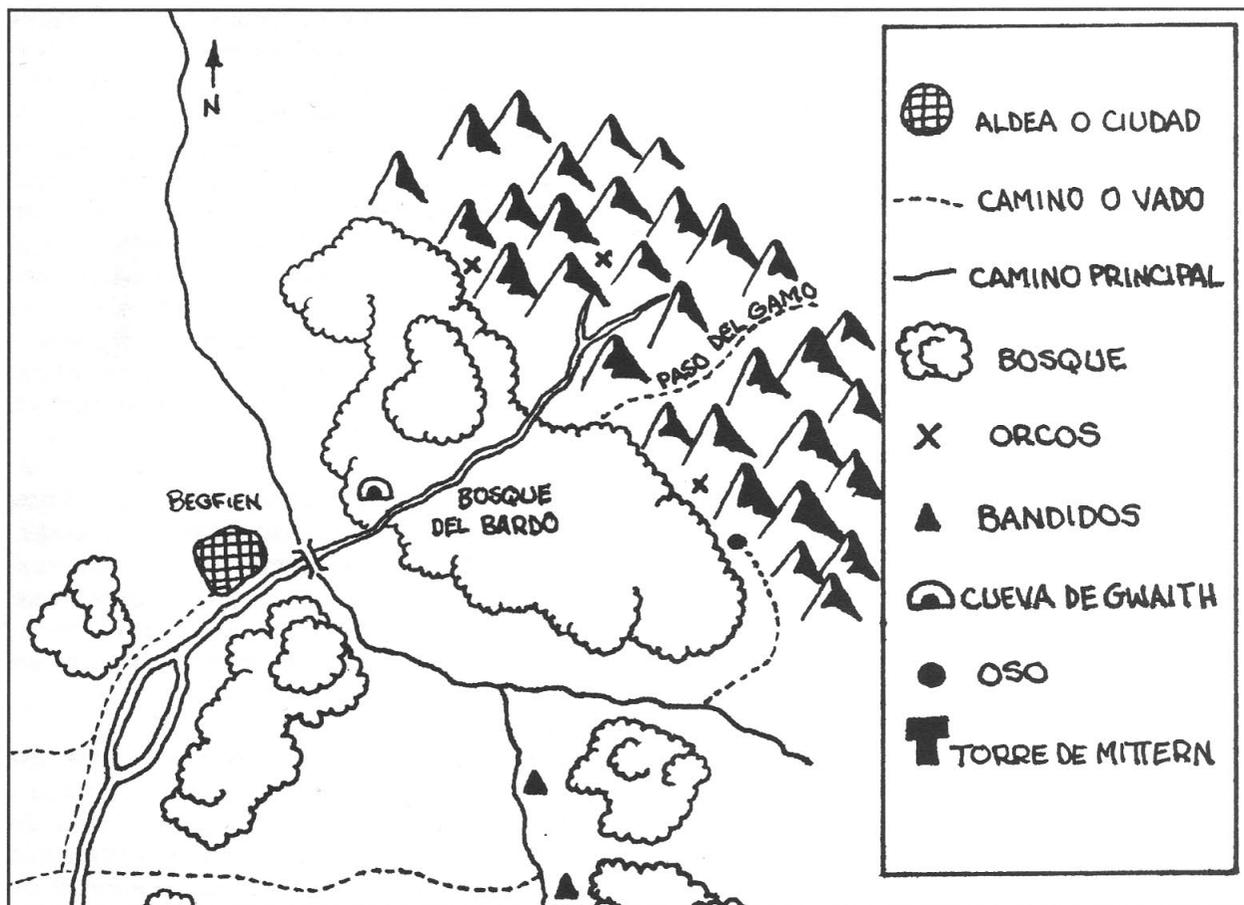
pero con ciertas condiciones: un poder oscuro se ha instalado recientemente en la región. El no sabe exactamente cual es su naturaleza, pero para conocerla debe llevar a cabo un ritual en un antiguo lugar santo, al Este del bosque. Deben acompañarle, protegiéndole. Cuando conozcan con qué se enfrentan decidirán entre todos qué deben hacer.

El camino hasta las ruinas del antiguo templo (de una deidad olvidada) lleva 2 días a pie y uno a caballo. Por cada uno de los días de viaje deben hacer una tirada en la siguiente tabla de encuentros:

1d100 ENCUENTRO

01-40 Ningún encuentro.

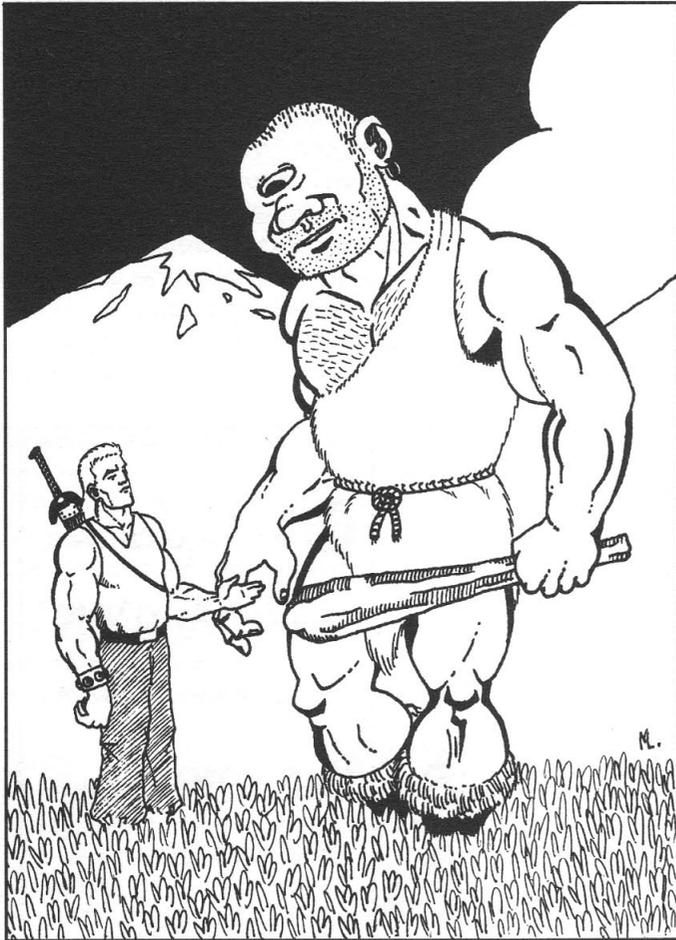
41-50 2 mercaderes con 1d10 soldados. Llevan 100 mo en total, pero Gwaith nunca permitiría que se combatiere contra ellos sin provocación. Son amistosos y no tienen nada que contar. Si es el atardecer o la noche les ofrecerán hacer un campamento conjunto para buscar una mayor protección.



10. Módulos

51-60 2 leñadores, amistosos. Comunicarán que los orcos han comenzado a bajar de las montañas, y que algunos campesinos han muerto en sus incursiones. Piensan que será necesario organizar una partida de caza de orcos si no se quiere que ocupen parte de la llanura.

61-70 1 serpiente. Cada personaje (o montura) tiene un 15% de probabilidades de pisarla. Si se la pisa tiene un 90% de probabilidades de morder y hará daño por la mordedura y por el veneno.



71-80 Un cíclope. Busca alguna aventura en la que enrolarse, pero está un poco loco. Tiene reacciones alocadas y no es muy de fiar, porque a veces puede meter la pata sin quererlo. Es valiente. Con una tirada de Influencia se le puede convencer para que se apunte a la compañía. Su nombre es Bareg.

81-00 1d10 goblins. Combatirán hasta que la mitad de ellos estén muertos o inconscientes. Son salteadores. Si la

patrulla de los aventureros es más numerosa que ellos, o si el cíclope les acompaña no se atreverán a atacar, pero verán sus ojos rojos espiarles desde las profundidades del bosque, sobre todo por las noches.

Una vez llegados al templo, encontrarán que entre sus ruinas vive un oso. No se le puede convencer con bonitas palabras de que abandone el lugar, hay que acabar con él. Después de eso, el templo es un centro de energía blanca, así que si alguno de los personajes está herido recuperará sus PV a razón de 2 por cada hora que pase descansando en el interior de las ruinas del templo.

No sufrirán ningún ataque dentro de las ruinas porque es un lugar benigno, y los seres oscuros no pueden entrar en ellas.

Gwaith realizará la ceremonia la primera noche que se encuentren en el templo. Si algún mago les acompaña y colabora con él recibirá 1d100x10 PX por esta acción, pero el DJ no debe indicarle esta posibilidad, debe salir de él. El resultado del ritual es que Gwaith sabrá que Mittern está protegiendo a un mago oscuro en su torre. Hay que ir a acabar con él. Desgraciadamente el poder mágico de Gwaith es aún insuficiente para enfrentarse al nigromante. Para poder presentar batalla será necesario que Gwaith localice previamente un amuleto de magia blanca que le permitirá que su magia aumente hasta 90% mientras lo lleve puesto. Es la única forma que conoce de afrontar el problema.

El amuleto era propiedad de un mago blanco de épocas remotas, pero celoso de su poder, lo escondió antes de morir en un laberinto más al norte, dentro de la cadena montañosa que ahora es territorio ocupado por orcos y goblins. El laberinto es famoso en la región por ser un lugar en el que el que entra no sale.

El camino hasta las montañas es de un día, sea cual sea el medio de transporte. Durante ese día hay que hacer otra tirada en la tabla de encuentros anterior. Si el DJ ve que la compañía se encuentra bastante diezmada, y en vista de

que se avecinan combates con orcos, puede forzar que el encuentro sea el del cíclope, si es que éste encuentro no se ha producido ya.

A partir del primer día de camino entrarán en terreno decididamente montañoso, aunque pobre en vegetación. Deberán caminar por este territorio salvaje durante dos días más. Por cada día y por cada noche deben hacer una tirada en una nueva tabla de encuentros. Los encuentros que pueden producirse son:

1d100	DIA	NOCHE
01-60	Ningún encuentro	Ningún encuentro
61-70	Ningún encuentro	1d4 goblins (patrulla)
71-80	1d4 goblins (patrulla)	1d6 goblins
81-90	1d6 orcos	1d10 orcos
91-00	1d10 orcos	Horda de orcos

Si el encuentro es de una horda de orcos, debe hacerse comprender a los personajes que resistirse es inútil, Gwaith insistirá en que no ofrezcan resistencia. Los personajes serán atados y trasladados a una guarida de orcos. Podrán escapar de allí con sus cosas, pero para ello deberán utilizar la magia de Gwaith y de cualquier mago que les acompañe.

Una vez fuera de este problema y transcurridos los dos días, es necesario que los personajes hagan una tirada de Percepción por cada dos horas para tratar de localizar la puerta del laberinto. Si transcurre bastante tiempo antes de que lo consigan habrá que realizar nueva tirada de encuentros en la tabla anterior.

Cuando localicen la entrada el cíclope, si va, no puede entrar por ella, así que les esperará fuera mientras monta guardia.

Al entrar por la puerta de la cueva localizan tres puertas de madera. Están cerradas. Las puertas pueden abrirse mediante una tirada de Abrir Puertas con un modificador de -20, o causándoles 50 puntos de daño.

La descripción del laberinto es la siguiente (consultar el plano):

- 1.- Vacía. Hay una inscripción en alfabeto mágico que dice: "Entrar para no salir".
- 2.- Vacía. Hay una inscripción en alfabeto mágico que dice: "Entrar para enloquecer".
- 3.- Vacía. Hay una inscripción en alfabeto mágico

que dice: "Entrar para desesperar".

4.- Una cámara con un techo muy bajo. Al pisar la baldosa marcada con una cruz, una lanza se disparará desde un agujero en la pared. La lanza impactará con una probabilidad de 100 menos la Parada del personaje que pisa la baldosa.

5.- Vacía. Una inscripción en alfabeto mágico dice: "Si has llegado hasta aquí es porque tienes inteligencia o suerte. Haz uso de una o de otra y vuelve por donde has venido".

6.- Tiene los restos de dos humanos, un elfo y tres enanos. Son cadáveres antiguos. La puerta de la habitación solo se puede abrir desde el pasillo. Registrando a los cadáveres se encontrarán cinco espadas, tres dagas y 20 mo.

7.- Hay dos cadáveres en el suelo (8 mo y dos hachas). Son los esqueletos de dos enanos. Al pisar la baldosa marcada con una X, un gas empezará a salir por unas hendiduras en las paredes. El efecto que tiene ese gas es hacer que el que lo aspira intenta suicidarse en 2 asaltos. Para escapar a la acción del gas habrá que superar una tirada de CON o hacer una tirada de AGI+20 para salir de la habitación. Si no se consigue el personaje se herirá una sola vez con el arma más efectiva de que disponga (el impacto es seguro).

8.- La habitación está vacía. Al pisar la casilla marcada, la baldosa cede y el personaje cae a un foso, junto con otros cadáveres, y muere desnucado al caer, salvo que realice una tirada de AGI-30. En el fondo del foso (de 15 metros) hay más cadáveres.

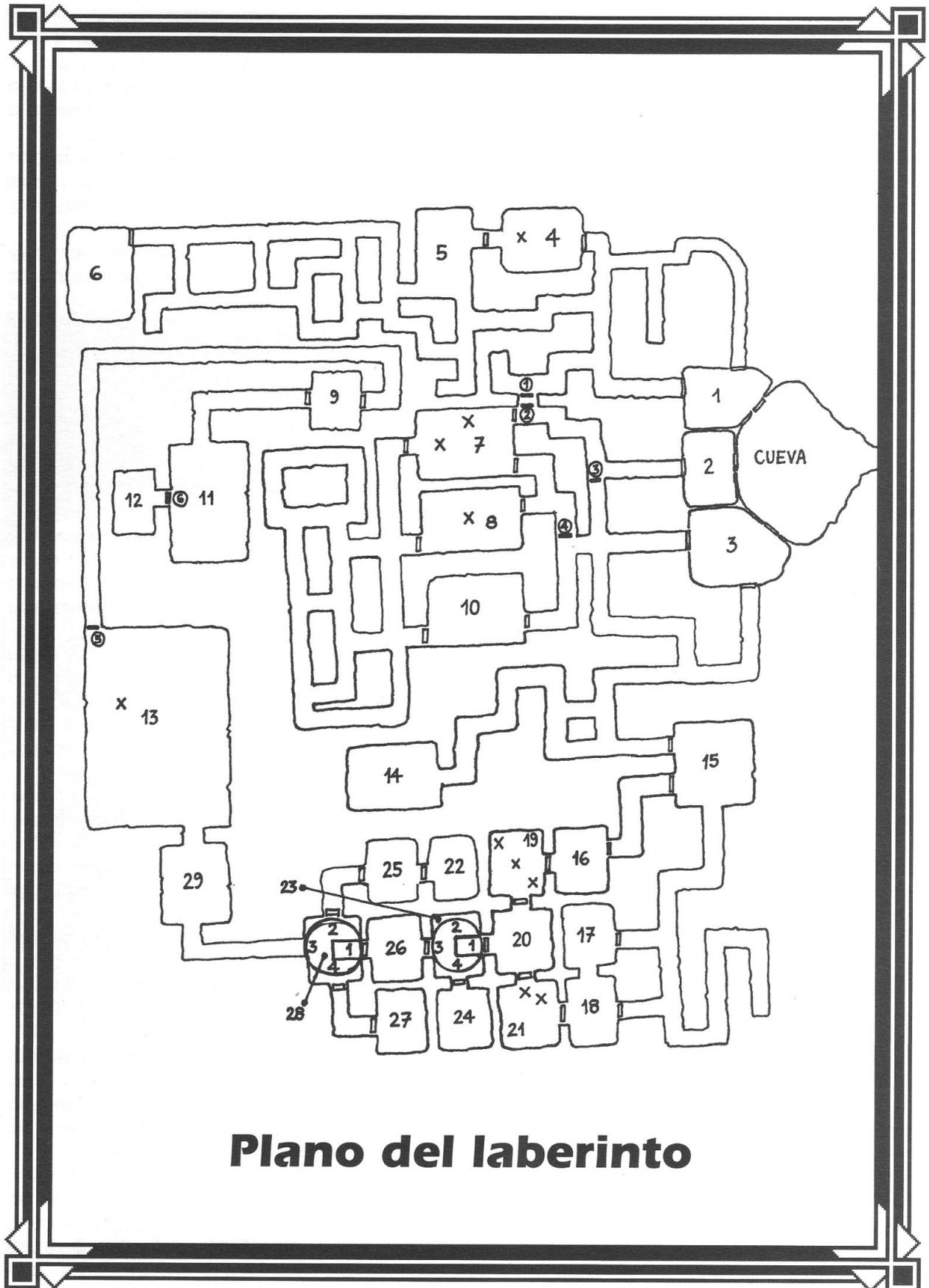
9.- Esta cámara es una sima. No se ve el fondo. Unos vapores nauseabundos ascienden de ella. Se podrá cruzarla saltando (Saltar/Trepar -50) o con ayuda de un látigo (se puede enganchar en un saliente y hacer una tirada de Saltar/Trepar +20).

Si no se consigue saltar, pero el resultado es próximo al necesario, el DJ puede hacer que el personaje quede colgado del filo del precipicio del otro lado, y que tras una tirada de Saltar/Trepar normal consiga pasar.

10.- Cámara de los Tumularios. Hay dos muertos vivientes. Combatirán hasta destruir a los aventureros o hasta ser ellos destruidos, en cuyo caso volverán a sus tumbas (¡y como si no hubiesen recibido daño!).

11.- Cámara del tesoro. En ella no hay ninguna trampa. El tesoro se compone de 260 mo, un mandoble que pesa un 60% del peso normal, por lo que da un +15 al impacto y que lleva una inscripción élfica que dice: "Dar Darog" (dos

10. Módulos



Plano del laberinto

veces fiel) y un medallón con una piedra azul que es capaz de hacer desaparecer a quien lo lleva durante 10 asaltos diarios.

12.- Cámara secreta del amuleto: Contiene un palo de madera reseca y retorcida. El palo esta apoyado sobre una baldosa. Al ser levantado este, se activa un mecanismo que cierra definitivamente la puerta de entrada a la cámara 9 en un plazo de 10 asaltos (controlar estrictamente).

13.- La falsa cámara del tesoro. Contiene varios cofres vacíos, forzados y tirados por el suelo, entre restos de tapices antiguos y algunas monedas de bronce. Se trata de un truco para despistar a los que lleguen hasta allí.

14.- Una habitación con 2 cadáveres (un arco, una espada, una maza y 4 mo). En el suelo, junto a uno de los cadáveres hay un caliz de plata. Tiene un agujijón venenoso con un veneno normal. Causa parálisis progresiva (-15% a la actividad física cada hora) y muerte al llegar a 100% de inactividad. El antídoto es una planta no disponible en los alrededores. Un mago blanco puede disponer del antídoto.

15.- Una sala con estatuas representando varias razas del mundo más algunos animales comunes. Al entrar las estatuas correspondientes a las razas de los personajes cobrarán vida y se enfrentarán a estos. Las estatuas tienen las mismas habilidades y características que el personaje con que se enfrentan. Si las estatuas son derrotadas volverán a sus sitios. Un personaje no puede ser atacado por una estatua que no sea de su raza, ni causarle daño.

16.- Vacía.

17.- Una habitación con una fuente de agua fresca. Probarla ligeramente no tendrá ningún efecto, salvo ver que no sabe a nada y que esta fría. el que bebe de ese agua no notará ningún efecto hasta 10 asaltos después, tras los cuales sufrirá la alucinación de que alguno de sus compañeros (echar a suertes) es un monstruo sanguinario dispuesto a liquidarle, por lo que luchará contra él hasta la muerte de uno de los dos.

18.- Una habitación con una palanca en el suelo. Al mover la palanca se abre o se cierra la puerta que comunica las cámaras 20 y 23. La posición inicial es cerrada. Los aventureros no notarán nada excepto el sonido de maquinaria moviendose en alguna parte.

19.- Al pisar una de las baldosas marcadas se provoca el derrumbamiento de la cámara 16. Imposible retroceder por ese camino.

20.- Vacía.

21.- Al pisar alguna de las casillas marcadas se derrumban todas las demás de la habitación. Para saltar hasta la otra puerta habrá que superar una tirada de Saltar/Trepar normal.

22.- Una habitación con una palanca en el suelo. Al mover la palanca se provoca la inundación con arena de la cámara 25 y el pasillo de comunicación entre la 25 y la 28. Imposible salir.

23.- Pasillo giratorio. Tiene una palanca que acciona el mecanismo de giro. Lanzar 1d4 para saber hacia donde queda orientado después de girar la palanca.

24.- Una habitación con una palanca. Acciona el mismo mecanismo que en 23.

25.- Cámara vacía.

26.- Una habitación con un cofre. Abrir el cofre por la fuerza costará 40 puntos de golpe. Al abrir el cofre se dispara un proyectil (daga) que impacta con una probabilidad de 100 menos la Parada del personaje que abre el cofre.

27.- Esta cámara contiene 14 cadáveres de hombres y 8 de enanos que participaron en la construcción del laberinto. Los cadáveres están distribuidos ordenadamente.

28.- Ver 23.

29.- Habitación de la oscuridad. Aquí no servirá ningún instrumento para iluminar. Solo la luz mágica puede usarse.

Las distintas puertas secretas marcadas en el mapa se abren de la siguiente manera:

(1) y (2).- Se abren al presionar sobre la pared. Observando no se aprecia nada.

(3).- Puerta mágica. Se abre sólo con que un mago se concentre durante 2 asaltos sin hacer nada más.

(4).- Esta puerta se abrirá sólo al ser presionada por una doncella virgen o por un niño.

(5).- La puerta se abre al pisar la baldosa marcada con una cruz.

(6).- Existe un fulcro (mecanismo) que abre la puerta. Se encuentra en la casilla a la derecha de la puerta. Para localizarlo hace falta una tirada de percepción con un modificador de -10.

Localizar una puerta mágica se hace según las reglas del reglamento (detección voluntaria e involuntaria de magia).

Si después de todo esto queda alguno de los personajes, tendrán que utilizar el amuleto sobre Gwaith. A todos los efectos será un mago como antes, pero con su magia en un nivel de 90%.

10. Módulos

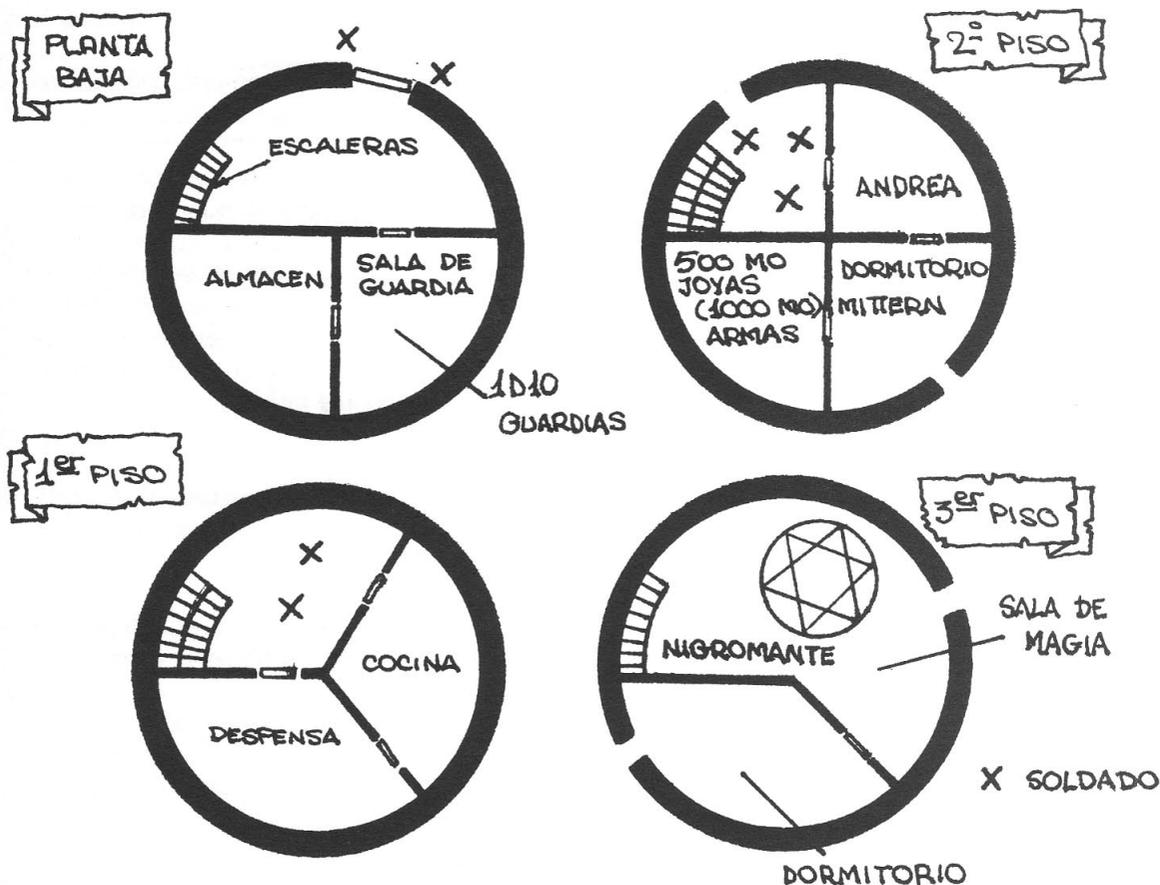
Deben volver por donde han venido, realizando sus tiradas de encuentros correspondientes, e ir a enfrentarse con Mittern y el nigromante en su torre. En total serán tres días de vuelta al templo, dos más hasta la aldea y uno hasta la torre de Mittern (a caballo la mitad de tiempo).

En los planos de la torre de Mittern se aprecia donde se encuentran situados los guardias, y el

Personajes no jugadores

MITTERN
Acc./as. = 3; Nivel 4; PV=40; Parada=20%
Ballesta 71%; Montar caballo 85%;
Daga 75%; Espada 75%

GUARDIAS MITTERN
Acc./as. = 2; Nivel 1; PV=40; Parada=20%



Nigromante. Mittern se encontrará en sus habitaciones.

Ya sólo queda el combate final. Andrea está encerrada en una habitación con una puerta cerrada con llave (Abrir cerraduras normal o 45 puntos de daño). En la otra habitación, al lado de la de Mittern se puede encontrar el capital del Barón: 500 mo y joyas por valor de 1.000 mo. La puerta se abre con Abrir cerraduras -30% o con 70 puntos de daño.

Montar caballo 85%; Daga 75%;
Espada 75%

GWAITH
Acc./as. = 3; Nivel 4; PV=54; Parada=22%
Magia 65%; Bastón 75%; Artes marciales 50%;
Espada 75%; E.M.=180

CICLOPE
Acc./as.=1; Nivel 2; PV=108; Parada=17%
Martillo de guerra 98%

MODULO 2: EL IDOLO NEGRO DE POPTUN

Una expedición científica a Guatemala se transforma en unos días en una carnicería. Los accidentes, las enfermedades y la locura parecen cebarse sobre los expedicionarios. Años más tarde, el robo de la única pieza traída del otro lado del Atlántico revive el recuerdo de lo que aconteció. Tres a cinco personajes, preferentemente profesores universitarios.

INTRODUCCION: 1921, EXPEDICION ESPAÑOLA A POPTÚN

El 2 de diciembre de 1921, un equipo de arqueólogos españoles vinculados a la Universidad Complutense de Madrid, descubrió en el interior de unas ruinas ocultas por la selva de Guatemala un altar de un culto maya desconocido hasta el momento.

En el interior del templo, se encontró también un importante tesoro arqueológico, que consistía principalmente en piezas de culto a un dios desconocido, y un códice en el que se explicaba cómo el nuevo dios había descendido de las estrellas para reinar entre los hombres.

EL DIARIO DE GALVEZ (INFORMACION PARA EL DJ)

El equipo de arqueólogos estaba comandado por Don Fernando Trueba, adjunto a la cátedra de Historia Americana de la Universidad Complutense. Como consejero se contaba con la inestimable ayuda de Don Enzo De Luca, importante historiador italiano afincado en España desde hacía varios años.

La expedición estaba formada además por otro profesor, de nombre Efrén Galvez, y dos alumnos doctorales, apellidados Conde y Rivera, de la cátedra anteriormente citada.

Al llegar a Guatemala, se contrataron guías conocedores de la selva, para que facilitasen las tareas de los investigadores. En Poptún se

estableció contacto, según lo acordado anteriormente con el profesor Justo Alvarado, de la Universidad Nacional Autónoma de San Carlos, en Guatemala. Alvarado acompañó a la expedición mientras esta duró, despidiéndose de ella en Puerto Barrios, en la costa atlántica de Guatemala.

Durante los primeros días la expedición recorrió una zona muy concreta de las proximidades de Poptún, en las que encontraron a una expedición americana, comandada por el Profesor Peabody, de la Universidad de Boston. Esta expedición se dirigía más al norte, en la dirección de Petén.

El octavo día Trueba decidió comenzar a excavar en un promontorio al NO de Poptún, que permanecía cubierto de vegetación. Los indígenas rehusaron permanecer en las proximidades del promontorio, alegando que existían demonios que guardaban la zona.

El noveno día se consiguió localizar una construcción de unos 12 metros de altura, completamente enterrada en humus de la selva. A partir de ese momento se excava en busca de un acceso a la construcción.

El acceso se localiza en el día siguiente. Una losa de piedra cubre la entrada. Los esfuerzos de los seis arqueólogos son inútiles para moverla. Se evalúa la situación y se llega a la conclusión de que son necesarios animales de tiro para llevar a término esta labor. Se adquieren ese día cuatro mulas en el pueblo.

En el decimo primer día se consigue despejar parcialmente el acceso a la construcción, pues la apertura poco cuidadosa de la losa ha provocado el derrumbamiento parcial del túnel de entrada, por lo que se procede al desescombro.

A mediodía del decimo segundo día los profesores Trueba, De Luca, Galvez y Alvarado penetran en la construcción, permaneciendo fuera los señores Conde y Rivera.

Cuatro horas más tarde los cuatro investigadores regresan al exterior, visiblemente excitados. El profesor Trueba regresa ayudado por sus compañeros, pues ha estado a punto de caer en un pozo. A consecuencia de la caída Trueba se ha fracturado la pierna a la altura del tobillo, y ha

10. Módulos

sufrido una brecha en la cabeza.

Los investigadores relatan sus hallazgos: la construcción es un templo de trazado laberíntico, dedicado al culto de un dios local, de nombre Zacotl. Existen trampas en el interior destinadas a evitar la entrada de intrusos.

Durante esa noche se discute la conveniencia de que Trueba permanezca en el exterior. El señor Rivera sustituirá a Trueba.

A la mañana siguiente se comprueba que Trueba sufre de intensas fiebres, provocadas sin duda por su herida en la cabeza. Trueba delira mientras es conducido a Poptún por Galvez, en busca de atención médica.

De Luca sugiere que se continúe con la exploración del templo, permaneciendo fuera Conde, mientras Rivera, Alvarado y él mismo se internan en la construcción.

Después de seis horas de exploración solo De Luca vuelve al exterior. Lleva consigo un códice escrito en piel y una estatuilla de obsidiana representando a un ídolo. De Luca relata como sus compañeros de exploración han sido víctimas de las trampas del templo, pero asegura que ha conseguido llegar hasta el altar principal. Conde pronto se da cuenta del alterado estado de nervios de De Luca. El profesor empieza a hablar disparatadamente hasta que Conde tiene que golpearle para evitar que cometa una locura. Conde decide bajo su responsabilidad llevar a De Luca a Poptún, donde están Trueba y Galvez.

Al llegar encuentran que el estado de Trueba es grave. Tiene una fiebre altísima y delira continuamente a pesar de la medicación dada por el Doctor Contreras. Contreras se refiere a la enfermedad de Trueba como fiebres cerebrales.

A la mañana del día siguiente, decimo cuarto, Trueba muere mientras delira. De Luca sugiere enterrarlo y volver al templo. Galvez y Conde se oponen, y deciden telegrafiar a la Universidad de Guatemala para comunicar el fallecimiento de Alvarado. Por otro lado, Galvez da por terminada la expedición.

En este momento se produce una violenta discusión entre el italiano y los dos españoles. Este acusa a los otros de falta de profesionalidad y de no querer darse cuenta de la importancia arqueológica del descubrimiento. Los españoles comprenden que no servirá nada de lo que le digan a De Luca y emprenden camino hacia

España, después de arrebatar al italiano el ídolo, dejando allí a De Luca, que emprende camino de regreso al templo.

Tres días más tarde, el 10 de diciembre, los dos españoles se encuentran a bordo del carguero "Virgen del Mar", de bandera guatemalteca, con destino Cádiz.

Esto es todo lo que los investigadores podrán averiguar a través del diario.

EL TEMPLO (INFORMACION PARA EL DJ)

En el interior del templo se oculta todavía el espíritu de una entidad venida del espacio. Su naturaleza es totalmente desconocida. Su cuerpo ha muerto hace 900 años, y se encuentra enterrado en el templo.

Los indios lo adoraban con el nombre de Zacotl, un dios sanguinario.

Su espíritu intenta encontrar acomodo en el cuerpo de algún ser humano capacitado. Ha localizado a De Luca, pero la posesión lleva su tiempo, y de momento solo ha conseguido obsesionarle.

Para el momento en que la aventura de comienzo, tres años más tarde, De Luca será en realidad Zacotl y su alma habrá sido literalmente devorada por él.

De Luca habrá vuelto a organizar el culto a Zacotl, asumiendo el papel de Sumo Sacerdote y los indios de las aldeas vecinas vuelven a ofrecer sus sacrificios, pero el culto se encuentra con una traba inesperada: la leyenda de Zacotl habla de un ídolo negro en el que el dios se encarnó después de su muerte, y aunque Zacotl sigue vivo en De Luca, necesita el ídolo para volver a hacerse con la confianza del pueblo, y especialmente de los sacerdotes.

EL PRINCIPIO DE LA AVENTURA

El 12 de julio de 1924, el ídolo negro, encontrado en el cofre del bote salvavidas del Virgen del Mar, es robado de las vitrinas de exposición del Museo Marítimo de Cádiz. No se produce ningún otro robo.

Para entonces, el destino del diario de Galvez es un misterio (ver "Donde encontrar información").

El Museo Marítimo de Cádiz no dispone de fondos para la investigación, pero su director, Don Joaquín Lázaro, solicita de varios investigadores amigos suyos la colaboración necesaria para esclarecer el asunto y recuperar la pieza.

A estos efectos el director moverá todos los resortes a su alcance para que entren en la historia los siguientes personajes:

Dr. Gallego: Profesor de Historia Americana de la Universidad de Sevilla, viejo amigo de Lázaro.

Dra. Prada: Antropóloga madrileña que conoció el caso por los periódicos y se interesó por él desde el primer momento.

Eduardo Lázaro: Hijo de Joaquín Lázaro. Es un joven irresponsable que ha acabado con la paciencia de su padre, el cual le ha involucrado para intentar que haga cualquier cosa útil.

Inspector Miranda: Inspector de policía en excedencia, amigo de Joaquín Lázaro.

Lázaro les rogará que lleven a cabo la investigación pertinente en una reunión que tendrá lugar el día 13 a las 14 horas, en su despacho del Museo.

Es muy importante que el DJ lleve puntualmente la cuenta de las horas, pues existen plazos fijos en la historia (las salidas de los barcos, por ejemplo).

LAS ANDANZAS DE De LUCA

Zacotl, después de ocupar el cuerpo de De Luca, ha invertido tres años en reconstruir su imperio de terror. En ese tiempo ha dado muestras de sobra para que los indígenas comprendan que su vuelta es un hecho, y que la oposición se paga con sangre.

Los indios conocen a De Luca con el nombre de Chichacteuoc, y sacrifican regularmente víctimas humanas a Zacotl.

Zacotl, también ha aprovechado el tiempo para tener tres descendientes con tres indias. Los descendientes son seres híbridos, en los que Zacotl pensaba encarnarse inicialmente, pero sobre los que después ha trazado otros planes: formar una estirpe de seres híbridos capaces de dominar el planeta. Los tres híbridos, llamados

por los indios Cuaczacotl, son seres alados, con un esqueleto quitinoso y parduzco, olor nauseabundo, y aspecto insectoide que recuerda ligeramente al de una langosta. Los Cuaczacotl se reproducen entre ellos cada 6 años, y en estos momentos se encuentran cuidando una puesta de 12 huevos, que se encuentran en el interior del templo de Zacotl.

De Luca hace apariciones ante los indios tanto de día como de noche, pero los Cuaczacotl solo salen al exterior de noche.

Ante las reticencias de los sacerdotes nativos, que no pueden rendir culto al ídolo negro del que hablaban sus antepasados, De Luca ha organizado un viaje a España para recuperar el ídolo.

A estos efectos dejó el templo al cuidado de sus Cuaczacotl y partió hacia Europa en compañía de 2 sacerdotes indígenas. De estos dos sacerdotes uno de ellos es capaz de hacer un conjuro que causa una enfermedad degenerativa en la que aparecen llagas en la piel, y que deja en una semana a la víctima en carne viva, sin que ningún médico pueda dictaminar de qué enfermedad se trata (70% de éxito); el segundo es capaz de causar pesadillas delirantes mientras la víctima duerme (70% de éxito y 1d10/2 puntos de EQM).

Esta expedición llegó a Cádiz el día 10 de Julio de 1924 a bordo del mercante guatemalteco "Rio Sibún", y no tardó mucho en dar con el ídolo. La mañana del 12, las tres personas se dejaron ver por el Museo Marítimo, y un conserje, Gerardo, les vió. Gerardo hace turno de mañana, y sólo se enterarán de este hecho si le preguntan a él, y no a Fermín, que hace el turno de tarde.

El robo fué el día 12 de julio, y los indios y el sacerdote esperan la partida de otro barco guatemalteco, el "Izabal", en el que piensan embarcar el día 13 a las 12 de la noche.

Mientras tanto, se encuentran recluidos en la habitación 104 del Hotel Victoria de Cadiz. No salen de la habitación para nada, con el fin de no llamar la atención. Comen en la habitación.

En Cadiz existen tres hoteles: El Gades, de lujo; el Tartessos, de primera, y el Victoria, de segunda. Preguntando en las recepciones se averiguará la presencia o no de guatemaltecos en el hotel, lo cual no puede dejar de llamar la atención. Cualquier consulta en recepción habrá que gratificarla con 1 pts.

10. Módulos

El día 13 a las 12 en punto de la noche, los indios y De Luca solicitarán un coche y se trasladarán al "Izabal".

Si los personajes han conseguido viajar en el mismo barco, sólo serán capaces de cruzarse con los sacerdotes durante la noche, pues de día permanecen encerrados en sus camarotes. La duración del viaje es de 10 días.

COMO OBTENER INFORMACION

MUSEO MARITIMO

Indios en el museo

Gerardo, el conserje de día (de las 9 a las 14 horas), les podrá decir que vio como cosa curiosa del día del robo, que dos indios y un blanco muy pálido, estuvieron dando vueltas por el museo, Gerardo querrá una propina a cambio de la información.

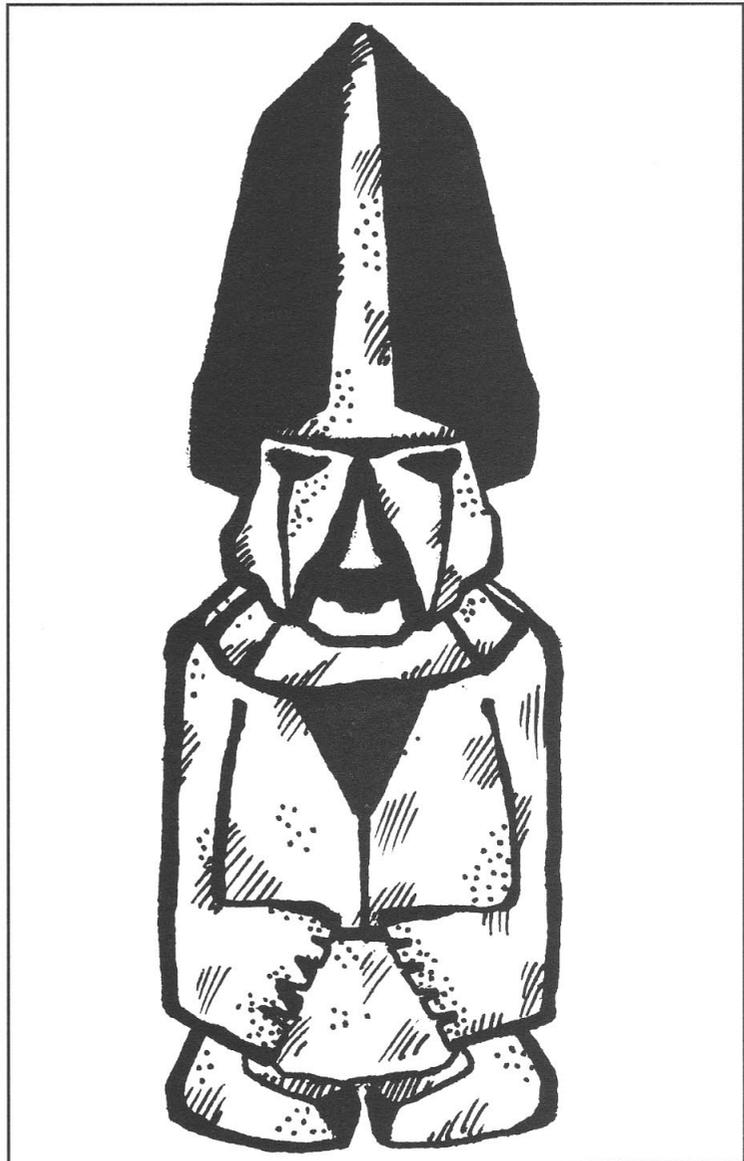
Si preguntan a Fermín, que hace el turno de tarde, desde las 14 a las 20 horas, no sabrá nada del asunto.

El diario

El director del Museo no pondrá ninguna pega para que los investigadores revisen los archivos del museo, pero allí no encontrarán el diario. Si pasan una tirada de Buscar Referencias, encontrarán después de 4 horas, una referencia en un cuaderno de inventario, en el que se dice que se vendió un fardo de documentos antiguos a Galindez y Pou, librereros que tienen una tienda de libros antiguos en la Calle Mayor. El documento se puede encontrar todavía en la tienda, y será vendido sin problemas al precio de 1 pts.

Buscar el documento en la tienda lleva 1 hora. Al leerse el diario, se invierten 3 horas, para leerlo completamente. La información hay que darla fraccionada al final de cada hora (ver más arriba "El Diario de Galvez").

También se podrá localizar en el museo con 1 hora de tiempo la siguiente fotografía:



Fotografía del Idolo Negro de Poptún
Fuente: Museo Marítimo de Cádiz

HEMEROTECA

En la Hemeroteca Pública se pueden encontrar la siguiente reseña, al precio de una tirada de Buscar Referencias y una hora por intento:

HUNDIMIENTO DE UN MERCANTE

Cádiz.

En la pasada noche se produjo, frente a la costa de Conil y a 5 millas mar adentro, el hundimiento por causas desconocidas del mercante de bandera guatemalteca "Virgen del Mar", que arribaba a las costas españolas procedente de Puerto Barrios, en Guatemala.

Se desconoce a estas horas el paradero de la tripulación y el pasaje, por lo que se han emprendido labores de salvamento por parte de la Comandancia de Marina de Cádiz.

Se ha sabido por cable que dicho carguero trasladaba de vuelta a España a un equipo de investigación que contaba entre sus miembros al prestigioso historiador Profesor De Luca, de la Universidad Regular de Turín, pero afincado desde hace unos años en Madrid. Al parecer este equipo de investigadores había cruzado el Atlántico para estudiar una serie de construcciones localizadas recientemente en la selva guatemalteca.

Cádiz, 20 de diciembre de 1921

NAUFRAGIO SIN SUPERVIVIENTES

Cádiz.

Se ha confirmado en el día de hoy la localización de un bote salvavidas procedente del desaparecido mercante "Virgen del Mar". En él no se han encontrado supervivientes, aunque sí un cofre conteniendo una estatuilla de aspecto indio. La Comandancia de Marina de Cadiz dará hoy por concluida a las doce de la noche la búsqueda de naufragos si antes no han aparecido indicios razonables la existencia de supervivientes.

BIBLIOTECA PUBLICA

Zacotl

Culto antiguo en una región muy concreta de Guatemala.

Libro de antropología

Se puede encontrar un volumen titulado "Estudio antropológico comparativo de las tribus indígenas de la región de Poptún, Guatemala" escrito por el Profesor Benjamin Worthrop de la Universidad de Boston en 1889, lo que costará 2 horas y una tirada de Buscar Referencias por intento. Leer el libro en su parte interesante requiere 1 hora de lectura y pasar una tirada de "Inglés", pues el libro no está traducido. En él se podrá encontrar el siguiente texto:

"...su morfología externa parece similar, pero tras estudiarles durante cierto tiempo se llega a la conclusión de que forman un grupo antropológico diferenciado.

Sus cultos son diferentes, aunque los realizan en el mismo lenguaje. Se entregan en ocasiones a sacrificios cruentos, tras los cuales los sacerdotes pueden haber inmolado a cientos de víctimas. Revisé en una ocasión un códice indio que aseguraba que en uno de estos rituales las víctimas mortales ascendieron a 1.014.

Por otro lado, sus deidades son marcadamente distintas. Poco emparentada con las religiones circundantes, la suya tiene un solo dios al que llaman Zacotl o Aczacotl, de origen cósmico, en contraposición con los dioses de las otras tribus de la región que adoran a dioses relacionados con los elementos o con la naturaleza en general.

Al parecer el dios Zacotl descendió hace 1.200 años del cielo, de una estrella situada en la constelación de Cisne, y sometió a la región de Poptún, sobre la que reinó como rey-sacerdote durante casi 300 años, hasta que inesperadamente murió.

Tras su muerte, el alma de Zacotl se introdujo en un pequeño ídolo de obsidiana, desde el que seguía recibiendo los sacrificios a él dedicados. El culto pasó a manos de un cuerpo de sacerdotes fuertemente jerarquizado.

En la actualidad los indios de la región practican únicamente el animismo como religión. El cristianismo no tiene implantación en la región, a pesar de los esfuerzos de misioneros americanos y europeos."

10. Módulos

COMANDANCIA DE MARINA DE CADIZ Y COMISARIA DEL PUERTO

Horarios de Barcos

- El 10 de Julio atracó el mercante guatemalteco "Río Sibún", procedente de Puerto Barrios. Zarpó ese mismo día con destino a Turquía.
- El 13 de Julio atracará el mercante guatemalteco "Izabal", procedente de L'Havre y que zarpará al amanecer del 17 con destino a Puerto Barrios.
- El día 16 de julio zarpará el mercante español "Cabo de Gata" con rumbo a Puerto Barrios, Guatemala.

GUATEMALA: UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE SAN CARLOS, BIBLIOTECA NACIONAL, MUSEO NACIONAL DE HISTORIA Y MUSEO NACIONAL ARQUOLOGICO Y ETNOGRAFICO

Libro de antropología

(Ver más arriba)

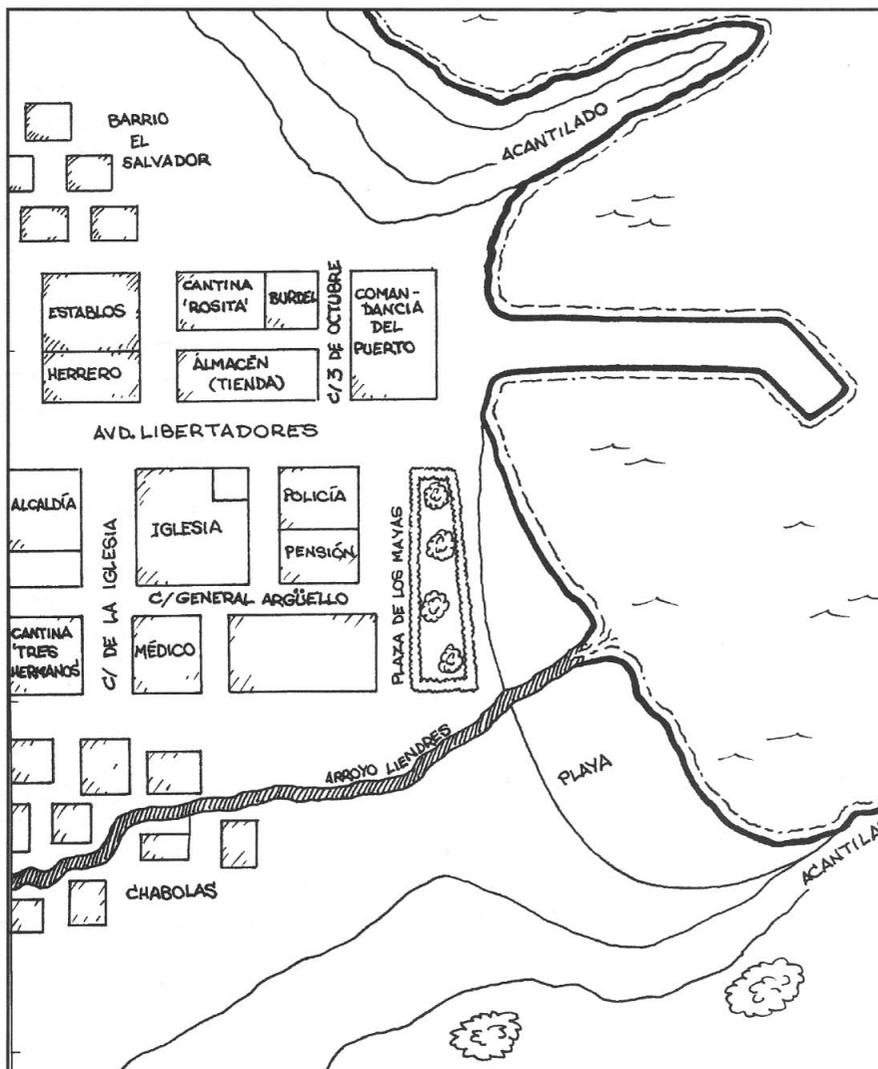
Mapas de la región

El DJ debe dibujar un mapa sencillo de Guatemala con los siguientes puntos en él: Guatemala, Puerto Barrios y Poptún. Cualquier atlas o enciclopedia dispone de uno.

PUERTO BARRIOS

Es un pequeño puerto poco importante. Se puede comprar equipo simple y de carácter legal (no armas), y se puede encontrar alojamiento (5 pesos la noche). Allí existe un guía que les podrá conducir en mula hasta Poptún, lo cual costará 20 soles (precio del guía) y dos días de camino.

Allí se pueden encontrar también burdeles, tabernas y algunos otros escenarios que pueden ser empleados por el DJ.



POPTUN

Es una aldea en el interior de Guatemala. Allí se pueden encontrar alimento, albergue y comprar utensilios sencillos como palas, cuchillos (no armas de fuego), etc.

Existe un dispensario médico atendido los martes y jueves por el Dr. Contreras, que estaba allí ya en 1921.

También existe un destacamento de la Policía Republicana, con 3 miembros fijos, un cabo y dos números.

Será totalmente inútil intentar contratar guías o porteadores hacia el lugar del templo, porque la población vive asustada, y si alguno de los sacerdotes se encuentra en el pueblo ninguno de sus habitantes querrá hablar con los investigadores por temor a represalias.

Durante la noche existe un 30% de probabilidades de que cada uno de los investigadores que duerma en el pueblo escuche el sonido de un extraño batir de alas sobre el pueblo, pero si se asoma a una ventana lo más que podrá ver es una sombra. No verá de cerca al cuaczacotl, que patrulla regularmente por allí.

EL TEMPLO DE ZACOTL

El templo consta de los siguientes elementos:

- Tres plantas, comunicadas por una escalera o una rampa.

- Una cámara central que contiene un altar sobre el que se realizan los sacrificios.

- Un lugar donde se arrojan los cadáveres, que será hediondo y lleno de toda clase de insectos. Se encuentra situado en el exterior del templo, y descubrirlo cuesta 2d10 puntos de EOM.

- Trampas en los corredores y las salas (dardos venenosos, lanzas, etc.)

Allí se encontrarán además:

De Luca: 70% de probabilidades
Sacerdotes: 80% probabilidades cada uno

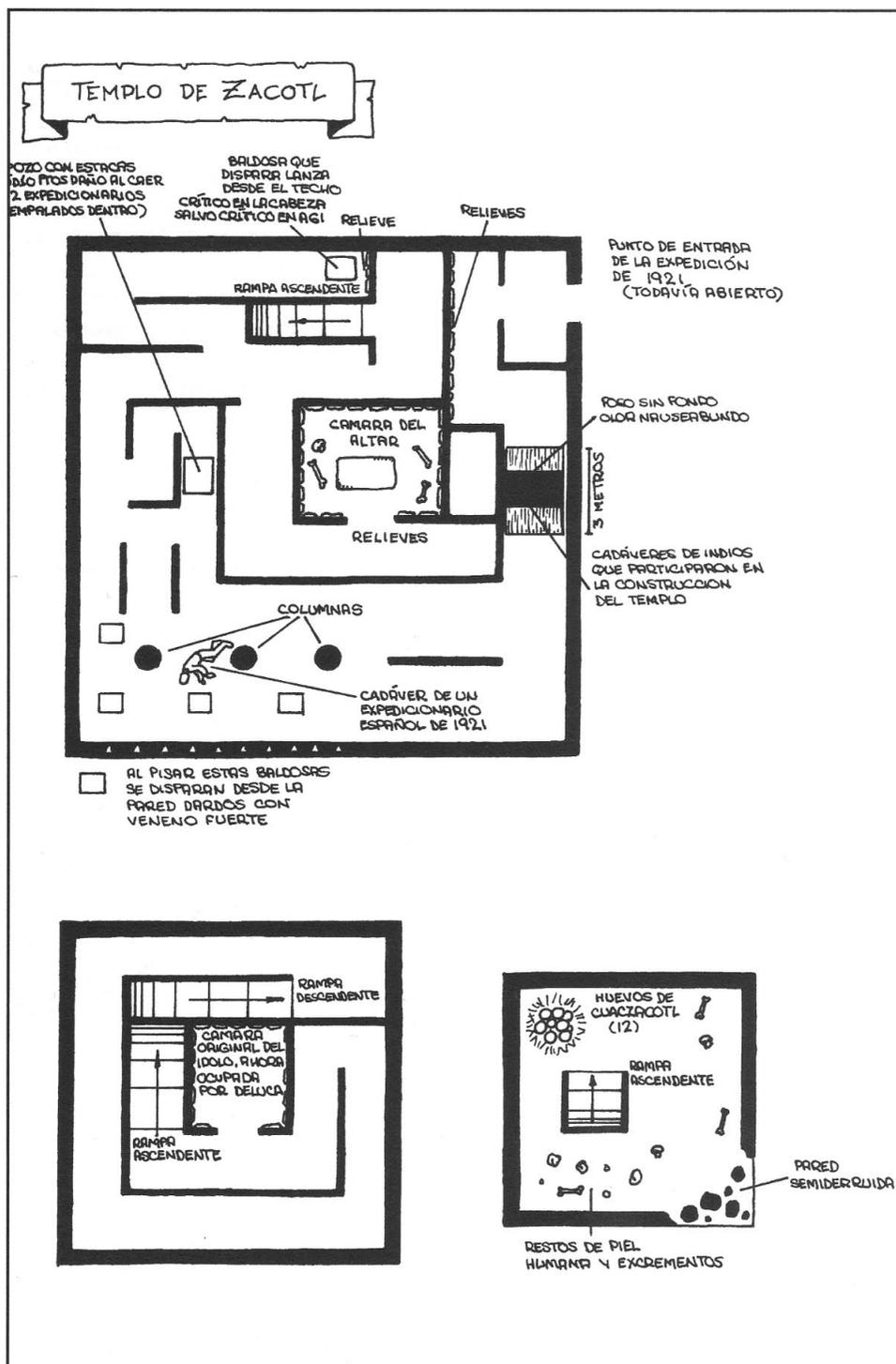
Cuaczacotl: 100% de probabilidades si es de día o 30% por cada uno si es de noche.

Huevos de cuaczacotl: 100% de probabilidades.

PERSONAJES NO JUGADORES (PNJ's)

Sacerdote 1

Provocar pesadillas (70%); daga (60%); Español (45%)
PV=60



10. Módulos

Sacerdote 2

Provocar enfermedad (70%); daga (60%);
Español (45%)

PV=60

Chichacteuoc - De Luca

Italiano (95%); Español (80%); daga (60%);
Provocar pesadillas (75%); Causar 2d6 puntos de
daño diarios contra un blanco (70%); Dirigir
Cuaczacotl (85%); Influencia (85%); EOM=0;
PV=120.

Si muere Zacotl volverá a introducirse en el
templo para esperar otra oportunidad.

Cuaczacotl

Volar (75%); Garras (2d6 puntos de daño; 75%);
Mordisco (1d10 puntos de daño contínuos, pues
no sueltan; 75%); 2 acciones por asalto; No
hablan pero entienden el quéchua. PV=80

Huevo Cuaczacotl

PV=15

Indio Quéchua

Cuchillo (60%); Quéchua (70%); Español (20%);
PV=60; Vida en la selva (80%)

Policía

Pistola (70%); Quéchua (60%); Español (60%);
PV=65

MODULO 3: TRANSPORTE COMERCIAL A BELLIKAN V

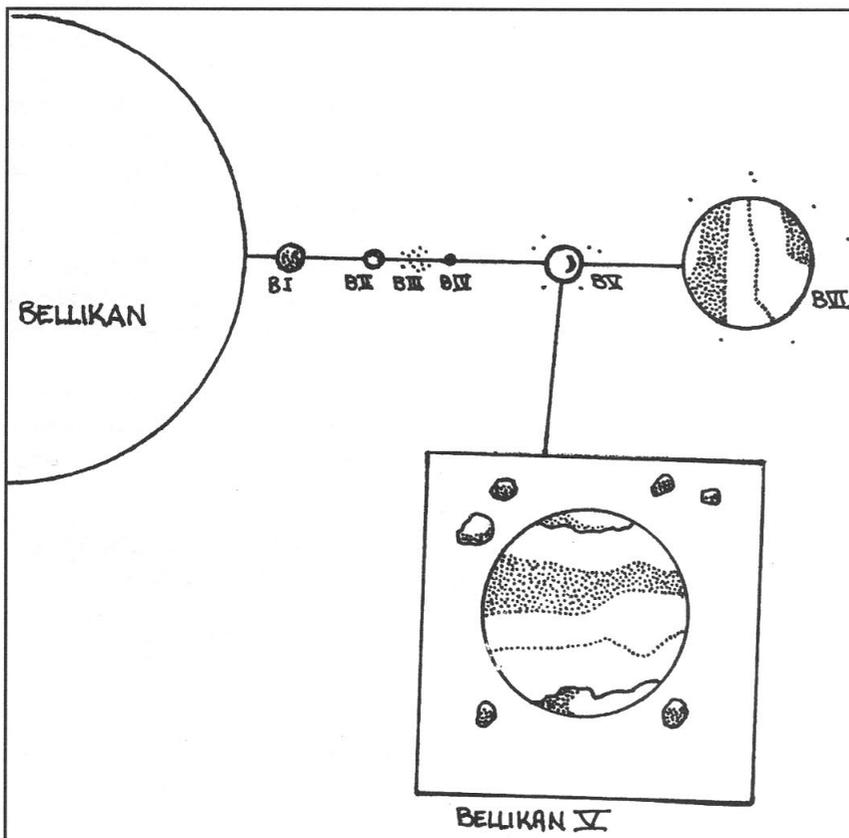
AMBIENTACION: Sistema Béllikan (α Hidra).
Planeta Béllikan V. (Béllikenn)
FECHA ESTELAR: 69

Nº PERSONAJES: 4 a 6
PERSONAJES: Mercenarios estelares y gentes de mal vivir.

INTRODUCCION

El sistema Bellikan (α Hidra) está compuesto por cinco mundos que orbitan una estrella roja de magnitud 2.0. Dista 349 Años Luz del Sistema Sol. Aproximadamente hace dos millones de años, B3 explotó sin causa aparente dejando en su lugar un cinturón de asteroides. Los mundos de Bellikan reciben los siguientes nombres: Bellis (B1), Bellikaase (B2), Belligagny (B3), Bellikuve (B4), Béllikenn (B5) y Belliepetai-zana (B6).

Este es el sistema α Hidra:



El único mundo habitado es Béllikenn. El sistema Bellikan perteneció a la Confederación Estelar hasta el 3508, después de culpar a la C.E. de la masacre realizada por los ejércitos de Deneb (a Cisne) y la destrucción de su sede cultural el año 3464 fecha de Terra. Desde entonces solo las corporaciones comerciales han tenido contactos en Béllikenn.

Actualmente este sistema se encuentra en el centro de la confrontación Crípticos-Illuminados, dos sectas religiosas enfrentadas durante décadas. Los Crípticos están obsesionados con la búsqueda de Earwin Soon y afirman que se puede encontrar criogenizado en Béllikenn y han amenazado con destruir Bellikan, forzándola a Nova.

BELLIKENN

El quinto mundo de α Hidra, es llamado por sus habitantes, Béllikenn. Posee atmosfera similar a la de Terra y gravedad idéntica. Su rotación se realiza en 21 horas de Terra y en su traslación invierte 892 días de Béllikenn. Su climatología es variable. La Gran Zona Muerta (El 86% del planeta) es un enorme cenagal en el que habitan todo tipo de criaturas indeterminadas. El polo norte es conocido como Bélliken-naise y en él se reúnen las principales ciudades y centros de ocio y perversión. El polo Sur, llamado Béllikenkiar es un área dominada por el Dictador Geren-Bellikieret, quien pretende el dominio del planeta.

Béllikenn no posee océanos ni, por tanto, continentes. Es un mundo rico en agua subterránea y la mayoría del agua superficial se concentra en la Gran Zona Muerta. Su flora es del tipo musgos y helechos en su mayor parte. Hasta la Plaga Azul del 3464, Béllikenn era conocido por ser el planeta con mayor cantidad de datos históricos de la

10. Módulos



Confederación y del resto del Universo Conocido. Actualmente la importancia de este mundo se reduce a enclave de algunas corporaciones comerciales para el desarrollo de nuevos cultivos agrícolas.

Posee seis satélites que reciben el nombre genérico de Bëllikenn-kaienn. Son astros pequeños e inhóspitos sin interés ninguno y sin formas de vida conocidas.

LOS BELLIKENN-KAI

Los habitantes inteligentes de este mundo se autodenominan "Hijos de Bëllikenn". Son una raza antigua, en declive, que vivió sus años de esplendor alrededor del 100.000 A.C. fecha de Terra. Pueblo culto, amante de las artes y las ciencias, no dudaron en investigar sus sistema y el Universo. Pacíficos, intercambiaban conocimientos con cualquier mundo habitado por sentientes y contribuyeron a la evolución de muchos culturas. Antiguos estudios los han revelado como los que visitaron Terra en tiempos remotos, contactando con antiguas civilizaciones como Egipcios y Mayas, quiénes los tomaron por dioses.

Actualmente los Bellikenn-Kai son un pueblo fascista y xenófobo, que solo soporta a aquellos que les ofrecen interesantes ofertas económicas. El líder de la parte Sur del planeta, el Dictador Geren-Bellikieret, es un loco poseído por la megalomanía, aliado de los Crípticos y que ha prometido a estos entregarles el mundo a cambio de la no destrucción de la estrella y una dosis de Evol XX para su uso personal.

Los Bëllikenn-kai han evolucionado poco en los últimos dos millones de años. Básicamente humanoides, su talla media es de 2.05 para los varones y 1.90 para las hembras. Su dimorfismo sexual es acusado en la coloración de la piel, ya que los varones presentan tonos violetas-rojizos y las hembras tiene pigmentación grisácea. Tienen seis dedos en las extremidades y no poseen cabello ni vello corporal.

Su cultura actual es de un nivel creativo nulo, se limitan a cambalachear tecnología que sus antepasados hubieran superado. Su sociedad es de carácter policial-fascista y extremadamente xenófobos; Bëllikenn-naise mantiene un gobierno Oligárquico, dirigido por una terna de ciudadanos, cuyo poder es hereditario; en caso

de no haber descendientes, los otros dos miembros designarán a un tercero. La sociedad se divide en tres estratos: Ciudadanos (Con derechos plenos), Habitantes (Sin vivienda propia y encargados de mantenimiento y trabajos policiales) y Esclavos (Sin derechos). Esta estructura es inamovible y hereditaria; están prohibidos los matrimonios entre clases diferentes. Bëllikennkiar esta gobernada por el Dictador Geren-Bellikieret quien considera al resto de los individuos como "siervos".

La lengua Bellikennés es un idioma oscuro, simple por sus continuas degeneraciones. Antaño, se hablaban en Bëllikenn más de treinta idiomas distintos. Se sabe que el sufijo -enn significa "hijo de..", -kiar se traduce como "tierra nueva", -naise podría significar "paraiso de luces" o "fuegos artificiales", por otra parte, la palabra kai unida a otra viene a decir "descendientes de", por lo que se puede considerar el plural de -enn. Hablan Neo-Interlingua un 2% de la población.

INFORMACION RESERVADA AL DJ

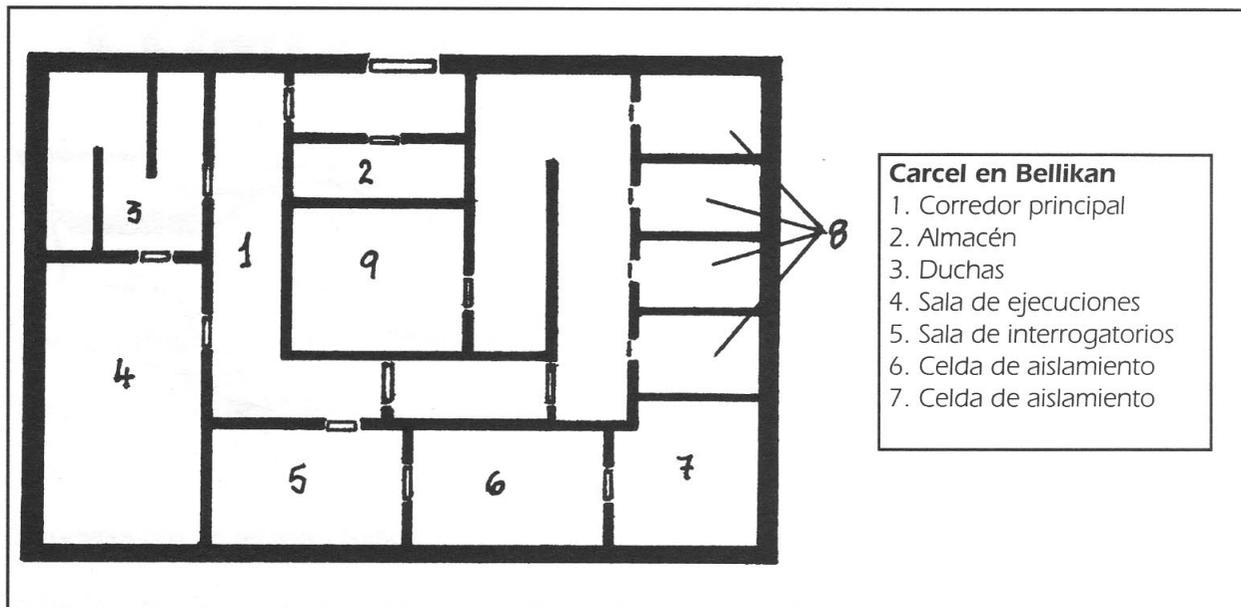
La corporación comercial Gold Star Ltd, cuyo nombre no debe revelarse a los jugadores, mantiene contactos comerciales en Bëllikenn. El inicio de la Guerra Crípticos-Illuminados, ha dado al traste con sus propósitos, ya que ningún carguero comercial se quiere hacer cargo de la entrega de materiales. Por ello, se ofrece un contrato de 10.000.000 Cr. a cualquiera que puede llegar hasta allí con nave propia.

En la tripulación deben estar: Un Capitán, un experto en navegación, un oficial de seguridad y un lingüista. Otros miembros pueden ser necesarios.

El viaje hasta el sistema α Hidra debe hacerse siguiendo las normas de navegación interestelar.

DISTANCIAS EN SALTOS HIPERESPACIALES HASTA EL SISTEMA BELLIKAN

DESDE	DISTANCIA
Sirio	4
Algol	2
Sol	13
Deneb	1
Sirsalis	5
Jilipollix	29



Entre Sirio y Bellikan, se encuentra el objeto NGC-169301, que presenta un aspecto deformado, lo que sugiere que en su proximidad se halle un agujero negro y que puede provocar un viaje al pasado. En cada salto hiperespacial, el experto en navegación de la nave debe realizar tiradas de 1d100, si la tirada es de 75-00 la nave se acercará demasiado a NGC-169301 y aparecerá en la época de esplendor de Bëllikenn, alrededor del 100.000 AC.

En la órbita de Bellipetai-zana (B6) les estará esperando una nave Iluminada, que sabe que van a hacer tratos con Geren, dictador aliado de los Crípticos. Si consiguen convencerles verbalmente de la inocencia de su misión, mediante tiradas de influencia del Capitan, con modificador elevado (25-50), no pasará nada, si no... deberán enfrentarse a ella.

Si todo va bien, al llegar a la órbita de Bëllikenn, deberán dejar la nave y bajar con lanzaderas para el transporte de los materiales. Es imposible usar los teletransportadores, en el caso de que la nave los tuviese, debido al fuerte campo magnético alrededor del planeta. Solo hay astropuerto en el polo Norte del planeta. A su llegada serán recibidos por un cuerpo policial que les informará de sus derechos (Ninguno) en Bëllikenn y sus obligaciones: Un miembro de cada diez de la tripulación debe quedar como "invitado" en la cárcel de Bëllikenn-naise. Así es la cárcel de Bellikenn.

La estructura central es un centro de ejecuciones.

Las celdas son una franja vertical cerrada con doble línea. Las entradas cerradas con cerradura de seguridad están señaladas en el dibujo.

Si quieren llevar a cabo su misión, deberán acceder a las peticiones de los Bëllikennkai. Para complicar un poquito las cosas, se les informará de que disponen de 48 h para hacer la entrega en el polo Sur del planeta. Tardarán en llegar 1d10 horas, ya que la única manera de hacerlo es con barcasas a través de la Gran zona Muerta.

Cada personaje debe hacer una tirada de CON, con modificador -20, debido a la peste que se respira en esa parte de Bëllikenn. Geren, el dictador, les recibirá como la lagartija babosa que es, amable y falso. Preparará su asesinato, de cara a robarles la nave principal. Los alojará en habitaciones diferentes, argumentando que los preparatorios de los productos a intercambiar son lentos y necesita unas 6 horas. Si no acceden, les preparará una emboscada en cuanto abandonen sus alojamientos, lanzando a unos sesenta hombres armados con espadas de metal, contra ellos.

Toda esta trama es obra de Cindy Linn-Sixx, directora de Gold Star Ltd; cuyo objetivo es aprovecharse de la Guerra Crípticos-Iluminados vendiendo armas a los segundos, cosa que conseguiría si Geren, aliado de los Crípticos, mata a "los representantes de los intereses de Gold Star Ltd. en misión comercial en Bëllikenn". El sentido de la justicia de los Iluminados les impulsaría a aliarse con G.S.Ltd.

10. Módulos

Si los PJ's consiguen escapar con vida de los ominosos planes de Geren, deberán volver a Bèllikenn-naise. Rescatar al rehén y volver a su sistema de origen, donde la Gold Star Ltd. les denunciará por incumplimiento de contrato y pondrá precio a su cabeza. La vuelta les pillará en medio del conflicto Crípticos-Illuminados por lo que deberán combatir contra una nave Críptica que tendrá noticias de lo ocurrido en Bèllikenn.

EL PASADO DE BELLIKENN

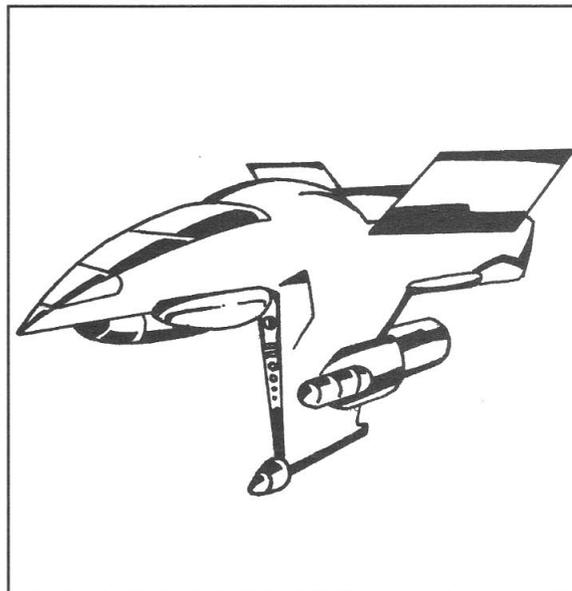
Aunque anteriormente se ha presentado esta época como la de máximo esplendor de Bèllikenn, en la realidad es distinto. Eran un pueblo cruel que no dudaba en exterminar a los que consideraban "poco dignos" de recibir su apoyo. Los PJ's se encontraran a cuerpo de rey en este mundo, tratados como importantes invitados.

Como tales serán invitados a una ejecución pública de varios criminales. Entre ellos, una Bellikenn-Kai, de aspecto adorable que enamorará a uno de los PJ's. Se llama Airya y su crimen ha sido el criticar en una asamblea el sistema de selección de los mundos a ayudar. Los prejuicios de los PJ's deben ser forzados para intentar evitar la ejecución. Además, si uno de los PJ's que posea conocimientos de Tecnología supera una tirada con modificador -35 de Idea, descubrirá que el sistema de ejecución consisten en el exilio temporal. Si consiguen tomar control de la máquina Temporal y recalibrarla, volverán a esta época, justo en el centro de la cárcel de Bèllikenn-naise. Si no lo consiguen... bueno, esa es una historia que el DJ debe decidir, según su buen criterio.

NAVES CRÍPTICAS

Las naves usadas por los crípticos se fabrican en Umbria (Algol IX).

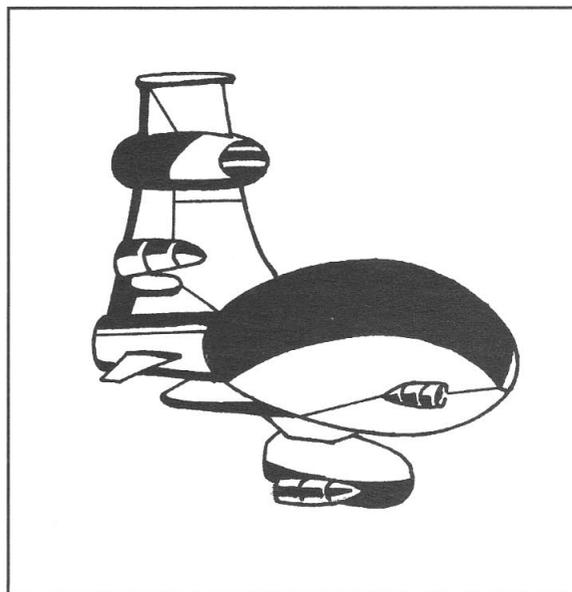
Su potencia real de fuego es de 2 lasers pesados y 4 lasers medios, pudiendo realizar saltos hiperespaciales y su velocidad máxima subluz es de 5. Reciben el nombre genérico de Darkbirds. Llevan una tripulación de 6 miembros.



NAVES ILUMINADAS

Las naves Iluminadas se fabrican en Nova Terra (Sirio II) por la compañía Rainbow Dreamer Inc. y tienen este aspecto:

Su potencia real de fuego es de 6 lasers medios y 1 torpedo, pudiendo realizar saltos hiperespaciales y su velocidad máxima subluz es de 4. Reciben el nombre genérico de Lightbirds. Llevan una tripulación de 4 miembros.



COMO SE HIZO UNIVERSO

— No lo haremos. NO nos convertiremos en editorial. Prefiero seguir con mi actividad de siempre. No tendremos dinero suficiente. Nadie nos apoyará. Estais locos si pensais siquiera por un momento que me voy a prestar a semejante cosa...

Así fué como empezamos todo este tinglado. Dije NO. Ahora tienes este libro entre las manos. Es señal de que cambié de opinión. Escribo esto en nombre de todos los que hemos participado en la creación de **UNIVERSO**.

Nos decidimos a publicar, tuvimos que seguir con nuestras actividades habituales además de con las relacionadas con **UNIVERSO**, mucha gente nos apoyó (gracias) y otra nos desanimó (gracias también, todos necesitamos reflexionar).

Decidimos que no seríamos como los demás. Somos jugadores, aficionados a la fantasía, los comics y la ciencia ficción. Hacemos las ediciones que creemos que van a beneficiar al aficionado, porque nosotros somos aficionados. Elegimos sacar a la calle ediciones con un precio ajustado, que además dispongan de todo lo necesario para jugar. No buscamos comparaciones con nadie. Hay que aprender de todos y sois vosotros los que decidís.

Pasamos horas y horas frente al teclado y los borradores. Según mis propias estadísticas los litros de cerveza consumidos pueden rondar los 200. Probamos alrededor de 8 versiones distintas de lo que deben ser unas patatas bravas y soporté estoicamente durante horas los improperios que Roberto y Mikel me lanzaron por consumir té con leche. Por supuesto seguiré haciendolo.

La portada vino de la mano de Juan Manuel Sanchez, del mismísimo Valle del Kas. Cuando la vimos por primera vez no sabíamos qué decir. Era nuestra portada. Fué un auténtico placer colaborar con Juan Manuel, y creo que él también quedó contento.

Por contra, los interminables trámites administrativos acabaron con nuestra paciencia en varias ocasiones. Nadie entendía lo que hacíamos. ¿Qué era eso de los juegos de rol?. Los que nos han puesto las trabas han quedado atrás. En varios sentidos. Miguel Angel cargó con buena parte de ello, y además tuvo que templar los ánimos en más de una ocasión.

Y no puedo dejar de escribir los agradecimientos a las personas que confiaron en nosotros, y nos han apoyado desde el principio. Reconozco que algunas veces seguí adelante por los ánimos que me dieron. Sólo por ellos valía la pena intentarlo.

En primer lugar aquellos que tuvieron que revisar el documento, a veces voluntariamente, a veces obligados: los integrantes de la **COFRADIA DE SUPERVIVIENTES DE SOLARIS SIETE**, de donde nacimos, una fuente inagotable de ideas y puntos de vista; mi amigo Santiago Martínez, que era el blanco perfecto, porque nunca había oído hablar de los juegos de rol; mi mujer M^a Angeles, a la que no le gustan; a nuestras familias, que por nosotros estuvieron dispuestas a romper su incomprensión; a todos los integrantes del programa de radio **COMICS CONNEXION** (Radio RKR, 107.8 FM), que mantienen viva la llama de los juegos de rol, los comics, la fantasía y la ciencia ficción cada semana, para satisfacción de todos nosotros, y a los miembros de **PROYECTO GENESIS**, que estan completamente chalados, con sus fiestas trekkers, su cerveza romulana, sus cursos de klingon básico y su "Larga y próspera vida". Y gracias a Gus, por su apoyo constante. Gracias a todos. Todos teneis una parte en esto.

Por supuesto muchas gracias a todos los que habeis comprado **UNIVERSO**. Entendemos que es la señal de que el producto os ha llamado la atención. De ello depende fundamentalmente el que sigamos trabajando en este mundo del rol, en el que creemos firmemente. Vuestro apoyo en forma de ideas, opiniones o

juegos que vosotros hayais desarrollado sigue siendo importante para nosotros.

CRONOPOLIS pretende ser una vía de expresión para jugadores y clubes de todo el país. Esperamos tener noticias vuestras, a cambio de las cuales os enviaremos en agradecimiento un módulo oficial de **UNIVERSO** (no publicado).

Para terminar, muchas gracias también a nosotros mismos, por haber tenido el valor de seguir adelante a pesar de cómo se nos ponían las cosas, por habernos tragado lo que nos hemos tragado, y por creer firmemente que en España se pueden hacer juegos de rol tan buenos o mejores como los que nos vienen de fuera.

— De nada, chaval.

Nos veremos en la próxima.

Pedro Alcántara

Por mi parte, este libro se lo dedico a mi abuela, Nana, que no ha podido verlo terminado. Y a toda esa gran cantidad de gente dispersa por España, que es mi familia, en todas sus ramas. Os quiero, siempre.

Roberto López
CRONOPOLIS

CRONOPOLIS VENDE DIRECTAMENTE POR CORREO

Si no consigues encontrar nuestros productos en tu tienda habitual, si no tienes tienda habitual o simplemente si prefieres recibir **UNIVERSO** directamente en tu casa, puedes hacerlo solicitando nuestros productos por correo contrareembolso. En pedidos superiores a 3.000 Ptas ésta opción no incrementa el precio de venta, pues nosotros corremos con los gastos de envío. Si estás ávido por tener en tus manos **UNIVERSO** y decides que lo quieres para mañana, te lo enviamos por agencia, con un coste adicional de 1.000 Ptas. Cuando sea un club o un grupo el que se ponga de acuerdo para solicitar al unísono 10 ejemplares, sólo os cobraremos 9. En cualquier caso, si tienes alguna duda, ponte en contacto con nosotros en:

CRONOPOLIS
Apartado de Correos 329
Las Rozas de Madrid
28230-MADRID
FAX (91) 636.17.61

FE DE ERRATAS

Página	Errata
17	Hipnotismo: El porcentaje base es de INT/3 y no INT-20.
37	Resistencia a venenos: Los modificadores son al resultado de los dados, no al porcentaje de éxito.
46	Daños de las Armas: Trabuco y escopeta causan 3d10/6d10 para distancias larga y corta respectivamente debido al efecto de dispersión.
49	Rabia: En este estado la parada queda temporalmente anulada.
52	Magia: No sube por nivel, así como sus habilidades secundarias.
61	Precios: Yelmo (Casco) 500 Mo; Brazales o Grebas 500 Mo; Shuriken 20 Mo.
67	Criaturas: Aparece repetido, aunque con valores diferentes el perro, por lo que se trata de un perro de gran tamaño el primero y uno mediano el segundo.
71	Modificadores a la Apariencia en la tabla de razas: Enanos -15 Elfos +10 Orcos -20 Duendes 0 Dendross -15 Eolian +10
93	Módulo 1: La torre de Mittern está situada al sudoeste de Begfien, junto al primer cruce de caminos.
110	Módulo 3: Las naves Crípticas e Iluminadas son del tipo fragata en todas sus características y no tienen dispositivos de ocultación.

CRONOSFERA

Boletín informativo de Ediciones CRONOPOLIS

Si deseas recibir gratuitamente en tu domicilio CRONOSFERA, un boletín informativo gratuito que contiene noticias sobre los juegos de CRONOPOLIS, ayudas de juego, módulos y comentarios sobre temas de la actualidad del mundo del rol, ponte en contacto con nosotros.

CLUBES COLABORADORES

Si formas parte de un club en el que se juega a alguno de nuestros juegos puede que esto te interese. Existe una red creciente de clubes colaboradores con Ediciones CRONOPOLIS. Estos clubes reciben unas condiciones ventajosas: reciben materiales gratuitos, el boletín CRONOSFERA, y participan en el desarrollo de nuevos suplementos para nuestros juegos.

Sólo un club por provincia (excepto Madrid y Barcelona) puede inscribirse como Club Colaborador.

Si piensas que tu club puede ser uno de ellos ponte en contacto con nosotros y te enviaremos un cuestionario de solicitud de inscripción.

NUEVOS JUEGOS

Tu también puedes ver publicado tu juego de rol. Si has desarrollado un nuevo reglamento, o algún mundo o campaña sobre uno de nuestros juegos no dudes en ponerte en contacto con nosotros para que los examinemos. Puede ser el principio de una buena colaboración.

En Ediciones CRONOPOLIS somos conscientes de la capacidad creativa de muchos de los aficionados al rol de nuestro país, y estamos dispuestos a prestar atención a vuestro trabajo.

Y no olvides registrar antes todos los materiales que nos envíes.

Ediciones CRONOPOLIS

Apdo. Correos 329
Las Rozas
28230-MADRID
ESPAÑA

**EL ÚNICO JUEGO DE ROL
MULTIAMBIENTAL EDITADO EN ESPAÑA
ES MUCHO MÁS QUE UNAS REGLAS
PARA MANEJAR PERSONAJES EN
DIFERENTES ÉPOCAS O LUGARES.**

**ES MÁS DE LO QUE ERES CAPAZ
DE IMAGINAR.**

ES

UNIVERSO[®]

EL AUTENTICO Juego de Rol Multiambiental

**EL SISTEMA UNIVERSO, EN CONTINUA EXPANSIÓN,
COMPRENDE LOS SIGUIENTES TÍTULOS:**

MIDGARD

MEDITERRANEUM

**JURASIA
TIME WARP 1**

DALGOR

**GÖTTERDÄMMERUNG
TIME WARP 2**

SUPERHEROES Inc.

**GENERADOR UNIVERSAL
(Software para PC)**

**CRONOSFERA
(Boletín Informativo)**

Y MUCHO MÁS...

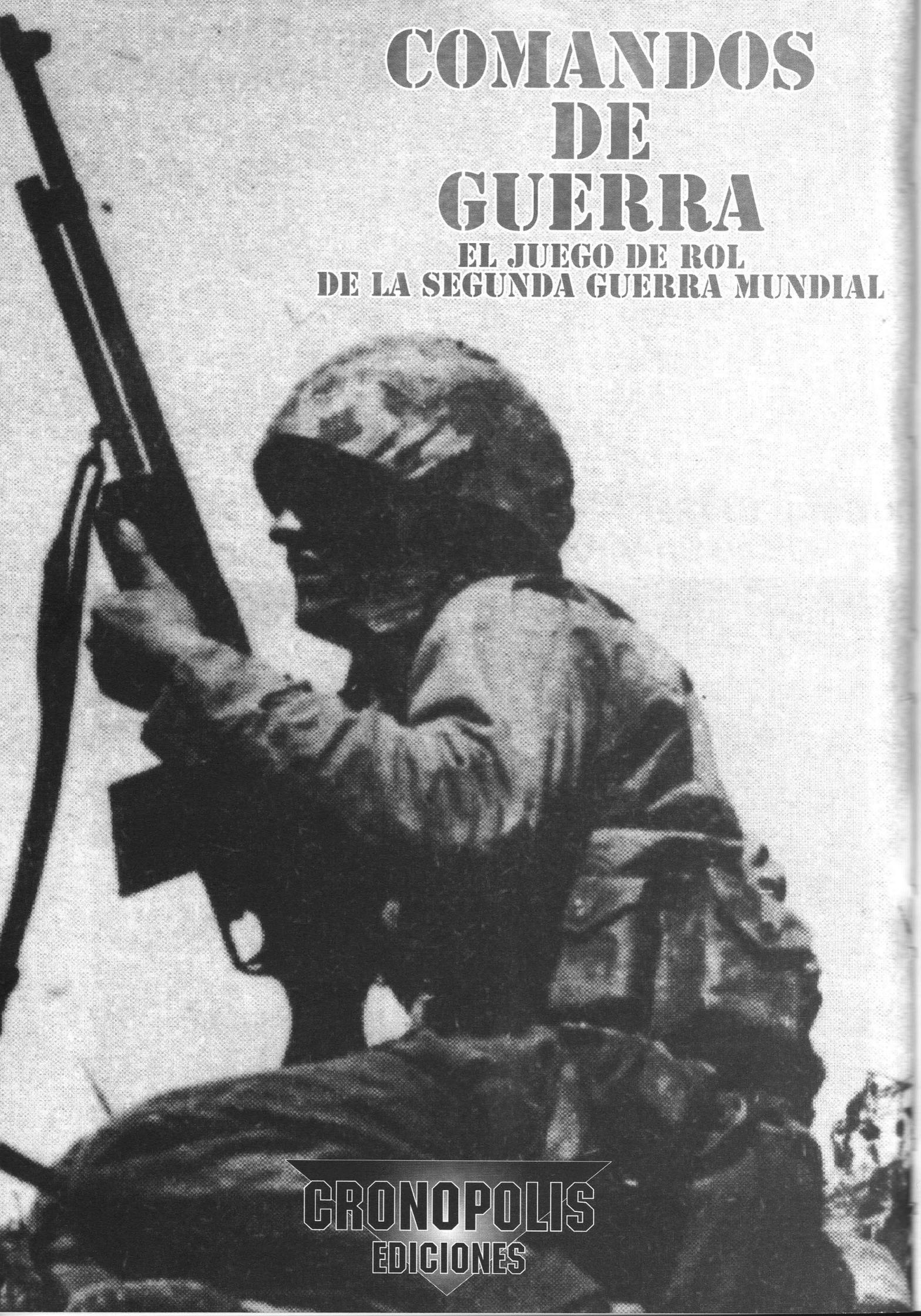
**CRONOPOLIS
EDICIONES**

Aptdo. de Correos 329
28230 Las Rozas de Madrid

**LOS PRODUCTOS CRONOPOLIS
SON ORIGINALES Y DESARROLLADOS
POR PROFESIONALES CUALIFICADOS.
¡¡RECHAZA IMITACIONES!!**

COMANDOS DE GUERRA

EL JUEGO DE ROL
DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL



CRONOPOLIS
EDICIONES



UNIVERSO es un sistema de juego multiambiental que te permite jugar en cualquier época, en cualquier lugar, con cualquier personaje.

Este reglamento incluye todas las reglas necesarias para jugar todas las aventuras, la pantalla del Director de Juego, la Hoja de Personaje y tres módulos independientes de larga duración para que puedas empezar a jugar.

El sistema de juego es sencillo y dispone de varios niveles de dificultad.

UNIVERSO te ofrece todos los ingredientes necesarios para tus partidas: Personajes de todas las razas conocidas y reglas para crear personajes de nuevas razas, poderes psiónicos, reglas de combate rápidas, magia, todo tipo de criaturas, equipo para todas las épocas, robots, viajes espaciales y la posibilidad de conversión de personajes de otros sistemas de juego.

Recomendado para mayores de 14 años.

Premio EXCALIBUR 1993.

CRONOPOLIS
EDICIONES

Apartado de Correos 329
Las Rozas de Madrid
28230-Madrid



Impreso en
papel reciclado



ISBN 84-88749-00-7