

SHONEN!



ÍNDICE.

Shönen.	1	Santos de atenea.	82
Índice.	3	Que puede aportar al juego.	83
Licencia.	4	De que va esto.	84
El shönen.	5	Historia.	84
Que es.	5	Los personajes.	85
Historia.	5	Jugando con santos.	87
Los personajes.	7	Planteamiento.	87
El enfoque.	7	Los Reinos Exteriores.	88
Reglamento básico.	8	Kaijus & mechs.	96
Antes de empezar.	9	Que puede aportar al juego.	97
Creación de personajes.	10	De que va esto.	98
El concepto.	10	Historia.	98
Atributos.	11	La Organización Gehrin.	99
Habilidades.	12	El Enfoque.	101
Trasfondos.	13	Los personajes.	101
Sistema de juego.	26	Las historias.	101
Tirando los dados.	26	Las historias.	102
La acción.	30	Acuciantes misterios.	102
Daño y salud.	33	Kaijus.	104
Puntos de Protagonismo.	36	Rasgos elementales.	104
Puntos de relación.	38	Creación.	106
Experiencia.	39	Parasitismo.	111
La regla de la X.	39	Mechs.	115
Crazy School.	40	Creación de vehículos.	115
Que puede aportar al juego.	41	Los Mech.	120
De que va esto.	42	Tiradas de pilotaje.	121
Introducción.	42	Combates fantásticos.	122
La esencia.	43	Que puede aportar al juego.	123
El instituto.	44	Artes marciales.	124
El centro.	44	Maniobras básicas.	124
Los Estudios.	51	Maniobras de lucha.	126
Los clubes.	52	Estilos de lucha.	128
Los profesores.	54	Combate extendido.	129
La sana rivalidad.	56	Reglas especiales.	129
La zona colindante.	57	Estrategias de combate.	132
La ciudad.	57	Técnicas de lucha.	133
El mercado.	59	Que son.	133
El bosque.	60	Técnicas y efectos.	134
Tameshi yaban.	62	Uso de Técnicas.	136
Que puede aportar al juego.	63	Reliquias y objetos mágicos.	139
De que va esto.	64	Que son.	139
Prólogo.	64	Creación.	139
El torneo.	65	Apéndices.	142
Los participantes.	67	Que puede aportar al juego.	142
Los PJS y los clanes.	67	Equipamiento.	143
Clan Zujin.	68	Equipo básico.	143
Clan Trowj.	69	Para vehículos.	146
Cíngaros.	70	Restringido.	149
Monjes Shao Lin.	71	Plantillas y ejemplos.	154
Clan Kreistof.	72	Nivel de puntuación.	154
Clan del Sol Rojo.	73	Vehículos.	155
Clan Sombra.	74	Kaijus.	158
Clan del Círculo Negro.	75	Personajes.	160
Clan del Hielo.	76	Montando partidas.	169
Yakuzas.	77	Consejos gratuitos.	169
Clan del Ojo Dorado.	78	Algunas ideas.	169
Fuerzas militares.	79	Ficha de personaje	172
Los bajos fondos.	80		
La cruda realidad.	80		
Otras organizaciones.	81		

LICENCIA.

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa. 

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>

Esto significa que el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original y se introduzca este pequeño párrafo en la obra.

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original. C-System es obra de mucha gente:

Idea y Textos: Ryback, Z-San, Dragstor.

Revisión y corrección: Cifuentes, Marioneta.

Conejillos de indias: Francisco, José Juan, Rocío, María, Miguel, Javi, Alexis, Juanjo, Elisa, la gente de Inforol, NosoloRol, SalganalSol, SPQRol, y Nación Rolera.

Montaje de imágenes: Dragstor.

Maquetación: Ryback.

Ayuda bendita y apoyo moral: Wilbur Whaterley, Britait, Metatrón, Sir Miaucelot, Máximo, Trukulo, Meroka, Klaption, Alex Werden, Zonk_PJ, Mascara, Hero-Man.

Para más información, consulta la Web de C-System:

<http://www.rolgratis.com/c-system/>.

EL SHÖNEN.

QUE ES.

El shōnen es un género dentro del manga y el anime japonés que da prioridad al combate, la rivalidad y la superación personal de sus protagonistas.

Las historias enmarcadas en este género están plagadas de acción, humor, escenas imposibles y momentos de intensidad máxima. Se da mucha importancia al impacto visual y, muy frecuentemente, incluye asombrosas escenas de lucha y combate.

Con este juego trataremos de reflejar las flipadas y excesos de este género. Todos los adolescentes serán genios del deporte súper competitivos, las calles estarán llenas de expertos en mil y un estilos de lucha, multitud de criaturas inter dimensionales acosarán a inocentes colegialas y las batallas entre robots gigantes serán el pan nuestro de cada día.

Subgéneros.

- Sentai. Género de acción y lucha. El más común. Los personajes son expertos en combate o, o poseen ciertas cualidades sobrenaturales, que han de explotar y desarrollar para derrotar a sus rivales, cada vez más poderosos.
- Fantasía. Similar al género de lucha pero en ambientes más medievales o fantásticos. Las técnicas de lucha suelen dejar paso a maniobras asombrosas con armas blancas y al uso de la magia.
- Spokon. Orientado a uno o más deportes, y al mundo que les rodea. Las técnicas de lucha dejan paso a movimientos increíbles y a disparos con efectos sorprendentes.
- Mechas. Los personajes controlan máquinas antropomórficas de gran tamaño, denominadas genéricamente como mech, o mechas. Generalmente combaten contra otros mech o criaturas monstruosas. Los mechs, a su vez, suelen tener facultades increíbles o son capaces de desarrollar técnicas específicas.

- Mahou manojo. Este sub género se acerca mucho al shojo (anime y manga romántico). Suele reflejar los problemas del protagonista para convivir o conseguir a la chica/chico de turno.

- Harem manga. El protagonista está continuamente rodeado de chicas, que vine quieren ligárselo o que simplemente conviven con él, y la trama gira en torno de las relaciones que surgen entre ellos. Este subgénero suele tratar mucho el humor o, por contra, acercarse mucho al género seinen (mangas y animes de temática más adulta).

HISTORIA.

Hace incontables años, cuando la humanidad apenas había conocido el fuego, cierta raza de cierta raza cambia formas extraterrenas, conocida como Shitagars, descubrió nuestro fértil planeta y le gustó. Estos seres, poderosos conquistadores espaciales, tenían un método muy simple para purgar toda forma de vida inteligente de los planetas que conquistaban. Utilizan a una especie de esporas alienígenas, llamadas Zardbods (¿alguien pilló la referencia?), estas criaturas, una vez que infectaban a un individuo, mutaban y crecían en horripilantes engendros que no se detenían ante nada hasta acabar con todos los miembros de la especie a la que se asociaban.

No obstante, no todos los habitantes del universo eran tan despiadados como los Zardbods y sus amos Shitagars. La raza de viajeros interdimensionales conocida como Yarkaelianos también llegó a la tierra. Apelando a las ancestrales enseñanzas de una de las religiones más antiguas del universo, el culto a los Dioses del Vacío, pactaron con la raza Shitagars el derecho de la humanidad a defenderse.

Este pacto consistía en que mientras que la raza humana fuese superior espiritualmente a la raza Shitagars, la raza Shitagars no podría valerse de su superioridad tecnológica para invadir el planeta. Esta superioridad espiritual se mediría una vez cada milenio, en torneos rituales de lucha, en los que los mejores miembros de cada especie se enfrenarían entre ellos para determinar el futuro del planeta.

No obstante, la raza yarkaeliana, con su benevolente intervención, cometió un error. Los mismos portales dimensionales que les permitieron llagar a la tierra, y su culto hacia los dioses del vacío, entraban en conflicto con las deidades primigenias y la esencia místicas (que algunos llaman magia) de nuestro planeta. Esto provocó un leve deterioro entre las barreras dimensionales, una pequeña brecha, que otras criaturas del vacío aprovecharían, con el tiempo, para llegar a nuestro planeta. Estos seres, con el paso de los siglos, serían llamados demonios.

Consientes de su error, los yarkaelianos optaron por hacer otro regalo a la humanidad. Compartirían algunas de sus enseñanzas. No enseñarían su culto a los humanos, ya que tal conocimiento sería excesivo para una raza tan joven, en su lugar, optaron por enseñarles a usar su fuerza interior, el Ki, dotando así a la humanidad de la herramienta necesaria para enfrentarse a estas amenazas extra planetarias. Las antiguas leyendas insinúan incluso que algunos se quedarían en la tierra, conviviendo entre los humanos, y que sus descendientes se convertirían en los paladines de la humanidad.

El tiempo pasó, y la humanidad prosperó superando todas las amenazas que le acechaban. Con el tiempo, las ancestrales enseñanzas del ki fueron expandiéndose y diversificándose, nuevas escuelas se crearon, numerosos clanes aparecieron y cada vez se le empezaba a dar más importancias a las líneas de sangre.

Con el paso de los siglos, las antiguas enseñanzas fueron corrompiéndose. Los antiguos clanes compiten por prestigio y riqueza, los torneos de lucha ya no se celebran para preparar a los combatientes, si no para ganar poder, las enseñanzas del Ki cada vez están más arraigadas la corrupción y al delito.

En la actualidad, las antiguas enseñanzas han sido olvidadas, muy pocos son los que recuerdan el objetivo inicial de los clanes, y solo entre la gente más joven aún se da la sana rivalidad y la competitividad necesaria para progresar en las artes marciales.

En esta época de incertidumbre, los Shitagars se han cansado de esperar, dentro de esta raza, muchos son los que reniegan del antiguo pacto y que piensan que es mejor acabar con la raza humana de una vez por todas. Numerosas esporas Zardbods han sido lanzadas en distintos puntos del globo y han empezado a reproducirse y a crecer hasta alcanzar tamaños desorbitados. Como respuesta, distintas organizaciones secretas y gobiernos del mundo han empezado a desarrollar el plan de defensa mecanizada terrestre (DMT), mediante el cual se pretende defender la tierra mediante el uso de maquinaria ultra-moderna.

Por su parte, infinidad de criaturas espirituales aprovechan el caos reinante para introducirse en nuestro mundo cada vez con más frecuencia, y solo unos pocos elegidos se atreven a cazarlos y a arriesgar sus vidas en defender la humanidad.

LOS PERSONAJES.

En shōnen los jugadores encarnan a los típicos personajes sacados de mangas y animes japoneses. Individuos obstinados y orgullosos con una meta fija y la firme decisión de convertirse en los mejores.

Estos personajes serán unos fuera de serie en sus respectivas modalidades y podrán realizar inverosímiles movimientos y acciones, a los que denominaremos técnicas.

No todos los personajes tendrán que ser el típico luchador invencible. El deportista que busca convertirse en el mejor jugador de fútbol o el estudiante que lucha por conquistar el amor de su vida también tendrán cabida en este juego.

No obstante, la competición y el esfuerzo por ser cada vez mejor estarán presentes siempre en las partidas.

El shōnen suele pecar de tener protagonistas clásicos y muy estereotipados, a fin de que el lector lo identifique al instante. Los adjetivos de cabezota, obstinado, algo simplón y de buen corazón son aplicados una y otra vez a los diversos protagonistas.

Sin embargo, todos tienen una motivación propia y personal. Y como esto es un juego de rol, es hay precisamente donde se puede ahondar para dar profundidad a los personajes.

Si así lo quieres, puedes llevar a un luchador sin personalidad que solo se dedica a machacar enemigos y echar el rato. Pero profundizando un poco en sus motivaciones y anhelos personales, si te molestas un rato en crear una historia donde se describa el porqué actúa así, puedes dar a tu personaje, y a la partida en general, es toque de dramatismo y épica propia de las grandes series de anime.



EL ENFOQUE.

El argumento.

El shōnen es un género que trae muchas subdivisiones dentro. Luchas de artes marciales, competiciones deportivas, escenas de acción intensa, épica fantástica, luchas de monstruos gigantes contra titánicos robots, caza de criaturas legendarias, etc. La competitividad será una constante, pero existen muchos modos de mostrarla.

Y así es como se enfocará este juego.

Esta ambientación sigue un argumento base, pero dividido en bloques, o módulos argumentales, estructurados de tal forma de que se puedan jugar de modo independiente, o cambiándolos entre ellos.

De tal modo, se puede escoger entre los módulos existentes, o inventarse otros propios, y montarse uno mismo la ambientación que se prefiera.

El escenario.

Básicamente, la historia se desarrolla aquí y ahora, en nuestro mundo, y en nuestra época actual.

A lo largo del manual se mencionarán numerosos elementos exóticos, elementos que siempre se irán agregando al mundo actual, creando un marco fantástico, pero reconocible, ya que se tratará de nuestro mundo, pero con algunas modificaciones.

Como la diversidad de mangas y animes japoneses es inmensa, es prácticamente imposible abarcarlo todo, por lo que nos limitaremos a mostrar unos cuantos de estos posibles bloques argumentales.

Así que desde aquí animamos a todos los que lean este juego que usen su imaginación, a que sigáis expandiendo este mundo a vuestro gusto, y que agreguéis todo aquello que os parezca interesante.

REGLAMENTO BÁSICO.



ANTES DE EMPEZAR.

Antes de nada, mostramos las reglas básicas de CS. Independientemente de las historias que montéis, estas reglas siempre se mantienen.

Lo primero que has de tener en cuenta es que C-system es un reglamento genérico, diseñado para poder crearte personajes de cualquier clase. En este juego en concreto, se ha diferenciado entre personajes realistas, como podrían ser unos estudiantes, de personajes épicos, como podrían ser unos expertos en artes marciales. Pero en los apéndices se dan nociones de cómo crear personajes de distinto nivel de heroísmo, para que tengas total libertad de opción.

Este apartado contiene:

- Creación básica de personajes. Lo típico en C-System, descripción de habilidades y características, listado de ventajas y desventajas, etc.
- Resolución de conflictos y reglas básicas. El núcleo del sistema y las reglas que se aplican a cualquier situación.
- Reglas de cómo repartir experiencia, por si deseas crear personajes que vayan progresando con el tiempo.
- Por último, un novedoso sistema de puntos de relación y puntos de protagonismo. Se tratan de dos nuevos parámetros, creados expresamente para este juego, que definen lo bien que nos llevamos con otros personajes y lo importante que se vuelve nuestro personaje en la trama.

Shönen se compone de siete módulos o apartados, y este es el único obligatorio.

En este manual partimos de una idea central (la invasión kaiju y el despertar de poderes ancestrales en el mundo actual), pero es sencillo desligarse de ese nodo e improvisar cualquier clase de aventura que imaginéis. A lo largo de este manual iremos dando consejos y bastantes ideas de cómo podrías enfocar la trama, pero, en última instancia, sois tú y tus compañeros los que debéis puntualizar como será la historia.

Una vez tengas claro que partida quieres llevar, escoge los módulos que os interesen y combinadlos como deseéis para crear algo divertido.

Ante todo, imaginación.

CREACIÓN DE PERSONAJES.

Entendemos por personaje a la representación ficticia, el alter ego, que se crea el jugador para interactuar en la historia.

Crear un personaje (PJ) consta de tres pasos:

- Establecer un concepto. Qué tipo de personaje representaremos, y como queremos que sea. Está claro que todos los personajes de este juego van a ser cazadores, pero estaría bien desarrollar un poco más esa idea.
- Definir sus atributos, también llamados Características. Las Características reflejan las aptitudes innatas, de nacimiento, que tiene el PJ.
- Escoger sus trasfondos y habilidades. Los trasfondos y las habilidades reflejan la experiencia adquirida y las peculiaridades del personaje. Se obtienen mediante los llamados puntos de generación de personaje (PG).

A la hora de crear un personaje hay una distinción: los seres humanos normales y ordinarios, y los luchadores. Aunque ambos se crean igual, los luchadores poseen unos atributos mucho mejores, pueden crear técnicas de lucha y son bastante más resistentes que los personajes mundanos.

EL CONCEPTO.

No obstante, antes de empezar a repartir puntos como un poseso, es bueno que dediques unos minutos a pensar sobre tres cosas: ¿Quién es tu personaje? ¿Cómo es? ¿Cuál es su pasado?

Definir la personalidad de tu personaje, contar algunas cosas sobre su carácter, e inventarte una historia apasionante sobre su pasado son cosas triviales pero que ayudan mucho a meterse en el papel.

Recuerda que tus personajes no son sólo un puñado de números escritos en un papel. Son roles, papeles que han de ser interpretados. Esto es lo que llamamos **concepto de personaje**.

Cuando se repartan puntos en características y trasfondos, ha de hacerse con la idea de representar fielmente el concepto que hayamos imaginado, no en conseguir el mejor personaje posible.

Se coherente y te divertirás más.

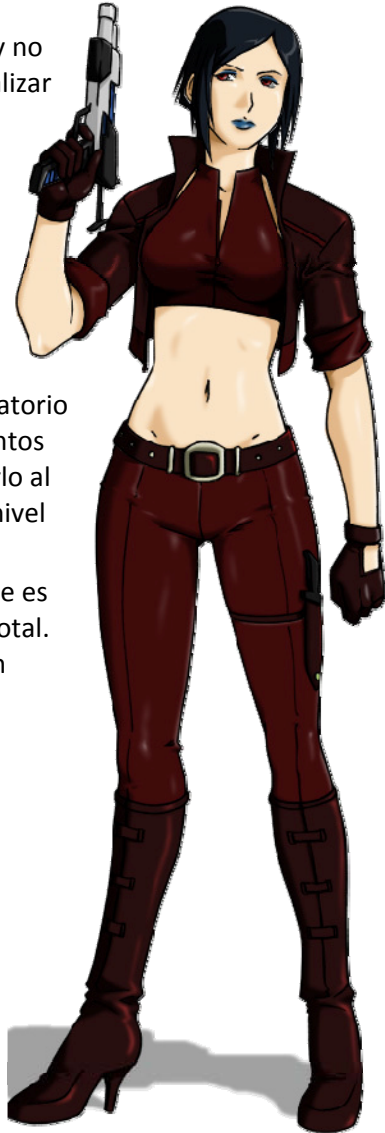
Si se desea, se pueden desarrollar estos apartados:

- Nombre: Cómo se llama el personaje.
- Concepto: Que es lo que somos, el papel que hemos escogido en la vida.
- Carácter: La forma de ser y comportarse que tiene el personaje, así como una lista de las cosas más importantes para el personaje.
- Historia: Una pequeña sinopsis de lo que le ha ocurrido al personaje.
- Sueños y motivaciones: Lo que hace que el personaje se levante todos los días.

ATRIBUTOS.

También conocidas como atributos principales. Son números que se usan para definir el estado físico y mental del personaje.

- A nivel cero o inferior: El personaje no tiene ese atributo, y no puede realizar acciones asociadas con él. Si un PJ posee un valor de cero o menos, será obligatorio gastar puntos para subirlo al menos a nivel 1.
- A nivel 1 se es un inútil total. Se fallarán



automáticamente todas las tiradas relacionadas con dicho atributo cuya dificultad sea de 10 o superior.

- A nivel 2 el personaje es torpe o discapacitado. Como el caso anterior, pero la dificultad es 16 o superior.
- A nivel 5 se considera un personaje normal, con un nivel estándar para un humano ordinario.
- Los niveles 7 y 8 son el máximo para un humano realista, propio de atletas y científicos.

- Los niveles 9 y 10 son casos extraordinarios y reflejan el pináculo del potencial humano.
- Para poder tener atributos a nivel 15 se ha de ser claramente sobrehumano, como algunos animales, personajes propios de la épica fantástica o criaturas sobrenaturales.
- Los niveles superiores a 20 son para superhéroes muy poderosos, entidades cósmicas y dioses.

El valor máximo para un humano es el nivel 8, el límite máximo para un luchador es el nivel 15.

Los personajes mundanos empiezan con sus atributos a nivel 5, los luchadores comienzan con sus atributos a nivel 8.

La única manera de subirse un atributo es quitarse puntos de otro.

Fuerza (FUE): La potencia muscular del personaje. Un personaje con Fuerza 0 es un ser intangible (un espíritu, por ejemplo).

Destreza (DES): La medida de los reflejos, la coordinación y la velocidad. Un personaje sin Destreza es un ser incapaz de realizar ningún movimiento físico (por ejemplo, un árbol).

Constitución (CON): Determina la resistencia física del personaje y la vida que posee. No puede existir un personaje sin Constitución, ya que significaría que no tiene ningún tipo de sustancia, por lo que no existiría.

Percepción (PER): El nivel al que trabajan los sentidos del personaje (vista, oído, olfato, etc.). Un PJ sin Percepción carece de toda clase de sentidos, y no puede sentir nada de lo que le rodea.

Habilidad (HAB): La destreza manual y capacidad de usar objetos. Un personaje sin Habilidad no podrá usar ni la más insignificante herramienta o artefacto. Las criaturas salvajes tienen muy bajo este atributo.

Inteligencia (INT): Es la capacidad innata de aprender, razonar y recordar. Si la Inteligencia del personaje fuese cero, significaría que no podría procesar ni la más insignificante orden (estaría en coma cerebral).

Carisma (CAR): La medida del atractivo y la desenvoltura social del personaje, así como el respeto que impone entre sus semejantes. Sin carisma no se puede mantener ninguna clase de relación social ni conversación.

Voluntad (VOL): Refleja la firmeza de carácter y la determinación del personaje. La falta de Voluntad refleja seres artificiales y sin vida, incapaces de reaccionar por sí mismos, como un gólem, o un zombi.

Atributos derivados.

Vitalidad (VIT). La vitalidad son los puntos de vida de un personaje y su resistencia al daño físico letal (quemaduras, cortes, disparos, etc.). Si los puntos de vitalidad llegan a cero, el personaje morirá. Si en el futuro se habla de algún modificador a la vitalidad, se sobreentiende que se sumará o restará a la Constitución, antes de calcular el vigor. En personajes humanos se calcula como CON x2, en luchadores como CON x 5.

Aguante (PM, ENV). También conocida como puntos de aturdimiento, o puntos de energía o Chi. Se calcula como (Voluntad + Constitución) x 3, x6 en caso de personajes fantásticos. Representa la resistencia a la fatiga. Va disminuyendo a medida que el personaje se agota.

Defensa = CON/2. Sirve como una armadura natural ante el daño. En personajes humanos solo sirve ante contusiones y golpes menores.

Puntos de Protagonismo. (PP). También llamados puntos narrativos, de destino, o de gloria. Miden la capacidad del personaje para cambiar su destino e influir en la historia. Inicialmente el contador está en dos, pero su valor va incrementándose o reduciéndose a medida que se juega.

Puntos de relación (PR). Un parámetro que mide la compatibilidad social del protagonista con otro personaje. Inicialmente, todas las relaciones están a nivel cero, pero según actuemos, esos valores pueden subir o bajar, mejorando o empeorando nuestro trato con otros personajes. Todo se explica un poco más abajo.

HABILIDADES.

Las habilidades son valores numéricos que reflejan la experiencia adquirida por el personaje en un área determinada. Van siempre por niveles, y suman su puntuación a una característica.

El máximo que puede alcanzar el nivel de una habilidad coincide con el límite impuesto en las características.

Los personajes mundanos comienzan con 30PG, los luchadores con 50.

A al hora de crear sus personajes, los jugadores no pueden ponerse habilidades por encima del nivel seis, a menos que tengas pensado crear una partida corta.

Habilidades básicas.

Refleja la experiencia que todo el mundo adquiere durante su infancia. No importa qué estilo de vida se lleve, hay cosas que se van adquiriendo sin darse uno cuenta. Igual que ocurre con las características, tienen una puntuación inicial de 3.

Alerta: Para medir la iniciativa, evitar sorpresas y presentir los eventos.

Concentración: Para estar atento, evitar tentaciones y engaños.

Educación: Conocimientos generales sobre idiomas, historia y cultura general. Dependiendo de la vida del personaje, el máster puede determinar que la educación del personaje esté más centrada en ciertos aspectos. Por ejemplo, un ladrón vagabundo no sabrá nada de idiomas o historia, sino de cultura local y de bajos fondos.

Pelea: Para pegar de lo lindo usando los puños. Esta habilidad solo refleja el estilo de golpear de una pelea callejera.

Persuasión: Regatear, convencer, negociar.

Puntería: Para lanzar objetos y atinar en el blanco. Puede usarse también para manejar pequeñas armas de fuego, como una pistola.

Sigilo: Pasar desapercibido, ocultarse, y hacer cosas sin que nadie se entere.

Atletismo: la agilidad y resistencia física del personaje, así como su poderío físico.

Habilidades adquiridas.

Reflejan la experiencia ganada en un área determinada, bien adquirida mediante estudio, bien mediante la práctica. Ejemplos: conducir, manejar armas de fuego, mentir, robar, etc.

Acrobacia: Para realizar piruetas, malabares y contorsionismo. También mide el equilibrio del personaje.

Actuar: Para representar un papel, actuar como otra persona, disfrazarse, o usar instrumentos musicales.

Animales: Mide lo bien que te llevas con el reino animal, y la facilidad que se tiene para domesticar animales y usarlos como montura.

Callejeo: Habilidad que define la capacidad del PJ para desenvolverse en la calle (conseguir información, robar carteras, asaltar coches, etc.).

Ciencia: Nociones de física, química, biología, y el análisis empírico de sustancias y hechos.

Conducir: Para manejar vehículos a motor y con ruedas.

Coraje: Para evitar el miedo o la manipulación mental.

Etiqueta: Lo buenos que somos socialmente. Sirve para seducir y desenvolverse en la alta sociedad.

Intimidar: Usar la presencia física y ser capaz de meter el miedo en el cuerpo a los demás.

Investigación: Búsqueda de indicios de forma consciente.

Liderazgo: Para controlar a las masas o dar órdenes a una tropa.

Mecánica: Para poder reparar maquinaria con engranajes, poleas y pistones (reparación de vehículos, desmontar artefactos, etc.).

Subterfugio: Para engañar, mentir, y aprovechar las leyes en tu beneficio.

Supervivencia: Buscar alimento o refugio, rastrear y montar trampas en entornos salvajes.

Magia: Para lanzar conjuros y contra conjuros. Requiere aprender algún hechizo para ser efectiva.

Psiónica: Para manejar toda clase de talentos psiónicos. Requiere poseerla menos un poder psiónico para resultar efectiva.

TRASFONDOS.

Los trasfondos son cualidades especiales del personaje, totalmente opcionales, que no encajan precisamente bien dentro de las habilidades o las características. Ser cojo, ambidiestro, o tener una bonita casa en la playa son ejemplos de trasfondos.

La descripción de cada trasfondo un poco al aire. El master ha de juzgar el modo en el que el jugador interpreta su personaje, y de cómo utiliza el trasfondo, y decretar lo que crea más oportuno. El jugador, por su parte, deberá de usar el ingenio y esforzarse en interpretar correctamente si desea que el master le de visto bueno en sus acciones.

Por ejemplo. Un jugador tiene riqueza a nivel 2 y Favor a nivel 4. Quiere adquirir en el mercado negro un arma sónica para aturdir a cierto enemigo, por lo que decide usar su trasfondo de riqueza para obtenerla. El master considera poco el nivel 2 en riqueza, por lo que comunica que no puede comprarla. Entonces el jugador decide poner en juego también su trasfondo de Favor, y pedirle ayuda a ese personaje que estaba en deuda con él. El máster decide acceder finalmente, pero informa al jugador que no podrá pedir favores de nuevo durante un buen tiempo.



Ventajas.

Son cualidades beneficiosas que pueden aplicarse en un momento determinado de la partida para favorecer al personaje y otorgarle ciertos beneficios. Ser apuesto, tener un amigo de confianza, o un familiar rico, son ejemplos de ventajas.

Agudeza sensorial.1PG cada nivel.

El personaje posee unos sentidos especialmente desarrollados.

- Nivel 1: Oído agudo. +2 en las tiradas de alerta relacionadas con el oído.
- Nivel 2: Olfato agudo. EL PJ es capaz de distinguir varios olores a la vez. Esto le permite seguir un rastro igual que si fuese un perro (se suele pedir tiradas de percepción + investigar).
- Nivel 3: Vista certera. +2 en todas las tiradas relacionadas con la vista.
- Nivel 4: Sueño ligero. +6 a la dificultad para sorprender al PJ cuando duerma.
- Nivel 5: Sexto sentido. +4 en las tiradas de alerta e investigación para advertir peligro potencial.

Carácter. 2PG cada nivel.

Añade una firmeza de pensamiento y voluntad fuera de lo común.

- Nivel 1: Decidido. +2 en las tiradas de concentración a la hora de tomar una decisión.
- Nivel 2: Valiente. +2 en todas las tiradas de coraje.
- Nivel 3: Estoicismo. La presencia de ánimo del personaje será legendaria. El cálculo de raciocinio será de Voluntad x 3, en lugar de Voluntad x 2.
- Nivel 4: Imperturbable. Cualquier tirada para leer, confundir o averiguar tus emociones, pensamientos o percepción de la realidad tiene una dificultad extra de 4 puntos.
- Nivel 5: Voluntad de acero. Otorga inmunidad a la manipulación mental y emocional.

Amistad.1PG cada nivel.

El personaje posee una relación personal de especial envergadura con alguien, de la cual puede echar mano en un momento de necesidad.

- Nivel 1: Un amigo de confianza.
- Nivel 2: Amistades dentro de un cargo público. A definir.
- Nivel 3: Pacto entre hermanos
- Nivel 4: Lazo familiar importante. Una familia completa se preocupa por ti.
- Nivel 5: Vínculo de sangre inquebrantable con una hermandad o secta. Definir.

Conciencioso.1PG cada nivel.

Eres meticuloso y perfeccionista al máximo. Esto te permite mejorar y percibir hasta la más leve imperfección.

- Nivel 1: Empatía. +2 en las tiradas relacionadas con averiguar intenciones y pensamientos.
- Nivel 2: Deductivo. +2 en Inteligencia a la hora de resolver enigmas.
- Nivel 3: Meticuloso. +2 en todas las tiradas de reparación, creación y montaje de objetos.
- Nivel 4: Intuición. +2 en las tiradas de alerta e investigación.
- Nivel 5: Tenaz. Voluntad +1.

Favor.3 PG cada nivel.

Alguien te debe una, por lo que deberá de ayudarte cuando se lo pidas. Es preciso definir

- Nivel 1: Un pequeño favor, muy de vez en cuando.
- Nivel 2: Alguien normal te debe la vida, hará todo lo que tú quieras.
- Nivel 3: Algún dignatario medio te debe un par de favores.
- Nivel 4: Alguien importante te debe una muy gorda.
- Nivel 5: Más de un gobernante de te debe su cargo.

Logia.1PG cada nivel.

El personaje pertenece a un grupo hermético o gremio, y puede beneficiarse de sus recursos y contactos.

- Nivel 1: Grupo a nivel local, como un gremio de artesanos.
- Nivel 2: Grupo importante de información, como un canal de televisión.
- Nivel 3: Grupo internacional de carácter público, como una ONG
- Nivel 4: Agencia secreta del gobierno. El estado está a tu disposición.
- Nivel 5: Secta oculta y elitista que manipula los hechos a escala mundial.

Pericia.2PG cada nivel.

El personaje es especialmente bueno en algo muy concreto a descripción del jugador, como el uso de un arma determinada, o conducir un tipo determinado de vehículo, persuadir bajo unas circunstancias determinadas, o cualquier cosa similar. Funciona solo en un área determinada. Pericia en el uso de pistolas, no es aplicable si disparo con una escopeta.

- Nivel 1: +1 a los éxitos obtenidos en la tirada, siempre y cuando se haya obtenido uno de forma normal. Por ejemplo, si el PJ saca un 16 en una tirada de dificultad 15, se contará como si hubiese sacado un 17, pero si hubiese sacado un 14, no se sumaría nada y fallaría la tirada.
- Nivel 2: +1 extra a los éxitos obtenidos en la tirada, siempre y cuando se haya obtenido uno.
- Nivel 3: El personaje puede realizar dos acciones en un turno sin penalizador alguno.
- Nivel 4: +1 extra a los éxitos obtenidos en la tirada, siempre y cuando se haya obtenido uno.
- Nivel 5: El personaje puede realizar tres acciones en un turno sin penalizador alguno.

Membresía.3PG cada nivel.

El personaje posee un cargo público, el cual puede explotar en su beneficio.

- Nivel 1: Policía local, alguacil, etc.
- Nivel 2: Juez, diputado.
- Nivel 3: Alcalde de una prisión, jefe de un buffet de abogados.
- Nivel 4: Alcalde importante.
- Nivel 5: Ayudante del presidente del gobierno

Riqueza.5PG cada nivel.

Mide el poder adquisitivo que posee el personaje.

- Nivel 1: Posición acomodada y un sueldo como Dios manda.
- Nivel 2: Sueldo sustancioso. catedrático, funcionario, etc. Casa en playa y varios coches.
- Nivel 3: Tienes tu propia empresa, aunque modesta.
- Nivel 4: Familia rica y vida solucionada. Puedes compra cualquier cosa que encuentres en el mercado.
- Nivel 5: Tú propia multinacional. No solo tienes dinero, sino que pueden fabricarte lo que necesites.

Red de información.5PG cada nivel.

Contactos a escala masiva. Determinada información puede requerir pasar tiradas de Carisma + subterfugio.

- Nivel 1: Contactos menores.
- Nivel 2: Contactos a nivel nacional.
- Nivel 3: Contactos en el servicio secreto y en el gobierno.
- Nivel 4: Una buena red de espías a nivel mundial.
- Nivel 5: Pocos sucesos en el mundo escapan de tu control.

Rango social. 1PG cada nivel.

La importancia que tiene el personaje dentro de la jerarquía social. Este trasfondo puede influir positivamente en los cargos empeñados en los trasfondos de Membresía y Logia (no es lo mismo ser el alcalde de un pueblo, que el alcalde de la capital)

- Nivel 1: Importancia media.
- Nivel 2: Importancia alta.
- Nivel 3: Importancia nacional.
- Nivel 4: Importancia internacional.
- Nivel 5: Importancia global.

Sociable. 1PG cada nivel.

Cualquier PJ con este trasfondo será muy ducho en el arte de relacionarse con los demás.

- Nivel 1: Cortes, amable y considerado cuando interesa. +2 en situaciones relacionadas.
- Nivel 2: Dicharachero. Se posee una facilidad de habla fuera de lo común. +2 en toda conversación.
- Nivel 3: Seductor. Especialmente agraciado con el sexo contrario. +2 en cualquier tirada relacionada.
- Nivel 4: El alma de la fiesta. Sabes dirigir el cotarro, ser indispensable. Alguien se muere por tus huesos.
- Nivel 5: Casanova. Nadie será capaz de negarte nada si sabes cómo pedirlo.

Alto. 3 PG.

El personaje es especialmente alto (más de 1,80). Tiene +1 en Constitución, solo aplicable al cálculo de vitalidad, y su movimiento base es de 1,2.

Ambidiestro. 3 PG.

Se anula la penalización de -3 por acción múltiple cuando se usen las dos manos a la vez.

Audaz. 2 PG.

+2 al Carisma cuando tomas la iniciativa.

Atributo mejorado. 5PG x Nivel.

Por cada nivel adquirido, se mejora un nivel uno de los atributos principales del personaje, así como cualquier característica derivada del mismo.

Casanova. 2 PG.

+3 en las tiradas de seducción contra el género opuesto.

Contactos. 1 PG x nivel.

Un contacto es alguien que puede ayudar al PJ en cosas pequeñas que no entrañen demasiado riesgo. Por cada nivel, se gana un informador.

Cortés. 2 PG.

+2 al Carisma con los invitados.

Dedicado. 2 PG.

+2 a Voluntad cuando sigue una causa.

Gremio. 4 PG.

El personaje pertenece a un grupo social o laboral de cierta importancia que puede facilitarle alguna ayuda o información en un momento dado. Funciona como Rango social y Contactos de nivel 2, pero siempre en situaciones relacionadas con el grupo social.

Lazo familiar. 3 PG.

La familia del personaje está muy unida. Si un personaje se encuentra en apuros puede contar con la ayuda total de sus familiares.

Sueño ligero. 3 PG.

El personaje se despierta con una facilidad pasmosa, haciendo muy difícil sorprenderle por la noche. Los que quieran acecharle mientras duerme tienen una penalización extra de -4.

Mascota. 10PG.

El personaje cuenta con un animalillo, con cierto aire de peluche, que le sigue a todas partes, y le obedece, siempre y cuando el personaje cuide de él.

El animalito, que puede ser cualquier cosa a invención del jugador, cuenta con todos sus atributos y habilidades básicas a nivel 3 (aunque el jugador puede reorganizar esos niveles) y cuenta con 20PG para invertirlos en atributos, habilidades y poderes. La mascota gana experiencia como cualquier otro personaje.

Desventajas.

Todo lo contrario que las ventajas. Ser cojo, tener un enemigo personal, o una deuda económica son ejemplos de desventajas. Las desventajas otorgan PG al escogerlas, de modo que al escoger un problema ganamos unos PG para invertirlos en otra cosa.

Para evitar la explotación de los trasfondos, no está permitido escoger más de tres desventajas por personaje.

Recuerda que las desventajas hay que interpretarlas, y que si el jugador no lo hace correctamente, y solo las adquiere para conseguir PG extras, es obligación del máster penalizarle con un menor reparto de experiencia.

NOTA: Un método más "diplomático" es hacerle invertir los PX obtenidos en "recomprar" la desventaja que "olvide" obligándole a eliminarla antes de gastar puntos en otra cosa.

También hay que tener en cuenta que los bonos y perjuicios son acumulativos. Si un trasfondo a nivel 3 da un +2 en algo, y a nivel 5 da un +4, en total tendremos un +6 si llegamos al nivel 5 con dicho trasfondo.

Antisocial.2PG cada nivel.

Lo importante que es el personaje dentro de la sociedad.

- Nivel 1: Frío y arisco. -2 en situaciones relacionadas.
- Nivel 2: Callado Se posee una dificultad de habla fuera de lo común. -2 en toda conversación.
- Nivel 3: Poco agraciado físicamente. -2 en cualquier tirada relacionada.
- Nivel 4: Marginado. No sabes comportarte en público.
- Nivel 5: Estigma. El personaje está condenado socialmente por alguna causa. Definir.

Arrogante. 3 PG.

Voluntad -2 cuando se es insultado.

Bajo. 3 PG.

El personaje es especialmente bajo (menos de 1,50). Tiene -1 en Constitución, solo aplicable al cálculo de vitalidad, y su movimiento base es de 0,8.

Deber.1PG cada nivel.

El personaje posee de un código de honor o alguna clase de obligación que restringe su comportamiento.

- Nivel 1: Código moral personal. Definir.
- Nivel 2: Obligación propia de un cargo de importancia.
- Nivel 3: Código moral muy severo. Definir.
- Nivel 4: Obligaciones continuas y peligrosas por parte de tus superiores.
- Nivel 5: La muerte antes de desobedecer.

Enemigo.5PG cada nivel.

Hay alguien que no te tiene en muy alta estima precisamente.

- Nivel 1: Un único enemigo psicópata.
- Nivel 2: Hay un súper tipo que quiere acabar contigo a cualquier precio.
- Nivel 3: Algún manda más te la tiene jurada.
- Nivel 4: Cierta organización internacional te busca vivo o muerto.
- Nivel 5: Medio mundo te quiere muerto y el otro medio te odia.

Enfermedad mental: Esquizofrenia.5PG nivel.

El PJ alucina y actúa de forma violenta.

- Nivel 1: El personaje actuará de forma violenta a menos que supere un chequeo de autocontrol a dificultad 15. El impulso solo se dará cuando se encuentre en situaciones tensas
- Nivel 2: El personaje empieza a alucinar (definir). Sus ataques aumentan a 2 ó 3 veces por partida
- Nivel 3: Lo mismo que lo anterior, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 21.
- Nivel 4: Se gana una alucinación, derivada de la anterior (definir). Las tiradas de autocontrol ya no son válidas, se requieren chequeos emocionales.
- Nivel 5: El personaje montará su propia versión de la realidad, y actuará de forma violenta si le tratan de alejar de ella. Dificultad para controlarse igual a 27.

Enfermedad mental: Fobia.5PG cada nivel.

Miedo irracional e incontrolado hacia algo.

- Nivel 1: Se gana un miedo menor (definir). Puede superarse con un chequeo de autocontrol a dificultad 15.
- Nivel 2: El temor se incrementa y se vuelve más irracional.
- Nivel 3: Lo mismo que lo anterior, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 21.
- Nivel 4: Se gana un nuevo temor, derivada de la anterior (definir). Las tiradas de autocontrol ya no son válidas, se requieren chequeos emocionales.
- Nivel 5: La violencia y paranoia del personaje llega a extremos casi incontrolables. Dificultad para controlarse igual a 27.



Enfermedad mental: Megalomanía. 3PG cada nivel.

El PJ actuará de forma soberbia y confiada. Funciona igual que esquizofrenia pero forzando al personaje hacia actos de soberbia y temeridad.

Enfermedad mental: Vicio. 3PG cada nivel.

El personaje posee un hábito reprobable y mezquino que altera su comportamiento. EL máster ganará el derecho a pedir tiradas de Voluntad + coraje cuando crea necesario para comprobar si el PJ puede sobreponerse momentáneamente a su vicio.

No obstante, aunque la tirada permite recuperar el control durante cierto tiempo, el vicio no desaparece, y es necesario alimentarlo cada cierto tiempo (1 vez al mes por nivel de trasfondo) si no se desea perder puntos de razón (1 por día de retraso).

- Nivel 1: Alcohólico, adicto al sexo, o algo similar. Dificultad 15 para controlarse.
- Nivel 2: Drogadicto, masoquista o cualquier perversión que se imagine el máster.
- Nivel 3: Lo mismo, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 21.
- Nivel 4: Adicto a la pederastia, a la auto mutilación, o a algo igual de sórdido.
- Nivel 5: Lo mismo, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 27

Cleptómano. 5 PG.

El PJ tiene el hábito de robar cosas llamativas y de poco valor de forma compulsiva (2 ó 3 veces por partida). Para controlarse durante una escena hay que superar una tirada de VOL + Concentración de dificultad 25.

Rebelde. 3 PG.

-2 en Voluntad cuando recibe órdenes.

Tímido. 3 PG.

-2 a Carisma e Inteligencia en presencia de extraños.

Vanidoso 4 PG.

-2 en Destreza y Habilidad cuando se es adulado.

Favor a deber. 3PG cada nivel

El personaje le debe un favor a alguien, y ha de pagar su deuda.

- Nivel 1: Favor a una persona corriente.
- Nivel 2: Favor a un héroe o villano.
- Nivel 3: Favor a algún empresario sin escrúpulos o similar.
- Nivel 4: Libertad condicional so pena de muerte.
- Nivel 5: Estás hasta el cuello de mierda.

Minusvalía. 2PG cada nivel

El personaje posee una minusvalía física de diversa índole.

- Nivel 1: Cojera, pulso poco fiable, dolor crónico, etc. -2 en las tiradas relacionadas.
- Nivel 2: Tuerto, manco o algo parecido. -4 en las tiradas relacionadas.
- Nivel 3: Pérdida de un sentido (oído, voz, tacto).
- Nivel 4: Herida crónica, edad avanzada. -4 en las tiradas relacionadas.
- Nivel 5: Minusválido, ciego, o similares.

Pasado oscuro. 2PG cada nivel

Acarreas una carga a causa de tu vida pasada.

- Nivel 1: Secreto familiar, pasado vergonzoso.
- Nivel 2: Problemas con la justicia.
- Nivel 3: El personaje huye de algo.
- Nivel 4: Buscado internacionalmente.
- Nivel 5: Eres el enemigo público número uno.

Poderes psiónicos.

Solo adquiribles si el personaje tiene niveles en la habilidad Psiónica.

Cuchillas de energía.3 PG.

Causan +3 de daño al golpear cuerpo a cuerpo.

Telekinesia.3PG.

Permite mover y golpear objetos con la fuerza de la mente.

Predecir.5 PG.

Otorga la capacidad predecir el futuro. Por cada cinco minutos de tiempo futuro, la dificultad aumenta un punto.

Convertirse en energía.10 PG.

El personaje podrá convertirse en energía pura durante tantos turnos como éxitos sacados en la tirada. En este estado será inmune al daño físico, su velocidad en carrera se multiplicará por 5, y podrá atacar con cuchillas de energía sin gastar aguante adicional.

Tormenta psiónica.6 PG.

El personaje invoca una tormenta psiónica ataca con una descarga de energía (+6 al daño) a todo ser viviente que se encuentre en un radio de 10 metros de él, y no consiga esquivar el ataque.

Invisibilidad.5 PG.

Ofuscas los sentidos con la fuerza de la mente. Si se supera la tirada de psiónica, el rival no puede verte ni oírte.

Tele-Transporte.5 PG.

Si se supera la tirada, el personaje, se ve teletransportado al lugar que él decida. La dificultad inicial es 0. +3 por cada exponente de 2m de distancia (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, etc.) y otro +1 por cada pasajero que se lleve consigo.

Drenaje.5PG.

Permite absorber un tipo de energía (vitalidad, luz, calor, electricidad, etc.) mediante contacto físico. Cada vez que el personaje sea expuesto a esa energía, gana tantos puntos de aguante como éxitos sacados en la tirada. Si el daño ocasionado por esa energía supera el daño absorbido, el personaje sufrirá el daño de manera normal.

Poderes místicos.

Solo adquiribles si el personaje tiene la habilidad Magia.

Clarividencia.5 PG.

Permite ver cosas ocultas o a largas distancias. +3 a la dificultad por cada exponente de 2 m.

Curar.5 PG.

Permite recuperar tantos PV como valor se saque en la tirada. Un PJ totalmente curado por este conjuro purga cualquier maldición, enfermedad o veneno que estuviese afectándole.

Escudo.5 PG.

Crea un escudo de energía que bloquear los ataques como si fuese una tirada de combate.

Ilusión.5 PG.

Permite crear una ilusión o disfraz. Para descubrir a un personaje disfrazado es preciso superar una tirada enfrentada de Percepción + Investigación contra la tirada del mago, o usar Clarividencia y sacar más puntos en la tirada de magia.

Invocar.10 PG.

Invoca a una criatura o un arma determinada durante una escena. FUE, CON, DES, PER y las habilidades básicas serán iguales al valor de la tirada. El resto de las características, o el daño del arma, a la mitad.

Portal.5 PG.

Crea una puerta entre 2 puntos en el espacio. La dificultad inicial es 0. +3 por cada exponente de 2m de distancia (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, etc.)

Ráfaga mágica.2 PG.

Golpea con un haz de energía, causando tanto daño como éxitos obtenidos en la tirada.

Crecimiento.40PG.

El personaje puede alcanzar el tamaño y beneficios de una criatura de Estructura 4 durante tantos turnos como éxitos sacados en la tirada de magia.

Si se comprase por segunda vez, el tamaño sería equivalente a una Estructura de nivel 8. Y si se comprase por tercera, y definitiva, vez, la Estructura del personaje pasaría a ser de nivel 12 mientras dure los efectos.



Traje psicodélico.15PG.

El personaje puede convocar alguna clase de traje de batalla estrambótico y de colores chillones, que le cubrirá tantos turnos como éxitos sacados en la tirada.

El traje confiere la capacidad de dar enormes saltos (de unos 2 metros por éxito en la tirada), hacer piruetas de toda clase (+5 en cualquier tirada para esquivar), y resistir bastante bien el daño (armadura +5).

Este poder puede adquirirse hasta 5 veces **a lo largo del juego** e ir sumando los efectos.

Control remoto.5PG.

Permite controlar vehículos a distancia, solo con gritar y hacer poses estrambóticas.

La dificultad inicial es 0. +3 por cada exponente de 2m de distancia (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, etc.)

Poderes diversos.

Algunos dones diversos para representar ciertos rasgos muy usados en mangas y animes japoneses.

Rasgo animal.5PG por nivel.

El personaje posee ciertos rasgos que le dan un aspecto levemente animal, generalmente felino.

A nivel uno se gana la capacidad de oler los rastros y atacar con garras (+2 al daño cuando golpean).

A nivel 2 se gana la cualidad de regeneración, que permite regenerar un punto de salud por cada cinco de aguante invertidos.

Por cada nuevo nivel adquirido se ganan un +2 en las habilidades de Alerta, Pelea y Atletismo, pudiendo sobrepasar el límite humano si es preciso.

Rasgo místico.5PG por nivel.

El personaje posee unas orejas puntiagudas, unos colmillitos afilados y cierta mirada chula, que le dan cierto aspecto demoníaco.

A nivel uno se gana la capacidad de ver en la oscuridad y volar (se gana la habilidad vuelo a nivel 3, que sustituye Atletismo cuando se desplace por el aire).

A nivel 2 se gana la cualidad de regeneración, que permite regenerar un punto de salud por cada cinco de aguante invertidos.

Por cada nuevo nivel adquirido se ganan un +2 en las habilidades de Magia, Psiónica y Etiqueta, pudiendo sobrepasar el límite humano si es preciso.

No muerto.15 PG.

Esta opción se ha de aplicar a una criatura orgánica fallecida. La criatura está clínicamente muerta. No respira, ni le late el corazón. No envejecerá, permanecerá igual que cuando murió, pero con un aspecto pálido y mas cadavérico.

Un no muerto sufre un -2 (-6 si su cuerpo ha sido seriamente deformado) en toda habilidad social, salvo en intimidación.

Tampoco podrá morir de inhalación, pero si no se alimenta de tejido vivo con regularidad perderá las fuerzas y la capacidad de moverse.

Una criatura no muerta solo puede alimentarse de carne (o sangre) de una criatura orgánica semejante a ella misma.

El tejido muerto no tiene capacidad de curación, la única opción que tendría la criatura es consumir más alimento para regenerar las heridas que sufra.

Tampoco se tiene aguante, con lo que no se puede caer agotado. Lo malo, es que el uso de cualquier poder sobrenatural consume parte del tejido, del No Muerto. Cada punto de aguante puede ser sustituido por un punto de vida.

No puede morir aunque los puntos de vida bajen de cero. Por cada 5 puntos de vida negativos pierde un punto en Destreza y Fuerza hasta que se recupere.

Si se llega a los cero de vida, si puede llegar a morir si es dañada de esta una de dos formas:

- Daño ocasionado a una zona vulnerable o usando alguna debilidad de la criatura.
- Daño que provoque la destrucción total del cuerpo. Fuego, ácidos, descompresión, etc.

Para tener este trasfondo, es obligatorio incorporar alguna debilidad o zona vulnerable.

Tejido resistente. 10 PG.

Permite usar la defensa contundente para absorber el daño físico, como si fuese una armadura. No podrá absorber el daño causado por cualquier debilidad que se tenga.

Este trasfondo es gratuito en juegos especialmente fantásticos, en partidas donde los protagonistas sean especialmente duros.

Cambia formas involuntario.10 PG.

El personaje posee una forma alternativa que aparece cuando menos se lo espera. A efectos de reglas, la nueva forma es una nueva ficha de personaje, con las mismas habilidades, pero con atributos completamente redefinidos.

El detonante del cambio pueden ser cosas como: mojarse con agua fría (revierte al mojarse con agua caliente), enfurecerse (desaparece en una escena), o estornudar (revierte al estornudar de nuevo).

Si al DJ le parece correcto, tal vez el efecto pueda evitarse esquivando el agua, o echarle coraje para enfurecerse o estornudar (Dif. De 27 para arriba).

Vicios.

Los vicios son cualidades adicionales, extrañas y cachondas que pueden tener los personajes.

En realidad se tratan de las ventajas y desventajas comunes, con la diferencia que es este caso ambos están unidos bajo el mismo concepto, y que están enfocadas en un claro tono humorístico.

Evidentemente, si vas a dirigir una partida muy seria, no es recomendable incluir vicios en el juego, o incluir otros menos jocosos.

Un vicio puede activarse de forma positiva invirtiendo un punto de narración. Entonces, dentro de sus posibilidades, permitirá al personaje realizar un acto de locura extrema e increíblemente sorpréndete.

Un vicio puede ser activado de forma negativa si otro jugador invierte un punto narrativo en ello, o si el narrador lo cree divertido. En tal caso, el portador del vicio sufrirá las consecuencias.

Un vicio cuesta 5 PG. No hay límite máximo en la cantidad de vicios que pueda tener un personaje.

El uso de los vicios depende mucho de la descripción que haga el jugador de su acción, y del humor de la escena. Si necesitas reglas, prueba a imponer un bono o penalización de 5 puntos a la tirada pertinente.

Para fomentar la diversión de la partida, se recomienda encarecidamente que cada jugador piense en el vicio particular de su personaje. De esta manera, se personaliza aún más la fincha, y la empatía con el personaje es mayor.

Nosotros nos limitaremos a dejar algunos ejemplos, para que veas lo cachondo que puede resultar incluir esto en tu juego.



Hiper Herntai Power.

Descripción: Poder Híper Pervertido para lograr cosas obscenas.

Lo bueno: Permite realizar proezas físicas más allá de lo imaginable, siempre en pos de tu "afición".

Lo malo: Que alguien te descubra.

Hamer Head.

Descripción: Cabeza de martillo, literal y figuradamente.

Lo bueno: Cabezota a prueba de manipulaciones. Nunca necesita de casco.

Lo malo: terco y despistado por igual.

Comandos Force

Descripción: Rambo es una nena.

Lo bueno: Puedes sobrevivir en el polo Norte con unos calzoncillos y un palillo de dientes.

Lo malo: Eres un "poco" violento.

Play Boy Superdotado.

Descripción: Sin comentarios.

Lo bueno: Eres el revienta bragas por excelencia.

Lo malo: Que levantas pasiones quieras o no.

Fashion Girl.

Descripción: Lo mismo que Play Boy superdotado, pero en versión femenina.

Lo bueno: Todo el mundo babea por ti.

Lo malo: Que en los animes y mangas japoneses suele haber demasiado pervertido suelto.

Rata de Biblioteca.

Descripción: Te llevas todo el día entre columnas de libros y tomos arcanos del siglo XII.

Lo bueno: Serías capaz de memorizar la biblioteca de la ciudad en un fin de semana. Y te sobrarían dos días.

Lo malo: Tienes la vista comida de tanto leer.

Segundario cómico.

Descripción: El típico pringadillo claxonazos de toda serie humorística que se precie.

Lo bueno: Misteriosamente, jamás sufre daño físico severo y es capaz de desaparecer de forma casi sobrenatural.

Lo malo: Solo eres reconocido por tus continuas torpezas y meteduras de pata.

Trabajador insufrible.

Descripción: Eres el clásico líder motivado que chilla como un poseso cada vez que hay algo que hacer y se pone a toda pastilla a realizarlo.

Lo bueno: No hay nada que no seas capaz de hacer cuando te motivan.

Lo malo: Tu don es incontrolable.

Alien.

Descripción: Se podría decir que has realizado un largo viaje.

Lo bueno: fisiología única y extravagante (a definir).

Lo malo: Que alguien te reconozca.

Fanático.

Descripción: Tu punto fuerte es a tu vez tu punto débil. Puede ser cualquier cosa que imagines: la afición a la bebida, fanatismo por un equipo deportivo, un código de honor auto impuesto y que nunca quebrantas, etc., etc.

Lo bueno: No hay nada que no seas capaz de hacer por tu afición.

Lo malo: No hay nada que no puedas aguantar por tu afición.

Súper liante invencible.

Descripción: Ya quisieran los espías de las películas tener la mitad de tu sigilo y capacidad de manipulación.

Lo bueno: Experto en sigilo y subterfugio.

Lo malo: Aspecto sombrío y maligno.

Bolsillo mágico.

Descripción: Tienes una bolsa o recipiente que permite sacar cualquier objeto pequeño de él..

Lo bueno: Siempre tendrás una herramienta adecuada para cada ocasión.

Lo malo: Miedo a los ratones y afición desmesurada por los dorallaquis (unos pastelitos japoneses).

Muerto andante.

Descripción: El nombre lo dice todo. No confundir con el Don No Muerto, que es lo mismo, pero en plan serio.

Lo bueno: Fisiología mística e incomprensible (a definir).

Lo malo: Problemas místicos e incomprensibles (a definir).



SISTEMA DE JUEGO.

TIRANDO LOS DADOS.

Los dados se tiran cuando se requiere resolver conflictos dramáticos, o cuando no se está seguro del resultado de una acción. Es un método de introducir azar y emoción en el juego.

Tirada básica.

Cuando tu héroe intenta realizar una acción, tira los dados para ver si tiene éxito. **Suma atributo + habilidad + tirada de un dado con doce caras y compara el resultado con un número de dificultad (o ND). Si la suma es igual o mayor, se tiene éxito.**

Resta al valor obtenido el ND para saber la cantidad de éxitos. Los éxitos nos señalan lo bien que lo hacemos. Un éxito es algo conseguido por los pelos, 5 una proeza digna de un genio y 10 algo tan inaudito que solo se daría en ambientaciones épicas.

En el caso que deseemos resolver un conflicto entre personajes (una competición, una pelea, seducir a alguien, etc.), el ND es sustituido por el resultado de la tirada del rival.

ND	Peso/ Distancia	Doblar	Salud	Habilidad y pilotaje
3	2 Kg./m		Aguantar 30 s. la respiración.	
6	4 Kg./m		Aguantar la respiración 1 minuto.	Retroceder, arrancar.
9	6 Kg./m	Plástico	Colisión a menos de 60 Km./h. Resistir el efecto de la anestesia o el alcohol.	Acción muy sencilla.
12	8 Kg./m	Madera.	Colisión a unos 100 Km./h.	Acción sencilla
15	16 Kg./m		Resistir un resfriado.	Frenar un coche. Algo normal.
16	Un niño.	Tabla.	Colisión a unos 150 Km./h.	Girar 180º con un vehículo.
18	32 Kg./m		Resistir una enfermedad normal o resistir un entorno riguroso.	Acción complicada. Conducir en zig-zag.
21	62Kg/m. Levantar a una mujer.	Plomo.	Resistir un veneno moderado. Colisión a menos de 200 Km./h.	Una acción difícil en la vida real. Esquivar conduciendo.
24	125 Kg./m Levantar un hombre corpulento	Aluminio.	Resistir una neumonía o similar. Resistir en un entorno hostil.	Acción muy difícil. Pasar entre 2 objetos o recuperar el control pilotando.
27	250 Kg./m		Evitar borrachera. Colisión a 300km/h	Pilotar un avión en un huracán.
30	500 Kg./m	Hierro.	Resistir los efectos de una droga peligrosa. Resistir algo casi mortal.	Acción humanamente imposible.
33	1 t/Km.		Aguantar media hora la respiración.	
36	2 t/Km. Un coche.	Acero.	Resistir el veneno de una cobra.	Acción épica.
39	4 t/km.		Levantar una furgoneta.	
42	8 t/Km.	Acero PLUS.	Aguantar una hora la respiración.	Acción increíble.
45	16 t/Km	Titanio	Alzar un tanque	Algo legendario
48	32 t/Km.			Acción superheroica.
51	64 t/Km.		Resistir el vacío del espacio exterior.	
52	Levantar un tren.			
54	128 t/Km.	Adamantino.		Acción titánica.
57	256 t/km.		Levantar un buque	
60	512 t/Km.		Sobrevivir a una inmersión en magma.	Acción cósmica.
63	1024 t/km.			
66	2050 t/Km.			
69	4100 t/Km.	Lo que sea		Acción casi divina.
72	8200 t/km.		Aguantar la temperatura del Sol.	
75	16.400 t/km			
78	33.000 t/km		Lanzar una montaña al Sol	
81	66.000 t/km			
84	132.000 t/km		Sobrevivir dentro de un agujero negro	
87	265.000 t/km			
90	500.000 t/km			Reconstruir un universo entero

Escoger característica y habilidad.

Lo importante en este sistema es combinar de forma lógica y adecuada atributo y habilidad que mejor se ajusten a la situación a resolver.

El nombre de las habilidades y características suele definir su uso. Sin embargo, algunas pueden tener una cantidad de usos más amplio, aquí dejo los ejemplos más frecuentes.

Tirada contra la sorpresa: Percepción + alerta.

Darse cuenta de algo: Inteligencia + alerta.

Buscar algo: Inteligencia + investigar.

Sospechar de alguien: Inteligencia + psicología.

Embaucar: Carisma + persuasión o psicología.

Regatear: Inteligencia + persuasión

Seducción: Carisma + etiqueta.

Compostura en una fiesta: Voluntad + etiqueta.

Dominar: Fuerza + persuasión.

Asustar con el aspecto: Constitución + intimidar.

Intimidar con la voz: Carisma + intimidar.

Impresionar: Habilidad + persuasión.

Apuntar con un arma: Percepción + concentración.

Memorizar cosas: Inteligencia + concentración.

Evitar un engaño: Inteligencia + alerta.

Seguir un rastro: Percepción + investigar.

Fijarse en detalles: Inteligencia + investigar.

Camuflarse: Inteligencia + supervivencia.

Carterista: Habilidad + sigilo.

Esconderse: Inteligencia + sigilo.

Desaparecer de repente: Destreza + sigilo.

Mantener la respiración: Constitución + atletismo.

Correr normal: Destreza + atletismo.

Lanzar un objeto lejos: Fuerza + puntería.

Acertar en una diana: Percepción + puntería.

Esquivar un objeto: Destreza + atletismo.

Esquivar un ataque directo: Destreza + pelea.

Esquivar un ataque por sorpresa: DES + alerta.

Extraer una flecha: Habilidad + medicina.

Crear un antídoto: Inteligencia + medicina.

Desarmar con la espada: Habilidad + lucha.

Dar un discurso: Inteligencia + liderazgo.

Animar a las masas: Carisma + liderazgo.

Sostener un engaño: Inteligencia + subterfugio.

Ocultar un objeto: Habilidad + subterfugio.

Montar una pantomima: Carisma + subterfugio.

Escalar rápido: Destreza + atletismo.

Mantener un esfuerzo: Constitución + atletismo.

Soportar el dolor: Voluntad + atletismo.

Mantenerse firme: Voluntad + coraje.

Analizar una sustancia: Inteligencia + ciencia.

Hablar en otro idioma: Inteligencia + educación.

Montar trampa de caza: Habilidad + supervivencia.

Desmontar antirrobo: Habilidad + sistemas.

Forzar una cerradura: Habilidad + artesanía.

Pedir un favor a un contacto: Carisma + subterfugio.

Obtener información: INT+ subterfugio.

Robar o reparar un coche: Hab + bricolaje.

Deducir un resultado empírico: INT + ciencia.

Deducir comportamiento: INT + psicología.

Engañar: Inteligencia + subterfugio.

Fama de profesión: Carisma + oficio.

Cuidar de un animal: Habilidad + animales.

Amaestrar un animal: Carisma + animales.

Rastrear un animal concreto: PER + animales.

Descifrar un jeroglífico: INT + ocultismo.

Realizar un ritual: Voluntad + ocultismo.

Usar un escudo: Habilidad+ mano torpe.

Disparar con dos armas: PER + mano torpe.

Asaltar un ordenador: INT +sistemas + ventajas de tu ordenador vs resistencia del sistema.

Averiguar funcionamiento: INT + sistemas o mecánica, o ciencia (según artefacto)

Conducir: HAB + conducir + la maniobrabilidad (MV) del vehículo. La MV es un parámetro de los vehículos que varía con su tamaño, en un coche suele ser -3 y en un camión -6. Ver creación de vehículos para más detalle.

Modificadores.

Los modificadores son situaciones que alteran el resultado de una tirada. Se suman a los atributos antes de tirar.

Ejemplos:

+6. Objetivo inmenso. Muy buen discurso. Realizar una trivialidad. Gastar un punto de protagonismo para obtener un mejor resultado.
 +5. Disparo a quemarropa. Ataque a traición. Superioridad técnica.
 +4. Enemigo en retirada o humillado. Blanco estacionario, situación ventajosa. Material mucho más resistente.
 +3. Objetivo muy grande o cercano. Ataque contra alguien desarmado. Buena estrategia. Atacar después de un esquivo o bloqueo exitoso.
 +2. Buena iluminación. Exhibición de poder o tecnología. Interpretación ingeniosa o divertida del personaje. Llevarse un rato apuntando.
 +1. Silencio total. Sorpresa. Equipo apropiado. Fama local.
 -1. Ruido notable. Apuntar al hombro. Equipo o terreno inapropiado.
 -2. Objeto pequeño o alejado. Atacar o esquivar desde el suelo. Interpretar incorrectamente al personaje.
 -3. Ataque desde una cobertura. Arma improvisada. Cojera o mano zurda. Atacar a un brazo. Usar un objeto poco familiar.
 -4. Ataque a la cabeza o a la mano. Situación inapropiada o desconocida. Objeto poco apropiado
 -5. Ataque a alguien atrincherado. Sin experiencia. Violar completamente el concepto del personaje.
 -6. Objeto diminuto o lejano. Pérdida de un ojo o una pierna. 2 acciones en un turno. Atacar a la cabeza. Completo agotamiento o aterrorizado.

Un consejo. Aplica los modificadores en función de la descripción que del jugador de la situación. No es lo mismo decir: "Ataco", que decir: "Me escabullo por debajo de la mesa, cojo una silla y se la estampo en la cabeza". De esta forma tus jugadores se esforzarán más por dar brío y dinamismo a las partidas.

Otra cosa a tener en cuenta es lo fiel que sean el jugador a su personaje. Un jugador con mucha labia podría obtener un gran bono por soltar un bonito discurso, pero si su personaje no posee Carisma ni Inteligencia, el DJ debería de imponerle un penalizador, no un bono, por actuar de forma contraria a su personaje.

Índice de éxito.

En ocasiones, no solo cuenta si logramos o no una acción, si no que también es preciso averiguar como de bien la hemos realizado. Resta al valor obtenido el ND para saber la cantidad de éxitos. Si la cantidad sale negativa, hablaremos de fracasos.

Val.	Suceso físico	Evento social	INT y PER
-6 ó más	Fracaso estrepitoso, que pone en serio peligro al personaje	Repudio vergonzoso, que acarrea serios problemas al personaje.	Pista falsa y desconcertante, que llevará al PJ en dirección opuesta.
-5 a -3	Metedura de pata considerable, que será recordada durante bastante tiempo.	Desprecio generalizado. No esperes ayuda alguna durante mucho tiempo	Pista errónea o similar, que entorpece o retrasa al personaje en el curso de su labor.
-2 ó -1	Fallo menor	Desagrado y habladurías en tu contra	No se descubre nada
1 o 2	Éxito por los pelos	Te dirigen la palabra a regañadientes	Se descubre lo mínimo imprescindible
3 ó 4	Éxito normal	Conversación amena y trivial	Información Concisa y suficiente
5 ó 6	Éxito especialmente bueno	Conexión real y auténtica entre los personajes	Información o ayuda adicional.
7 u 8	Una proeza digna de un genio.	Gran fama y respeto por parte de todos los presentes	Pistas o elementos cruciales de la trama.
9 ó más	Límite de la perfección	La fama de tu proeza será recordada y narrada por muchos	Información insospechada e inaudita que jamás nadie sospecharía

Tiradas de apoyo.

Permiten resolver una situación donde puede intervenir más de un factor. Estas tiradas se realizan siempre a dificultad 15, y los éxitos obtenidos se suman a los éxitos obtenidos en la tirada normal. Lo malo es que cada fracaso resta un éxito.

Ejemplos	Tirada normal	Tirada apoyo
Salto	FUE + atletismo	DES + Agilidad
Levantar peso	FUE + atletismo	VOL+ Coraje.
Apuñalar	DES + Lucha	DES + Sigilo.
Engañar	INT +Subterfugio	CAR + Etiqueta
Correr	DES + atletismo	FUE + atletismo

Narrando sucedido.

Una vez comprobado nuestra tirada, es momento de narrar lo que sucede, es decir, de interpretar ese conjunto de valores y plasmarlo en la historia.

Aquí cada uno tiene su arte, y lo hace a su manera. No obstante, es bueno, usar un par de frases y abundantes adjetivos para, por lo menos, detallar tres cosas: lo bien o mal que ha salido la cosa, las consecuencias que derivan de esa acción, y las reacciones o gestos de los personajes no jugadores implicados.

Ten en cuenta que en el rol la imaginación es fundamental, por tanto, es bueno dar detalles para que esta fluya libremente.

No siempre es necesario calcular el índice de éxito. En ocasiones, con solo ver el valor de nuestra tirada ya sabremos como de impactante ha sido la acción.

Por ejemplo, si un PJ saca un 30 en una tirada de Atletismo, podemos discernir que su acción es casi imposible de emular por un ser humano, por tanto, es algo increíble y sorprendente.

Ante todo, lógica e imaginación.



Tirada sostenida.

Algunas acciones, como trepar a un árbol o jugar una partida de ajedrez, pueden requerir cierto tiempo. Por ello, el máster puede pedir varios éxitos de forma forzosa para que se vean cumplidas. Si no se obtienen los éxitos a la primera, será necesario realizar nuevas tiradas, a la misma dificultad, y sumar los éxitos (o restarle los fracasos) obtenidos, así hasta que se consigan suficientes éxitos.

Como norma general, pide un éxito extra por cada 5 minutos que dure la acción. Por ejemplo, para trepar un árbol basta un par de éxitos, pero reparar algo complejo requiere 20 ó 30.

Si la situación es una competición, ganará el primer participante que alcance la cantidad de éxitos requeridos.

Algunas tiradas, como realizar una investigación en una biblioteca, permiten la cooperación entre PJ y se pueden sumar los éxitos obtenidos en sus respectivas tiradas.

Si el PJ no acumula éxitos, los pierde a causa de los fracasos, o tarda demasiado, se considerará que ha fracasado.

Simplificando la cosa.

En ocasiones, sobre todo cuando se tiene poca experiencia en esto del rol, es fácil dejarte llevar por las reglas y realizar tiradas a diestro y siniestro. No obstante, **recuerda que las reglas están solo y exclusivamente para resolver situaciones de duda**, es decir, situaciones en las que el master o los jugadores no están seguros del posible resultado de la acción. Si usas la lógica, puedes reducir bastante el uso de las reglas de juego:

- Muchas acciones pueden darse como éxito o fracaso automáticamente, simplemente comprobando el concepto de personaje. Por ejemplo, derribar una puerta debería de ser sencillo para un aventurero o un bombero, pero imposible para un adolescente o un anciano, por lo que no se necesitaría de tiradas para resolver esta situación.
- Si la interpretación del jugador da pie a ello, puedes adjudicar éxito automático, sin necesidad de tirada. Por ejemplo, si un jugador con un PJ carismático recita a la perfección un poema, no es necesario realizar tiradas, si no que se puede declarar perfectamente que ha logrado ligar.

Muchos combates pueden reducirse a una simple tirada. Por ejemplo, si un PJ espía trata de noquear a un guarda, no es necesario realizar un combate de ello, solo pide una tirada de Destreza + sigilo a una dificultad adecuada.

LA ACCIÓN.

Cuando hay gresca, se frena el juego y se juega en turnos, también llamados "rounds". Un turno representa 3 segundos. Cada héroe puede intentar una acción por turno. Después de que hayan actuado todos, el turno acaba.

La tirada de combate.

Un combate básicamente consiste en una serie de tiradas enfrentadas por parte de cada uno de los implicados. Los jugadores describen la acción que va a realizar su personaje, y el master pide la tirada que estime oportuna. El que obtenga la tirada más alta será el que logre culminar su acción con éxito.

Es interesante que los participantes narren lo que van a realizar sus personajes con detalle. Ya que si tienen éxito, la acción se desarrollará tal y como hayan especificado.

Iniciativa.

Tira DES + alerta. Determina la velocidad del personaje. Si la diferencia supera la Percepción del PJ más lento, este no podrá reaccionar, y la situación se manejará como una acción simple a dificultad 12, de lo contrario, ambos actúan más o menos a la par **pero** el jugador cuyo PJ sea más rápido declarará su acción después que el contrario, por tanto, sabrá la acción de su rival de ante mano, y podrá declarar una acción que le suponga una mayor ventaja.

Bloquear o esquivar suma +5 a la iniciativa.

Pelea cuerpo a cuerpo.

Un ataque violento usando sólo la fuerza bruta. Tira Fuerza + Pelea. Si usas un arma, usa la habilidad de Lucha en lugar de la de Pelea. No permite apuntar a una zona determinada del cuerpo.

Ataque a distancia.

Tira PER + Puntería. En caso de usarse armas de fuego o futuristas, se usará la habilidad de Disparo. Para manejar armamento pesado, o montadas en un vehículo, utiliza Artillería. Un PJ no puede tratar de esquivar un ataque a distancia si, al menos, no saca 3 ó 5 puntos (según gustes) de iniciativa mas que su rival.

Florituras con arma blanca.

Un ataque ágil y eficaz con un arma blanca, o un intento de bloqueo o de desarme con un arma o escudo. Tira HAB + Lucha o HAB + mano torpe, según corresponda.

Acción múltiple.

Realizar otra acción por turno supone un -3 a ambas tiradas. Realizar tres, un -6. Usar dos armas o luchar contra dos adversarios a la par se consideran dos acciones.

Desplazarse o esquivar.

Realiza una tirada de Destreza + Atletismo a dificultad 15, o DES + pelea VS la tirada de ataque.

En una carrera, multiplica el número de éxitos los por el movimiento base (MOV) para calcular la distancia recorrida en un turno. A menos que tenga alguna cualidad que lo modifique (ser alto, bajo, cuadrúpedo, etc.), el movimiento base es siempre uno (por eso no se menciona en la creación del PJ).

Para desplazarse nadando o escalando, es igual, pero dividiendo la distancia entre 2. Otros tipos de desplazamiento, como volar, necesitan poderes o de una habilidad específica para ese tipo de movimiento.

Defensa mental.

Defensa contra el miedo, la hipnosis, la manipulación mental o la lectura del pensamiento. Tira VOL + Coraje contra la tirada adversaria. Cosas menos estresantes requieren la habilidad Concentración.

Poderes y habilidades extrañas.

Para poder activar un poder es preciso superar una tirada de Atributo + Psiónica o Magia a dificultad 15. Aunque en determinadas circunstancias se puede imponer alguna dificultad adicional.

El atributo relacionado varía según la situación. Percepción para disparar o lanzar, Inteligencia para analizar y crear, Voluntad para las tiradas de encantar o controlar (la víctima podrá defenderse con una tirada enfrentada de VOL + coraje), Fuerza para combatir cuerpo a cuerpo (la víctima puede luchar contra el personaje). Etc.

Armas.

Se considera arma cualquier objeto (hachas, pistolas, sillas, etc.) o poder (garras, artes marciales, súper poderes, etc.) que pueda infringir daño.

Toda arma tiene un bono al daño que se aplica siempre que ésta se usa y el atacante tenga éxito en su tirada. A demás, pueden traer modificadores a la tirada de combate y a la iniciativa, así como un alcance máximo, o un contador de munición.

Las bonificaciones a la iniciativa y a la puntería se aplican a las tiradas correspondientes cuando empuñamos el arma, el bono de daño se aplica solo si el atacante tiene éxito en su tirada.

Si se desea, se puede jugar solo teniendo en cuenta el daño del arma, y obviar el resto. En tal caso, solo tienes que suma el daño a la tirada de ataque. Poco realista, pero sencillo.



Estadísticas en todas las armas.

Estos parámetros son comunes en toda arma.

Iniciativa (INI): Modificación que otorga el arma a la iniciativa. Aplicar al comenzar una escena.

Coste (en PG): lo que vale el arma. El precio se da en PG para poder convertirlo a diferentes monedas según nos convenga.

Daño (DÑ): el daño estándar que hace el arma. Se suma a los éxitos sacados en la tirada de ataque para calcular el daño total.

Puntería (PUN): Bono, positivo o negativo, que otorga el uso del arma en la tirada de ataque.

Estadísticas de las armas a distancia.

Cadencia (CAD): es cuantos proyectiles pueden salir del arma cada turno, esta relacionada por el tiempo de intercambio del proyectil. También se le puede llamar rango de fuego o Rated Of Fire (ROF).

Modos: explica de que manera funciona el arma. Si un arma posee un modo de fuego que no permita gastar toda su cadencia en una sola acción, para gastar toda la cadencia en un turno se deberá usar acciones múltiples.

- Tiro a tiro (TT). Solo permiten un disparo por acción. Si la cadencia del arma lo permite, se puede realizar más de un disparo por turno mediante acciones múltiples, pero es preciso recargar el arma o, en armas más modernas, accionar un dispositivo para introducir un nuevo proyectil.

- Semiautomático (SA). Solo permiten un disparo por acción. Si la cadencia del arma lo permite, se puede realizar más de un disparo por turno mediante acciones múltiples.

- Fuego a ráfagas (FR). Permite realizar fuego a ráfagas de 3 disparos. Una ráfaga sólo permite atacar a un objetivo, y otorga +1 al daño y a la puntería. Se pueden realizar más ráfagas si se usan acciones extras, pero jamás se podrá sobrepasar la cadencia máxima del arma, ya que eso depende del mecanismo del arma, no de la habilidad del personaje.

- Fuego automático (FA). Permite vaciar toda la cadencia del arma con una sola acción. Si el arma dispone de este modo podrá utilizar toda o parte su cadencia en una sola acción, barriendo una zona. Por cada cinco disparos, o fracción superior a dos, se gana un +1 a la puntería y al daño, a repartir a partes iguales entre todos los objetivos existentes en la zona barrida.

Tamaño (TAM): El tamaño del arma es orientativo:

- Pequeño (P), caben en un bolsillo.
- Medianos (M), caben debajo de una chaqueta.
- Grandes (G), pueden guardarse dentro de una gabardina.
- Muy grandes (MG), han de llevarse en mochilas o maletines especiales.

Alcance (AL): El alcance máximo efectivo que tiene el arma en metros. Usar como orientación.

Cargador (C): Indica cuantos disparos puede realizar el arma antes de tenerla que recargar.

Recarga (R): Indica el número de proyectiles que pueden ser recargados en un turno. Si no pone nada es que se completa en un turno.

Recarga (R) en armas de energía: En este tipo de armas, que poseen un cargador ilimitado, la Recarga indica el tiempo que tarda en enfriarse el arma una vez hemos consumido toda su cadencia, y podemos volver a usarla.

Sobre el nivel de desafío.

Es una pequeña medida que hemos tomado para calcular la capacidad de combate de una criatura o guerrero.

Desafío = (Ataque + daño del arma + Defensa+ Constituciónx3+Protecciónx2)/10.

Toma Ataque como la suma del atributo y habilidad que se use para combatir con más frecuencia, y Defensa como la suma del atributo y habilidad que se use para defenderse con más frecuencia.

Aproximadamente, para derrotar a un enemigo de nivel determinado, se necesita que la suma de los niveles de sus enemigos duplique el suyo. Es decir para derrotar a una criatura con desafío 20, necesitarías 3 ó 4 héroes con un desafío, aproximadamente, de nivel 10.

Si tomaste la Vitalidad del enemigo como Constitución x2, el cálculo del nivel de desafío varía un poco:

Desafío = (Ataque + daño del arma + Defensa+ Constitución+Protecciónx2)/10.

DAÑO Y SALUD.

Daño en combate.

El daño se calcula cuando uno de los PJ consigue al menos un éxito en su tirada de ataque. Se calcula como:

Diferencia entre las tiradas+ Daño del arma atacante - Armadura del PJ agredido.

Como armadura se entiende cualquier cosa que proteja del daño, como un escudo, un chaleco antibalas, la coraza de una tortuga, o el exoesqueleto de una raza alienígena.

Si el daño es producido por armas contundentes (puñetazos, bastones, piedras, etc.) también hay que restarle la Defensa Contundente (DC) del personaje agredido.

Normalmente, el daño infringido se resta de la Vitalidad (PV) del PJ. Si el daño es contundente, se resta de sus Puntos de Aturdimiento. Si el PJ se queda sin Aguante, caerá inconsciente hasta que recupere 15 puntos de Aguante y todo el daño se restará de su Vitalidad.

Heridas y recuperación.

Cuando a un PJ le queden menos de 15 puntos de vida sufrirá un -5 en todas sus tiradas a causa del dolor. Tira Voluntad + Coraje con dificultad 18 para superar el dolor durante un turno por éxito. Lo mismo ocurrirá si le quedan menos de 15 de Aguante (estará aturdido o cansado).

Un PJ recupera al día (a la semana, si quieres ser realista) tantos PV como CON/2 posea (o sea, su DC), siempre que se esté en reposo y bajo cuidados.

También puede recuperar DC puntos de Aguante por turno de inactividad o conversando con un enemigo en una pelea (usando frases ingeniosas y pausas dramáticas).

Se puede realizar una tirada de Habilidad + Medicina, con una dificultad de 18 + modificadores, por herida al día. Por cada éxito en la tirada, el herido recupera un PV.

Cansancio.

Cada vez que se realice un esfuerzo considerable (usar la habilidad Atletismo, usar algún superpoder o magia, etc.), se perderán tantos puntos de Aguante por turno como puntuación se tenga en la característica usada, aunque se puede optar voluntariamente por usar un valor inferior para agotarse menos.

El uso de técnicas de combate o poderes sobrenaturales consume tanto aguante como Nivel tengamos en el poder empleado.

Otras cosas, como realizar una carrera, nadar o participar en un combate, consumen un solo punto por tirada, o nada, si al máster le parece bien (una solución sería hacer una tirada de CON + Atletismo para ver si están cansados).

Con menos de 15 puntos de Aguante se sufre cansancio (-3 a todo). Si un PJ pierde todo su Aguante, quedará K.O hasta que recupere al menos 10 puntos de aguante.

Sustancias nocivas.

Este tipo de daño se sufre al entrar en contacto con cualquier tipo de elemento dañino, como venenos, ambientes hostiles, enfermedades, la electricidad o el fuego.

Estos daños se clasifican según la intensidad del daño que pueden causar.

Nivel	Ambiente	Veneno	Droga	Enfermedad
3	Inhóspito	Belladona	Alcohol	Malestar
5	Dañino	Arsénico	Pentatol sódico	Neumonía
7	Mortal	Cobra	LSD	Plaga

Nivel	Fuego	Electricidad	Ácidos	Cansancio
3	Una antorcha	220 V	Agua fuerte	Correr un poco
5	Una hoguera	330 V	Ácido clorhídrico	Nadar, luchar
7	Una pira	Una farola	Ácido sulfúrico	Escalar

Las quemaduras (ácido, electricidad y fuego) causan daño por cada turno de exposición.



Las drogas, venenos menores y enfermedades producen efectos dañinos cada minuto, no cada turno. Por otro lado, el efecto dañino del medio ambiente y las enfermedades puede prolongarse durante días o semanas.

Por ejemplo, si un personaje es alcanzado por una ataque venenoso, ha de superar una **tirada de Constitución + atletismo a una dificultad igual a 18 + nivel del veneno** o quedará envenenado. El nivel del veneno indicará los PV que se pierden por minuto.

En caso de que la sustancia sea inoculada mediante un ataque (como el mordisco de una cobra), también puedes sumar a la dificultad el daño del ataque.

Cada turno se ha de repetir la tirada; si se supera, la sustancia nociva deja de actuar. Si tu partida es de corte realista, el efecto sólo remitirá con los cuidados adecuados o si no es demasiado grave (una pulmonía puede sanar; la peste, es bastante más difícil de superar).

Si la sustancia es una droga o veneno menor, el daño se restará del Aguante, y no de Vitalidad.

Si la enfermedad es de origen mental, en lugar de puntos de Vida se perderán puntos de Razón. Normalmente este tipo de enfermedades no se adquieren así (primero se pierde la razón y luego se coge la enfermedad, no al revés), pero algunos hechos especiales (como un conjuro de locura), pueden crear este tipo de situaciones.

Algunos poderes, como una mirada petrificadora o un aliento de fuego, pueden causar cambios de estado o daños especiales. En este caso, mediante tiradas enfrentadas.

Por supuesto, esto es solo una guía, y el sentido común es lo primero.

Otros daños.

Empujones: Por cada 5 puntos de daño (antes de aplicar la armadura) se es empujado 1 m.

Caídas: Por cada metro de caída libre se sufren 3 puntos de daño, absorbibles por la defensa contundente del personaje. A partir de los diez metros, el daño es de 6 puntos por metro de caída.

Cobertura y daño a objetos.

Los puntos de daño estructural (PDE) equivalen a la vitalidad en objetos, máquinas y estructuras inanimadas. El cálculo de los PDE viene dado por el tipo de objeto, la fortaleza del material, y lo heroico de la ambientación de tu juego.

Objeto	Fortaleza
Maleza (por m de espesor), crist. Cerradura.	1
Rocas (1 m), puerta metálica, muro (1 m)	6
Árboles, un coche	18
Muro de madera, verja de metal	2-3
Puerta de fortaleza	40
Camión	30
Muralla o muro de cemento (1 m)	10

Fortaleza equivale a Constitución en los objetos inanimados, y a Fuerza y Constitución en máquinas y vehículos. Para calcular los PDE, haz igual que con vitalidad, multiplica Fortaleza por el número que estimes más oportuno.

x1. Juegos donde los personajes sean muy poderosos o fantásticos.

x2. Vehículos realistas o personajes heroicos.

x5. Vehículos heroicos o personajes realistas.

Cuando un personaje trate de destruir un objeto, impón una dificultad que creas oportuna (en la tabla de dificultades hay algunos ejemplos), la pérdida de PDE se calculará igual que la pérdida de vitalidad de un ser vivo (éxitos + daño del arma).

Sobre todo, usa el sentido común, partir una puerta con un hacha es fácil, pero derribar un muro a puñetazos no es algo que realice un ser humano ordinario.

Con este método podrás reflejar las fantasmadas en tus partidas, sin tener que alterar las fichas de tus personajes. Si un súper héroe golpea un edificio, toma los PDE como Fortaleza x1; si disparas un bazooka contra un camión, conseguirás una explosión realista si usas el modificador de x2; y si lo quieres es crearte un vehículo genial en la que los jugadores vivan multitud de aventuras, entonces calcula los PDE como Fortaleza x5.

Si un objeto se queda sin PDE, está completamente destruido. Si solo pierde tantos PDE como Fortaleza posea, se logra hacer un boquete.

PUNTOS DE PROTAGONISMO.

Que son.

También llamados puntos de destino o reptación. Miden la capacidad del personaje para cambiar la historia de la trama e introducir hechos que le sean favorables.

Como en todos los cómics y series de TV, los personajes más importantes son los que mayores posibilidades tienen de modificar el argumento de la aventura, por tanto, aquí ocurrirá igual. Los personajes que más participen en la historia, más puntos de protagonismo adquirirán y, en definitiva, mayor poder para alterar los acontecimientos tendrán.

A medida que el personaje cumple con su cometido, irá acumulando puntos de narración que podrá invertir de muchas formas distintas.

Función.

Los puntos de protagonismo de un personaje miden su grado de participación en la historia y su capacidad para controlar el curso de los acontecimientos.

La principal función de estos puntos es mantener al personaje dentro de la historia. **Si no se dispone de al menos un punto de protagonismo, el jugador no podrá controlar a su personaje.**

También se pueden usar para introducir elementos y sucesos adicionales en la trama, como puede ser un nuevo personaje no jugador que haga algo que queramos, un cambio de clima, o cualquier cosa **siempre que no afecte de manera directa a un personaje jugador (esto incluye al nuestro).**

Por ejemplo, no podemos hacer que el personaje del jugador de al lado se caiga, pero podemos decidir gastar un punto de narración e incluir el elemento "la limpiadora ha dejado el suelo encerado" y crear una situación donde dicho personaje si podría caerse.

Si podemos, sin embargo, gastar un punto para hacer que un personaje no jugador haga algo. No obstante en este caso sería mejor intentar ahorrarnos el punto y tratar que nuestro personaje le persuadiese de otro modo.

A parte, existen otras funciones específicas que se irán detallando más adelante.

Adquisición.

Al comenzar el juego, los personajes cuentan tan solo con dos puntos de protagonismo. Son tristes personajillos sin importancia, que deberán de demostrar su valía.

La cantidad de PP va fluctuando según el comportamiento del jugador a lo largo de la partida. En general, cuanto mejor se rolee a un personaje mayor será los puntos de protagonismo obtenidos.

Acción	Puntos
El personaje logra cumplir uno de sus objetivos personales o de una misión o causa en la que se vea implicado.	+2
El personaje agrada a sus superiores	+1
El jugador rolea correctamente su personaje durante toda la partida	+1
El personaje supera alguna prueba relevante, o hace un acto de sacrificio extremo desinteresadamente.	+1
El personaje divierte "muy mucho" a los demás durante la partida	+1
Aun aumento considerable de una relación con otro personaje.	+1
El jugador actúa de forma rastrera para obtener más puntos de protagonismo.	-2
El personaje actúa en contra de sus creencias	De -1 a -3.
La misión fracasa por la mala actuación de los jugadores	-1
El PJ actúa de mala forma, confiado en los puntos de protagonismo que tiene.	-2
El PJ se salva gracias a la intervención de la suerte.	-1
Las acciones del jugador hacen peligrar la integridad o diversión de la partida.	-3

Salvamento.

Si por lances de la partida un personaje principal pierde todos sus puntos de protagonismo, puede pedir un “préstamo” al jugador con más puntos.

Para evitar líos, lo mejor es que el jugador sin puntos tire un dado al azar y que el número sacado sea la cantidad de puntos transferidos.

También es posible salvar a un personaje (jugador o no) de una muerte segura invirtiendo uno o más PP.

Un personaje endeudado se convierte en el sirviente del que le prestó los puntos. El personaje endeudado debe **una** orden por parte del “prestamista” por punto cedido.

Un personaje ya “esclavizado” no puede ser influido por otro jugador hasta que pague su “deuda” con el primero.

Ignorar las deudas puede acarrear toda clase de fatalidades, a decisión del “prestamista”.

Posibles usos.

Durante su turno, además de narrar las acciones de su personaje, el jugador puede añadir uno de estos elementos a la historia, a costa de perder un punto de protagonismo.

De esta manera, los jugadores también tienen la capacidad de crear parte de la historia, y no depender enteramente de lo que diga el master.

- Un nuevo personaje no jugador, que interactuará en la escena actual.
- Un elemento general al escenario, como una tormenta o una noticia por TV.
- Obtener un favor especial o un objeto que normalmente no está disponible.
- Un suceso exótico, **pero** que no le afecte a él directamente, si no a otro de los personajes. Por ejemplo, se podría hacer que un enemigo tropiece “colocando” una piedra delante. En estos casos, la “víctima” siempre puede “resistirse” intentando superar una tirada, cuya naturaleza y dificultad dependerá del juicio del DJ, y del “cambio” introducido.

- Narrar las acciones de uno de los personajes no jugadores. Siempre y cuando sean hechos plausibles y no se cargue completamente la trama ya ideada (No se podría, por ejemplo, hacer que el enemigo final de turno se suicide por voluntad divina).

- Mejorar una Relación con otro personaje.

- Apariciones “milagrosas”. Se puede hacer que un personaje desaparecido, o aparentemente muerto, vuelva y aparezca de improviso para ayudar o putear a los personajes. Es preciso dar una explicación plausible y coherente de porque aparece de repente. Si un personaje anteriormente muerto “resucitase” de esta manera, ya no sería el personaje de un jugador, si no un personaje no jugador, controlado por el DJ.

- Salvamentos milagrosos. Gastando un punto de protagonismo un personaje puede salvarse “in extremis” de una muerte segura.

- Realizar hechos extraordinarios, pero moderadamente plausibles (ligar con una profesora, ganarse cierto respeto de una entidad poderosa, saltar ese precipicio, etc.) En caso de ser algo muuuy ido de olla, es preciso superar una tirada a la dificultad que el DJ estime oportuna, pero con un bono de +10.

- Improvisar alguna técnica o movimiento de combate para poder derrotar a un enemigo. Gastando un punto de protagonismo se ganan 5 PX que, sumados a los que el PJ tenga sin gastar, permitirán al personaje improvisar o mejorar un poder, un movimiento de lucha o una nueva habilidad. Esto permite emular lo que sucede en muchos animes y mangas, que el protagonista, casi por inspiración divina, logra aprender una técnica nueva y derrotar a su enemigo en el último momento.

Es preciso que, a nivel de historia, se de un porque sucede las cosas. Es decir, si un PJ le “debe” PP a otro, hay que inventarse ese favor (le presta dinero, le atiende de sus heridas, le ayuda a olvidar a su ex-novia, etc.); si un PJ se salva o vuelve de la muerte, hay que explicar porque; si aprende un nuevo poder o habilidad, se ha de dar una explicación, etc.

PUNTOS DE RELACIÓN.

Es un indicativo de lo bien que nuestro personaje se lleva con otro. Inicialmente su valor es cero (neutral), pero según como resolvamos los conflictos con dicho personaje, su valor crecerá o decrecerá.

Por ejemplo, si durante un encuentro deportivo el personaje hace gala de una deportividad y honestidad absoluta probablemente ganaremos un punto de relación con el líder rival (a menos que este sea un mal nacido).

Para obtener un punto de relación (PR) positivo es preciso que, cuando lo estimemos oportuno, indiquemos al narrador nuestro deseo de ganar dicho punto. Si la mayoría de los participantes está de acuerdo, nuestro personaje avanzará en su relación con el otro personaje.

Para obtener un PR negativo, el Narrador ha de proponérselo al jugador. Si la mayoría de los participantes está de acuerdo, nuestro personaje empeorará su relación.

Dependiendo de la puntuación alcanzada, los personajes se comportarán de un modo u otro.

Valor	Ejemplo de relación
-10	Obsesión homicida
De -9 a -7	Odio mortal
De -6 a -4	Enemistad
De -3 a -1	Rencor
0	Neutralidad
De 1 a 3	Simpatía
De 4 a 6	Franca amistad
De 7 a 9	Lazo fraternal o amoroso
10	Devoción absoluta

El sueño del estudiante es la motivación que le hace seguir adelante y el motivo por el que se levanta día a día. Todos los personajes tienen un sueño que les hace seguir adelante.

Además de ser un componente en la mentalidad de nuestro personaje, también es un motor fundamental a la hora de montar la partida. **Los jugadores deberán de lograr que el sueño de su personaje se cumpla**, por tanto, solo con eso, ya se pueden incluir muchas situaciones y conflictos.

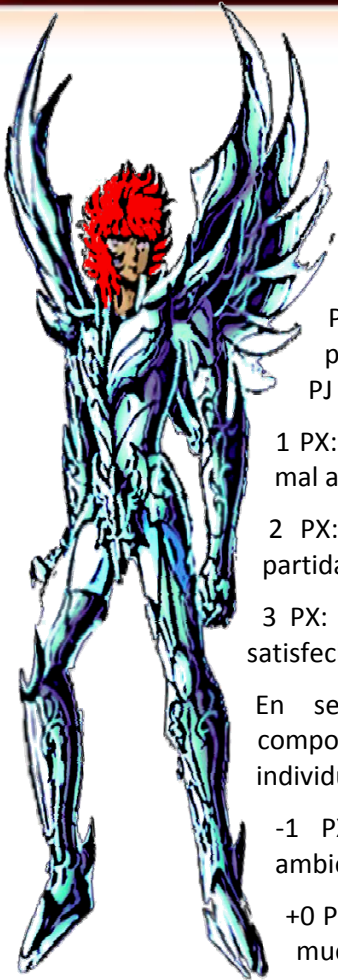
Los sueños siempre están conformados por la relación hacia varios personajes no jugadores: conseguir el amor de tu vida no es más que llevar la relación con esa chica y la de su familia hasta el tope; lograr ser el líder del club, no es más que lograr la relación perfecta con el actual líder y sus seguidores; para lograr ese proyecto científico has de obtener relaciones buenas con mucha gente influyente; etc., etc.

Por tanto, los puntos de relación se convierten en algo fundamental para medir la cercanía de nuestros sueños. Todos los sueños que se planteen han de sumar una cantidad de puntos de relación idéntica. Es decir, un sueño puede requerir, por ejemplo, dos relaciones de nivel 10, cuatro de nivel cinco, dos de nivel seis y una de nivel cuatro, etc., etc.

Por tanto, usad el coco, y meted sueños y motivaciones fácilmente desglosables en relaciones.

El valor de la suma total la dejo a vuestra elección. Cuanto más larga queráis la historia, más puntos. Empezad con un 10 un 20 como requisito, y según veáis, probad sueños más o menos complejos con necesidad de más o menos relaciones.

EXPERIENCIA.



La experiencia (PX) se consigue a medida que el PJ avanza en el juego y permite mejorarlo.

Primero valora el éxito de la partida, y otorga PX a cada PJ en función de ello.

- 1 PX: Éxito de la partida escaso, mal ambiente.
- 2 PX: Desarrollo normal de la partida.
- 3 PX: Partida memorable, todos satisfechos.

En segundo lugar, valora el comportamiento de cada jugador individualmente:

- 1 PX: El jugador arruina el ambiente, poca participación.
- +0 PX: Participación regular, sin mucho interés.

+1 PX: Participativo, buen rollo.

Por último, valora la interpretación del jugador:

- 3 PX: El jugador no interpreta las características de su personaje.
- 2 PX: El PJ actúa en contra de los dictámenes de su personalidad.
- 1 PX: Interpretación escasa.
- +1 PX: Una interpretación decente. El jugador hace un buen uso de las habilidades de su personaje.
- +2 PX: El jugador hace progresos en su misión (ya sea la del grupo, o la suya en particular).
- +3 PX: El PJ consigue los objetivos de su misión (ya sea la del grupo o la suya en particular).

Opcionalmente, también puedes recompensar a tus jugadores cuando superan ciertos desafíos:

3px: Derrotan a un grupo numeroso de enemigos menores.

6px: Derrotan a un grupo de enemigos poderosos o a un duro rival.

9px: Superan un desafío usando la astucia y el ingenio.

12px: Se consigue derrotar a un enemigo especialmente poderoso.

Coste de los rasgos.

Obtener una nueva habilidad cuesta 2 PX.

Subir una habilidad de nivel cuesta 1 PX multiplicado por el nivel que deseemos alcanzar. Es decir, para pasar de un nivel 3 a un nivel 4 son necesarios 4 PX. A menos que el master lo permita, solo se puede subir un nivel a la vez por habilidad.

Subir el valor de un poder o de un atributo (solo si el DJ lo permite) cuesta 5 PX por el nivel a subir.

A menos que el master lo permita, no se pueden adquirir nuevos poderes ni nuevos trasfondos con la experiencia. Si lo permite, el coste en PX será el mismo que el coste inicial en PG, multiplicado por el nivel a subir.

El Aguante y la Vitalidad cuestan 2 PX por punto (aumentar el Aguante de 20 a 30 requiere $10 \times 2 = 20$ PX).

LA REGLA DE LA X.

Se trata de una simple regla para limitar el poder de en la campaña que dice que el **valor máximo de una Característica o de una habilidad no puede superar X**, siendo X un parámetro que varía según del heroísmo de la campaña.

Estilo	X	Máx. inicial (habilidades)
Real	7	3
Avanzada	8	4
Heroica	9	5
Épica	12	6
Legendaria	15	8
Superheroica	22	10
Cósmica	25	12
Divina	35	-

Opcionalmente, también puedes limitar el nivel máximo en las habilidades al comenzar la partida, para así evitar que tus PJS tengan demasiado en una habilidad al comienzo.

La experiencia (PX) se consigue a medida que el PJ avanza en el juego y permite mejorarlo.

CRAZY SCHOOL.



QUE PUEDE APORTAR AL JUEGO.

Cracy School es un módulo que trata sobre la vida de un estudiante de secundaria en tono de humor.

Sus puntos fuertes son:

- Emulación de la vida de un adolescente. En el Shonen los adolescentes son los protagonistas más utilizados, por lo que esto es importante.
- Gran hincapié en los sueños y motivaciones de los personajes. Ya sea ganar una competición deportiva o conquistar el amor soñado, la vida de un estudiante está repleta de conflictos y desafíos. Estos desafíos pueden servir de paréntesis para que tu juego no sea una continua sucesión de batallas.
- Un detallado entorno realista. En este módulo se describe un centro escolar y una ciudad figurada que muy bien podrían ser la tuya propia. Esto puede usarse para plasmar un entorno real y sólido donde comenzar las partidas.
- Mucho humor. La posibilidad de poder incluir maestros esquizofrénicos, viejos verdes o delegados de clase hiperactivos pueden dotar de mucho sano cachondeo al juego si así os lo proponéis.
- Fanservice y toques picantes. ¿A quién no le gusta las chavalas híper voluptuosas en minifalda o los chavales metro sexuales en uniforme?

Combinado con otros módulos pueden salir cosas interesantes como estas:

- Si mezclas estudiantes con kaijus y mechas puede salirte un juego tipo Evangelion, donde los alumnos son niños elegidos, especialmente dotados para pilotar mech guerreros.
- Mezclándolos con las artes marciales puedes crearte juegos muy similares a animes como Ranma ½ o Tenjuu Tenge. Los personajes son a la vez artistas marciales y estudiantes, con todo lo que ello implica.
- Una variante del caso anterior podrían ser emular una competición deportiva, como en Capitan Tusaba (a.k.a. Oliver y Benji) o Bola de Dan, en la que las técnicas y movimientos extraordinarios van enfocadas al deporte en cuestión.
- Si preferimos incluir objetos mágicos con estudiantes, entonces tendremos algo al estilo Sailor Moon, donde los personajes son estudiantes con una doble vida de súper héroe. Aunque, dependiendo de los objetos mágicos implicados, puede que nos salga algo más similar a Bilibie Black, donde las fuerzas oscuras acechan a inocentes adolescentes.

DE QUE VA ESTO.

INTRODUCCIÓN.

Pleno Invierno. Escuchas como llueve. Casi puedes sentir el frío de la calle. Pero no importa, estás a gusto y calentito, acurrucado en la cama. Solo quieres dormir un poquito más...

Tu madre chilla, gritando que te levantes. Es tarde.

Como un demente te incorporas sobresaltado, buscas el despertador con la mirada, extrañado de porque o ha sonado. La respuesta es obvia en cuanto lo ves estampado contra la pared de enfrente. Esto pasa cuando uno se queda viendo porno a escondidas hasta altas horas de la madrugada.

Como un poseso te vistes a toda máquina, no importa que sea la camisa de ayer, ni que los calcetines no lleven el mismo color. En diez minutos empiezan las clases. Llegas tarde, y el cabrón del profesor te tiene en el punto de mira.

Con movimientos dignos de un artista marcial logras ponerte los pantalones a toda velocidad, dado brincos y sin matarte. Todos estos años de dura práctica por fin han dado resultado, tu equilibrio sobre humano te permite hacer eso y más. No importa que aún tengas los ojos pegados por las lagañas, tus movimientos están perfectamente mecanizados.

No hay tiempo para mear, el agua fría cual témpano de hielo te devuelve al mundo de los no durmientes. Desde la cocina, tu vieja, casi tan dormida como tú, grita no se que blasfemias.

No hay tiempo de bajar las escaleras. Con unos movimientos previamente estudiados, bajas de tres saltos los catorce escalones de tu casa, como resultado casi te destrozas el tobillo, pero no hay tiempo para el dolor.

Te bebes de un trago el vaso de leche, tiras la mitad porque te achicharras la lengua, al tiempo que agarras la maleta.

No recuerdas que asignaturas tienes hoy, así que coges todos los libros.

Con veinte libros a tus espaldas, un mísero paraguas picado, y un baso de leche rebotando en tus tripas, sales a la calle justo cuando empieza a llover tan fuerte que parece que va ha diluviar. Por suerte el instituto solo está a un kilómetro de tu casa.

Mientras corres, saludas al vecino, esquivas a la vieja con sombrilla por paraguas y eludes los charcos como buenamente puedes. Escuchas el timbre a lo lejos. Chorreando y resoplando, llegas a las puertas de ese infernal centro. Aún hay gente entrando, pero sabes que eso no basta para cantar victoria. EL siempre llega temprano, EL nunca tolera los retrasos.

Duros años de entrenamiento te permiten subir los escalones de cuatro en cuatro, eludir al chulo que le sonsaca las pelotas al empujón y derrapar, cual jugador de béisbol, entre las piernas de esa profesora tan maciza que siempre lleva minifalda, y que rara vez se pone bragas.

Por alguna clase de misterioso milagro, no te equivocas de clase. Compruebas a través de la ventanilla de la puerta como EL ya está pasando lista, por fortuna, aún no ha llegado a tu nombre. Tomas aliento, está distraído, puedes hacerlo.

Con más sigilo que Sam Fisher y Solid Snake juntos, abres la puerta y te deslizas cual sibilina serpiente. Dedicar unas décimas de segundo a vichear el tanga que sobresale de una compañera para, a continuación, justo antes de que el profesor mencione tu nombre, alcanzar tu puesto.

El plasta del profesor empieza dar su tostazo de monólogo. Suspirando, te agachas y empiezas a sacar tus libros solo para comprobar, horrorizado, que te has puesto el jersey del revés.

Bien venido a la vida de un estudiante. Bienvenido a TU vida.

LA ESENCIA.

Sobre las historias.

El enfoque de Crazy School es sencillo: llevar la loca vida de un estudiante. Personajes jóvenes, adolescentes, con las hormonas revolucionadas y veinte mil chorradas en la cabeza.

El enfoque escogido es más bien hilarante, como una versión rolera de animes y mangas japoneses (School Rumble, Tenjou Tenge, Chicho Terremoto o Ranma ½ por poner solo unos ejemplos). Tampoco se excluyen los elementos más fantásticos o violentos (Bible Black o GanZ, como ejemplos, ya que estamos con los animes).

Rivalidad en los deportes, líos amorosos entre personajes, luchas de popularidad, invocación de criaturas tentaculares y lujuriosas, concursos estrafalarios, profesores hilarantes y compañeros de clase estrambóticos, se mezclan con el día a día, y los problemas cotidianos, de los protagonistas.

No obstante, recuerda que estos son añadidos de trasfondo para apoyar las historias. La verdadera esencia, y hacia donde está enfocado el juego, es hacia la vida de sus personajes. Es decir, hacia la vida de los estudiantes.

Por tanto, lo primero que tendrás que hacer es charlar con tus compañeros de partida que tono preferís para el juego, y que es lo que esperarás de la partida.

Sobre los personajes.

La diversidad de personajes puede ser tan amplia como deseéis. Los jugadores llevarán a estudiantes, es cierto, pero estos pueden increíblemente diversos y complejos que deseemos.

Con solo fijarnos en series sobre estudiantes, ya sacar un montón de clichés estereotipados que nos sirvan de base para crear personajes: el play boy chulillo, el delincuente que le maltrata su padre, la chicha "marimacho", la jefa de animadoras, los expertos en artes marciales, el tipo acomplejado, el Friki informático, la "empollona", los pijos repelentes, los delegados de clase, el amante del dinero, el vago que no pega ni un golpe, la encargada del periódico local, el obseso por las prendas femeninas, etc., etc.

Claro que lo bueno es huir de los tópicos y crearte uno original. Es más, os invitamos a que reflejéis vuestras propias vivencias de estudiante, y las mezcléis con nuevos e interesantes elementos ficticios.



EL INSTITUTO.

El centro de enseñanza al que acuden los personajes. No dejaremos ninguna clase de nombre o referencia sobre el centro, eso corre cuenta de cada grupo, y de lo que esperéis del juego.

Esto significa que podéis ambientar la partida tanto en vuestro propio barrio, como en una isla desierta (volcán incluido), en un campo de concentración para estudiantes criminales, en una ciudad futurista imaginaria, o cualquier otra cosa que se os ocurra.

Este manual hará todo lo posible para incentivar vuestra imaginación, pero tenéis que poner vuestro granito de arena.

EL CENTRO.

Más o menos, la pinta del centro es similar a la de cualquier otro instituto que conozcáis. Lo único que lo hace estrambótico es que, por alguna misteriosa razón (podéis inventárosla o dejarlo tal cual) el profesorado y la población estudiantil es mucho más estrambótica de lo que normalmente se esperaría.

Cada dos por tres, el aula de química salta por los aires, hay una pelea entre dos estudiantes disfrazados de samurai, aparece un robot (construido con materiales reciclados) en mitad del patio, algún alumno hace una invocación demoníaca, o al profesor de biología le da por resucitar al monstruo de Frankensein.

Y esto sería en un día calmado. Existe un tiparraco escurridizo que no hace más que espiar el vestuario de las chicas, el equipo de gimnasia rítmica parece más una sociedad de ninjas japoneses, en la biblioteca del centro siempre hay alguien investigando cosas raras, en los sótanos del centro se escuchan sonidos siniestros, y eso sin contar que en los terrenos colindantes al centro casi siempre cae un meteorito o se descubre algún que otro resto arqueológico.

Es por eso que los distintos individuos del centro están más que curados en espanto, y actúan con total normalidad cuando ocurren cosas tan raras como que una atractiva alienígena trate de seducir a un estudiante, o que uno de los alumnos se convierta en chica al mojarse, que dos flipados se enzarcen en una competición a medio camino del patinaje artístico y el kárate por el amor de una chica, o que una alumna sea caza-vampiros.

El centro en si es grande, bastante más de lo normal, lo suficiente para que existan múltiples zonas distintas y bien acondicionadas. En este centro existen cosas bastante inverosímiles, como podrían ser canchas para multitud de clubs deportivos distintos, aulas avanzadas para actividades extraescolares, o laboratorios extrañamente bien equipados con tecnología puntera.

Puedes dejar la explicación al aire, o aprovechar para personalizar más tu entorno de juego: el centro es el único de la región, o un lugar especializado en alumnos dotados (o problemáticos), un centro destinado al arte de la lucha, o a potenciar los deportes, un centro experimental, etc. etc.

Si, sería más sencillo darlo todo mascado, pero así es mas divertido ^^.

Cuantas más cosas imagines de ante mano, mejor os lo pasareis.



Zonas.

Tantas como necesites, esa es la premisa. Aquí van algunos ejemplos, y algunas ideas de cómo sacarles partido.

Aulas.

Las zonas destinadas a impartir clase. Nadie se conoce todas las aulas de memoria, basta con saber el edificio y planta de aquellas que nos interesen. Básicamente, las hay de dos tipos:

- Las de uso particular. Son donde una determinada clase da las asignaturas básicas, y que no requieren de un acondicionamiento especial (lengua, matemática, ciencias sociales, etc.).
- Las de uso específico. Se diferencian de las anteriores en que están equipadas para una materia específica (la de arte, la de biología, la de informática, etc., etc.) También se diferencian en que los alumnos han de desplazarse a ellas entre clase y clase. Suele haber una de cada tipo en el edificio I y en el edificio II.

Algunas ideas:

- Conflicto social con algún alumno.
- Aventuras en los pasillos entre clase y clase.
- Intento de evasión para poder irte a otro sitio.
- Sabotaje al profesor para interrumpir la clase.

Biblioteca.

Una zona desorbitadamente grande dedicada a almacenar libros y material didáctico de toda clase. Existen tres plantas y unas veinte secciones de grandes estanterías llenas de libros. Aquí los estudiantes pueden encontrar información de toda clase (desde como jugar al D&D hasta como confeccionar explosivos caseros). El material más delicado está guardado bajo llave, y solo el bibliotecario y su esposa pueden usarlo sin el permiso de un profesor.

Gracias a su completa insonorización, podrían demoler el centro y nadie se enteraría. Por eso, muchos alumnos aprovechan para estudiar aquí, por lo que es frecuentada incluso a altas horas de la tarde.

Está absolutamente prohibido alzar la voz so pena mayor.

Algunas ideas:

- ¿Alguien ha dicho rituales satánicos?
- Búsqueda de información confidencial.
- Estudio adicional sobre alguna asignatura.
- Jugar alguna partida de rol y fomentar así esta afición entre los estudiantes.

Cafetería.

Centro de importancia capital para el alumnado, ya que son muy pocos los que pueden contar con un almuerzo casero (y menos aún los que lo conservan sin que se lo roben). Su horario es de 7:00 a 21:00, y se rumorea que el encargado-jefe jamás duerme.

El horario cumbre suele darse durante la hora del recreo y por las mañanas, donde, en ocasiones hay verdaderas batallas campales por no quedarse sin comer. Durante el resto del día, suele haber más o menos clientela entre profesores con horas libres, alumnos que se saltan las horas, alumnos con horas libres, alumnos que sabotean la clase del profesor y alumnos que no quieren ir a clase.

Durante el horario de comida se abre un comedor donde los alumnos tienen acceso a un buffet de dudosa calidad. También hay una especie de restaurante de lujo, pero ese es solo para profesores.

Si alguno de los personajes se le olvida pasar por aquí en todo el día, es posible que empiece a sufrir los síntomas del hambre.

Algunas ideas:

- Se acaba la comida, cientos de alumnos hambrientos en busca del último bollito.
- Producto defectuoso. Urge encontrar cura rápida contra la diarrea.
- Mortal Kombat para lograr encontrar asiento. Una variante es lograr sentarte al lado de ese compañero/a tan macizo.
- Soborno o coacción al encargado-jefe para que nos pase alimentos de contrabando.

Despachos.

La planta baja del segundo edificio está destinada al despacho del director, la sala de profesores, la conserjería, la secretaría y el jacuzzi para maestros. Ningún alumno puede entrar en esta zona sagrada so pena mayor.

Algunas ideas:

- Infiltración en territorio enemigo en búsqueda del santo grial, u otra cosa igual de valiosa (documentos incriminatorios, una copia del examen de la próxima jornada, etc.)
- Misión imposible en la sala de profesores. O lo que es lo mismo, apañártelas para abrir la taquilla de un profesor en busca de sus trapos sucios.
- El director te llama para cierto asuntillo.
- Uso fraudulento del material de oficina (como, por ejemplo, fotocopiar el Play Boy).

Edificios de estudiantes.

El centro cuenta con tres edificios unidos en forma de "U", siendo el segundo el que conecta a los otros dos. Cada edificio está conectado mediante puertas electrónicas y posee tres plantas.

En el primero están las aulas de alumnos menores de dieciséis años, mientras que en el segundo está las aulas de los alumnos mayores, los diferentes despachos del centro y un ascensor para que los profesores no se cansen subiendo escaleras. El tercero tiene la segunda planta en obras y solo se han habilitado talleres en la planta baja (nadie sabe que hay en la tercera).

Algunas ideas:

- Suena la alarma de incendios.
- El Centro queda incomunicado por alguna causa.
- Desaparece algún profesor (a los alumnos nadie los echa en falta).
- Conflictos bélicos con alumnos de otras clases.

Enfermería.

Lugar muy frecuentado por todo alumno aficionado al deporte. No hay herida que no te curen con un poco de yodo y una tirita.

La enfermería del centro es famosa por su equipamiento de última generación y su increíble colección de estupefacientes.

Algunas ideas:

- Medicas lujuriosas y enfermeros sexys (o médicos lujuriosos y enfermeras sexys, tanto monta, monta tanto).
- Examen medico completo a toda o parte de la clase.
- Obtener cierto expediente médico.
- Obtener cierto medicamento.

Laboratorios.

Lugares dedicados al análisis y pruebas científicas. Existen laboratorios de biología y química. Solo los alumnos más avanzados (o más pelotilleros) pueden usar las instalaciones sin la supervisión de un profesor.

Algunas ideas:

- Creación de pócimas y emplastes.
- Análisis de sustancias extrañas.
- Soborno o coacción al profesor de turno para obtener sustancias exóticas.
- Uso fraudulento del material de laboratorio (como, por ejemplo, robar un poco de ácido para forzar una cerradura).

Lavabos.

Lugar por excelencia para relajarse, atender la llamada de la naturaleza, traficar con estupefacientes o practicar el acto carnal. Aquel alumno que se le olvide atender sus necesidades alguna vez que otra puede sufrir ciertos percances en el peor momento.

Hay uno por cada planta de los edificios, más un par de ellos en el patio y en recinto deportivo. Entrar en el lavabo del sexo opuesto está prohibido, so pena mayor.

Algunas ideas:

- Venta e intercambio de sustancias.
- Guerra de agua.
- Soborno o coacción al personaje de turno.
- Orgías y otras escenas picantes.

Patio.

Una extensión de territorio poblada por césped, arbolitos y bancos que separa las pistas deportivas de los tres edificios. Suele usarse para relajarse y estirar las piernas.

El viejo jardinero suele guardar un odio enfermizo hacia los que estropean sus plantas.

Algunas ideas:

- Flirteos amorosos con algún personaje.
- Combates mortales al aire libre.
- Cambios bruscos y catastróficos en el clima.
- Meditación y contemplación del mundo.

Pasillos y escaleras.

Conectan, con mayor o menor éxito, las diferentes aulas y plantas de los edificios de estudiantes. Está terminantemente prohibido correr por los pasillos so pena mayor.

Algunas ideas:

- Se derrumba uno de los pasillos.
- Encuentro inesperado en uno de los pasillos.
- Han dado cera al suelo y resbala más que el hielo.
- Ruidos extraños y misteriosos.

Pistas deportivas.

2 ó 3 pistas más o menos acondicionadas para jugar al fútbol 7, realizar prácticas de atletismo y otros deportes al aire libre. También hay unas gradas y un puesto de perritos calientes (mejor no preguntes).

Algunas ideas:

- Conflicto deportivo entre El Centro y otro instituto.
- Desafío individual a uno de los personajes.
- Flirteos con animadoras o con el líder del equipo.
- Lucha a muerte por lograr más fondos para nuestro club.

Recinto deportivo.

Un amplio techado recinto acondicionado para el Voleibol, el baloncesto y otros deportes más de interior (nadie sabe de donde sacaron los arquitectos la definición de "deportes de interior"). También hay gradas, lavabos y vestuarios para ambos sexos. En torno al recinto hay un par de almacenes con material deportivo y de jardinería.

Algunas ideas:

- Orgías desenfrenadas
- Conflictos deportivos de toda índole
- Exhibiciones acrobáticas.
- Entrenamiento clandestino.

Salón de actos múltiples.

Es un aula mucho mayor con gradas, destinada para exposiciones y mítines. Tiene toda clase de material audiovisual y una buena colección de videos no didácticos.

Algunas ideas:

- Conferencia de alguien importante.
- Una de cine.
- Agenciarte una cámara de video.
- Buscar cierta película interesante.

Subsuelo.

Calderas, sótanos, tuberías, túneles secretos. Nadie sabe a ciencia cierta lo que hay haya abajo.

Algunas ideas:

- Secuestro o desaparición de alguien apreciado.
- Curiosidad morbosa por investigar.
- Temblores.
- Grietas o pasajes ocultos

Talleres.

Aulas bien acondicionadas para las asignaturas de tecnología e informática. También hay otros donde, por las tardes, se dan cursos avanzados de electrónica, mecánica y robótica.

- Proyectos secretos por doquier.
- Bajarte porno por Emule desde el taller de informática.
- Uso fraudulento de material tecnológico (como crearte tu propio Cyborg sexual).
- Soborno o coacción al profesor de turno para obtener equipamiento o material de contrabando.

Las clases.

Horarios.

Gran parte de la vida laboral de un estudiante consiste, en teoría, en asistir a clase. Indistintamente del horario lectivo que tenga tu ciudad natal, en El Centro se usa un horario propio y especializado:

- El Centro es abierto por el conserje a las 7:30 y permanece abierto hasta las 22:30. Si alguien se queda encerrado, mala suerte.
- Las clases comienzan a las 8:30, cada clase dura 55 min., más otro cinco usados para el traslado del profesor. No esta permitido llegar tarde a una clase so pena mayor.
- Hay un descanso de 11:30 a 12:00 para tomar un tentempié y estirar las piernas.
- De 14:30 a 16:30 se da tiempo para almorzar. El comedor del Centro cierra a las 16:00. El que se quede sin comer, mala suerte.
- Hasta las 16:30 hay un par de clases más, generalmente de asignaturas algo más relajadas.
- A partir de las 19:00 comienzan las actividades extraescolares, como los entrenamientos deportivos, los cursos avanzados en talleres y las actividades de los diversos clubes.
- La biblioteca y la cafetería permanecen abiertos de 7:30 a 22:00.



Con este horario se trata, con escaso éxito, de disminuir el gamberrismo estudiantil y dejar tan exhaustos a los jóvenes que no tengan ganas de hacer nada malo, también tiene la ventaja de dejar a los padres más tiempo libre.

El horario ha sido pensado como horario español. Así que según la región, país, continente o planeta donde se juegue, puede que te convenga modificar el horario. Usad el sentido común.

Asistencia.

Una de las particularidades de las clases es que hay que asistir a ellas.

Se supone que la falta de asistencia puede traer sanciones gordas, pero eso a los estudiantes se la trae floja, e inventan mil y una excusas y tretas para eludir sus obligaciones (desde fingir una enfermedad hasta montar un atentado en contra del profesor, pasando por el soborno y la extorsión).

Horario	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
7:30 - 8:30	Educación física				Educación física
8:30 - 9:30	Física y química	Lengua	Ciencias sociales	Lengua	Biología
9:30 - 10:30	Ética	Física y química	Ciencias ocultas	PES	Ciencias sociales
10:30 - 11:30	Tiempo libre				
11:30 - 12:30	Lengua	Ciencias sociales	Matemáticas	Matemática	Física y química
12:30 - 13:30	EGB	Ciencias ocultas	Biología	Biología	EGB
13:30 - 14:30	TEA	Ciencias políticas	Ciencias políticas	TEA	Matemáticas
14:30 - 17:00	Tiempo libre				
17:00 - 18:00	PES	Ética	Ciencias políticas	Plástica	Informática
18:00 - 19:00	Plástica	Defensa personal	Informática	Ética	Defensa personal
19:00 - 20:00	C. de lucha Periódico	C. de animadoras C. deportivos	Periódico Curso Laboratorio	C. de lucha Club de rol	C. de Ajedrez C. deportivos
20:00 - 21:00	C. de Ajedrez Sectas	Curso Laboratorio C. Deportivos	C. de lucha Curso Taller	Club de rol Curso Taller	C. deportivos C. de animadoras
21:00 - 22:00	Sectas			Club de rol	

Más grave es sin embargo no aprender las asignaturas. Un personaje sin una buena puntuación en ellas es un pringado sin posibilidades de pasar el curso, y con unas relaciones de pena con el profesorado.

Además, en este juego, puedes imponer una norma la mar de divertida: Un jugador solo puede repartir experiencia en una habilidad cuando está dando una clase asociada a dicha habilidad (ver asociaciones más abajo)

Por tanto, el jugador está en un dilema. Si su personaje asiste a clase, no podrá estar en otro lugar, mientras que si se va a flirtear por ahí, no podrá adquirir esos niveles tan útiles en sus habilidades.

Cuando un personaje está en clase, queda incapacitado durante un rato, y el jugador no podrá hacer uso de él hasta que termine. Eso, sin embargo, no impide que el jugador influya en la historia de otro modo, como se explica en el

reglamento del juego.

Cursos avanzados y otras yerbas.

La participación en clubes, deportes y cursos avanzados es opcional. Pero si el personaje se apunta, serán tratadas como una clase más.

Algunas asignaturas permiten ser estudiadas tanto en clubes como en clases, por lo que pueden usarse para dotar de una mayor flexibilidad al horario del estudiante.

Normativa.

Como toda institución formal y responsable, El Centro también tiene sus normas:

- El desarrollo académico es fundamental. El que no apruebe ni muestre interés, comete una falta grave.
- Los profesores siempre tienen la razón. No dársela es una falta grave.
- En caso de no tenerla, se aplica la segunda norma. Decir lo contrario es una falta grave.
- Los profesores no flirtean con el alumnado. Los educan. Decir lo contrario es una falta grave.
- Los profesores son educados, corteses, bien parecidos, y no tienen ni un solo vicio remarcable. Decir lo contrario es una falta grave.
- El material del centro es de primera calidad, por mucho que se diga que es viejo y obsoleto. Dañar el material del centro es una falta grave.
- No asistir a clase es una falta grave, si el profesor en cuestión señala dicha falta.
- Agredir o acosar a un alumno sin permiso de un profesor es una falta grave.
- Mostrar alguna clase de comportamiento lascivo o poco decoroso es considerado una falta grave. Según el profesor que te pille, puede que el acto en cuestión sea remarcado como algo grave, o puede que te pida participar en la orgía.
- Las faltas graves puede acarrear toda clase de consecuencias humillantes y funestas, a juicio del profesorado o, en última instancia, del divino director del centro. Generalmente el alumno es recluido hasta que se le impone un castigo adecuado.
- Algunos actos determinados pueden ser considerados penas menores o mayores según el sapientísimo juicio de un profesor. Una pena menor puede pasar con un par de azotes, una mayor es considerada casi igual que una falta grave, pero se castiga en el acto.
- Las faltas graves no importan en absoluto si el alumno es lo suficientemente rico o hace bastante la pelota.



LOS ESTUDIOS.

Como es lógico, en un juego de estudiantes los estudios han de tener cierta relevancia.

Estudiar es un coñazo, pero además de servirte para enriquecer la mente y labrarte un futuro, puede tener ciertas ventajas añadidas para el personaje.

Las asignaturas.

Las asignaturas son los bloques de conocimientos impartidos en El Centro, las cuales todo buen alumno tiene la obligación de aprender.

Toda asignatura está asociada a ciertas habilidades, de modo que es posible aprobar dichas asignaturas superando chequeos con dichas habilidades.

Además, por cada hora de clase, ganaremos un punto de experiencia adicional para potenciar alguna de las habilidades asociadas.

Expresión artística (Plástica). El dominio del arte y sus derivados. Va asociada a Actuar y a Mano Torpe.

Educación física (EF). Lo cachas y en buena forma que está el PJ. Vinculada a Atletismo y a Acrobacias.

Física y química (FyQ). Análisis de sustancias y medicamentos. Está asociada a Ciencia y Medicina.

Tecnología. Para manejar toda clase de cachivaches mecánicos. Asociada a Dirigir y Conducir.

Matemáticas. Conocimientos avanzados de geometría y aritmética. Muy útil tanto para colar las bolas de un billar como para calcular las posibilidades y ganar una mano de poker. Va asociada a Juego y Artillería.

Enseñanza general básica (EGB). Asignatura de conocimientos básicos. Está asociada a Educación y Ciencia.

Ética. Una asignatura en franca decadencia. Va asociada a Concentración y Coraje.

Lengua. El dominio de la lengua escrita o hablada. Está asociada a Liderazgo y Persuadir.

Defensa personal (DP). Para dar buenos cates usando los puños. Dado el elevado índice de criminalidad de la población, la sociedad de padres de alumnos impuso que se dieran clases de este tipo en el centro. Ahora nadie pega palizas a los alumnos, son ellos los que pegan palizas a todo el mundo. Va asociada a Pelea y Lucha.

Técnicas de estudio asistido (TEA). Para permanecer atento y centrado en una tarea. Muy útil para no perder la concentración en las clases y no fijarte en el escote de la compañera. Va asociada a Alerta e Investigación.

Percepción extra sensorial (PES). Desde que el majareta del director vio la película de "Scanners: La Locura" está obsesionado con los fenómenos parapsicológicos. Por eso fuerza a todos los alumnos a dar clases avanzadas para mejorar sus supuestas capacidades extra sensoriales. Hasta ahora, nadie ha logrado mover una tiza con la mente, pero, al menos, todo asiduo a esta clase se mantiene más alerta y con mejor puntería que la media nacional. Va asociada a Alerta y Psiónica.

Ciencias sociales. El estudio de la sociedad y el comportamiento. Va asociada a Etiqueta o a Persuadir.

Ciencias ocultas. Conocimientos arcanos, misticismo, y como usar objetos extraños. Está asociada a Ocultismo y a Magia.

Informática. Para utilizar con soltura aparatos informáticos y demás cacharros. Va asociada a Bricolaje y Sistemas.

Ciencias políticas. Para engañar, enredar, y tergiversar las leyes en tu beneficio. Está asociada a Subterfugio y Psicología.

Biología. Conocimientos avanzados sobre los seres vivos. Está asociada a Supervivencia y Animales.

Los exámenes.

Durante el curso, los maestros putearán y harán la vida imposible a los alumnos de mil maneras. Los Exámenes son una de sus preferidas.

No hay una normativa fija de cuantos exámenes poner. Cada profesor hace lo que le da la gana. No obstante, como mínimo hay uno por año y una recuperación.

Para pasar un examen solo hay que presentarse y superar una tirada de INT + una de las habilidades asociadas. Defensa Personal y Educación física usan Fuerza en lugar de Inteligencia en el chequeo.

Con un 15 sacamos un aprobado raso, con un 18 un notable y con un 27 un sobresaliere.

Como norma general, un alumno aprueba una asignatura si aprueba más exámenes de los que suspende.

Unas buenas calificaciones permiten aumentar uno o dos puntos la relación con el profesor de dicha asignatura, así como con cualquier alumno muy interesado en dicha asignatura.

Si faltamos a clase injustificadamente, realizamos acciones que desagraden al profesor o, sencillamente, suspendemos demasiado, la relación con el profesor se deteriorará.

Es decir, las asignaturas se manejan como una relación con el profesor pertinente. Si al final del curso la relación es buena, aprobaremos dicha asignatura, si no, suspenderemos por muy aplicados que hayamos sido en los estudios.

Tampoco se excluyen el espionaje, la magia, el soborno y la extorsión como recursos para aprobar una asignatura.

Si al finalizar el año escolar has logrado aprobar todas las asignaturas, lograrás pasar de curso.

LOS CLUBES.

Uso.

Los clubes son diversas agrupaciones de alumnos con una afición en común. Un club permite al estudiante a acceder a recursos que normalmente no tendría, estudiar ciertas asignaturas (escoger una entre las que se mencionan), y conocer nuevos personajes.

Para lograr ciertas metas (como convertirte en papara Chi) es casi obligatorio pertenecer a un club, para otros (ligarte a la jefa de animadoras) puede representar una gran ayuda.

Si nadie dice lo contrario, los personajes comienzan sin ser de ningún club. En principio, cualquiera puede acceder a un club si muestra interés y supera cierta prueba de acceso.



Ejemplos.

Algunos ejemplos de clubes. Sentiros libres de crear todos los que se os ocurran.

Club de animadoras.

Descripción: Asociación de chavalas de muy buen ver que se encargan de vitorear a los diversos equipos deportivos del Centro.

Cosas buenas: Te codeas con la crem de la crem social. Te permite aprender las asignaturas de Educación Física, Ciencias Sociales, y de Biología aplicada (no preguntes).

Cosas malas: Hasta la fecha, ningún personaje masculino ha sido admitido.

Prueba de acceso: Se requiere de cierta notoriedad social y un buen uso de los pompones.

Club de Ajedrez

Descripción: Si señor, también tiene su club.

Cosas buenas: Te da acceso a la población más intelectual del Centro. Te permite aprender las asignaturas de Matemáticas, Percepción extra-sensorial, y la de Técnicas de Estudio.

Cosas malas: Entrarás en guerra automática contra el club de los deportistas, que alegan que el ajedrez no es un deporte.

Prueba de acceso: Se requiere demostrar una inteligencia y estrategia sublimes.

Club deportivos básicos.

Descripción: Existe un club para cada uno de los deportes del centro. Los más comunes suelen ser el fútbol, el baloncesto, el atletismo, el balón prisionero y el voleibol. En vuestras partidas puede haber los que creáis oportunos.

Cosas buenas: Si tu equipo gana encuentros tu popularidad subirá como la espuma. Te permite aprender las asignaturas de Educación Física, Ciencias Sociales, y de Biología aplicada (no preguntes).

Cosas malas: Si tu equipo pierde encuentros tu popularidad quedará por los suelos. Hay mucho riesgo de conflictos con equipos rivales.

Prueba de acceso: Demostrar lo bueno que eres jugando.

Clubes de lucha.

Descripción: Existen diversos clubes creados con el fin de perfeccionarse en el arte del combate. El tempo, la esgrima, el kárate, la lucha libre y el sumo son los más populares. En vuestras partidas puede haber los que creáis oportunos.

Cosas buenas: Intimidación y respeto. Te permite aprender las asignaturas de Educación Física, Ética y de Defensa Personal.

Cosas malas: La violencia será una constante en tu vida.

Prueba de acceso: Derrotar a cierto número de rivales.

Periódico estudiantil.

Descripción: Centro neurálgico de donde salen todos los rumores y chismes del Centro.

Cosas buenas: Te da acceso a material e información clasificados. Permite aprender las asignaturas de Ciencias Sociales, Educación básica y Lengua.

Cosas malas: La fama de la prensa amarilla te acompañará siempre.

Prueba de acceso: conseguir una buena noticia.

Club de rol.

Descripción: Seguidores de una afición noble y milenaria. Marginados y oprimidos, han jurado defender su afición en un mundo que los teme y los odia.

Cosas buenas: Te da acceso a la población más marginada (y, por tanto, la más unida) del Centro. Permite aprender las asignaturas de Defensa Personal, Ciencias Políticas y Técnicas de Estudio. ¿Creías que jugar al D&D y al Mutantes en la Sombra no tenía aplicaciones prácticas?

Cosas malas: Serás un marginado de por vida.

Prueba de acceso: Mostrar vivo entusiasmo por el rol.

Cursos especializados.

Descripción: Por las tardes, los talleres del tercer edificio estudiantil se abren para dar cursos de toda índole. Inventad todo aquel que necesitéis. Suele distinguirse entre cursos de taller (tecnología, informática), y los cursos de laboratorio (física y química, biología).

Cosas buenas: Te da acceso a material difícilmente accesible de otro modo. Permite aprender algunas asignaturas, según el curso. Escoger tres entre: Tecnología, Física y Química, Biología, Informática, Lengua y Expresión artística.

Cosas malas: Son igual de aburridos que las clases.

Prueba de acceso: Vivo interés y asistencia.

Sectas religiosas.

Descripción: Grupo ocultista con ocultas intenciones. Muy aficionados a los rituales y bacanales.

Cosas buenas: Te da acceso a ayuda e información difícilmente accesible de otro modo. Permite aprender las asignaturas de Ocultismo, Ética y Ciencias Políticas.

Cosas malas: La gente no confiará mucho en ti que digamos.

Prueba de acceso: El sumo sacerdote (o sacerdotisa) te pondrá a prueba.

**LOS PROFESORES.****El uso.**

El equipo docente del Centro. Encargados de impartir clases y de vigilar la actitud rocambolesca de los alumnos, son el principal elemento de control dentro del Centro.

Lástima que estén, cuanto menos, tan majaras como los alumnos.

La principal función de los profesores en este juego es representar la faceta adulta y la autoridad dentro de las partidas. Un profesor puede ser esa persona que te da un buen consejo en un momento dado, o el cabronazo obsesivo por las normas. Los hay para todos los gustos.

Cuando montes el escenario de juego, y empecéis a crear personajes secundarios, es preciso crear un profesor por asignatura, así como tener en mente algunos puestos adicionales (director del centro, encargado jefe de la cafetería, el jardinero, el encargado de la enfermería).

Claro que no es preciso montarlo todo desde el comienzo, se puede montar lo imprescindible, y luego ir añadiendo personajes a lo largo que la historia avance.

Clichés.

La variedad de profesores puede ser tan variada como la de alumnos. Aunque, a nivel de reglas, se crean igual, su carácter e intereses son opuestos a los de los estudiantes. Aquí dejo un puñado de ejemplos. Todos son aplicables tanto al sexo masculino como al femenino.

- El perverso. Interesados sobre todo en espiar jovencitas, coleccionar prendas íntimas y otras cosas fetichistas.
- El erudito. Contenedor de conocimientos por excelencia, jamás que se ha equivocado.
- El obsesivo. Perfeccionista y meticuloso hasta el extremo. Sigue las normas a rajatabla.
- El paranoico. Recién sacado del manicomio, ve conspiraciones y amenazas a mansalva.
- El manitas. El chapuzas del Centro e inventor en sus ratos libres.

- El Fan. Seguidor de alguna afición minoritaria, como el ajedrez o el rol. Suele ser buena gente.
- El fanático. Seguidor acérrimo de algún deporte o club. Hará cualquier cosa para que su equipo gane.
- El místico. Experto en esoterismo y ciencias ocultas. Suele vestir de forma extraña y tener la mirada ausente.
- El coleccionista compulsivo. Amante obsesivo de las figuritas de plomo, de los sellos, de los cromos de béisbol, de cualquier otra pija que se le ocurra.
- El adicto. No puede pasar sin cierta sustancia. Suele llevar su afición en secreto.
- El maniático. Aquel que impone alguna norma extraña en sus clases (vestir de cierta forma, cortarse el pelo de alguna extraña manera, etc.)
- El borrachín. Todo aquel que posea cierta tendencia a coger la cogorza. No suelen hacer nada por ocultar su estado.
- El culturista. Obsesionado con el poderío y aspecto físico. Muy aficionado a torturar a los alumnos con infinitas tandas de ejercicios.
- El científico loco. Especializado en realizar experimentos extraños, cagarla en la mitad de ellos y olvidar las notas de la otra mitad.
- El militar. Personaje con alta calificación en explosivos, combate a muerte y técnicas de guerra. Dirige las clases con disciplina y muchas tablas de flexiones. El uso de armas de fuego o de camuflaje de combate es opcional en las clases.
- El pasota. Aquel que pasa de todo y se esfuerza lo mínimo indispensable. Suele hacer verdaderos malabares para vagar.
- El satánico. Especialista en ritos ocultistas y criaturas demoníacas. Suelen ir de negro.
- La histérica insufrible. Personaje peculiar que se lo toma todo como algo tremendo. Suele provocar ataques de nervios en todo aquel que pase más de cinco minutos con ella.
- La religiosa. Fanática hasta el extremo de cierta religión. Suele hacer propaganda a diestro y siniestro sobre sus ideales.
- La currante. Aquella que pone el trabajo a su propia salud. Muy perfeccionista.
- La chismosa. Especialmente interesada en todo los cuchicheos del Centro. No suele estar callada ni bajo el agua.
- La ludópata. Jugadora compulsiva y con problemas financieros continuos. Suele ser experta en póker y otros juegos de azar.
- La misteriosa. Nadie sabe nada sobre ella.
- La ligona. Especialista en ligar y flirtear. No se obsesiona con nada, simplemente se le da bien seducir a los demás. Suelen ser muy respetados por el alumnado del sexo opuesto (y parte del mismo).
- La dominatrix. Especialista en usar el cuero y el látigo. Muy altiva y dominante.
- La alegre. Hiperactiva y bonachona, suele estar continuamente saltando de alegría continuamente.
- La amistosa. Amiga del alumnado y buena gente en general. Es de las pocas personas cuerdas en El Centro.
- La lujuriosa. Obsesiva y experta en toda clase de actos sexuales. A contrario del perverso, no se limita a espiar, si no que lo suyo es el contacto carnal.
- La observadora. Extraña individual que siempre se entera de todo, nadie sabe cómo ni cuándo. En los conflictos, rara vez se decanta por alguno de los bandos.
- La servicial. Amable y afectuosa, siempre está dispuesta a ayudar a los demás.
- La justiciera. Defensora de la justicia y de las causas perdidas. No duda en enfundarse el traje de súper héroe y subirse a lo alto de los tejados para soltar discursos y luchar contra criminales.
- La firme. Estricta en las normas y en el procedimiento. Previsible y aburrida.
- La pomposa. Ruidosa y egocéntrica, le gusta ser el centro de atención. Viste siempre de forma llamativa. Dada a los actos musicales.
- La protectora. Maestra que cuida de su clase cual madre con sus retoños. No es que predique el uso del condón, es que se mete en la cama contigo y tu novia para que no hagáis nada de lo que luego os podáis arrepentir.

LA SANA RIVALIDAD.

Con tan diversidad de personajes estrambóticos y de objetivos diferentes, es muy frecuente que los temperamentos choques y surjan conflictos por doquier.

En un juego donde no hay una trama prefijada, los conflictos entre personajes e instituciones se vuelven uno de los motores fundamentales a la hora de crear una historia.

Rivalidad interior.

Suele ser más íntima, y relacionada con los obstáculos a superar por uno solo de los personajes. Rara vez sirve como eje para modificar toda la trama de la historia.

Rivalidad entre alumnos.

Una de las máximas de este juego es que cada personaje tiene unas metas a cumplir. Eso, por definición, te lleva a conocer a aliados en potencia como a enemigos y rivales irrefutables, ya sea personajes no jugadores o, en ocasiones, a los personajes que lleven alguno de tus compañeros.

Suelen darse cuando dos alumnos quieren lograr el mismo objetivo, o cuando sus objetivos son opuestos. Un buen ejemplo es que dos personajes tengan como objetivo ligarse a la misma chica.

También se pueden meter rivalidades menores (como un encuentro imprevisto con el chulo de la clase) solo para amenizar la trama.

Rivalidad con los profesores.

Cada vez que se intente infringir alguna norma del Centro, se corre el riesgo de enfrentarse a un profesor si te descubre. Estos conflictos rara vez son motivos personales, aunque, dependiendo de las mentalidades de los PJS implicados, la cosa puede ir a mayores.

De ante mano, los maestros tienen al sistema de su parte, por tanto, el alumno deberá de usar su ingenio y particulares recursos para salir indemne.

Rivalidad exterior.

Se diferencia de la anterior en que involucra a mucha más gente y, por tanto, sus consecuencias tienen más peso sobre la historia.

Generalmente, se necesita de una historia algo más elaborada para incluir un suceso de esta índole. Por ejemplo, una clase no reta a un duelo de pistolas de pintura a la otra así por las buenas, si no que suele haber una presentación del concurso, un pique previo con algunos alumnos, y un conflicto generalizado más tarde.

Rivalidad entre clases.

El honor y prestigio de su clase es muy importante para el alumno, por eso, suele acudir en masa cuando este está en peligro.

Suele darse en situaciones didácticas o lúdicas impuestas por el profesorado (bailes de fin de semestre, olimpiadas estudiantiles, guerras con globos de agua, obras de teatro, y otras iniciativas similares).

Rivalidad entre clubes.

En este caso, es el honor y prestigio del club lo que está en juego. Todos los clubes están en continua lucha para acaparar nuevos miembros u obtener más subvenciones del centro. Esto incluye, espionaje, sabotaje, coacción y guerra bacteriológica si es preciso.

Rivalidad entre centros.

Como las otras dos, pero contra otros institutos y con finales emitidas por TV. Suele haber primero una ronda previa para escoger a los mejores alumnos de cada centro.

LA ZONA COLINDANTE.

Aunque el instituto es muy importante en la partida, no es el único núcleo de población (a menos, claro, que os de por ambientar el juego en una colonia espacial, o en una isla prehistórica), por lo que se ha de tener en cuenta el exterior también.

Como siempre, podéis agregar o inventar lo que deseéis. Aquí van algunos ejemplos.



LA CIUDAD.

Un centro urbano más o menos grande, con todo lo que suele haber en una urbe moderna.

Personajes comunes.

En toda historia, siempre hay algunos personajes clásicos.

- El alcalde corrupto.
- El oficial de policía despistado.
- El médico amnésico.
- Los albañiles manazas.
- Los padres paranoicos.
- La vecina exhibicionista.
- El barman del garito de moda.
- El vengador tóxico.
- La abuela experta en artes marciales.
- El súper héroe local.
- El empresario avaricioso.
- El dueño de la tienda de cómics (clasificado como Friki de nivel 20).
- El vendedor obsesivo.
- El chivato del barrio.
- El inventor chalado.
- El ufólogo extravagante.
- Etc.

Más que ningún otro estos tipos de personajes son los menos utilizados, ya que, salvo en situaciones muy concretas, los estudiantes no se relacionarán mucho con ellos. Por tanto, no es preciso que os molestéis crear este tipo de personajes en las primeras sesiones, solo cuando realmente sean necesarios y se les saque provecho.

Zonas.

A parte de lo esencial (tiendas de ultramarinos, videoclubes y los hogares de los estudiantes) también hay unas cuantas zonas interesantes.

Centro comercial.

Aunque en la ciudad hay toda clase de tiendas (desde ferreterías a sex shoops) es el centro comercial donde mayor afluencia de estudiantes.

Es en este lugar donde la juventud juega a los bolos, va al cine y se intoxica con hamburguesas fraudulentas.

También hay salas de juegos y una pista de patinaje sobre hielo.

Algunas ideas:

- Competiciones de patinaje, bolos o videojuegos.
- Cita importante.
- Adquisición de regalos o cosas útiles.
- Promoción de un nuevo producto.

Discotecas y pubs.

Una de las cosas que más les gusta a los estudiantes y a todo los ciudadanos en general es irse de juega. Por eso la ciudad está bien surtida de garitos y varias discotecas.

Todo sector de la población tiene su particular rincón de ocio.

Algunas ideas:

- Por algún motivo extravagante, se impone la ley seca en la ciudad. Nada de alcohol y muchas protestas.
- Noche de juerga en la que todos participan.
- Fiestorro especial en alguno de los garitos.
- Ligue exuberante.

Zoológico.

Lugar de ocio y entretenimiento donde todo el que lo desea puede ver diversas clases de animalitos adorables (lagartos, tarántulas, etc.)

El zoo de la ciudad es famoso por su programa de integración de especies salvajes, y continuamente están llegando especies nuevas.

También es famoso por su centro de investigación biológica y por tener un veterinario que le gusta atender a animalitos necesitados sin cobrar nada.

Algunas ideas:

- Excursión escolar.
- Se escapa algún bichito inocente.
- Se inaugura un acuario en la ciudad.
- Los animales se comportan de forma extraña.

Edificios estatales.

En toda ciudad hay ayuntamientos, oficinas de correos, comisarías de policía, hospitales, cuartel de bomberos y esas cosas.

Algunas ideas:

- Excursión a algún sitio de estos.
- Cursos avanzados en otros sitios.
- Trabajo a tiempo parcial porque, por algún motivo extravagante, falta gente para trabajar.
- Alerta máxima a todas las unidades.

Recintos sagrados.

Iglesias, cementerios, ruinas ancestrales y todo lo que se os ocurra. Sitios muy propicios para ir a rezar o para tener un momento de intimidad con tu pareja.

Algunas ideas:

- Una escapadita nocturna para decorar las lápidas con toques de spray.
- Rituales ancestrales o satánicos.
- Bodas, entierros y bautizos por doquier.
- Invasión zombi.



EL MERCADO.

Todos los domingos a las afueras de la ciudad se monta un rastrillo donde vendedores ambulantes de toda clase exponen sus productos de refinada calidad.

Aquí se puede encontrar de todo, desde DVDS pirata hasta ingredientes para pociones mágicas, todo es cuestión de saber buscar y comprar.

Además, el recinto también da acogida a cualquier otra atracción ambulante que pueda aparecer.

Se ha optado por introducir el mercado en este juego por tres motivos:

- Para que los jugadores tengan una excusa para comprar elementos exóticos (incienso para hipnotizar, bolas de adivina, armamento medieval, etc.) **con la condición** de que sean elementos únicos y que no se puedan “pedir” de nuevo si se extravían. Echad imaginación.
- Para que “sangre fresca” venga a la ciudad.
- Para poder montar ferias, circos y exposiciones cuando lo deseéis.

Objetos bizarros.

Algunos ejemplos de cacharros útiles.

Ropa de camuflaje.

Para pasar inadvertido en cualquier situación, las hay modelo selva, modelo Polo Norte, para camuflarte en al arena y de un bonito color negro.

Güija.

Para poder comunicarte con los espíritus y preguntarles como se está al otro lado.

Caña del amor.

Una peculiar caña con una ventosa al otro lado. Aquel al que se pesque quedará marcado con un signo de carpa y se enamorará cada vez más de nosotros hasta la obsesión. Para desconjurar al afectado, pegar la ventosa de nuevo sobre la marca de la carpa.

Plazas y parques.

Zonas verdes y de ocio muy bonitos para que la gente tome el sol y los vegetes alimenten a los patos del lago.

Algunas ideas:

- Gamberros en el parque.
- Un viajecito en canoa por el lago.
- Un partidito de baloncesto en esa plaza con canastas.
- Una visita al parque de atracciones.

Teatros y museos.

Lugares cultos para gente culta. Se pueden visitar para aprender cosas irrelevantes.

Algunas ideas:

- Exposición de arte egipcio.
- Búsqueda de información sobre ocultismo.
- Convencer a tu pareja que eres alguien culto.
- Conoces a una actriz.

Agua de Jusenko.

Una maldición caerá sobre aquel que se moje con ella. La maldición consiste en que el afectado se transformara en otra cosa si se moja con agua fría, y volverá a su estado normal si se moja con agua caliente. Tratar como un vicio.

Ejemplos: chica pelirroja, cerdito enano, pato, gata, panda, minotauro alado, viejo verde, etc.

Montaña rusa.

Cualquiera que se monte terminará en un mundo fantástico lleno de seres extraños.

Filtros y brebaje.

Laxantes, somníferos, sueros de la verdad y todo lo que se te ocurra.

Porra eléctrica.

Para noquear sin ser noqueado.

Gorracoptero.

Gorra con hélice para poder volar un rato.

Cámara tele dirigida.

Una esfera flotante con cámara y un mando con monitor. Muy útil para espiar.

Gafas de rayos X.

Perfectas para ver a través de objetos. Graduables desde los 10mm al metro de profundidad.

EL BOSQUE.

Otro de los lugares interesantes donde se pueden desarrollar tramas e historias sorprendentes. Cerca de la ciudad hay una colina rodeada de árboles y un arroyo, creando un bonito espacio natural, aprovechable de múltiples formas.

Excursiones.

Es algo común para los estudiantes ir de picnic, hacer senderismo o realizar una excursión saludable a al montaña.

Cambiar el entorno natural por uno más salvaje puede dar multitud de situaciones exóticas. Os lo podéis montar de dos formas: bien como parte de la jornada escolar, o bien ir con tus colegas por vuestra cuenta y riesgo.

Excursión escolar.

Puede que algún profesor (u otra persona) tenga la brillante idea de dar un viajecito por la naturaleza. En este caso, toda la clase (y puede que alguna otra más) participará en el evento.

Algunas ideas:

- Excursión al monasterio o al balneario.
- Alguien se extravía durante la marcha.
- Una carrera de supervivencia a través del bosque. Competición pura y dura.
- ¿Animales salvajes?
- Un poco de arqueología.
- Prueba de supervivencia para toda la clase.

Viaje a la montaña improvisado.

También es posible que a los personajes, en algún fin de semana libre, le de por hacer una excursión con algunos amigos a la montaña.

Algunas ideas:

- El chico que le gusta a una protagonista va ha de picnic al bosque.
- ¡Incendio forestal!
- A la búsqueda del tesoro.
- Sucesos extraños en la vieja mina.
- Jugar una partida de rol en Vivo de Comandos en Guerra o con pistolas de pintura.
- Vamos a invitar a las chicas al balneario.

Zonas geográficas.

Como todos los escenarios en este juego, el Bosque de la montaña puede contener todo lo que os apetezca y os ayude a la hora de hilar vuestra historia.

Balneario.

Un lugar apacible y tranquilo, lleno de aguas termales. Ideal para relajarse un rato o espiar chicas cuando se bañan.

Inexplicablemente, hay una banda de monos que roban la ropa de la gente.

Monasterio.

Lugar de retiro espiritual donde, según las malas lenguas, hay demonios, ritos ocultistas y toda clase de perversiones.

No obstante, es un bonito lugar para visitar, rezar o ir a encender velitas. Más de uno ha logrado aprobar gracias a la inspiración divina de esas velas, así que algún poder deberá de tener.

Grutas y minas.

Según la gente vieja, la colina está casi hueca, completamente llena de túneles (tanto naturales, como excavados por el hombre).

Al parecer, hubo actividad minera hace tiempo en la zona. Grutas, minas abandonadas y túneles que no se sabe donde acaban. Nadie está seguro de lo que hay allá abajo.

Buen sitio para refugiarte si te pilla una tormenta en el bosque.

Zona de picnic.

Hay una zona, situada al comienzo del bosque, acondicionada con mesas, taburetes y barbacoas de piedra para que todo ciudadano con tiempo libre venga a practicar el sano deporte del picnic.

Los más afortunados (por no decir ricos) incluso tienen una cabaña más a dentro en el bosque para hacer picnic por su cuenta y riesgo.

Selva profunda.

Por llamarlo de algún modo. Es la parte del bosque, más allá de la colina, a la que nadie en su sano juicio se atreve pisar.

Las viejas historias cuentan toda clase de chismes supersticiosos sobre esta zona.

El río.

Si, también hay un río, donde los adultos pescan, los niños se bañan, y las fábricas sueltan sus desperdicios.

Hay una modesta tienda en su orilla que alquila bicicletas y barcas.

Ruinas.

Para finalizar, puedes meter toda clase de restos arqueológicos y restos de civilización que quieras: la mansión de la colina que ardió, el torreón ese que se derrumbó, restos arqueológicos, los huesos de un dinosaurio, un castillo de cierto noble transilvano, un cementerio indio, o cualquier otra locura que pegue con vuestro estilo de juego.

Habitantes.

Aunque generalmente un bosque es lugar para plantas y animalitos, nadie dice que no os podáis encontrar algún pintoresco personaje de vez en cuando:

- Los cachondos monjes y sacerdotisas del monasterio (versión japonesa).
- Algún que otro leñador.
- Los cazadores que buscan al Pies Grandes.
- Algún fanático de la entomología.
- El ermitaño ese que vive en una gruta y huele tan mal.
- Cierta vejete que enseña artes marciales.
- Gnomos, hadas, duendes y toda clase de seres fericos. Hay mucha leyenda suelta.
- Los buscadores del Arca Perdida que se han extraviado.
- Ese chaval que se extravió hace 20 años.
- La versión sin copyright de Tarzán.
- A Caperucita y El Lobo Feroz o, si lo preferís, a Blanca nieves y los Siete enanitos.
- Etc.

TAMESHI YABAN.



QUE PUEDE APORTAR AL JUEGO.

Tameshi Yaban trata sobre las artes marciales y un torneo milenario. Los personajes son expertos luchadores y harán cualquier cosa con tal de demostrarlo.

Los puntos fuertes de este módulo son:

- Un torneo milenario de lucha, que puede servir perfectamente como hilo conductor de una crónica, o simplemente como una excusa para que tus personajes puedan aprender artes marciales.
- Más de una docena de clanes y organizaciones relacionadas con el torneo, cuyos objetivos y rivalidades pueden servir para confeccionar el hilo argumental de tu crónica.
- Un mundo sórdido y peligroso que mezcla las artes marciales con los bajos fondos y las redes criminales. Tus personajes podrán ser desde esforzados luchadores que sueñan con ganar el torneo a asesinos a sueldo que harán lo que sea con tal de defender el honor de su clan y derrotar a sus enemigos.

Según combines este módulo con los otros pueden salirte cosas como estas:

- Introducir las artes marciales con los robots gigantes es perfectamente factible. Series como Tengen Toppa Gurren-Lagann mezclan técnicas increíbles con robots aún más increíbles. Mezclar ambos conceptos puede que sea la herramienta que la humanidad necesite para derrotar a cierta invasión maligna.
- La rivalidad entre clanes guerreros y la vida de instituto es algo que se ha visto en muchos mangas. El instituto perfectamente puede ser un centro de estudio de artes marciales, o encontrarse en una guerrilla entre distintos clubs deportivos. Otra opción podría ser que los personajes estudiantes se vean envueltos en problemas con cierta mafia, y deban aprender artes marciales para sobrevivir.
- Por último, está el tema de las reliquias sagradas. En las series manga en las cuales los personajes llevan objetos mágicos siempre hay cierto componente de lucha. Pero si quieres, puedes desarrollarlo aún más, mezclando los increíbles poderes de las técnicas con devastadores movimientos de artes marciales. Robar los objetos sagrados de un clan rival, o un torneo entre seres semi-divinos son solo dos de las posibles opciones.

DE QUE VA ESTO.

PRÓLOGO.

"Durante miles de años luchadores de todo el mundo se dan cita en torneos clandestinos de artes marciales, donde los combates son a muerte, con el único fin de medir su destreza en el arte de la lucha.

La victoria final ha estado en el corazón de todos ellos, pero solo uno será el Campeón Brutal."

Tameshi Yaban: Término japonés que puede traducirse como "Prueba Salvaje", "lucha bárbara" o "combate brutal".

Si, lo sabemos, este titulo ya lo tiene una cutre-película española. Y si no lo sabías, ya estás tardando en buscarla en tu videoclub y ver esa joya del cine contemporáneo.

La historia.

Durante milenios, el Tameshi Yaban ha reunido a los más poderosos y afamados luchadores de todo el planeta que, en busca de fama y gloria, no dudan en arriesgar sus vidas en los torneos.

Nadie sabe cuando empezó ni cuales son sus oscuros orígenes. Algunos dicen que el torneo sirve para comprobar le poder entre facciones de ninjas rivales, otros afirman que organizaciones criminales financian el torneo en busca de cobayas humanas con las que crear el guerrero perfecto, unos pocos creen que el torneo sirve para complacer a los dioses, algunos incluso creen que el futuro del mundo está ligado al resultado del torneo.

En realidad, poco importa. Una vez cada diez años los luchadores más prestigiosos de todo el globo son convocados, y solo uno alcanza la victoria final.

Luchadores callejeros.

Existen miles de luchadores, tal vez decenas de miles. Hombres y mujeres de cualquier edad, condición, nacionalidad o raza, con una idea fija en la mente: superar a todos sus rivales, mejorar cada vez más, llegar a ser el mejor.

No importa el escenario, lujosos clubes de lucha, callejones de las urbes modernas, o caminos embarrados de cualquier aldea tercermundista. Cualquier lugar y momento es bueno para combatir, para perfeccionar nuestra técnica, para mejorar.

Los campeones mundiales.

La Federación de Lucha Internacional (IFF) celebra numerosos y prestigiosos torneos de lucha en cada nación, en cada continente, así como a calibrar y promocionar gran cantidad de luchadores pro todo el mundo.

Estos torneos poco tienen que ve con la esencia del Torneo. Son retransmitidos por canales de pago, se maneja muchísimo dinero, sus luchadores promocionan toda clase de productos y son figuras públicas famosas.

A los mejores luchadores de la IFF se les denomina "World Champions", Campeones Mundiales y, se supone, que representan la cream de la cream de la comunidad luchadora terrestre.

En la otra cara de la moneda tenemos las apuestas ilegales, los combates clandestinos y las luchas callejeras entre luchadores vagamundos. Estos combates no los patrocina nadie pero, según algunos, es la única forma de lograr ser un verdadero campeón.

La IFF trata por todos los medios de acaparar a los mejores guerreros, pero no siempre lo logra, y existen multitud de historias sobre personajes legendarios y misteriosos, que recorren el mundo en busca de mejores adversarios.

De todas formas, poco importa esto. En El Torneo solo destacan los mejores, sin importar su origen o método de entrenamiento.

EL TORNEO.

El origen.

Según la leyenda, una antigua asociación de hechiceros conocida como Los Monjes Púrpuras ayudó a los primeros artistas marciales a manejar su energía interior y proyectarla en forma de asombrosas técnicas de lucha.

El Torneo Brutal garantizaría que los humanos protegiesen y perfeccionasen dichas enseñanzas, para así dar luz a cada vez más grandes guerreros.

De esta forma, los seres humanos corrientes tendrían un método para defenderse de los demonios, y preservar la paz en el caso de que las fuerzas del mal tratasen de dominar el mundo.

Por supuesto, todo esto queda en el mito. El torneo se ha convertido en la prueba definitiva, el mayor reto al que un luchador puede aspirar para alcanzar gloria y fama, y el principal método para los diversos clanes de demostrar su poder.

No hay constancia alguna de que existan hechiceros, ni demonios, ni dioses, ni criaturas sobre naturales de ninguna clase en este mundo.

Al menos, claro, que se te haya ocurrido leerle otros jugos de C-System...



Los escenarios.

El lugar y momento de cada combate es planteado de manera que nadie sabe contra quien o cuando va a tener que luchar al menos, en teoría.

Son los altos dirigentes del torneo, o lo que es lo mismo, el master, los que determina el escenario y las condiciones exactas de cada combate.

Esto es importante, ya que entre combate y combate se pueden introducir otras tramas para que la partida avance, haciendo posible, por ejemplo, que un personaje participe en El Torneo y tenga vida de estudiante.

Si optas por no mezclar El Torneo con otros elementos, pues entonces es más lógico que El Torneo se celebre en un lugar aislado, como una isla desierta, donde los participantes puedan explorar, convivir y describir secretos ocultos.

La convocatoria.

Solo los mejores pueden participar en el torneo. No importa a que clan participen, ni si son asesorados por la IFF, o si solo son simples vagamundos. Al Torneo Brutal solo se accede mediante méritos propios.

Un pergamino dorado lacrado, con una dirección en su interior. Eso es todo lo que el convocado recibe.

Dependiendo de las circunstancias, puede que los luchadores sean convocados en una isla paradisíaca, en un almacén abandonado, o, sencillamente, se les de una dirección donde le espera su próximo contendiente.

Dicho de otro modo, los participantes jamás saben que les depara El Torneo, aunque ya hayan participado antes.

Las Leyes.

Durante los combates hay pocas normas, no obstante, hay ciertos comportamientos que, por el bien de la propia integridad física, conviene no olvidar.

- La voluntad del consejo de clanes es la ley. Ellos determinan quienes participan y cuando han de luchar.
- Los combates siempre son uno contra uno y en igualdad de condiciones. El vencedor no podrá ser tocado por otro luchador hasta que se restaure de sus heridas.
- Derrotar a un rival significa poder disponer de su vida como mejor te plazca. Cualquier luchador derrotado, y que no perezca en el combate, puede permanecer expectante a los hechos, pero habrá perdido el derecho a luchar por el título.
- Un ex-campeón del torneo que sobreviva a su derrota tiene derecho a desafiar al nuevo campeón.

- Las disputas entre clanes quedan fuera del torneo. Si se desea zanjar una disputa personal, hay que esperar a las rondas finales.
- Las rondas finales se dan cuando quedan dieciséis combatientes. En estas rondas se puede desafiar a cualquiera, siempre y cuando esté en perfectas condiciones de salud. El último combatiente en pie será el Campeón Brutal.

El lado oculto.

En teoría, el torneo se resuelve siempre de forma justa e imparcial. Los luchadores no pueden ser atacados estando heridos, y hay docenas de jueces, también expertos en combate, ocultos y vigilando que las reglas se cumplan.

No obstante, hay demasiados intereses en juego. Las apuestas ilegales mueven miles de millones de dólares, los luchadores mejor valorados valen su peso en oro, un clan que quede en mal lugar muestra su debilidad al mundo entero.

Los luchadores no pueden ser atacados si están heridos, cierto, pero nadie tendría la culpa de que no pudiese comparecer a su combate si es atacado por una banda de desalmados encapuchados.

Los combates están vigilados por jueces desconocidos e instruidos, cierto, pero incluso el más imparcial de los jueces puede ser coaccionado o sobornado.

Las rencillas han de quedar fuera del torneo, pero las viejas enemistades y el odio entre ciertos luchadores sobrepasan cualquier ley. Dentro del torneo se pueden hacer los mejores amigos, pero también a los más encarnizados enemigos.

El torneo es organizado por el Sagrado Comité de Clanes, pero, ¿quién organiza el comité? ¿Qué existe exactamente detrás del torneo? Nadie lo sabe.

LOS PARTICIPANTES.

LOS PJS Y LOS CLANES.

La antigua sangre recorre las venas de los personajes. Ancestrales linajes de luchadores llevan incontables siglos compitiendo entre ellos, amasando poder económico e influencia social.

Estos antiguos y orgullosos linajes de combatientes conforman el núcleo del Tameshi Yaban. Durante incontables generaciones han competido entre ellos para demostrar quienes son los mejores.

Bajo la tutela del Sagrado Comité de Clanes, los clanes del Tameshi Yaban han coexistido desde hace generaciones en un precario equilibrio de fuerzas.

Todos los personajes de este juego pertenecerán a uno de estos clanes. Puedes montarte la partida con todos los personajes bajo un mismo clan, o que cada personaje represente a uno distinto, como prefiráis, solo has de tenerlo en cuenta antes de empezar a hilar el argumento de tu partida.

Escoger un clan no modifica en nada a tu personaje, pero te ayudará a definir su concepto, y el puesto que ocupará en el mundo.

Entre clanes siempre hay enemistades, rencillas y alianzas ocasionales, pero la sagrada orden de Los Monjes Púrpuras jamás ha permitido una guerra abierta. Para eso está el Tameshi Yaban.

Creando un clan.

Pertenecer a un clan significa tener el apoyo de gente importante a tu lado, pero también la obligación de seguir sus preceptos y obedecer las órdenes de tus superiores. Por tanto, si un jugador escoge algún clan, debería de ponerse algunos niveles en los trasfondos apropiados.

También pueden existir clanes (como, por ejemplo, una familia de gran tradición como luchadores famosos) sin tanta influencia social y económica, por lo que la elección no tiene por que ser tan “traumática”.

Un clan se define por una serie de apartados:

Nombre: El nombre oficial del clan. Ten en cuenta que suelen ser organizaciones ancestrales, así que pila un nombre apropiado. También puedes usar el nombre de otras organizaciones que aparecen en toros juegos de CS, y así crear un nexo entre ambos juegos.

Otros nombres: Otros nombres y apodos, tanto del clan como de sus integrantes, por los que el restote la humanidad los conocen. Se creativo.

Origen: El fundador de la orden, el motivo, y una fecha aproximada.

Estereotipos: Comportamientos y descripciones, en ocasiones exageradas, que han hecho famoso al clan. Se les atribuirán a los PJS nada más por pertenecer al clan.

Miembros: Una descripción de los personajes “estándar” que pertenecen a ese clan, así como cualquier rito de iniciación o requisito que se les pida para pertenecer al clan.

Descripción: Descripción general del clan y de su funcionamiento y jerarquía.

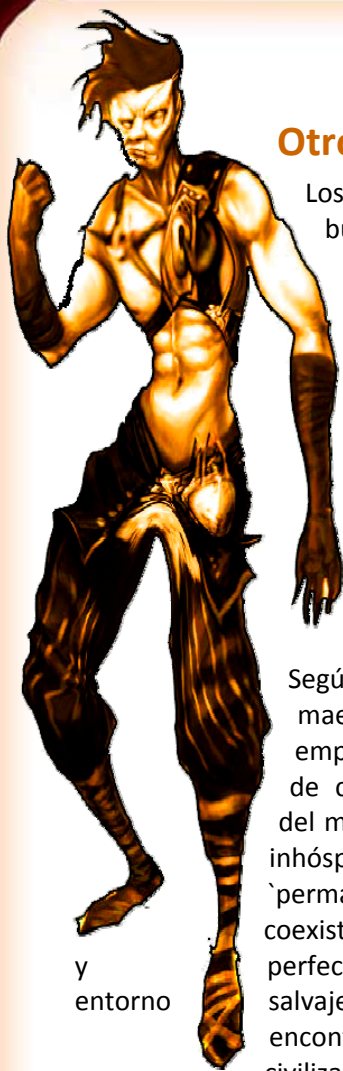
Principios: Las ancestrales pautas que siguen a rajatabla cualquier miembro del clan. Estarán siempre muy relacionadas con los estereotipos y los requisitos exigidos a sus miembros.

Recursos: Los diferentes recursos financieros y el área de influencia principal del clan.

Especialidades: Las características generales que definen las artes marciales del clan. Cuando un personaje cree sus estilos de lucha y movimientos de combate, ha de hacerlo pensando en estos principios, al menos, en los primeros compases del juego.

Objetivos: Los objetivos a medio y largo plazo del clan. Miden sus aspiraciones y ambiciones, y pueden darte ideas para partidas.

Relaciones: Cualquier enemigo confirmado del clan o alianza temporal con otros clanes y, por consiguiente, con los personajes involucrados.



CLAN ZUJIN.

Otros nombres.

Los señores del viento, los bucaneros del pacífico, Grupo Empresarial Complex.

Origen.

Se dice que este clan apareció en Las Islas del Viento, un archipiélago perdido en mitad del océano pacífico, hace más de trescientos años.

Según el mito, el ancestral maestro Maw Heriochi emprendió un viaje de busca de conocimiento a lo largo del mundo, y naufragó en tan inhóspita isla. Durante 15 años permaneció perdido, coexistiendo con los indígenas perfeccionando su arte en ese salvaje hasta que fue encontrado y devuelto a la civilización.

El mito también cuenta como, encontrando imposible volver a los vicios e inmundicias de la vida civilizada, volvió de nuevo a aquella isla maldita y creó la banda de piratas que posteriormente daría origen al clan.

Estereotipos.

- Oportunistas que siempre saben como obtener beneficio de cualquier situación.
- Amantes de los bienes materiales.
- Fríos y calculadores empresarios.

Descripción.

Ya desde sus comienzos, cuando solo eran una banda de piratas que operaban en el Mar de China, el clan Zujin siempre se ha mostrado como una organización de rápidos cambios, muy maleable, y capaz de modificar su estructura rápidamente para adaptarse a las circunstancias.

De piratas supieron evolucionar a prósperos mercaderes, y, con el auge de la tecnología a ingenieros, los que les facilitó el paso a Japón, y a rivalizar con la Yakuza, la mafia japonesa.

La prosperidad del país del sol naciente ha ido unida a la prosperidad del propio clan, por lo que tanto gobierno como clan han estado siempre muy unidos.

Con la revolución informática, el clan Zujin demostró de nuevo su capacidad de cambio y fue remodelado completamente, centrándose en la informática y la ingeniería robótica.

Miembros.

Los miembros de Zujin son escogidos entre los altos ejecutivos de las empresas controladas por el clan.

Jóvenes emprendedores de mentalidad abierta y gran capacidad de adaptación son los mejor valorados.

Principios.

Perseverar, flexibilidad, adaptación a los cambios, neutralidad en los conflictos.

Un miembro de Zujin sabe siempre lo que mejor le conviene.

Recursos.

- Mega corporación asiática de robótica e informática.
- Trafico ilegal de componentes e implantes cibernéticos.
- Multitud de contactos comerciales en todote mundo.

Especialidades.

- Ataques ágiles y rápidos.
- Técnicas basadas en el viento y el rayo.

Objetivos.

- Expansión económica y social.
- Entorpecer y frustrar cualquier intento de expansión de la Yakuza.

Relaciones

- Rivalidad considerable con el clan Yakuza.
- Fuertes lazos con el gobierno japonés.

CLAN TROWJ.

Otros nombres.

Los desterrados, Los Enviados de Selene.

Origen.

Según sus propias creencias, el clan se formó cuando los primeros hombres aprendieron a escuchar a la Madre Tierra y comenzaron a difundir sus enseñanzas.

Estereotipos.

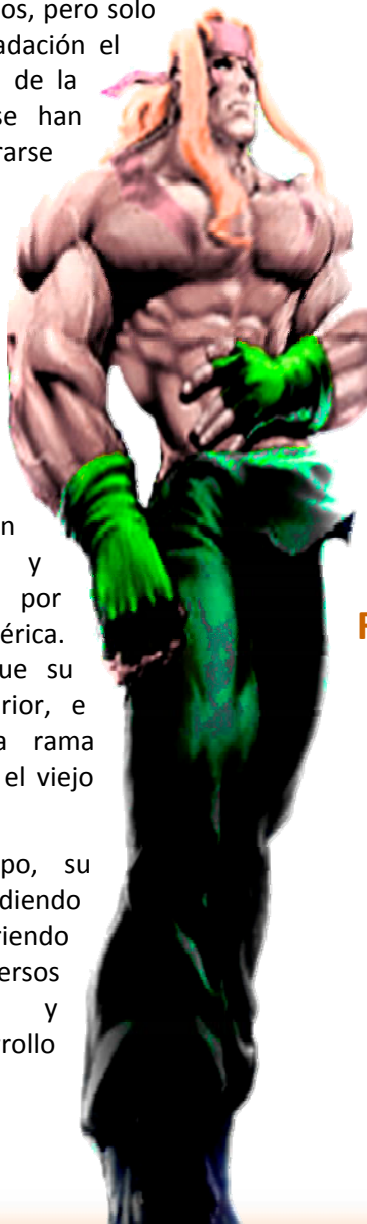
- Chamanes místicos e idealistas.
- Eco-terrositas lunáticos.
- Indios americanos.

Descripción.

Según ellos, han permanecido ocultos a la humanidad durante milenios, pero solo hasta ahora, con la degradación el mundo natural, y el auge de la corrupción, es cuando se han visto obligados a mostrarse más abiertamente.

Su primera aparición fue como un clan de nativos norte americanos y canadienses que, después de sobrevivir a duras penas durante la colonización europea, y al nacimiento de los Estados Unidos, han logrado estabilizarse y expandir su influencia por buena parte de Norte América. No obstante, se cree que su origen es bastante anterior, e incluso que existía una rama similar a la americana en el viejo continente.

Con el paso del tiempo, su influencia se ha ido expandiendo por Asia y Europa, adquiriendo los derechos de diversos entornos naturales y promoviendo el desarrollo sostenible.



Miembros.

El clan se divide en tribus y familias, y todo recién nacido es adoctrinado en las enseñanzas del clan.

Cualquier personaje o criatura que desee abrazar las enseñanzas de la Madre Tierra también es bien recibido.

Principios.

Conservación, firmeza y coraje. Nunca doblegarse ante el enemigo.

Un Enviado de Selene ha de saber, ante todo, escuchar la voz de la tierra y defender lo que es suyo.

Recursos.

- Múltiples empresas y negocios de toda índole en Norte América y Canadá.
- Poseen numerosas reservas naturales bajo su control.
- Conocimientos sobre mitos y criaturas que se creían leyenda.

Especialidades.

- Poderío físico y espiritual.
- Técnicas de lucha con armas tradicionales.

Objetivos.

- Preservar el medio natural.
- Luchar contra la corrupción que representan La Hermandad Negra y NecroTecnologies.

Relaciones.

- Dados sus ideales, se llevan especialmente bien con los clanes del Circulo Negro y los Monjes Saho Lin.
- Dado el conflicto de intereses, hay continuas rencillas y desacuerdos con los clanes Zujin, Yakuza, y Sombra.
- Dada la corrupción que representan, la Hermandad Negra y NecroTecnologies son enemigos acérrimos.

CÍNGAROS.

Otros nombres.

Los desamparados, La Hermandad.

Origen.

De origen rumano, se desplazaron por toda Europa durante casi ochocientos años hasta asentarse principalmente en España y Portugal.

Estereotipos.

- Narcotraficantes interesados.
- Forofos del trabajo en equipo.
- Fanáticos de la familia.

Descripción.

Desde que se recuerda, los gitanos han sido un pueblo nómada y sin raíces.

Cuenta la leyenda que el príncipe gitano Antonio Arjona de Villalobos, arto de que su gente estuviese dispersa y sin nadie que defendiese sus intereses, dio pie a la sociedad Cíngara, la precursora de lo que hoy en día se conoce como el Clan Cíngaro.

Durante seiscientos años una sutil red de contactos y aliados fue tejiéndose y expandiéndose por todas las regiones y países donde llegaron los gitanos, creciendo en riqueza y poder poco a poco.

Si bien las artes marciales no son una prioridad en este clan, si lo fue el estudio del ocultismo, y las aplicaciones prácticas del mismo, desarrollando con el paso de los siglos un conjunto de técnicas propias y un particular método de combate que ha ido evolucionando a medida que se empapaban de culturas extranjeras.

Miembros.

La familia a es la estructura básica del clan. Todo hijo de un miembro del clan es automáticamente convertido en miembro del clan.

No obstante los verdaderos guerreros del clan, los representantes en El Torneo, son adiestrados y entrenados desde niños, seleccionados entre padres que, a su vez, fueron seleccionados como guerreros.

Principios.

El honor, la familia y la tradición. Ojo por ojo y diente por diente.

Recursos.

- Dominio casi completo del comienzo en torno al Mediterráneo.
- Dominio del narcotráfico en torno al Mediterráneo.

Especialidades.

- Acrobacias, lucha con arma corta.
- Dominio de las artes ocultas y la parapsicología.

Objetivos.

- Expansión económica y política.
- Preservación del patrimonio cultural centroeuropeo y latino.

Relaciones.

- Por similitudes culturales, están bastante unidos al clan del Circulo Negro.
- No se sabe cuando, empezaron a tener serias influencias en la mafia italiana y griega.



MONJES SHAO LIN.

Otros nombres.

Budistas, Monjes Púrpuras.

Origen.

Su origen se pierde en el tiempo, en las montañas de Laos y Tailandia.

Estereotipos.

- Santos religiosos alejados del mundo real.
- Expertos en Kung-Fu.
- Calzonazos pacifistas.

Descripción.

Tal vez, esta sea la sociedad más antigua y trascendental en la historia del arte de la lucha.

Desde hace siglos, los monjes Shao Lin han cultivado el espíritu, la paz interior y su disciplina en las artes marciales, dando una enorme variedad de estilos de lucha y formas de combate, a la vez que fomentaban un culto a la espiritualidad y la paz interior.

A diferencia de otros clanes, se han preocupado bien poco en desarroyar su poder económico y político a lo largo de los siglos, centrándose ante todo en preservar la pureza y los ideales del Tamesi Yaban.

Miembros.

Los discípulos son escogidos desde el momento de su nacimiento, reencarnados de una vida anterior según las creencias budistas, y adiestrados durante toda su vida.

La relación maestro y discípulo es la piedra angular de todo el clan.

Principios.

- Justicia y respeto hacia los demás.
- Superación individual.

Recursos.

- Aunque son poco numerosos, se han ganado el respeto y apoyo de casi toda Asia.
- Existen multitud de ramas y clanes menores influenciados por sus doctrinas repartidas por todo el sudeste asiático.

Especialidades.

- Karma, concertación, y enfoque de fuerzas.
- Lucha cuerpo a cuerpo ágil y elegante.

Objetivos.

- Apoyar la importancia del Torneo.
- Defender el equilibrio del mundo.

Relaciones.

- Los Monjes no amenazan a nadie, por lo que no son amenazados por nadie.
- Dado la similitud de sus objetivos, se llevan especialmente bien con el clan del Circulo Negro y el clan Trowj.



CLAN KREISTOF.

Otros nombres.

La Sociedad de la Hoz, La Federación Rusa.

Origen.

Estepas rusas, hace poco más de seiscientos años.

Estereotipos.

- Fríos y severos como la estepa rusa.
- Patriotas empedernidos.
- Implacables comunistas.

Descripción.

Cuenta la leyenda que el primer miembro de la familia Kreistof vino al mundo el día en que la madre Rusia fue fundada como tal. Y que, desde entonces, siempre ha habido un Kreistof en la sombra salvaguardando la integridad de la nación.

Los Kreistof, más que un clan, son una gran familia. Un linaje ancestral, cuyas raíces se remontan al nacimiento de la nación rusa.

Desde siempre, los Kreistof han crecido a medida que crecía Rusia, involucrándose en su política, aumentando su riqueza a medida que la nación prosperaba, y vigilando su progreso desde las sombras.

Miembros.

Los miembros, como tales, pertenecen siempre a la familia Kreistof, siendo los matrimonios escrupulosamente escogidos entre personajes influyentes o que aporten algo al clan.

Todo nuevo descendiente es adoctrinado desde su nacimiento para convertirse en un digno sucesor de la familia.

Principios.

- Honor y respeto.
- Defender de lo que es de uno hasta la muerte.
- Respeto y devoción por el clan.

Recursos.

- Gran influencia política y social en Rusia.
- Mantienen contactos y ayudantes en prácticamente todo el antiguo territorio soviético.

Especialidades.

- Llaves y técnicas cuerpo a cuerpo.
- Residencia física y fuerte presencia.

Objetivos.

- Expansión económica y social.
- Unificación y defensa de la madre Rusia.
- Demostrar la supremacía rusa.

Relaciones.

- El clan y el gobierno ruso siempre han estado íntimamente relacionados.
- Respetan a todos los clanes, siempre que sean respetados por estos, pero solo se han relacionado esporádicamente con el clan del Sol Rojo.
- Los países que defienden al máximo el capitalismo no andan muy contentos con sus actividades.
- Recientemente, parecen que han empezado a tener contactos con la turbia empresa Necro-Tecnologies.





CLAN DEL SOL ROJO.

Otros nombres.

Los Hijos Rojos, Fuerza de Pacificación China.

Origen.

Reciente, fue creada junto al gobierno comunista chino por el alto general Chow Yug Lee.

Estereotipos.

- Federales comunistas empedernidos.
- Servidores implacables de la ley china.
- Estrechos de miras.

Descripción.

Con la caída del comunismo, la posición de China respecto al mundo quedó muy debilitada, más aún si se tenía en cuenta la aparición de cada vez más artistas marciales y "armas vivientes" al servicio de otras potencias políticas.

Debido a ello se puso en práctica con urgencia el proyecto Sol Rojo, mediante el cual se pretendía la creación, con la mayor diligencia posible, de un cuerpo de élite que defendiese los intereses de China, y demostrase el potencial de esta nación, cuna de las artes marciales, en el Tamesi Yaban.

este clan.

Principios.

- Honor y coraje.
- Defensa de las tradiciones.

Recursos.

- Cuenta con todo el apoyo del gobierno chino al completo.

Especialidades.

- Agilidad y destreza en los movimientos
- Dominio en el uso de armas blancas.
- Resistencia mental y espiritual.

Objetivos.

- Defensa y preservación del gobierno chino.
- Expansión y prosperidad de la nación china.

Relaciones.

- El Clan del Sol Rojo solo responde ante el gobierno chino.
- Por similitud en su política, mantienen ciertas relaciones con la familia Kreistov.

Miembros.

Los miembros son escogidos entre los mejores artistas marciales chinos por intelección directa del mismo gobierno federal.

Existe una inmensa base de datos con todas las escuelas oficiales del país y de todo alumno con potencial real. Y no siempre es posible escoger si se desea o no pertenecer a

CLAN SOMBRA.

Otros nombres.

El Imperio de las Sombras, Los Hijos de Set.

Origen.

Indeterminado. Se tienen constancia de cultos que ya usaban ese nombre hace 12.000 años, aunque se desconoce si existe relación o no.

Estereotipos

- Viles serpientes de la oscuridad.
- Mafiosos peligrosos.
- Guerreros honorables.

Descripción.

Organización terrorista que se dedica a prácticamente todo lo que es ilegal, cuya ubicación actual parece estar en Tailandia.

De dudoso origen, el clan de las Sombras siempre se ha caracterizado por un único objetivo: la acumulación de poder. Cualquier método es válido, cualquier situación es propicia, se puede hacer lo que sea con tal de cumplir con los objetivos.

Lo único que ha impedido que a estas alturas dominen el mundo es las continuas rencillas con los otros clanes y toda clase de conflictos con multitud de órganos judiciales y políticos.

Miembros.

La cúpula directiva está constituida por un ancestral cónclave de ancianos, cuyo rol van legando de padres a hijos.

Los puestos más inferiores siguen una estricta jerarquía de mando, basada en el poder personal y en los recursos que se van acumulando en vida.

No obstante, el poder en si mismo no es suficiente, los altos líderes valoran igual o más la sabiduría del buen guerrero y el código de honor del luchador.



Especialidades.

- Poder en estado puro.
- Cualquier cosa sirve con tal de ganar.

Principios.

- La ley de las sombras.
- Solo los fuertes sobreviven.

Recursos.

- Poder económico y contactos ilegales en todo el mundo gracias al tráfico ilegal de toda clase de materiales y sustancias.
- Los contactos y el prestigio de ser la organización más

antigua y temida del mundo.

Objetivos.

- Acumulación de riqueza y poder
- Demostrar la superioridad del clan al mundo entero.

Relaciones.

- No se llevan especialmente bien con ningún clan, pero impera el descontento sobre todo con los clanes Towj y Shao Ling, con los que continuamente tienen conflictos menores.
- El culto a Set y otras deidades politeístas egipcias fue sustituido por el Islam, por lo que aún existe un gran recelo contra el Clan del Ojo Dorado, aunque no mostrado abiertamente. Aún.
- Poseen en beneplacito de toda Tailandia y buena parte del hampa mundial, ya sea por admiración o por terror.

CLAN DEL CÍRCULO NEGRO.



Otros nombres.

Danzarines del Amanecer.

Origen.

Creado en secreto justo después de la segunda guerra mundial por el gobierno brasileño.

Estereotipos.

- Niños peinados a rastas que no saben lo que hacen.
- Pardillos que solo saben dar brincos.
- Metete con ellos, y te meterás con toda Latinoamérica.

Descripción.

Después de la Segunda Guerra Mundial, y con el comienzo de la Guerra Fría, quedó palpable cuales las naciones con mayor poder, y cuales eran las menos influyentes.

Para compensar esto, se recurrió al Tameshi Yaban. Si los latinos contaban con un clan que repercutiese de verdad en el torneo, todas las naciones respetarían esta comunidad.

De este modo, toda la comunidad hispana apoyó a Brasil en la confección de un clan capaz de dar a luz a grandes artistas marciales, y, a pesar de su reciente aparición, hacer un buen papel en El Torneo.

Miembros.

El clan cuenta con un exhaustivo servicio de examinación y espionaje que continuamente manda reportes sobre posibles candidatos.

A parte, multitud de clubs de lucha y escuelas de artes marciales predicen las enseñanzas del clan en todos los países implicados, a todo aquel que esté interesado.

Principios.

- Justicia y pacificación.
- Diálogo y conservación antes de la violencia.
- Alegría ante la adversidad.

Especialidades.

- Agilidad de movimientos.
- Gran juego de piernas.

Recursos.

- Su reputación les precede en todo el continente.
- Apoyo e influencia en todos los países hispanohablantes.

Objetivos.

- Preservar la riqueza cultural y medio ambiental de toda sur América.
- Aumentar el prestigio de toda la comunidad hispanohablante a nivel mundial.

Relaciones.

- Procuran llevarse bien con todo el mundo, aunque parece ser que los únicos que corresponden abiertamente son el clan Shao Lig y el clan Towj.
- Debido a su política proteccionista, ciertos colectivos políticos y económicos los tienen en el punto de mira.

CLAN DEL HIELO.

Otros nombres.

Los Vikingos, Berserkers.

Origen.

Descendientes de los vikingos y valkirias noruegas, sus orígenes se perdieron con el paso de los siglos.

Estereotipos

- Grandes e impagables guerreros con el cerebro de un mosquito.
- Intimidantes gigantes que no temen a nada ni a nadie.

Descripción.

Ya existían clanes viquingos durante la Baja Edad Media, empeñados en viajar, conquistar y saquear. Con el auge de la civilización, estos clanes fueron en su mayoría, diluyéndose entre la sociedad, pero no del todo.

Ya fuese por un subconsciente colectivo, por gusto de las antiguas costumbres, o por la adoración de ancestrales deidades politeístas, muchos de los antiguos vikingos decidieron hacer una causa común, unirse, y preservar parte de su patrimonio cultural y de la esencia que un día los hizo grandes.

Y así, aunque con el paso de los siglos los aviones sustituyesen a los Dakar, y los bonos del tesoro a las monedas de oro, los miembros del clan de hielo siguen disfrutando de una buena pelea, emborrachándose en ruidosas bacanales y creyendo que el Valhala está reservado solo a los grandes guerreros que mueren en batalla.



Miembros.

Algunos de los antiguos linajes siguen estando presentes hoy en día. Los hijos del clan pertenecen al clan y son educados dentro de este.

A parte, el clan tiene informes de todos los conflictos bélicos de la actualidad, y de los personajes combatientes más destacados en ellos. Cualquier guerrero temerario que no dude en arriesgar su vida por una buena pelea es un firme candidato a ingresar en el clan.

Principios.

- Gloria a través del combate.
- Coraje y perseverancia, incluso ante la muerte.
- Disfrutar de cada combate, ya que puede ser el último.

Recursos.

- Entidades bancarias y grupos militares por todo el Norte de Europa.
- Conocimientos ocultos sobre mitos y rituales que se creían leyenda.

Especialidades.

- Poderío físico y uso de armas pesadas.
- Técnicas de lucha basadas en el hielo y el agua.

Objetivos.

- Disfrutar de la vida.
- Morir en combate.

Relaciones.

- Parece ser que el Clan Trowj adora también a deidades primigenias anteriores al catolicismo, por lo que se respetan mutuamente.
- No se llevan especialmente bien ni con el catolicismo ni con cualquier colectivo que use las intrigas y el subterfugio para adquirir poder.

YAKUZAS.

Otros nombres.

Mafiosos, Ninjas.

Origen.

Sus orígenes se remontan a los clanes de ninjas asesinos del Japón feudal.

Estereotipos.

- Mafiosos implacables.
- Asesinos a sangre fría.
- Ninjas de férreo código de honor.

Descripción.

Durante la época feudal japonesa, eran frecuentes los clanes de asesinos y las mafias criminales de toda índole. Con el crecimiento de la nación, estas organizaciones fueron unificándose bajo una red criminal que terminaría afectando a toda la nación.

Esta organización terminaría conociéndose como Yakuza, y dominaría toda actividad ilegal en oriente hasta bien entrado el siglo XX.

Muy recientemente, el Clan Zujin se ha mostrado abiertamente como un competidor de la Yakuza, y la tensión entre ambas facciones es cada vez más insostenible.

Miembros.

El círculo interno está formado por familias de antiguo linaje, que se remontan a la época feudal.

El círculo más externo es confeccionado por todos los mercenarios, especialistas y artistas marciales que el dinero puede comprar.

Principios.

- Obligación y honor.
- Preservar las tradiciones.

Recursos.

- Controlan la mafia en Japón y china.
- Poseen ancestrales clanes de asesinos a su servicio.

Especialidades.

- Uso de armas blancas y técnicas de ninjutsu.
- Sigilo, infiltración y técnicas de asesinato.

Objetivos.

- Expansión económica y política.
- Entorpecer y aniquilar cualquier plan del Clan Zujin.

Relaciones.

- La mafia tradicional japonesa se opone directamente la Clan Zujin.
- Las diversas fuerzas del orden no están muy conformes, aunque son sobornables.
- El dinero compra todo lo demás.



CLAN DEL OJO DORADO.

Otros nombres.

La liga de Naciones Árabes, Los Guardianes del Islam

Origen.

Ya en plena Edad Media existía cierta organización en todas las naciones islámicas, aunque fue después de la primera Guerra Mundial cuando fue nombrada tal y como se le conoce hoy en día.

Estereotipos.

- Fanáticos terrositas
- Liberadores de su patria.
- Guerreros de la Yihad.

Descripción.

Desde que el Islam dio sus primeros pasos, el Ojo dorado siempre ha estado expectante, íntimamente relacionado con los gobiernos árabes.

El Clan siempre ha prosperado al lado del imperio, y en la actualidad se ha expandido por todo el Norte de África hasta Oriente Medio.

Miembros.

El Ojo Dorado siempre se ha valido del fervor religioso de sus conciudadanos para aunarlos a su causa.

Desde jóvenes, los discípulos son férreamente instruidos en las creencias del clan, e inducidos a luchar por su causa.

Principios.

- Preservar lo que es de uno.
- Fe y disciplina ante todo.

Recursos.

- Tráfico ilegal y numerosos grupos terrositas bajo su control.
- La fe de incontables fanáticos religiosos.

Especialidades.

- Disciplina, armas de asta y lucha greco romana.
- Técnicas basadas en el fuego y la arena.

Objetivos.

- Conquista y expansión.
- Lucha contra el infiel.

Relaciones.

- Obviamente, no se llevan lo que se dicen bien con los cristianos.
- Todos los grupos militares y sociales relacionados con el Islam estarán siempre a su servicio.



FUERZAS MILITARES.

Otros nombres.

CIA, MI5, Rama E del Servicio Europeo.

Origen.

Cada grupo militar tiene origen en su propio país.

Estereotipos.

- Fachas fascistas.
- Tipos duros que no dudan en apretar el gatillo.
- Los tipos buenos que dan caza a los malos.

Descripción.

Individuos entrenados por el ejército americano, el MI6 británico, la Guardia Civil española, o cualquier otro similar que se te ocurra.

Dado la inmensa actividad ilegal que generan muchos de los clanes y los enfrentamientos clandestinos de lucha, prácticamente todos los cuerpos de seguridad de todos los gobiernos tienen especialistas en artes marciales bajo su mando.

Las fuerzas militares trabajan la premisa de combatir el fuego con fuego.

Miembros.

Miembros de alguna rama militar altamente entrenados y cualificados.

No es raro que diversos cuerpos de seguridad trabajen en equipo para resolver un caso a nivel global.



Objetivos.

- Cazar terrositas.
- Desbaratar el narcotráfico.
- Deshacer entuertos.

Relaciones.

- Suelen ser apoyados y bien recibidos por cualquier gobierno al que brinden ayuda.
- Cualquier organización terrosita o criminal les tendrá siempre en el punto de mira.

Principios.

- Obedecer órdenes.
- Salvaguardar la ley.

Recursos.

- Los propios de la fuerza militar a la que pertenezcan.
- El apoyo de cualquier país u organización que esté en contra de la actividad ilegal contra la que se luche.

Especialidades.

- Variables, generalmente basados en técnicas de defensa personal y de la concertación.
- Las fuerzas especiales suelen complementar su entrenamiento con disciplinas marciales estudiadas en el mundo entero.

LOS BAJOS FONDOS.

LA CRUDA REALIDAD.

El mundo no es tan bonito y dulce como parece. La vida es dura, y ser artista marcial no la facilita mucho que digamos.

Aquí tienes algunos asuntos turbios que pueden afectar a los personajes, especialmente si son buenos en el arte de la lucha.

Trafico ilegal.

El tráfico de armas, el narcotráfico, la extorsión y el soborno es algo común en el mundo del hampa, y muchos clanes y organizaciones los usan para recaudar fondos.

No obstante, de lo que aquí hablamos es del tráfico de personas, concretamente, el de luchadores.

Un guerrero diestro es un arma formidable, un instrumento letal mucho más eficaz que toda una unidad militar entrenada de mercenarios comunes.

Es por eso que muchos clanes alquilan o incluso venden a sus guerreros al menor postor, encargándole toda clase de cometidos y misiones, imposibles para cualquier humano, pero factibles para alguien de su talento.

A parte, está el secuestro y el lavado de cerebro, mediante el cual organizaciones criminales del mundo entero se aseguran la fidelidad de ese guerrero tan formidable, cueste lo que cueste.

Peleas clandestinas.

Los torneos de la IFF son espectaculares, promocionados a nivel mundial, y mueven cantidades industriales de dólares. No obstante, según muchos, pecan de ser demasiado nobles, y alejados de una pelea real a vida o muerte.

En los torneos clandestinos no existe ese problema. En ellos los combatientes más despiadados y sin escrúpulos pueden hacer lo que sea para demostrar que son los mejores, y valerse de cualquier medio para lograrlo.

A la hora de la verdad, son estas peleas las que cuentan para el ojo experto, y son aquí donde realmente se reclutan los mercenarios y guerreros que posteriormente engrosan las filas de los diversos clanes y grupos mafiosos

Asesinatos encubiertos.

Aunque es algo que suele evitarse en la IFF, la muerte es algo común en una lucha de verdad, y todo combatiente ha de estar resignado a ella.

A pesar de todo, los mayores riesgos no se sufren dentro de un ring, si no fuera.

Un luchador que desaparece misteriosamente no podrá combatir en su siguiente combate; si un líder político fallece en misteriosas circunstancias no podrá presentarse a las elecciones; un alto rango militar puede ver como toda una misión se va al traste por que una sola persona misteriosa ha aniquilado a toda su unidad especialmente adiestrada.

En el mundo de Tameshi Yaban las artes marciales pueden ser el arma más peligrosa que exista, y como tales, pueden usarse tanto para el bien como para el mal.

OTRAS ORGANIZACIONES.

Existen algunas organizaciones y grupos de poder que no están relacionadas con el Tameshi Yaban.

Aunque pueden emplear a luchadores en ocasiones, estas organizaciones no siguen en absoluto las doctrinas del Consejo de Clanes, y siempre actúan en beneficio propio.

La Hermandad Negra.

También conocidos como Los Caídos, o los Engendros de Tyamath. Se trata de un grupo de misteriosos y oscuros ocultistas, adoradores de alguna deidad primigenia olvidada hace siglos.

Grupo de anarquistas y violentos, su objetivo principal parece ser sumir el mundo en el más completo caos. Las malas lenguas dicen que entre sus filas existen individuos que no son humanos.

Elementos caóticos por naturaleza, se valen del temor y la fuerza bruta para inspirar respeto entre sus enemigos y seguidores por igual.

Parallax.

Megacorporación súper científica poseedora de alta tecnología.

A simple vista, Paraxas es una inmensa corporación norteamericana que suministra toda clase de componentes electrónicos, experta en maquinaria informática y medios de transporte de última generación. Excavando un poco, se descubre que en realidad, Páralax es una tapadera de multitud de operaciones ilegales.

La mayor parte de los beneficios de Parallax se producen gracias a la venta de armamento futurista, a los experimentos ilegales con luchadores y al alquiler de tropas de asalto mejoradas artificialmente.

Los rumores más morbosos les atribuyen incluso la creación de formas de vida cibernéticas o extraños experimentos con tejido muerto.

Otras.

Si por casualidad te has leído el manual de Crónicas Nocturnas, o el de CyberShock (ambos juegos disponibles para C-System) seguramente habrás caído en la cuenta que algunas organizaciones y grupos de poder se repiten, de un modo u otro, en este juego, o bien son mencionados de pasada.

Esto no es coincidencia. C-System ha sido concebido desde el comienzo para crearte lo que quieras, y poder mezclarlo de la forma que mejor os plazca.

Nosotros no vamos a incluirlo todo, ya que además de redundante puede resultar contraproducente incluir tantas cosas de golpe en un juego. Eso es decisión vuestra.

A la hora de confeccionar vuestras partidas podéis incluir cualquier cosa que os imaginéis, usar cualquier clase de personaje e inventar toda clase de historias.

Ante todo, imaginación.



SANTOS DE ATENEA.



QUE PUEDE APORTAR AL JUEGO.

Santos de Atenea refleja la lucha de bien contra el mal. Los personajes son guerreros escogidos por el bando de la luz y han de usar reliquias milenarias, dotadas con el favor de los dioses, para enfrentar a las fuerzas del mal.

Este módulo incluye cosas tan buenas como:

- El origen de las reliquias divinas y como pueden llegar a manos de un personaje.
- La descripción del conflicto entre distintas deidades, y datos sobre otros peligros sobrenaturales que acechan a la humanidad.
- Información sobre otros mundos y planos de existencia, para amenizar tus partidas.

El incluir reliquias divinas en tu partida permite ampliar los horizontes del mismo bastante más de lo que parece:

- Los Mech o los Kaijus pueden tener origen divino o demoniaco, o provenir de una dimensión alternativa.
- La mejor manera de crearte un grupo de justicieros tipo “Power Rangers” es diseñar cierto tipo de reliquias y dárselas a un puñado de personajes estudiantes. De echo, puedes incluir también el módulo de Mech & Kaijus para crearte esos robots gigantes que solían aparecer en la parte final de cada capítulo.
- Las artes marciales y las reliquias divinas pueden incluirse perfectamente en una misma crónica. Un ejemplo sería la serie Saint Seya, en la cual los personajes se valen tanto de sus increíbles reliquias sagradas como de espectaculares técnicas de combate para derrotar a los seguidores de las deidades malignas que amenazan la Tierra.

DE QUE VA ESTO.

HISTORIA.

El Origen.

Desde su más ancestrales orígenes, la raza humana siempre se ha visto amenazada por fuerzas más allá de su comprensión, y desde entonces, la diosa Atenea, portadora de la justicia y la sabiduría, siempre ha velado por nosotros y ha defendido a la humanidad en sus más oscuros momentos.

Los demás dioses envidiaban la devoción y respeto que los humanos profesaban hacia Atenea y frecuentemente amenazaban el reino de los hombres. Lo cual se saldaba en cruentos conflictos entre ellos.

Se dice que Zeus, señor de todos los dioses, no veía con buenos que los dioses interfiriesen de forma tan activa sobre la humanidad, nadie sabe si por celos hacia su propia hija, o por temor a que un conflicto entre dioses arrasase a todo el planeta. Por ello, encomió a los distintos dioses del Olimpo a que no interfiriesen en temas mortales.

Pero Atenea sabía que había más fuerzas ocultas a parte de las de los dioses Olímpicos, y temía dejar a la humanidad desamparada. Por ello, propuso un inteligente juego a sus compatriotas divinos. Los dioses del Olimpo no podrían interferir con la historia de la humanidad, pero podrían hacer regalos a los mortales que se convirtiesen, por propia voluntad, en sus servidores.

El panteón divino aceptó, creyendo que los humanos se doblegarían sin rechistar y con sumisión ante los portentosos objetos que recibirían, anhelando riqueza y poder. Pero Atenea conocía en profundidad el corazón humano y sabía que lo que más anhelaba la raza humana no era poder, si no paz, y que si lograba crear los objetos que ensalzaran ese sentimiento, la humanidad obtendría la llave para defenderse a si misma, y no depender de los dioses.

La forja de los objetos sagrados.

Se dice que Hefesto, dios de la forja y de la metalurgia, trabajó durante mil y un días para crear mil y un objetos de metal, frío y sin vida.

Posteriormente, cada dios escogió un número determinado de esos objetos y repartió su esencia entre ellos. La decisión fue tomada con riguroso cálculo, ya que cuanto más cantidad de objetos poseyesen más seguidores tendrían, pero menos poderosos serían cada uno de ellos.

Una vez imbuidos con el poder divino, los mil y un objetos brillaban como estrellas, emanando un poder y esplendor que atemorizaría a la vez que fascinaría a todo mortal, por valiente y estoico que fuese. Posteriormente, se desperdigaron por mil y un lugares de la Tierra y permanecieron en silencio durante siglos.

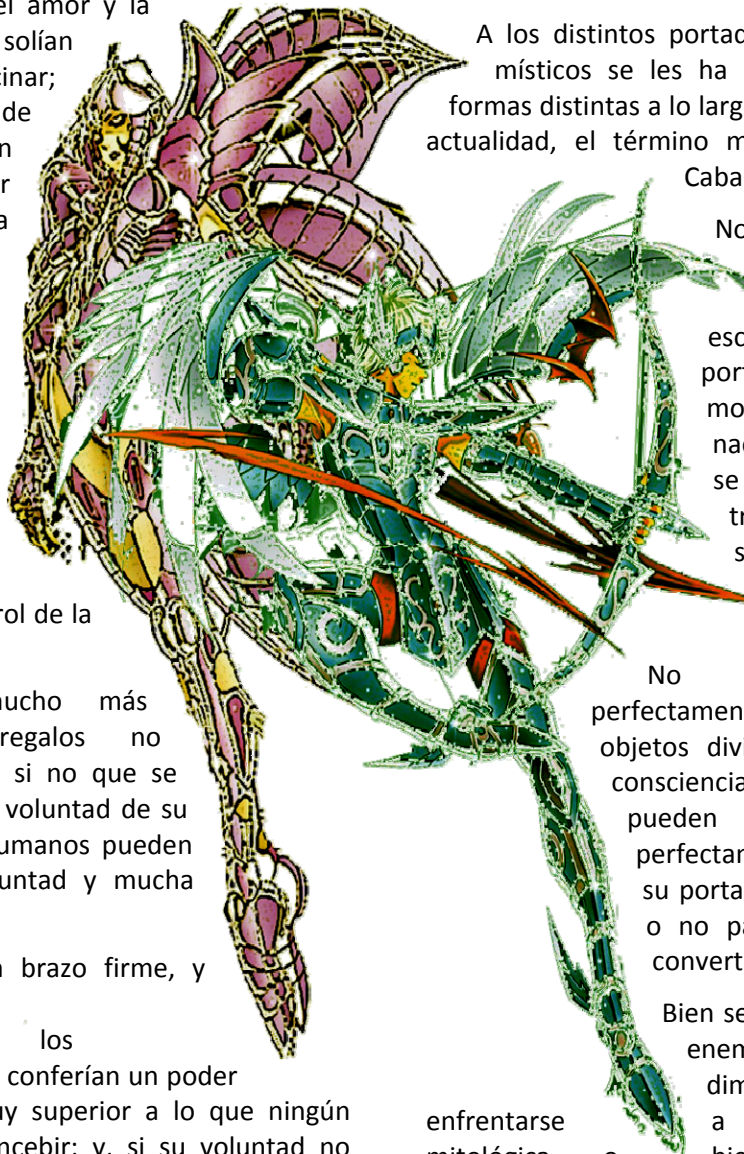
El tesoro de Atenea.

Los distintos objetos cedidos por los dioses otorgaban las más increíbles facultades. Los de Afrodita, diosa del amor y la belleza, solían embaucar y fascinar; los de Ares, dios de la guerra, ofrecían un poder desolador; a Poseidón, señor de los océanos, le fascinaba el control sobre el líquido elemento y las formas de vida marinas; mientras que Hades, amo del inframundo, ostentaba el control de la vida y la muerte.

Atenea fue mucho más simple. Sus regalos no otorgaban poder, si no que se fortalecían con la voluntad de su portador. Y los humanos pueden tener mucha voluntad y mucha devoción.

En manos de un brazo firme, y guiados por un corazón justo, los tesoros de atenea conferían un poder sin parangón, muy superior a lo que ningún mortal podría concebir; y, si su voluntad no flaqueaba, el más insignificante de los mortales podría realizar las más míticas y gloriosas de las proezas.

Y de este modo, el Tesoro de Atenea permaneció oculto durante incontables años, esperando en silencio a que la humanidad estuviese en peligro y de que valientes protectores fuesen requeridos para enfrentarse a las fuerzas del mal.



LOS PERSONAJES.

Los Santos.

A los distintos portadores de los objetos místicos se les ha llamado de muchas formas distintas a lo largo de la historia. En la actualidad, el término más usado es el de Caballeros o Santos.

No se sabe a ciencia cierta si los objetos divinos escogen a sus portadores durante el momento de su nacimiento, o si estos se ganan el derecho tras arduos años de sacrificio. O si se pueden dar ambos casos.

No obstante, está perfectamente claro que los objetos divinos poseen vida y consciencia propia, y que pueden valorar perfectamente la actitud de su portador, y juzgarla digna o no para ser escogido, y convertirse en Santo.

Bien sea para desafiar a un enemigo interdimensional, bien para enfrentarse a una amenaza mitológica, o bien para resolver una disputa entre dioses, los objetos divinos han sido despertados y encontrados en varias ocasiones durante la historia de la humanidad. Y siempre han sido portados por jóvenes guerreros y guerreras, que defendieron con obstinada devoción los intereses de su deidad asociada.

Y desde el principio de esta historia, siempre, siempre, ha habido Santos de Atenea listos para dar sus vidas en la defensa de la justicia y de la virtud, salvaguardando desde las sombras la paz para toda la humanidad.

El Santuario.

Desde que los objetos divinos empezaron a manifestarse, los seres humanos siempre han tratado de ser merecedores de ellos y de acatar la voluntad de los dioses.

Para poder acatar con mayor eficacia la voluntad de Atenea, sus seguidores se han organizado durante siglos en un territorio sagrado, una arquitectura ancestral, llamada el Santuario de Atenea.

Oculto en el corazón de Grecia, El Santuario siempre ha permanecido oculto a los ojos de los demás mortales, sirviendo de guía a los recién nombrados Santos, y de guardianes de las santas reliquias de Atenea cuando estas deciden mostrarse, así como de encargarse del seguimiento y uso que se les da a las distintas reliquias que van apareciendo cada cierto tiempo.

No obstante, el principal cometido del Santuario es el de localizar a los portadores de reliquias divinas, reclutar a los Santos de Atenea, vigilar a los que portan reliquias de otros dioses y combatir toda amenaza para la humanidad.

La organización del Santuario siempre ha sido una clásica jerarquía de maestro-discípulo, donde los más veteranos tienen mayor autoridad. Además se cuenta con multitud de agentes libres, que trabajan en diferentes puestos, y recursos financieros de toda clase.

Después de siglos de existencia, el Santuario se ha convertido en una fundación con multitud de recursos, todos a disposición de la causa de Atenea.

La postura de los personajes.

En este juego los jugadores encarnarán a algunos de los legendarios Santos de Atenea, portarán las ancestrales reliquias donadas por a diosa, lucharán contra los servidores de otros dioses y defenderán a la humanidad de todo mal.

El origen y la historia de cada uno de ellos puede ser tan variada como de de si la imaginación del jugador.

Un grupo de huérfanos, adoptados y entrenados por el Santuario, un artista marcial que encontró una reliquia mientras meditaba en la montaña, un gamberro que encontró un objeto milenario en un cubo de basura, o cualquier cosa que se os ocurra.

Lo único que tendrán en común los personajes que en un determinado momento de sus vidas fueron escogidos, y ahora portan uno de los sagrados objetos de Atenea.



JUGANDO CON SANTOS.

PLANTEAMIENTO.

Época y lugar.

Los conflictos entre dioses y sus representantes se han dado prácticamente a lo largo de toda la historia de la humanidad.

Las reliquias sagradas han aparecido aquí y allá en diversas épocas y en distintos lugares, de forma, aparentemente, aleatoria e impredecible, aunque, en realidad, los designios de los dioses son completamente inescrutables, y las reliquias siempre siguen locos designios de sus creadores.

Ya en la época actual, tal vez por el aumento de la población, por los desastres ecológicos, por la aparición de seres alienígenas, o tan solo por que está apunto de llegar el Apocalipsis, se ha dado un hecho fortuito y nunca antes acontecido.

Cientos de reliquias han ido renaciendo en un periodo de tiempo muy corto, apareciendo de golpe a lo largo del globo, y cientos de hombres y mujeres han sido seleccionados para convertirse en sus portadores.

Con la aparición de tan ingente cantidad de Santos no ha hecho más que acrecentar las tensiones entre las diferentes deidades, y las tropas de Atenea han de esforzarse más que nunca para mantener la paz y el orden en el Reino de la Tierra.

Peligros en las sombras.

Un Santo de Atenea se enfrenta, básicamente, a tres tipos de peligros diferentes.

Cultos malignos.

Existen muchas sectas y cultos ancestrales. Muchas deidades se resisten a desaparecer de la conciencia humana y usan sus reliquias como foco y cebo de para montar cultos y bacanales en su honor.

Estas sectas compiten continuamente entre si y contra El Santuario por lograr la supremacía religiosa o un mayor poder político y económico.

Los miembros de estos cultos son tan decididos y fanáticos como el mejor Santo de Atenea, y no dudan en sacrificar su propia existencia si con ello logran cumplir la voluntad de su dios.

Amenazas exteriores.

Atenea sabía que existían fuerzas externas a este mundo y a este plano de existencia. Sabía que a parte de los dioses del olimpo habían otros tipos de poderes, más oscuros y retorcidos.

Las barreras entre dimensiones cada vez son más frágiles y criaturas que antes permanecían aisladas, ahora viajan cómodamente entre los distintos reinos. Los seres más poderosos, como los dioses, requieren de complejos rituales y ancestrales objetos para canalizar todo su poder en este plano de existencia, pero sus sirvientes no tienen esta limitación, y llevan siglos ocultos entre los humanos, conspirando y esperando.

Peligros terrenales.

El mal está arraigado en el corazón de todos los hombres, no es precisa ninguna clase de manipulación externa para que se manifieste. Odio, avaricia y ansia de poder son motivos suficientes para que cualquier grupo de humanos corrientes se convierta en una seria amenaza.

En este mundo, existen toda clase de terroristas, mafiosos, científicos locos, corporaciones ambiciosas y fuerzas estatales deseando echarle el guante a alguna reliquia sagrada, y aprovecharse de sus fabulosos poderes.

LOS REINOS EXTERIORES.

Planos de existencia.

El mundo que conocemos es solo uno entre muchos. Desde tiempos inmemoriales, La Tierra ha sido lo que algunos denominan “un cruce entre planos”, un lugar en el tiempo y el espacio donde convergen distintas realidades, también conocidas como dimensiones.

Algunos de estos planos están habitados, cada uno con su peculiar panteón de deidades, sus propios gobiernos, y propios estilos de vida. A estos lugares se les denomina Mundos o Reinos. El Reino de la Tierra solo es uno entre incontables.

Planos materiales.

Son, sencillamente, otros mundos como el nuestro, como los que te puedes encontrar en cualquier historia de ciencia ficción. Puede ser posible que los personajes sean capaces de llegar gracias a la ciencia, pero, en este juego al menos, será más frecuente recibir visitas que realizarlas.

Algunos de estos reinos pueden estar fuera de la corriente del tiempo y del espacio “común”, pero seguirán siendo físicos y tangibles.

Planos elementales.

Son Reinos en los que prima una sustancia elemental, como el fuego, el hielo o la oscuridad.

Los posibles habitantes de dichos mundos estarán seriamente condicionados por su “elemento”.

Reinos espirituales.

Son lugares donde la materia deja de tener sentido, y a los personajes solo les queda su alma. Ejemplos de ello son las distintas versiones del cielo y del infierno de las distintas religiones y mitologías.

Al igual que ocurre con los planos elementales, no es posible llegar a ellos mediante la ciencia, solo a través del misticismo.

El mundo según los griegos.

Según la mitología clásica, tras el derrocamiento de los Titanes, antiguas deidades elementales, el nuevo panteón de dioses y diosas fue confirmado. Entre los principales dioses griegos estaban los olímpicos, residiendo sobre el Olimpo bajo la mirada de Zeus.

El Olimpo.

Los griegos creían que los dioses habían elegido el monte Olimpo, en una región de Grecia llamada Tesalia, como su residencia. En el Olimpo, los dioses formaban una sociedad organizada en términos de autoridad y poderes, se movían con total libertad, y formaban tres grupos que controlaban sendos poderes: el cielo o firmamento, gobernado por Zeus, el mar y los océanos, gobernados por Poseidón, el inframundo o infierno, gobernado por Hades y la tierra, donde habitaba los seres humanos.

Los Campos Elíseos.

Son una sección subterránea sagrada de los Infiernos. Los Campos Elíseos, o a veces mencionados como las Llanuras Eliseanas, eran el lugar sagrado donde las sombras de los hombres virtuosos y los guerreros heroicos llevaban una existencia dichosa y feliz, en medio de paisajes verdes y floridos. Era la antítesis del Tártaro y a menudo se ha asociado con el Cielo cristiano.

Aún así las personas que residían en los Campos Elíseos tenían la oportunidad de regresar al mundo de los vivos, cosa que no muchos hacían.

El Tártaro.

Es la parte del inframundo destinada a los criminales. Vendría a ser el equivalente del Infierno cristiano.

Primer círculo: Donde está el Limbo. En el se encuentran las personas que no fueron bautizadas, este espacio está conformado por un castillo rodeado de 7 muros denominado la "mansión de los justos".

Segundo círculo: Errantes por el espacio, se encuentran los lujuriosos y las personas que pecan por amor utilizándolo para bien propio. Minos juzga a las almas y las sumerge en un gran torbellino incesante que los agobia en la soledad absoluta.

Tercer círculo: Metidos en el fango, se encuentran los glotones, los soberbios y los envidiosos; azotados en el suelo por una lluvia fuerte "La Tormenta" y desollados por un cerebro de tres cabezas "El Cancerbero".

Cuarto círculo: En este círculo, pródigos y avaros, chocando y mofándose unos con otros, están arrastrados por enormes peso; aquí los clérigos, papas y cardenales están cubiertos por un manantial de aguas oscuras que generan un pantano.

Quinto círculo El quinto círculo y el sexto están conformados por la ciudad de "Dite" (Plutón), rodeada de una laguna que encierra gran fetidez; su entrada resaltada por una gran puerta, hace parte de una muralla de hierro; aquí se encuentra los orgullosos, los herejes, los libres pensadores y los materialistas.

Sexto círculo: Los herejes, metidos en sepulcros de fuego.

Séptimo círculo: El séptimo círculo vigilado por el minotauro, esta dividido por tres círculos llenos de piedra y rodeados por un gran río de sangre.

Octavo círculo: los fraudulentos. Comprende diez fosas: la primera, de los rufianes y los seductores; la segunda, de los aduladores y los cortesanos; la tercera fosa, los simoníacos; la cuarta, los adivinos; en la quinta están los que trafican con la Justicia, sumergidos en pez hirviendo; en la sexta, los hipócritas soportan capas de plomo dorado; en la Séptima, los ladrones, mordidos por serpientes; en la octava, los consejeros, hechos llamas; en la novena fosa, los escandalosos, cismáticos y herejes, acuchillados; y en la décima, los charlatanes y falsarios, cubiertos de lepra.

Noveno y último círculo: Para los traidores. Comprende cuatro recintos. Antes de llegar a él, hay un pozo rodeado de gigantes. Anteo lleva a los poetas al fondo del noveno círculo.

En el noveno círculo y último, están los gigantes, masas brutales e inertes que son sepultados en la tierra, confundidas con torres. Dentro de él hay un pozo de cuatro zonas distintas oprimidas por hielos gruesos, en él se encuentra el constructor de la torre de babel que impidió al mundo hablar la misma lengua. En el centro de la tierra, entre hielos que envuelven las sombras, está Lucifer con medio cuerpo fuera de la superficie glacial, masticando a Judas como juguete de plástico.

Primer recinto del noveno círculo, la caína: Los traidores a sus parientes.

Segundo recinto del noveno círculo, la Antenora: Los traidores a su patria. El suplicio por el hielo.

Tercer recinto del noveno círculo, la Plotomea: Los traidores a sus amigos y huéspedes.

Cuarto recinto del noveno círculo, la Judesca: Los traidores a sus bienhechores. Judas y Lucifer.

Los mundos según los nórdicos.

En la mitología nórdica el mundo está representado como un disco plano. El disco está situado en las ramas del árbol del mundo Yggdrasil, que sostenía los nueve mundos. En él habitaban varias criaturas, como un dragón llamado Nidhogg en las raíces, que, royéndolas, quería derribar a Yggdrasil (consiguiéndolo en el Ragnarök), un águila que habita en la rama más alta, y desde ahí vigila los nueve mundos. A su vez tiene un halcón llamado Veðrfölnir en el entrecejo, que vigila los movimientos del águila. Además hay una ardilla llamada Ratatösk que corretea de las raíces a la copa llevando noticias falsas del dragón al águila, y viceversa, sembrando la discordia entre ellos. Asgard, la región alta del cielo, donde vivían los dioses, estaba localizado en el centro del disco, y solamente podría llegarse hasta allí caminando por el arco iris (el puente Bifröst, guardado por Heimdall,

Asgard.

Es el mundo de los Ases (Aesir), la principal raza de dioses nórdicos. Es de difícil acceso debido a sus murallas, y está conectado con Midgard (el reino de los hombres) mediante el Bifrost (también llamado Asbru), el puente del arco iris, vigilado por el dios Heimdall. Cada dios tiene una casa diferente en Asgard; la más conocida es Valhalla, la morada de Odín. Los héroes muertos en combate son llevados por las valkirias a Valhalla.

Vanaheim.

Es el mundo de los Vanes (Vanir), la otra raza de dioses nórdicos, que generalmente realizaban funciones de fertilidad. Los Vanes estaban enfrentados a los Ases, pero finalmente se reconciliaron y llegaron a convivir.

Alfheim.

Es el mundo de los elfos de la luz, presidido por el dios Freyr. Los elfos no tienen relevancia en las leyendas nórdicas.

Midgard.

Es el mundo de los hombres. Midgard fue creado por los dioses nórdicos para defender a la humanidad de los gigantes.

Nidavelli.

Es el reino de los enanos. Algunos enanos de la mitología nórdica son Brokk y Eitri, que realizaron el jabalí dorado para Freyr y Mjollnir, el martillo de Thor. Otro enano es Alberich, un rey que custodiaba grandes tesoros y protagoniza la leyenda del Anillo de los Nibelungos, raza de enanos a la que pertenecía.

Jotunheim.

Es el país de los gigantes. Los gigantes son generalmente enemigos de los dioses, pero también tuvieron hijos con ellos. Está gobernado por Thrym, el rey de los gigantes de hielo. En Jotunheim, donde también viven gigantes de roca, se encuentra la fortaleza de Utgard.

Svartalfheim.

Es el reino subterráneo de los elfos oscuros. No tienen un gran protagonismo y a menudo se les confunde con los enanos.

Niflheim.

Es el mundo de los muertos. Gobernado por Hel, la monstruosa hija de Loki y la giganta Angrboda, es un reino melancólico al que acuden los hombres que no han tenido una muerte gloriosa.

En teoría, el Niflheim asgardiano y el Hades griego son la misma cosa, y los dioses Hel y Hades son el mismo, pero, como nadie ha estado en los dos sitios a la vez, no es posible confirmarlo.

Muspellheim.

Es el mundo de los gigantes de fuego, enemigos de los dioses. Es un reino lleno de llamas situado en el sur del mundo. Está gobernado por Surt, el rey de los gigantes de fuego.

El OutWorld o Mundo Exterior.

El Mundo Exterior es una tierra caótica y devastada, situada en un plano de existencia diferente, habitada por dos razas en guerra.

Estas razas son conocidas por los humanos como Jujinkai (Hombres bestias) y los Makai (demonios), aunque, presumiblemente, entre ellos se llamen de otra manera.

Jūjinkai y Makai.

Se desconoce el pasado de ambas razas. Después de que ocurriese un cataclismo desconocido, la rotación y órbita del planeta sufrió un serio revés, convirtiendo el fértil planeta en un lugar inhóspito y casi desértico.

Se cree que los supervivientes comenzaron a diversificarse en dos razas dependiendo de los métodos que emplearon para sobrevivir: Los Jūjinkai adquirieron poderosos cuerpos y rasgos animales, los Makai empezaron a practicar artes oscuras y a manipular energías místicas.

Fisiológicamente, son muy diferentes a los humanos, los Jujinkai parecen bestias antropomórficas, y los Makai pálidos espectros etéreos. No obstante, al cruzar a nuestro mundo, las diferencias se atenúan, dando un aspecto feroz, pero humano, al los Jujinkai, y una palidez extrema, pero plausible, a los Makai.

Ambas razas se crean igual que un PJ corriente. Los Jujinkai parten con el Don "Rasgo Animal" y la desventaja Esquizofrenia a nivel 1, y los Makai con el Don "Rasgo místico" y la desventaja Corrupción a nivel 1.

Sus cerebros no funcionan de manera muy diferente a la humana, de hecho, aprenden nuestros idiomas con inusitada facilidad, aunque suelen ser bastante más impulsivos y libidinosos que el humano promedio.

Culturalmente, ambas razas son casi idénticas (tal vez por eso se llevan tan mal). Ambas gobiernan mediante monarquía feudal, ambas son arrogantes y prepotentes, y a ambas les encantan los conflictos y mostrar su superioridad hacia los demás.

Geografía.



Básicamente, el Mundo Exterior es un enorme plano dimensional vacío, con una inmensa columna vertical de luz rojiza, y un oscuro vórtice giratorio, denominado el Mar del Caos.

La columna de luz roja sobresale verticalmente justo en el centro del vórtice negro, irradiando luz como si fuese un sol, pero sin molestar a la vista ni dar sensación de calor y, en torno a ella, giran multitud de masas de tierra, como si fuesen pequeños planetas, a los que se les suelen llamar islas o asteroides.

Pocos son los humanos que han visto este mundo, por lo que nadie sabe que hay más allá del Mar del Caos. Algunos mitos nombran de pasada una tierra mística llamada Tarlus, pero nada se sabe de ella.

La mayoría de las leyes físicas que conocemos se aplican a este extraño lugar. Aunque, sin aparente razón, entre isla e isla, si existe oxígeno, de echo, se dan verdaderas corrientes de aire entre ellas. La temperatura no varía demasiado, a menos que estés en una isla de repleta de hielo, y las radiaciones provenientes de la columna de luz roja no son nocivas para la vida (de echo, por mucho que te expongas a ellas, es prácticamente imposible ponerte moreno). Esto hace que los habitantes de distintos asteroides sean capaces de viajar de uno a otro usando métodos tan primitivos como son, los globos y las alas delta.

La variedad de las llamadas islas es inmensa, y es muy poco lo que la raza humana sabe de ellos. Algunos de los más conocidos son:

Freelein. La isla helada, es una inmensa masa de hielo en la zona más externa del círculo de asteroides. Habitada por razas de bestias peludas y por una subclase de Jujinkai especialmente recelosa y arisca.

Crisalia. Una isla prácticamente confeccionada de cuarzo. Habitado en antaño por ciertas especies vegetales devoradoras de cuarzo, ahora está dominado por los Makai, que han confeccionado impresionantes torreones y ciudadelas, esculpidas directamente en la roca.

Ferros. Una pequeña isla con una fuerza gravitatoria unas diez veces más intensa que la terrestre. Su gran densidad es debido a que está compuesto casi íntegramente de Hierro y Orialcoun. Este último material es muy codiciado por su dureza, y por ello Ferros es un foco constante de disputas entre ambas razas.

Zeos y Caresa. Dos islas gemelas que orbitan la una en torno a la otra. Del subsuelo de la primera se producen esporádicamente emanaciones de Azufre, y de la segunda, en ocasiones, se producen emanaciones de hidrógeno. Esto hace que en determinados ciclos orbitales se produzcan fuertes precipitaciones de lluvia ácida. Si no fuese por las valiosas gemas que hay bajo su superficie, nadie se acercaría a estas islas.

Arcula. La isla de agua. Uno de los fenómenos más insólitos jamás vistos. Una inmensa superficie de agua dulce, suspendida en el vacío como por arte de magia, de la que, a su vez, emergen algunas pequeñas islas volcánicas. Posee una ingente cantidad de bestias marina, jamás vistas en ninguna otra parte.

Gerova. Una gran isla especialmente fértil y poblado de vida, situada justamente sobre el vórtice del Mar del Caos y atravesada por la Columna de luz roja. Prácticamente toda su superficie esta cubierta por una frondosa selva.

El Mundo Exterior y la Tierra.

La conexión entre ambos reinos se ha dado desde hace tiempos inmemoriales mediante los llamados Túneles en el vacío.

Estos túneles son inexplicables gritas en la realidad que permiten el paso de un reino a otro a cualquiera que se atreva a cruzarlos, y que solo se dan durante determinadas circunstancias astrales en la Tierra (generalmente, durante un eclipse determinado, o el paso de un planeta sobre cierta constelación).

Tanto Jūjinkais como Makais tienen constancia desde hace milenios de estos túneles, aunque rara vez los utilizan. Son pocos los habitantes del Reino Exterior interesados en nuestro mundo. Generalmente, solo nos visitan por un corto periodo de tiempo en busca de esclavos o de diversión. No obstante, a causa del avance tecnológico que ha acontecido en al humanidad, el interés por nuestro mundo se ha disparado recientemente, y ya no son tan raras las visitas como lo eran en antaño.

Por su parte, los humanos no saben prácticamente nada de este mundo, solo a través de relatos antiguos y leyendas, y prácticamente nunca viajan al otro mundo por voluntad propia. En siglos pasados, muchas tribus y pueblos fueron arrastrados a la fuerza por los túneles, para posteriormente ser usados de esclavos y diversión barata. En la actualidad, ya existe una nutrida cantidad de colonias humanas en el Mundo Exterior, subyugadas a una raza u a otra, por lo que el “tráfico de esclavos” a traves de los túneles ya no es fructífero

Tanto Jūjinkais como Makais tienen constancia de lo Santos y de las deidades a las que sirven. Los Jūjinkai les desprecian tanto o más que a cualquier débil humano, ya que consideran de cobardes usar el poder de otra entidad para fortalecerse a uno mismo. Por su parte, los Makais han empezado a interesarse por esa desconocida fuente de poder.

Huelga decir que, para la inmensa mayoría de la humanidad, todo esto es algo completamente desconocido, y los Jūjinkai y Makai son tan desconocidos como los Santos. No obstante, hay ramas militares, como la desconocida Rama E del servicio Europeo, que si tienen ciertos conocimientos sobre estos seres, y pueden llegar a interferir (o apoyar) con la labor de los jugadores en sus continuos enfrentamientos contra las fuerzas hostiles del Mundo Exterior.



Mundo muerto.

Pequeña introducción a Zombie Hunter: Holocausto en Mundo Muerto, también disponible para C-System ^^.

Mundo Muerto es, más o menos, una zona deshabitada y apocalíptica plagada de muertos andantes, abominaciones indescriptibles, y engendros demoníacos.

Puede que se trate de una realidad alternativa, donde las fuerzas del mal vencieron, o del futuro de la humanidad, nadie lo sabe.

Lo único que está claro es que, de vez en cuando, un vórtice en el espacio-tiempo se abre, y arrastra a un puñado de héroes a este mundo para que defiendan los escasos supervivientes, deshagan entuertos, y flirteen con macizas amazonas y musculosos guerreros.

Geografía

Zona fría: zona donde hace un frío de dos pares de cojones. Como a los zombis se les da mal escalar cordilleras, no hay por aquí.

Bosque helado: Situado cerca de una cordillera de volcanes, su temperatura es soportable. Poblado por aborígenes simiescos.

El valle: Zona inaccesible y prehistoria llena de dinosaurios. Nadie sabe como aparecieron allí, pero se rumorea que existen maquinarias ancestrales que facilitan su existencia. También es probable que ciertas reliquias y algunas respuestas a los enigmas del pasado puedan ser halladas aquí.

Cordillera muy, muy, pero muy, lejana: Una encrespada cordillera casi imposible de franquear, aunque se rumorea que hay un paso desconocido. En un lugar cercano, habita el sensei Kankaro Motogoda, que puede enseñar artes marciales a los PJS. También hay una central nuclear fuera de funcionamiento y algún escape radiactivo que otro.

Balneario: Antigua zona turística regentada por la Señorita Rosshi y sus masajistas híper cachas. Venden pociones muy raras.

Fuentes malditas: Antigua zona de entrenamiento poblada de fuetes malditas. Aquel que cae en una de ellas, se transformará cada vez que se moje con agua fría en el primer ser que se ahogara allí (cerdito, pato, chica, panda, etc.), y solo volverá a su estado normal con agua caliente. El valle está habitado por unos misteriosos aborígenes pacifistas, enemigos de las gentes del balneario.

Zona parachunga: La zona oscura, el hábitat del reverso tenebroso de la fuerza. La presencia de zombis es aún mayor en ella.

Entradas al sub mundo: cuevas que llegan hasta el inframundo. Nadie ha tenido nunca cojones para ir allí (bueno, casi nadie).

Cráteres lunares: Hace tiempo, una gran lluvia de estrellas impactó en esta zona. Existen minerales y seres muy raros por aquí.

Llanura maldita: Un enorme páramo desolado, apenas poblado por pequeños bosquecillos resecos y algún pequeño oasis. Altamente poblado por zombis y otras criaturas. No ha sido explorado, ni mucho menos, en su totalidad.

Salinas: zona aparentemente deshabitada y sin nada de interés.

Zonas pantanosas: pantanos húmedos y plagados de vegetación. Como los zombis no nadan mucho que digamos, ni se acercan.

Racon City: Ciudad devastada por la plaga zombi. Apenas hay supervivientes, pero si mucho material útil, y bastantes engendros.

Demon City Sinjuyu: Parecida a al anterior, pero plagada de demonios. No se sabe por que se centraron aquí precisamente.

La brecha: Un abismo de muchos kilómetros de profundidad, que, según dicen, llega al centro de la tierra.

Ciudadela fortificada: El lugar de llegada de los elegidos, uno de los pocos bastones de la humanidad.

Puente de Coratrix sobre el río White: Un gran puente, de casi 5 kilómetros, que conecta ambas orillas del río White.

Shilent Hill: Una ciudad con muy pocos habitantes, rodeada por una neblina perpetua y blancuzca. Según dicen, cuando suena una sirena, todo se vuelve oscuro y oxidado, y aparecen extrañas criaturas de pesadilla. Un bonito lugar para ir de turismo.

Lago pacífico: Un bonito y exuberante lago de más de doscientos kilómetros de anchura. Muy concurrido por bestias mutantes.

La Isla: En este terruño de tierra se montaron una gran cantidad de instalaciones gubernamentales. La mayoría están abandonadas, pero se cree que algunas aún están operativas. También parece haber tráfico marítimo cerca de ella.

Las montañas que caminan: En estas montañas había un antiguo campamento de verano. Los habitantes mutaron y ahora son enormes montañas de carne, parecidos a luchadores de sumo (CAR y DES -4, FUE y CON +4). Poco hostiles, pero muy tragones. Sienten predilección por la salsa revienta estómagos de la Señorita Rosshi, y atesoran ciertos objetos misteriosos.

Zonas de perturbaciones místicas: lugares en los que suceden tormentas y otras cosas muy raras.

La grieta: Lo mismo que La Brecha, pero con otro nombre.

Bosque tenebroso: un bosque milenario y ancestral que nada tiene que envidiar a los de otros juegos de rol. Hay lo típico: druidas, bichos etéreos, civilizaciones perdidas, dragones y esas cosas. Como siempre, nadie tiene ni puta idea de cómo apareció semejante bosque en este cacho de tierra estéril y desolada.

Dagon: Ciudad portuaria libre de zombis. Se dice que hay algún culto satánico que otro, pero seguro que solo son rumores.

Mar sin nombre: Océano bastante extenso, nadie sabe que existe más allá. Desde las costas, se pueden ver un archipiélago, aparentemente deshabitado. Las Tierras Perdidas de más allá nunca han sido exploradas.

Ciudadela del torreón: Ciudadela con una alta torre y fuertemente amurallada. Otro de los escasos bastiones humanos que quedan. Se dice que en su torreón vive una pequeña comunidad de hechiceros independientes.

Cordillera volcánica: zona con un calor infernal y perpetuas erupciones volcánicas. Más allá se extiende el mar de fuego, un valle perpetuamente cubierto por lava fundida y controlado por demonios. No acercarse ni en broma.

Desierto enorme: una interminable e inexplorada extensión de arena.

Asociaciones y grupos de poder.

Los habitantes humanos se agrupan según sus creencias en varias facciones altamente competitivas:

Iglesia del avatar de la lanza de fuego: Antigua iglesia católica. Predica que los Héroes son enviados de Dios, y todo aquel que no luche contra los zombis irá al infierno. Suelen tener almacenadas algunas armas de fuego en sus iglesias.

Iglesia de Mac: Iglesia que defiende que lo único que nos diferencia de los zombis es lo que comemos. Adoran a un payaso pelirrojo vestido de amarillo. Suelen hacer escapadas a al llanura maldita en busca de carne fresca para hamburguesas.

Iglesia de la Alcoba: Culto que defiende la procreación desmesurada como medida de supervivencia. Sus feligreses son muy complacientes. Su ídolo, un conejito con una pajarita.

El Pueblo Llano: Se sub divide en labradores, guerreros y clérigos. Los primeros obtienen lo que buenamente puedan de la tierra que no es mucho y, si es posible, la caza. Los segundos se encargan de defender el fortín y los últimos a rezar y redactar leyes para el senescal.

Normalmente el gobierno de las ciudades-fuerte se hace mediante un consejo en número impar, pero la última palabra la tiene quien tenga más azadas, más soldados permanentes o más poder.

La mayoría del proletariado solo se preocupan de sobre vivir, y le dan poca importancia a cosas como la reputación, la moral, o los credos religiosos. Esto se resume en que hay fiestorros y juergas siempre que se tenga ocasión y los zombis no den la lata.

Magos negros: magos con la piel más oscura que el tizón. A diferencia de las otras facciones anteriores, no coexisten en las ciudadelas, si no que viven aislados en la zona parachunga. Son ariscos, pero pueden ayudar a los PJS por un precio módico.

Magos Blancos: fascistas cabrones empeñados en destruir a los magos negros y conquistar el mundo. Viven aislados en la zona fría, aunque pueden aparecer en cualquier sitio.

Otros Magos: A parte de los anteriores, existen algunos otros personajes que tratan con espíritus y demonios para obtener poder o proteger lo bosques, gastar bromas, etc. A parte de en la ciudadela del torreón, nadie sabe donde pueden aparecer.

Zombis: Hordas inacabables de muertos andantes con muy poca destreza y menos vitalidad aún. Carne de cañón para tus personajes.

Demonios: Los auténticos causantes de todo. Pueden que sean alienígenas, seres de otra dimensión o cualquier otra cosa que se te ocurra, la cuestión que fueron los causantes del Apocalipsis y ahora andurrean por ahí peleándose entre ellos y puteando a los humanos.

KAIJUS & MECHS.



QUE PUEDE APORTAR AL JUEGO.

Kaijus&Mech trata básicamente del conflicto de la humanidad contra una misteriosa plaga de criaturas gigantescas. Dado el poder de estos seres, a los humanos no les queda más remedio que usar tecnología desconocida y fabulosa y crear poderosas máquinas de combate, las cuales serán pilotadas por los personajes.

En este módulo puedes encontrar:

- Reglas para crearte monstruos de toda clase, desde los poderosos Kaijus tipo godzilla, hasta pequeñas mascotas tipo Pokemon. Todo depende de los trasfondos empleados y de la puntuación que emplees en ellos.
- Reglas para crearte y usar toda clase de vehículos, desde simples aeronaves hasta poderosos Mechs de tamaño colosal.
- Una buena descripción del conflicto contra las criaturas gigantes, de la organización encargada de combatirlos y de otros detalles que pueden usarse como base para el argumento de vuestra historia.

Los vehículos y monstruos pueden usarse de infinidad de maneras:

- Las reglas para crear kaijus son perfectamente válidas para crearte seres de otras naturalezas, como demonios o criaturas lascivas con múltiples tentáculos. Mezcla eso con estudiantes de instituto y verás tu qué historia de terror más maja.
- Los monstruos también pueden aprender técnicas de combate. Si no, mira las criaturitas de Pokenmon y Digimon. Si encima usas los puntos de relación para montar un vínculo personaje-criatura, ya tienes listo el camino para crearte una historia de entrenadores de monstruos.
- Los luchadores de la justicia con reliquias divinas necesitan de enemigos. Este módulo permite crear cyborgs y monstruos de cualquier clase y tamaño. También puedes coger algunos trasfondos monstruosos y añadirseles a un enemigo humano, creando así toda clase de engendros y demonios.

DE QUE VA ESTO.

Kaiju Egia.

Literalmente "Monstruos gigantes" en japonés. Se trata de un subgénero de cine, casi exclusivamente japonés, donde se tratan las pelar entre criaturas gigantescas y casi imparables.

Mechas.

Subgénero dentro del anime y manga japonés que trata todo lo relacionado con robots y exo-armaduras gigantes

HISTORIA.

Antecedentes.

Nadie sabe de donde vinieron ni cuales fueran sus orígenes.

Algunos dicen que son mutantes, productos de la pruebas nucleares; otros creían que eran que eran criaturas primigenias, seres antediluvianos que permanecían en letargo desde hace milenios; algunos gritaban a los cuatro vientos que eran encarnaciones del diablo.

Al principio, nadie creía lo que veía, nadie podía comprender como seres tan espeluznantes podían existir. Seres grotescos, inmensos, imparables, prácticamente indestructibles.

El primero y más letal de estos seres apareció en la bahía de Tokio el 13 de Abril de 1954 a las 14:35. Su cabeza sobresalía por encima de un edificio de quince plantas, su aliento derretía el acero y el hormigón como si fuesen de mantequilla, su piel resistía el daño de las más poderosas armas.

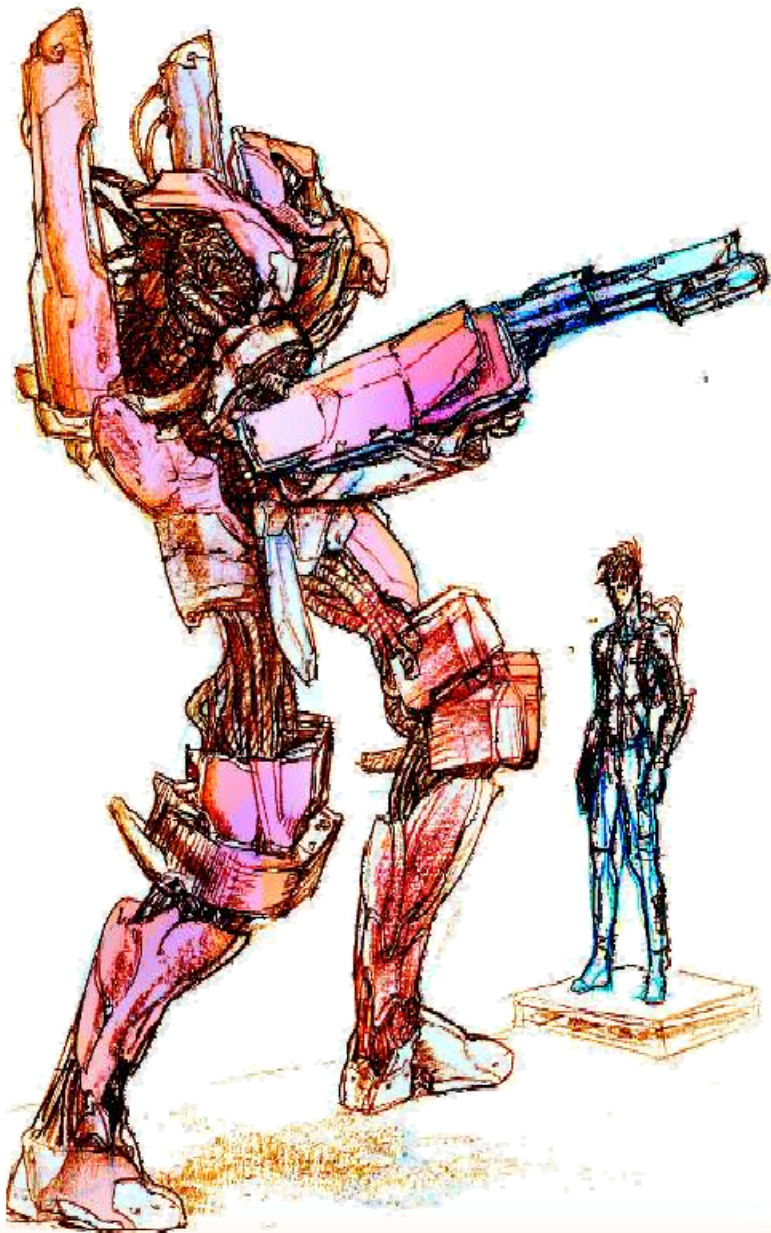
Los japoneses bautizaron a esta criatura, a este ser de destrucción, como "Gian Kaiju" (Monstruo Gigante), aunque mundialmente se le dio el nombre de King G o Great G (El Gran G).

Nada podía detenerlo, ningún intento de la humanidad podía acabar con él de forma permanente, hasta que, de repente, sin previo aviso, desapareció.

Durante tres décadas hubo paz, durante un tiempo, parecía que todo había acabado, que todo había sido una pesadilla.

Pero aparecieron otros. En Estados Unidos, en Alemania, en Rusia, en Siatel y en todas las grandes ciudades. Las apariciones eran cada vez más frecuentes, la destrucción cada vez mayor.

La respuesta de la humanidad contra tales amenazas quedaba patente que era insuficiente.



El plan de contingencia T14.

Después de la aparición de G, la preocupación de multitud de naciones era más que evidente. Todo su potencial armamentístico no había supuesto nada sobre una sola criatura, ¿Qué harían si aparecían otras?

Más que ninguna otra cosa, G supuso un revés insuperable para toda la industria armamentística y una humillación para el potencial bélico de las naciones más poderosas del mundo.

Como consecuencia, la ONU, el G8, la OTAN y todas las grandes potencias de la Tierra se comprometieron de una forma que nunca había echo.

Mediante el llamado Plan de Contingencia T14, se pactó la creación de una fuerza militar especial conjunta, una fuerza oculta, que mantuviese la paz en el planeta, y lo defendiese de amenazas externas.

El ahínco fue tal que todas las naciones se comprometieron a donar el 10% de su producto nacional bruto en crear dicha organización.

La organización Gherin había nacido.

Guerra.

La aparición de los Kaiju ha sido progresiva y escalonada, como si la lucha de la humanidad por su supervivencia fuese un videojuego, cuyos niveles se van complicando a medida que se progresa.

Las criaturas que aparecieron después del Gran G eran considerablemente más débiles y pequeñas, muchas podían combatirse incluso sin la intervención de fuerzas masivas.

Luego aparecieron lo que se llamó la Tercera Generación. Kaijus tan grandes y violentos como G, pero de fisionomía tan dispar que costaba creer que tuviesen un origen común.

Pronto quedó patente que la potencia militar convencional de poco servía contra tales amenazas, y de que eran precisos medios extraordinarios. Por ello, pocas naciones se opusieron a que la organización Gherin tuviese carta blanca para aplicar los métodos que creyesen necesarios para acabar con dicha amenaza.

LA ORGANIZACIÓN GHERIN.

Gherin es la principal línea de defensa del planeta Tierra ante amenazas exteriores. Y, aunque nadie lo dice abiertamente, la única esperanza que le queda a la especie humana de no sucumbir.

Valiéndose de la más alta tecnología, producto de un desorbitado presupuesto militar, así de cómo del personal mejor cualificado del planeta, La Organización ha combatido a los Kaiju desde hace veinte años, manteniendo un frágil muro en el que se ampara toda la humanidad.

Organización.

La organización de Gherin es estrictamente militar. No se permite influencia política o mediática de ninguna clase.

El director de Gherin, Gendo Ikamura, responde únicamente ante el comité de las naciones unidas. Junto a él, dirigen Gherin la oficial científica Jesica Andrew y el místico Din Xian.

Por debajo de ellos, Gherin sigue una estructura puramente militar (General, mayor, coronel, capitán, teniente, sargento, cabo, etc.), dividida en cuatro ramas principales (Apoyo, Flota Aeroespacial, División M y la Exo-Flota).

Fuerzas de Apoyo "Katsuragy".

Se trata del servicio técnico y de rescate de Ghering.

A parte de la indispensable labor de reparación y mantenimiento, esta División es la encargada de restaurar las zonas dañadas por los enfrenamientos contra los Kaiju y la de tratar con los pesados gobernantes, que no comprenden la importancia de la labor que aquí se ejecuta.

Los genios informáticos y los ingenieros más brillantes del planeta trabajan para Katsuragy.

Su nombre se debe a Sakura Katruragy, la primera piloto en enfrentarse a un Kaiju de Tercera Generación.

La Flota aeroespacial "Gottengo".

Conforman el grueso del ejercito Ghering. Se trata de una flota compuesta de vehículos de tecnología punta y de múltiple manufactura.

Desarrollados por los mejores ingenieros del planeta, estos vehículos pueden ofrecer apoyo en las situaciones más insólitas. Por ejemplo, el tanque-taladro Gorgon puede perforar la corteza terrestre hasta casi los 3000 metros de profundidad; mientras que el minisubmarino flotante modelo Manta puede alcanzar profundidades abismales con la misma facilidad que alcanza el borde de la atmósfera terrestre.

Las principales funciones de esta división consisten en exploración y contención de Kaijus, así como de despejar el terreno y cubrir a la ExoFlota cuando la amenaza es excesiva.

Su nombre es debido al mítico vehículo Gottengo, el primer vehículo que fue capaz de destruir a un Kaiju de Tercera Generación.

La Exo-Flota "Yantaro".

La fuerza de choque de Gherin, y la principal fuerza de combate de la humanidad.

Consiste en una reducida flota de maquinas antropomórficas de aspecto humanoides, denominadas Mechas.

Estas máquinas de nueva generación son el principal medio, por no decir el único, de enfrentar a los kaijus de mayor poder sin sufrir espantosos costes humanos.

Existen múltiples modelos, creados para múltiples usos.

Las exo-armaduras, por ejemplo, rara vez sobrepasan los 5 metros, y su labor es más bien civil o policial; mientras que las Valkirias sobrepasan los 20 metros y combaten directamente a los Kaijus de Segunda Generación.

Debido al alto coste de estas máquinas, su uso está exhaustivamente controlado, y los modelos más poderosos solo son permitidos en las situaciones más extremas.

El nombre es debido a los tres Mech de mayor potencia bélico, los modelos Yamtaro, colosales gigantes de metal de casi 70 metros, que se usan exclusivamente para combatir Kaijus de Tercera Generación.

División M.

La división de investigación y hechos paranormales.

Vienen a ser el servicio de información de Gherin. Esto incluye espionaje, investigación y uso de talentos paranormales. Esta división aún el servicio de espionaje con el de análisis científico.

A parte de la ya clásica función de espías, los individuos de esta división ejercen tal vez la función más importante dentro de Gherin: la investigación, profunda y científica, de todos los Kaijus destruidos. Solo gracias a los esfuerzos de esta división se han podido desarrollar medidas efectivas para combatir a los Kaiju.

Por otro lado, esta división cuenta con un reducido grupo de Agentes M. Esto no es otra cosa que individuos con facultades extrasensoriales o sobre humanas, entre las que se encuentran poder mover objetos con la mente, comunicarse con los Kaiju o crecer hasta alcanzar los 40 metros de altura.

EL ENFOQUE.

LOS PERSONAJES.

Como habrás adivinado, los personajes serán agentes de Ghering.

En realidad, los jugadores llevarán a un Comando de Gerin. Una unidad de investigación y prevención, encargados de preliminar a los Kaijus de Generación 2 antes de que se desarrollen o, en el peor de los casos, evitar que se muten a uno de Generación 3 (tranquilo, en el apartado de Kaijus se detalla todo con más calma).

Los Comandos son grupos, más o menos reducidos, que viajan de incógnito, infiltrados a menudo entre la población, en busca de Semillas de Kaijus sin germinar, con la esperanza de evitar que esos se desarrollen y ocasionen el caos.

Tal y como ocurre en cualquier episodio de series como UltraMan o las películas (las buenas) de Godzilla, los personajes humanos a menudo han de investigar y lidiar con la misteriosa criatura, y tratar de acabar con ella antes de que crezca y gane poder.

Los Agentes G pueden ser de cualquier nacionalidad o sexo, cualquier religión o edad. Solo se les mide por su experiencia y determinación. La División M busca constantemente a individuos especialmente dotados para agregarlos a la causa, y no dudan en usar cualquier medio a su alcance para que te unas a Gherin.

Esto quiere decir que cualquier tipo de personaje es válido, desde un estudiante experto en artes marciales, un expresidiario, o un anciano con facultades psíquicas, hasta a un ex-agente de policía cuyo hijo murió a causa del Gran G, pasando por un alienígena exiliado, o un hechicero de no sé qué deidad.

Lo importante es acabar con la amenaza de los Kaiju, cueste lo que cueste.



LAS HISTORIAS.

La premisa básica es sencilla: hay monstruos gigantes y es preciso aniquilarlos. Pero, como en todo, puedes complicarte todo lo que desees.

No existen dos Kaijus que sean iguales (a menos, que se dividan a si mismo, o que salgan docientos de golpe de una puesta de huevos). Esto significa que jamás os encontrareis con dos amenazas idénticas.

El tiempo de gestación y desarrollo de cada semilla es distinto. Y si bien algunas dan muestras de radiación, o dejan un rastro de víctimas, no todas son fáciles de encontrar hasta que alcanzan los cincuenta metros. Muchas incluso infectan a huéspedes vivos, y los van mutando muy lentamente hasta que la criatura encuentra un componente esencial para su desarrollo.

Si quieres acción instantánea, nada mejor que una bandada errante de pterodáctilos gigantes, y que tus personajes se enfunden en sus Valkirias para darles caza.

Si quieres algo más de intriga, oculta un ser cthulesco en un instituto que necesite de humedad para crecer, y que tus personajes tengan que seguirle el rastro antes de que se meriende a todos los estudiantes.

Generalmente, en las películas con bichos gigantes, se alternan ambas cosas. Los personajes buscan indicios de la criatura, luego descubren como de grande y poderosa es y comienzan a combatirla, para, al final, usar los descubrimientos logrados durante la primera fase para acabar con ella.

ACUCIANTES MISTERIOS.

Orígenes.

El primer y más evidente misterio que los Kaiju representan es el de su origen. Nadie sabe absolutamente nada sobre ellos, nadie tiene ni la más remota idea de por que aparecieron aquí y ahora.

El hecho de que jamás haya habido ni el más mínimo indicio de estas criaturas indica origen alienígena pero ¿tan de repente y a una escala tan grande? ¿Es esto una invasión? Y si es así ¿por qué ese periodo de tiempo entre la primera generación y la segunda? ¿Por qué no aplastar a la humanidad antes de que tuviese la posibilidad de defenderse?

La Primera Generación.

Otro gran misterio es la enorme diferencia entre los Kaiju de primera generación y los demás. Mientras que los primeros parecen criaturas antediluvianas los otros parecen seres infectados gigantes. Mientras que los segundos se concentran en engullir y destruir, los primeros solo parecen tener interés en las grandes concentraciones de engría artificial. Mientras que solo han aparecido 3 ó 4 Kaijus de primera generación, han aparecido centenares de segunda y docenas de tercera.

Por si fuese poco, han empezado a aparecer diversos cultos y sociedades que profetizan el Apocalipsis, o el culto a tal o cual Kaiju, alegando que son tal o cual deidad primigenia. En ocasiones, estos cultos llegan al verdadero fanatismo, y no se detienen ante nada ni nadie con tal de venerar e idealizar a su "dios", con lo que son potencialmente muy peligrosos.

Gherin.

Para colmo de misterios, la propia organización Gherin trae los suyos propios.

La tecnología allí desarrollada es claramente muy superior a la que cabría esperar en la sociedad humana.

En multitud de ocasiones, las Naciones Unidas han amenazado por destituir a la cúpula directiva de Gherin y sustituirla por unos subordinados más dóciles, pero nunca terminan de decidirse.

Y para rematar, multitud de naciones y sociedades secretas están como locos para echar el guante a los secretos de Gherin y usarlos en beneficio propio.

Esto hace que los agentes G estén continuamente enfrentándose a problemas sociales y diplomáticos. Como si enfrentarse a una criatura de ochenta metros ya no supusiese un dolor de cabeza de por sí.

Elementos místicos.

Se han encauzado inmensas fortunas en el estudio de ruinas perdidas y restos arqueológicos sin que nadie sepa por qué a ciencia cierta.

Algunos dicen que estas reliquias muestran hechos proféticos y sucesos que ocurrirán en el futuro.

Otros piensan que en realidad estas ruinas son restos de una cultura alienígena sumamente avanzada. Los nombres de Yarkaelianos y Shitagars están en boca de todos, pero nadie sabe lo que son en realidad.

Unos pocos incluso son capaces de relacionar ciertos rituales ocultistas con la aparición de Kaijus y otros fenómenos de difícil explicación. De hecho, se han dado casos de individuos con poderes paranormales o con facultades místicas.



KAIJUS.

Los Kaijus se crean como cualquier otro personaje, lo único que varía es su tamaño y los trasfondos disponibles.

RASGOS ELEMENTALES.

Se sabe muy poco de estas formas de vida. Toda la información se ha sacado con grandes esfuerzos de tejido muerto de las criaturas destruidas.

Aspecto.

Informe, monstruoso e inmenso. Así lo describen todo el mundo.

Imagínate una gigantesca babosa, con docenas de pseudópodos, unas inmensas mandíbulas que se dividen en cuatro partes, y del tamaño de un tren. Ese es el aspecto genérico que todos recuerdan.

No obstante, esto no es más que una generalización, ya que no existen dos Kaiju iguales. Algunos, parecen pulpos o esponjas, otros son versiones gigantes de lagartos o peces, deformados por tumores y apéndices.

Lo único en que coinciden es en ese aspecto de enfermedad viviente, como si algo creciese dentro de ellos y se expandiese de forma incontrolable y monstruosa.

Ni siquiera le tamaño es una constante. Aunque a los de tamaño intermedio se les suele denominar de Segunda

Generación, y a los colosos que aparecieron después de Tercera.

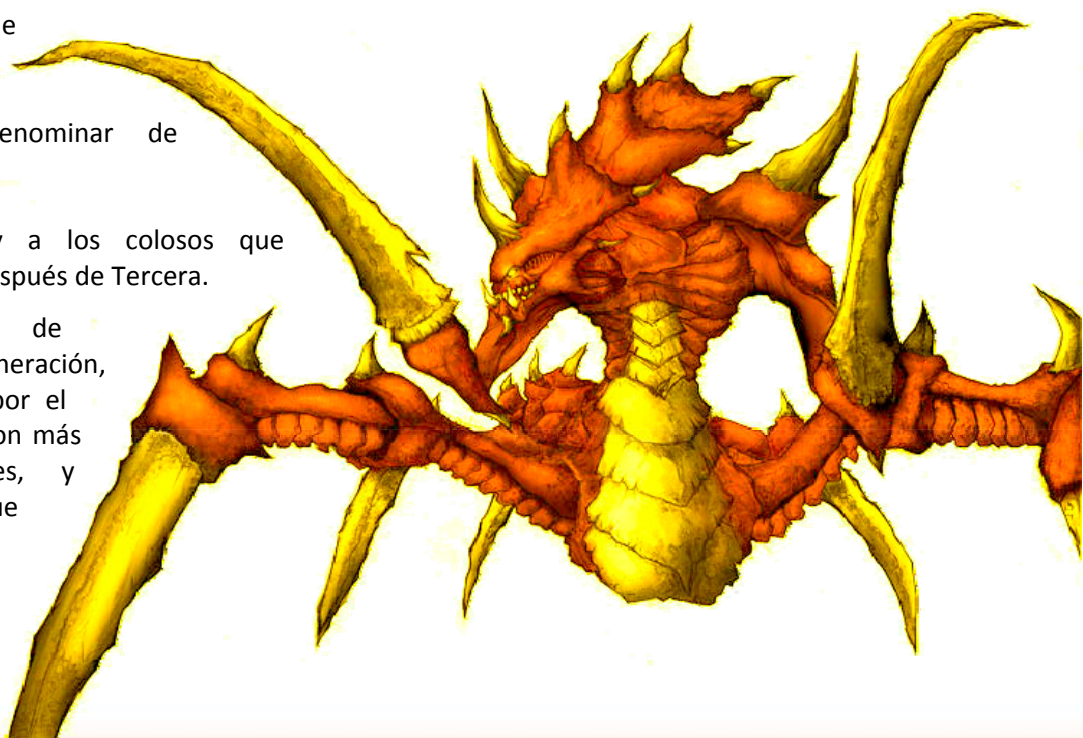
Los Kaiju de primera Generación, encabezados por el Gran G, aún son más desconcertantes, y hay que tratarlos a parte.

Ciclo vital.

Al parecer, todo Kaiju posee un ciclo vital más o menos similar. Se sospecha que todos comienzan en un estado larvario, o de semilla, no se sabe a ciencia cierta porque nunca se ha podido encontrar un ejemplar tan joven, y la criatura va creciendo y desarrollándose hasta alcanzar su madurez, dando origen a un ser de entre 15 y 30 metros.

En un principio se sospechaba que los Kaiju de Segunda Generación eran seres diferentes a los de Tercera, pero en enfrentamientos recientes se ha comprobado que criaturas menores han mutado con sorprendente velocidad hacia formas tres veces mayores y mucho más poderosas, enlazando ambas clases en un mismo grupo.

Se desconoce el porqué de este cambio en algunos ejemplares. Algunos científicos teorizan que requieren de ciertos componentes o ambiente para desarrollarse completamente, otros simplemente alegan que la capacidad de adaptación de estos seres les hace evolucionar a marchas forzadas contra cualquier clase de amenaza.



Lo que sí está claro es la enorme amenaza que supone un Kaiju de Tercera Generación. Estos seres empiezan a alimentarse y, en determinadas ocasiones, incluso a dividirse y crear nuevas copias de sí mismos, arrasando enormes zonas pobladas y amenazando con fagocitar a todo el planeta.

Por eso, es imperativo para Gheering atacar el problema de raíz y acabar con la criatura lo antes posible. Cueste lo que cueste.

Adaptabilidad.

Al parecer, pueden alimentarse de casi cualquier cosa, pero su metabolismo queda asociado a las condiciones iniciales de su nacimiento. Esto hace que el entorno condicione enormemente el tipo de criatura resultante, hasta tal punto, que todos los Kaiju parecen criaturas completamente diferentes.

No obstante, siempre mantienen un patrón básico en su ADN, por lo que se está bastante seguro de que todos los Kaiju son de una misma especie.

No parece haber límite para la adaptabilidad, si la criatura crece en un clima frío, parecerá un gigante de hielo, si crece en una selva, parecerá un árbol gigante, si crece en el mar, puede dar origen a un pez monstruoso o un pulpo.

Una de las teorías más aceptadas es que los organismos originales son una especie de parásitos, que consumen al huésped y crecen usando su ADN como base, pero esa teoría choca con el hecho que han aparecido Kaijus casi compuestos exclusivamente de material inorgánico.

Al parecer, estas criaturas pueden adaptar su metabolismo para asimilar y agregar a su masa lo que sea, pero, una vez adaptados, han de permanecer fiel al mismo patrón de alimentación y comportamiento.

Con todo, los casos más espeluznantes son los denominados "infecciones parciales". Estas criaturas parecen ser un híbrido entre una forma de vida terrestre y el parásito K, dando como origen a espantosas mutaciones de toda clase y tamaño.

Al parecer, el huésped tiene una mínima posibilidad de hacer frente a la infección, y de mantener algo de sí mismo, no obstante, dado que nunca se ha visto el proceso de infección, ni se sabe como reproducirlo, es imposible realizar una conjetura plausible.

Nadie sabe qué pasaría si un ser humano fuese infestado de este modo.

Clases.

Si los clasificamos por época de aparición hay tres generaciones:

- Primera. Muy escasa y de comportamiento anómalo. El Gran G pertenece a ella.
- Segunda. De menor tamaño, muy activas y ansiosas por alimentarse. Pueden fagocitar cualquier materia orgánica e incluso piezas de alta tecnología. Pueden adaptarse a cualquier medio pero, una vez adaptadas, ya no cambian.
- Tercera. La más reciente. Se sabe que son el resultado de una mutación de Kaijus de segunda generación. Son inmensos y radicalmente destructivos.

Si los clasificamos por estructura fisiológica nos encontramos cuatro categorías:

- Puros. Se da en casos en el que el parásito, o lo que sea, ha asimilado completamente la materia orgánica. Son de aspecto baboso y con múltiples pseudópodos.
- Híbrido. Se da cuando el huésped rechaza parcialmente el cambio, dando origen a una criatura semejante al original, pero mucho mayor y deformada.
- Cibernética. Se da en los casos en el que el parásito se ha asociado a una fuente de energía artificial, como las baterías de un vehículo, dando como resultado a una mezcla entre máquina y monstruo.
- Excepciones. Los escasos Kaiju de primera Generación no parecen mostrar síntomas del parásito K. Parecen ser o bien formas muy evolucionadas del mismo, o criaturas que no tienen nada que ver con el parásito K.

Costumbres.

Instintivo, salvaje, brutal y muy violento.

Todos los Kaiju de Generación 2 y 3 descubiertos hasta la fecha solo han mostrado una preocupación básica: crecer y destruir. Como si llevaran gravado en su ADN la orden de destruir a la humanidad.

Las formas híbridas aún mantienen cierta consciencia animal, y han demostrado poseer un fuerte instinto de supervivencia, pero los elementos puros, solo saben causar desolación y destrucción a escala masiva, aunque eso les suponga su absoluta destrucción.

Lo que parece claro es que, sea lo que sea, el parásito K va anulando la conciencia del huésped original y lo transforma en una entidad de destrucción absoluta. Esta teoría explicaría también por que las criaturas no son tan violentas al principio, si no que van aumentando en agresividad a medida que crecen, es decir, a medida que son absorbidas por el parásito.

Claro que, sin muestras del parásito original, es imposible vaticinar si esta teoría es correcta o no.

Los Kaijus de Primera Generación son un caso completamente desconcertante. Tan pronto parecen furiosos y desatados, arrasando centrales de energía o aniquilando ejércitos, como parándose de repente y evitando aplastar a un crío de once años. Su comportamiento escapa a toda comprensión, y se aleja del instinto primario o destructivo de las otras generaciones.

CREACIÓN.

Lo primero.

Crearse un Kaiju es exactamente lo mismo que crearse cualquier otro personaje, solo varía el tamaño y los trasfondos disponibles.

No obstante, ten en cuenta que estas criaturas son uno de los pilares de este juego, por lo que conviene plantearse algunas preguntas antes de lanzarse a lo loco.

¿A qué animal se asemeja?

Instintivamente, cada vez que uno se imagina un monstruo tiende a coger formas familiares y deformarlas. Ya que los Kaiju tienen una base biológica terrestre, aprovecha esto y toma un animal real como base para definir el aspecto y pautas de la criatura.

¿Qué aspecto tiene?

Es bueno tener un dibujillo de la criatura antes de crear su ficha, fomenta la imaginación. Si no se te da bien dibujar hay miles de fan-arts de estos animalitos por Internet, amén de las cientos de películas del género.

Datos fisiológicos

Tamaño exacto, tipo de alimentación, horas de actividad, o cualquier otro dato que refleje la fisiología de la criatura.

No todo ha de quedar reflejado en los atributos y trasfondos, puedes incluir datos simplemente para currarte más la descripción.

Pautas de comportamiento.

Cada animales comporta de una forma determinada, y los Kaijus no tienen por qué ser diferentes.

Ante todo, escoge un comportamiento que permita montar una partida exactamente como tú quieras (si os va la investigación, no metas a un bicho que se pasa todo el día arrasando ciudades).

También recuerda que el comportamiento de la criatura puede dar las claves para destruirla.

La Escala.

La Escala es un trasfondo especial, muy útil para definir cosas grandes o poderosas.

Escala	Bono	Pena	Rango	PG	Ejemplo
-2	-5	+4	1/4	-80	Insectos
-1	-3	+2	1/2	-40	Lagartos
0	+0	+0	x1	+0	Humanos
1	+5	-2	x1	40	Moto, león, oso.
2	+10	-4	x2	80	Coche, jeep, toro.
3	+15	-6	x3	120	aeroplano, ambulancia, rinoceronte
4	+20	-8	x4	160	F-15, camión, elefante, mech ligero.
5	+25	-10	x5	200	Tanque, King Kong
6	+30	-12	x6	240	Ballena, Mech mediano.
7	+35	-14	x7	280	Dragón verde, trailer, autobús
8	+40	-16	x8	320	Ballena azul, Tren
9	+45	-18	x9	360	Dragón dorado, jet privado
10	+50	-20	x10	400	Submarino, cohete espacial
11	+55	-22	x11	440	Jumbo
12	+60	-24	x12	480	Acorazado
13	+65	-26	x13	520	Mech gigante, Godzilla
14	+70	-28	x14	560	Portaaviones
15	+75	-30	x15	600	Aeronave espacial
+ 1	+5 x nivel	-2 x N	x nivel	+40 x N	Carguero estelar,

El bono se suma a Fuerza y Constitución.

La pena se resta a Destreza, pero **solo** cuando enfrentemos a seres de distinto tamaño. Es decir, si un monstruo de Escala 14 se enfrenta a uno de Escala 13, no restes -28 y -26 respectivamente, solo resta -2 al ser de Escala 14.

El rango se aplica al alcance de cualquier ataque a distancia.

Trasfondos.

A parte de los dones, los ciber implantes o los trasfondos para vehículos (si así lo deseas), los Kaiju poseen ciertos trasfondos exclusivos

Garras o espinas. 2PG por nivel.

Unas garras o una serie de pinchos en cada extremidad o apéndice de la criatura.

Cada nivel adquirido confiere +1 al daño cuando se golpee con ellos.

Mandíbulas, picos y astas. 5PG por nivel.

Unas potentes mandíbulas con dientes, un pico afilado, o unos prominentes cuernos.

Cada nivel adquirido confiere un +3 al daño cuando se usa, sin embargo, la tirada de ataque sufre una pena de -1 por cada nivel adquirido.

Pinzas y Garfios. 3 PG por nivel.

Como la de los cangrejos o las mantis. Son armas primitivas que causan +2 al daño por nivel adquirido. También permiten una manipulación semi fina de objetos, pero con una pena de -1 por nivel adquirido.

Armadura natural. 2 PG por nivel.

Ya sea por escamas córneas, piel metálica, o densidad sobrenatural, la criatura posee una armadura corporal de [niveles] puntos. Esta armadura puede usarse para parar daño por heridas, y sumarse a la resistencia contra aturdimiento.

Se exige una descripción del tipo de armadura (hueso, escamas, metal orgánico, etc.).

Brazos secundarios. 4 PG por par.

Un par de brazos completamente funcionales, pero que no sirven para una manipulación fina de objetos. Crear un órgano vestigial, con escaso funcionamiento, cuesta 1 PG. Crear un par de brazos ambidiestros cuesta 6 PG.

Tentáculos. 4 PG por par.

Los tentáculos son más flexibles y finos que un brazo, pero no sirven para una manipulación fina de objetos. El daño que puede realizar un tentáculo es el mismo que un puñetazo. Si lo que quieres es crear una serie de pequeños pseudópodos, sin valor ofensivo, cuesta solo 1 PG por unidad.

Cada par puede usarse simultáneamente sin pena por acción múltiple.

Cola poderosa. 3 PG por nivel.

La raza posee una cola grande y fuerte que hace +3 puntos de daño por nivel. El daño es contundente, a menos que posea púas o espinas. Usar la cola no cuenta como acción adicional.

Reptar. -2 PG

La criatura reptar como las serpientes, su movimiento terrestre se divide entre dos.

Regeneración. 10 PG por nivel.

Por cada nivel de esta habilidad, la criatura regenerará al día un Kg. de materia perdida, ya sea de un brazo, pierna, costado, órgano vital, etc. También recuperará un PV por nivel y turno de descanso.

Camuflaje. 2 PG por nivel.

Por cada nivel de esta opción, se gana un punto extra en ocultarse. Si el camuflaje no cambia con el ambiente, solo es válido para el ambiente natural de la criatura, costará 1 PG por nivel.

Curación rápida. 10 ó 20 PG.

La criatura es capaz de regenerar tantos puntos de salud al día como su valor en CON. Cuesta 10 PG. Con 20 PG, la curación es por minuto.

Ácido molecular. 1 PG por nivel.

La sangre de la criatura es corrosiva. Cada nivel adquirido en este trasfondo suma +1 al daño por corrosión cuando la criatura sangra.

La sangre "ataca" mediante una triada de Fuerza + nivel de corrosión. La Fuerza será igual al daño provocado a la criatura (cuanto más daño se le haga, más sangra y, por tanto, mayor será el efecto corrosivo).

Bicéfalo. 6PG.

La criatura posee un cuello y cabeza adicional. Esto le permite mirar para dos lugares a la vez o morder con cada mandíbula sin que eso le suponga penalización por acción doble.

Adquirir más veces este trasfondo convierte a la criatura en tricéfalo, tetracéfalo, pentacéfalo, hexacéfalo, etc.

Ataque energético 2PG por nivel.

Ya sea un aliento radiactivo, un grito sónico, rayos eléctricos por las manos, o energía solar por los ojos, la criatura es capaz de lanzar un potente ataque de energía a distancia.

La tirada de combate suele ser FUE + puntería en caso de un aliento devastador y PER + puntería si se trata de un rayo fino y centrado. Causa tantos puntos de daño como nivel se tenga en el poder.

Este poder consume tanto aguante como nivel en el atributo empleado. Aunque se puede optar por usar un nivel inferior voluntariamente para agotarse menos.



Animal marino.12 PG.

La criatura vive en el agua, y puede respirar debajo de ella. Puede desplazarse de forma natural en el agua.

Sangre con Clorofila. -2 PG.

La clorofila permite transformar materia inorgánica en alimento usando energía solar.

Secreciones. 1 PG por nivel.

La tela de una araña o la saliva de una avispa son ejemplos válidos. La secreción tiene Niveles puntos de armadura. Cada secreción otorga 10 PDE por punto de aturdimiento que se invierta en la construcción.

Sangre fría. -2 PG

Los seres con sangre fría no poseen temperatura corporal propia, si no que fluctúa con la del medio ambiente. Esto hace que su actividad y Destreza sea menor o mayor a determinadas temperaturas.

Temperatura ambiental	DES y FUE
0-10C	-5
11-20C	-3
20-25	-1
25-35 C	+0
36-40 C	+1
41-45 C	-3
+10/-10 adicionales	-1 adicional

Sonar 3. PG

El sonido rebota en los objetos. Con esta habilidad, la criatura puede interpretar dichos rebotes para guiarse perfectamente e la más absoluta oscuridad. Se ha de especificar si el sonar es para entornos subacuáticos o para entornos con aire (para ambos entornos cuesta el doble). No es válido en el espacio (el sonido no se propaga en el vacío), y poco eficaz en entornos con sonidos ultrasónicos (-3 en percepción).

Sensor Electromagnético. 2 PG.

Permite percibir campos e interferencias electromagnéticas. Usarlo en la navegación, como hacen las aves, cuesta un PG extra.

Percepción de 360º. 1 PG por sentido.

Uno de los sentidos de la criatura abarca un círculo de 360º. Los sentidos del oído y el olfato no cuestan.

4 patas. Cuadrúpedo. 3 PG +1 por par extra.

Al igual que los caballos la criatura posee cuatro patas. Multiplica por 2 su velocidad de desplazamiento. Cada par adicional suma +1 a la tirada de desplazamiento por tierra.

Radar 4. PG

Similar al sonar, pero usando ondas electromagnéticas en lugar de sonido. No es factible en entornos subacuáticos.

Órgano especial. 1PG por nivel.

Cualquier órgano o implante exótico que se te ocurra. Suma un +1 a un tipo concreto de tirada y solo a uno.

Por ejemplo, unas aletas de nivel 10 suman +10 a las tiradas de natación, y una docena de ojos suman +12 en alerta.

Glándulas venenosas.

Colocadas en la piel, en los colmillos, en las espinas o en las garras, afectan a cualquier víctima que toque la zona donde se encuentren.

Una glándula con veneno cuesta 2PG por nivel que posea el veneno.

Luego, si quieres, puedes añadir extras:

Opciones	Efecto	PG
Ácido	La glándula segrega un ácido en vez de veneno. Los antidotos son inútiles. La potencia del ácido, y su daño, disminuirá en 1 por turno hasta disiparse.	+5
Paralizante	Dura 1d6 turnos por nivel poseído.	+2
Instantáneo	El veneno actuará en turnos, en vez de en minutos	+2
Arrojadizo	Puede ser lanzado a FUE metros	+2
Alucinógeno	Causa ilusiones en vez de daño.	+1
Aturdidor	Daño contundente.	/2

Volador completo. 5 PG.

La raza tiene alas, con las que puede volar, la raza puede volar a una altitud máxima de 1000m.

Con dos PG mas gastados se puede mantener en el aire con una gran facilidad, es más, puede despegar sin carrerilla ni viento. Las razas voladoras tienen una nueva habilidad natural, que define el movimiento aéreo. Se llama volar y tiene base 3. Su movimiento al volar es $vuelox50kph$.

Debilidades.

Las debilidades o vulnerabilidades son flaquezas especiales de una especie, causadas por su ambiente de evolución. Por ejemplo nosotros somos vulnerables ante los rayos infrarrojos, pero una especie que nazca en un mundo sin Ozono puede ser invulnerable a estos rayos.

La cantidad de vulnerabilidades son incalculables, por eso mismo vamos a poner un sistema para diseñar flaquezas vosotros mismos.

Las tres cosas que debes elegir para hacer una vulnerabilidad, son como de común es la fuente, cuánto daño hace y de que clase es el daño que hace, es decir letal o contundente.

Frecuencia	Valor	Ejemplo
Muy raro	+1	Materia exótica
Raro	+2	Química exótica
Inusual	+3	Radiación
Común	+4	Metal
Muy común	+5	Agua

Intensidad	Valor	Daño
Débil	+1	2
Fuerte	+2	4
Severo	+4	8
Extremo	+6	10
Mortal	+8	12

Tipo de daño	Valor
Contundente	/2
Daño letal	/1

Ojos pendulares. 1 PG

Es muy útil para espiar, la raza posee unos ojos que pueden salirse de sus cuencas hasta 30 centímetros como los de un cangrejo, de esta manera se puede por ejemplo mirar detrás de las esquinas.

Inmunidades.

Las inmunidades son lo opuesto a lo anterior. Hacen invulnerable a una raza de ciertas cosas que normalmente hacen daño, así por ejemplo una raza invulnerable al acero, no sufriría daño al ser atacado por este material. A opción, se pueden invertir tan solo la mitad de puntos, pero tan solo defienden ante el daño contundente.



Ejemplos de inmunidades	PG
La especie es invulnerable a un tipo de enfermedades	2
Todas las enfermedades La especie es totalmente invulnerable ante todas las enfermedades, su sistema inmunitario es perfecto.	10
La especie es muy resistente ante los ácidos, en teoría podrían nadar en un mar de ácido, sin sufrir daño.	8
Inmunidad a los venenos: Inmune a toda clase de droga o veneno.	10
Fuego. Se es inmune a la oxidación, por lo que no puede arder. Sin embargo no es invulnerable a temperaturas extremadas (más de 200 grados).	10
Temperaturas elevadas. El calor no puede afectarle. Sin embargo, no se es inmune a la oxidación, por lo que puede arder	10
Temperaturas glaciales. Se es inmune al frío. No puede congelarse, ni sufrir hipotermia, pero puede caer inconsciente si es atrapada en el hielo	10
La electricidad no hace ni cosquillas a la especie, puede ser por varios motivos, por su composición química, o por su fluido corporal por ejemplo.	6
Un material en concreto. Se es inmune a todos los ataques realizados con este material. Aplicable a toda clase de sustancias materiales.	25
Todos los ataques materiales	50
Ondas mecánicas, como por ejemplo el sonido. Se refiere a todas ondas que necesitan materia para propagarse.	15
Radiaciones. Las radiaciones son por ejemplo, la luz, las ondas de radio, las microondas, y el resto del espectro electromagnético.	30
Otra energía. Otro tipo de energía, como por ejemplo la nuclear.	30

PARASITISMO.

Parasitismo es un talento exclusivo para los personajes que hayan sido infectados por las esporas de los Kaijus.

La infección es tratada como una enfermedad mental de nivel 25. Cada fallo en la tirada (diaria) supone la pérdida de un punto de razón. Cuando la víctima pierda todo su raciocinio, quedará completamente asimilada por el parásito, perderá toda su inteligencia y habilidad, y pasará a ser controlado por el máster.

No hay posibilidad de una resistencia física, el mero contacto de la piel con una de esas malditas esporas garantiza la infección. Solo la fuerza de voluntad del personaje puede retrasar el inevitable final.

Nada más infectarse, el PJ gana la característica derivada Infección. Dependiendo de la evolución de dicha característica, el personaje se verá forzado a adquirir niveles en las habilidades de Reestructuración y Asimilación.

Infección.

Este atributo derivado refleja el incremento del parásito dentro del organismo. Más que una enfermedad física, se trata de una manipulación mental, ya que a conciencia del individuo va diluyéndose a medida que su cuerpo se transforma.

Inicialmente, su valor es de 20 – puntos de humanidad del personaje (mínimo 1). Por cada tres puntos de razón perdidos (a causa del parásito, o por cualquier otro motivo), se incrementa un nivel.

En caso de que el parásito infecte a una máquina, el índice de infección se calculará como 20 - Nivel en la estructura de la máquina. Cada día tira 1d10, si el valor es 6 o menor, el índice de infección aumentará un nivel.

Se puede gastar un punto de protagonismo para reducir en uno el nivel de infección. Pero es preciso que el jugador describa la escena de cómo su personaje logra dominar la infección, y que motivos tiene para no rendirse y seguir luchando.

Echadle imaginación, o copiar alguna escena de algún anime famoso ^^.

La infección tiene estos niveles:

- Nivel 1. Empieza la infección. Se gana las habilidades de Reestructuración y Asimilación a nivel 1. La infección es aún indetectable. Ni siquiera por los más modernos métodos científicos.
- Nivel 3. Los cambios internos se acentúan. Por cada nivel en infección superior a 2, el PJ regenera un PV a la hora. Su defensa contundente pasa a denominarse Defensa, y protege ante toda clase de daños. Un análisis somero detectará la infección en el organismo.
- Nivel 5. Los cambios se hacen evidentes a simple vista. La piel del PJ empieza a cambiar de color y reformarse. La mayoría de los individuos son controlados por el parásito a este nivel. El personaje pierde toda noción de dolor o miedo. Cualquier tirada de intrusión o curación mental tiene una dificultad añadida de 5 puntos.
- Nivel 7. Habría que tener una voluntad sobre humana para llegar a este nivel, y aún así conservar algo de razón. El aspecto del PJ es completamente infrahumano. Solo podrá realizar tareas de Inteligencia o Habilidad si aún le queda algo de razón.
- Nivel 9. A este nivel el personaje es completamente dominado por el parásito K y pasa a estar bajo el control del máster. Si por alguna razón aún le quedase algo de razón, la perderá completamente pero, en tal caso, ganaría un bono a su inteligencia igual a dicho valor, convirtiéndose en una autentica rareza: un Kaiju inteligente. Aunque no se conoce caso alguno, se supone que un ser así podría suponer la mayor amenaza posible para la humanidad.

Reestructuración.

Reestructuración representa el cambio físico externo que sufre el personaje a causa de la infección. Es obligatorio tener lo más parejo posible los niveles de Reestructuración e Infección. Es decir, si tengo infección a nivel 4, deberé gastar toda la experiencia que gane hasta tener Reestructuración a nivel 4.

A medida que se ganen niveles en esta habilidad, se irá acumulando un bonificador en las tiradas de intimidar y un penalizador igual en las demás tiradas sociales.

No es posible tener un nivel en Reestructuración por encima del nivel de Infección del personaje.

- Nivel 1. Apéndices extras. Por cada nuevo se nivel adquiere uno de estos cambios:

Cambio	Efecto	Nivel requerido
Garras o espinas	+1 al daño por zarpazo cada vez que lo escojas	1
Mandíbulas	Daño+3 por mordisco y -1 a la tirada cada vez que lo escojas	3
Pseudópodos	Un par de tentáculos extras, que otorgan una acción gratis	1
Brazos	Como tentáculos, pero permiten la manipulación de objetos	3
Patas	+1 en Destreza cada vez que lo escojas.	3
Cuellos y cabezas	+1 en vitalidad y una acción extra cada vez que lo escojas.	5
Tegumentos	+2 en Armadura cada vez que sea escogido	5
Órganos extras	Un órgano especial que otorga +3 en cierto tipo de tiradas.	3
Inmunidades	La criatura se vuelve resistente a un tipo concreto de energía	7

Los cambios pueden escogerse una y otra vez a placer, siempre que el nivel de reestructuración cumpla el mínimo pedido. A parte, también se pueden invertir 5PX para escoger otro nuevo cambio sin necesidad de que suba el nivel de infección.

- Nivel 3. Motor biológico. El parásito puede alimentarse de cualquier sustancia orgánica (por lo que un vehículo infectado ya no necesitará de combustible). Por cada nuevo nivel adquirido, se gana un bono en las tiradas relacionadas con agilidad y vigor.

- Nivel 5. Estructura ósea reforzada. Los huesos y tegumentos del personaje se endurecen y deforman. Por cada nivel en infección superior a 4, el PJ gana un nivel en Fuerza y Constitución.

- Nivel 7. Impregnación de esporas. El personaje podrá infectar con esporas a otros individuos. Los individuos infectados se transformarán en seres igual que él, y le tomarán como el líder del grupo.

- Nivel 9. Reconfiguración celular. Todos los atributos físicos del personaje suben cinco niveles.

Asimilación.

Asimilación representa el cambio sensorial y neuronal que sufre el personaje a causa de la infección.

A medida que se ganen niveles en esta habilidad, se irá acumulando un bonificador en las tiradas de Coraje y Alerta, siempre que no se use en tiradas para controlar la influencia del parásito.

No es posible tener un nivel en Asimilación por encima del nivel de Infección del personaje.

- Nivel 1. Sentidos agudos. El olfato, vista y oído del personaje se afinan hasta límites insospechados, permitiéndole ver en la oscuridad, oír la caída de un alfiler, o seguir el rastro como el mejor sabueso. A nivel de reglas, se gana un +5 en las tiradas de alerta.

- Nivel 3. Reflejos mejorados. La Destreza y Percepción del PJ sube un nivel por cada dos niveles obtenidos en Asimilación.

- Nivel 5. Mentalidad de colmena. El personaje podrá escuchar el pensamiento de cualquier parásito situado a un kilómetro a la redonda.

Por cada nuevo nivel en Asimilación, esta distancia se duplica.

- Nivel 7. Feromonas. El personaje podrá comunicarse mediante señales químicas, sin necesidad de transmitir ningún sonido. La ventaja de este sistema es que el olor se mantiene durante una escena completa, por lo que si se consigue intimidar o persuadir a alguien, este permanecerá en dicho estado todo el rato, narcotizado a causa de esta sustancia.

- Nivel 9. Control empático. El personaje se convierte en un líder de colmena. Sus órdenes y deseos serán escuchados sin rechistar por los demás seres infectados de la zona.

¿Infectados como personajes?

Los individuos infectados son altamente codiciados por la organización Ghering. No solo por su alto valor como especímenes científicos, sino también por sus especiales facultades en combate.

Una de las principales cualidades del parásito K es su asombrosa capacidad para asimilar tanto materia orgánica como inorgánica. Las máquinas infectadas con este parásito han demostrado comportamientos asombrosos, propios de seres vivos, como son el instinto de supervivencia, la capacidad de regenerarse, o la habilidad de comunicarse con otros seres de su misma raza.

Esto hace que un humano infectado pueda llegar a pilotar un vehículo infectado, alcanzando una compenetración inigualable por ningún otro piloto (MV +3 por cada nivel de infección, escogiendo siempre la menor entre la del vehículo y la del personaje). A este fenómeno se le ha llamado Sincronización Parasitaria.

La Sincronización además ha demostrado un nuevo y sorprendente hecho. Los parásitos de los vehículos infectados han demostrado ser capaces de copiar las cualidades especiales de los parásitos de los pilotos. Esto quiere decir que, usando al parásito K como vínculo, pilotos con cualidades especiales han podido recrear esas mismas cualidades en sus vehículos.

De este modo se han logrado algunos "ejemplares" sorprendentes, como aeronaves con campos de fuerza psíquicas, o mechs capaces de realizar técnicas de artes marciales, creando lo que se conoce como unidades E.V.A.S. (Enforce Vehicles Autonomic Sincronizations, Fuerzas de vehículos con autonomía sincronizada).

Lo malo es que el parásito va asimilando paulatinamente al piloto y la máquina, y no se conoce cura alguna. Solo personajes con una inmensa Voluntad pueden controlar al parásito y usarlo en defensa de la humanidad.

Esto, a su vez, ofrece todo un abanico de nuevas posibilidades.

Dado el poder casi infinito que pueden llegar a adquirir los Kaijus, tal vez la única esperanza de la humanidad esté en este tipo de personajes.

Un personaje infectado puede ser muy interesante de llevar. Siempre a medio camino entre el papel de héroe y el de monstruo. Muy poderoso en combate, pero siempre con la incertidumbre de no saber cuándo enloquecerá y traicionará al resto de personajes.

No hay cura conocida para los pilotos infectados (o bien a Ghering no le interesa suministrarla), pero existe un suero (Elemento X) que estabiliza la condición del personaje (una dosis suma +15 a una tirada para resistir la infección). Claro que esto convierte al personaje en poco más que un esclavo de Ghering.



MECHS.

Empezaremos con mostrar cómo se crean vehículos en C-System, luego se mencionarán las particularidades propias de los Mechs.

CREACIÓN DE VEHÍCULOS.

Crear vehículos es igual que crear PJ, es decir, repartiendo puntos entre trasfondos y características.

Lo primero a al hora de crear un vehículo, es definir su tamaño. Todos comienzan a cero, siendo Fortaleza el único indispensable.

Características principales

Escala (ESC). El tamaño del vehículo. La escala es idéntica para vehículos como para seres orgánicos.

Escala	Bono	Pena	Rango	PG	Ejemplo
-2	-5	+4	1/4	-80	Insectos
-1	-3	+2	1/2	-40	Lagartos
0	+0	+0	x1	+0	Humanos
1	+5	-2	x1	40	Moto, león, oso.
2	+10	-4	x2	80	Coche, jeep, toro.
3	+15	-6	x3	120	aeroplano, ambulancia, rinoceronte
4	+20	-8	x4	160	F-15, camión, elefante, mech ligero.
5	+25	-10	x5	200	Tanque, King Kong
6	+30	-12	x6	240	Ballena, Mech mediano.
7	+35	-14	x7	280	Dragón verde, trailer, autobús
8	+40	-16	x8	320	Ballena azul, Tren
9	+45	-18	x9	360	Dragón dorado, jet privado
10	+50	-20	x10	400	Submarino, cohete espacial
11	+55	-22	x11	440	Jumbo
12	+60	-24	x12	480	Acorazado
13	+65	-26	x13	520	Mech gigante, Godzilla
14	+70	-28	x14	560	Portaaviones
15	+75	-30	x15	600	Crucero espacial

Movimiento [MOV]. Coste: 5PG por nivel.

El equivalente a Destreza en una máquina. Mide la capacidad que tiene el vehículo de desplazarse.

Fortaleza [F]. Coste: 5PG por nivel.

Mide la robustez de una máquina. Sustituye a Fuerza y Constitución en un vehículo. Por cada 5 puntos de F se pierden 2 de MV y MOV.

Sensores (SEN). Coste: 5PG por nivel.

Sustituye la Percepción del piloto cuando use armas montadas, haciendo que no sea necesario un piloto para manejar el arma. Los sensores, además, otorgan un alcance de 500 metros por nivel, por lo que los penalizadores por distancia no son aplicables dentro de dicho rango.

Automatización (AUTO). Coste: 5PG por nivel.

Sería el sistema de navegación automático o la inteligencia artificial de la máquina. Sustituye a la Habilidad y a la Inteligencia del piloto cuando se maneje el vehículo, es decir, el vehículo se conduce a si mismo.

Características derivadas.

Maniobrabilidad [MV]: La capacidad de reacción de la máquina. Si el vehículo no tiene automatización se suma a las tiradas de pilotaje; si tiene automatización, se sumará al Movimiento.

Dependiendo del tamaño, el peso y las mejoras implantadas, este valor variará. A mayor tamaño, más difícil de pilotar.

La MV puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional. Cada 5 puntos de Fortaleza se resta uno de MV

PDE: Puntos de daño estructural. La vitalidad de una máquina. Se calcula como Fortaleza x2, x5 si se trata de un vehículo muy importante.

Energía [ENV]: Fuente de alimentación, baterías, depósito de gasolina, o cualquier otra cosa que el vehículo use como fuente de combustible. Varía según el depósito.

Todo vehículo consume aproximadamente una unidad de combustible por nivel de estructura cada 10 minutos de autonomía, el doble si funciona a pleno rendimiento (carreras, batallas).

Algunos trasfondos también consumen ENV.

Trasfondos.

Los vehículos, igual que los personajes, cuentan con una serie de trasfondos opcionales que nos permiten personalizarlos.

Estos trasfondos también van por niveles, y se límite no puede rebasar la regla de la X impuesta.

Depósito. Coste: 1PG por nivel de estructura.

Cada vez que se adquiera este trasfondo el vehículo contará con diez unidades de combustible adicionales de reserva.

Diez unidades de combustible equivalen, aproximadamente, a un litro de gasolina, a una potente batería eléctrica, o a un panel solar de moderado tamaño.

A causa del peso, se pierde 1 nivel de MV y de MOV por cada 5 niveles de depósito.

Con fines descriptivos, es necesario especificar el tipo de combustible o energía que consume el vehículo.

Toma. Coste: 1PG por nivel de estructura.

El vehículo cuenta con una toma de energía, que, conectada a un generador de corriente, permite al vehículo permanecer activo indefinidamente mientras esté conectado.

Cada vez que se adquiere este trasfondo, el cable de corriente se alarga 200m.

El tamaño del generador de energía es equiparable al del vehículo, y tiene un valor en blindaje y PDE igual a la mitad del vehículo al que suministra energía.

Células. Coste: 2PG por nivel de estructura.

Células fotovoltaicas que recargan las unidades de energía del vehículo mediante la energía solar.

Cada vez que se adquiera este trasfondo el vehículo contará con diez unidades de combustible adicionales de reserva.

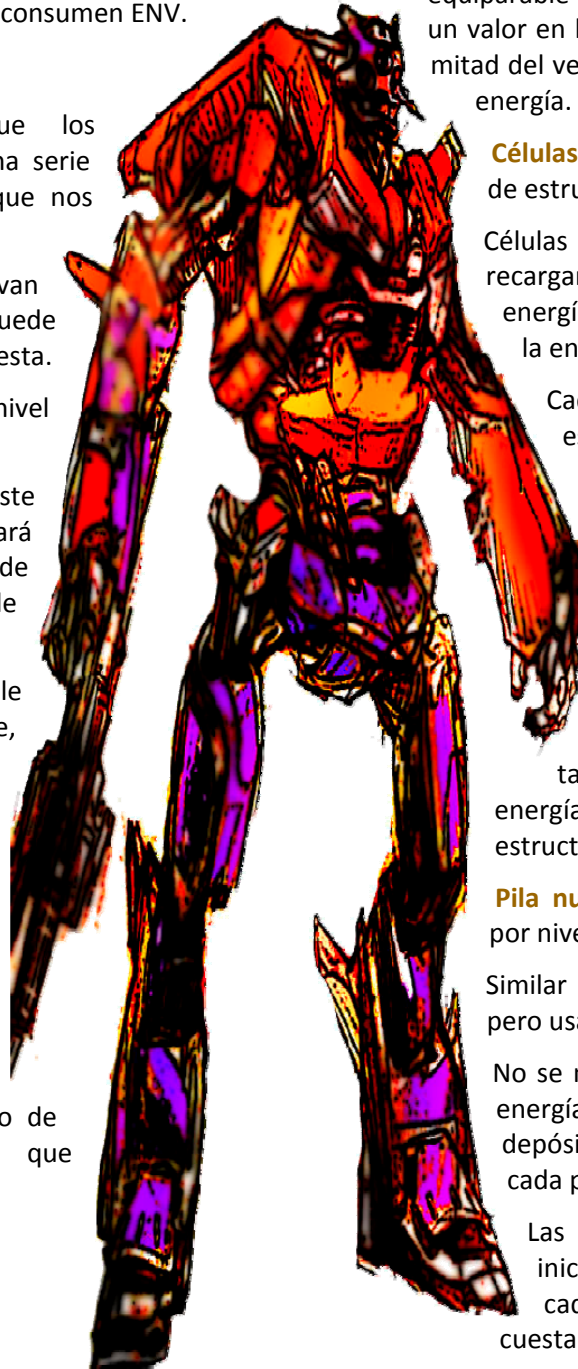
Por cada minuto de exposición solar, el vehículo recupera tantas unidades de energía como valor en estructura se posea.

Pila nuclear. Coste: 4 ó 6 PG por nivel de STR.

Similar al trasfondo Células, pero usando la energía nuclear.

No se necesita la presencia de energía solar, solo rellenar el depósito de Uranio o Plutonio cada pocas décadas.

Las pilas de Hidrógeno inician la regeneración cada 30 segundos, pero cuestan 6PG por nivel.



Infección orgánica. Coste: 2 PG por nivel de estructura.

El vehículo cuenta con una parte de materia orgánica entremezclada con sus sistemas. Esto le confiere la capacidad de curarse sus heridas como un ser vivo, además de tener acceso a cualquier trasfondo disponible para las criaturas del juego.

Cualquier piloto con las cualidades sobrenaturales adecuadas podrá canalizar sus poderes y usarlos a través del vehículo. Para ello, aplica las modificaciones propias de la Estructura a la tirada que se use para representar dicho súper poder.

Por ejemplo, si queremos usar unas cuchillas de energía en nuestro Mech de estructura 5, nuestra tirada de Fuerza + psiónica tendrá una pena de -10, pero el daño del ataque sufrirá un bono de +25.

Estilo (EST). Coste: 5PG por nivel.

Lo chulo que es nuestro vehículo. Sirve de bono al Carisma cuando se pilote.

Artrópodo. Coste: 15PG, +5PG por par de patas adicionales.

El vehículo posee varios pares de piernas. Cada par de piernas extras sube en 10 km/h la velocidad y suma 5 PG al coste (4 piernas = 30 PG y 16 km/h). Su velocidad aumenta en 10km/h por cada MOV y par de patas extra.

Deslizante. Coste: -5PG.

El Vehículo puede deslizarse por superficies sólidas, como un trineo.. Su velocidad pasa a ser de 6km/h por cada MOV.

Bípedo. Coste: 15 PG.

El vehículo posee piernas antropomorfas para desplazarse. Esto le confiere la capacidad de sortear obstáculos que un vehículo de ruedas no puede, pero lo hace más lento. Su velocidad pasa a ser de 6km/h por cada MOV.

Ruedas. Coste: 0PG.

El método de desplazamiento por defecto. Su velocidad pasa a ser de 10km/h por cada MOV.

Flotante. Coste: 12 PG.

El Vehículo viaja principalmente por encima del agua o cualquier otro líquido, como los barcos. Su velocidad pasa a ser de 9 km/h (5 nudos) por cada MOV.

Motor de reacción. Coste: 40 PG.

El vehículo posee una propulsión aérea de gran potencia. Como mínimo, este tipo de vehículos alcanzan la velocidad del sonido. Los cazas de combate y los cohetes espaciales son un ejemplo. Su velocidad pasa a ser de 0,5 mach (velocidad del sonido) por cada MOV.

Rotores. Coste: 15.

El Vehículo puede volar, pero requiere unas aspas colocadas en los motores. Un ejemplo son los helicópteros y las antiguas avionetas con hélices. Su velocidad pasa a ser de 20 km/h por cada MOV.

Subterráneo. Coste: 25.

El Vehículo viaja principalmente por debajo de tierra u otro material sólido. Su velocidad pasa a ser de 6 km/h por cada MOV.

Sumergible. Coste: 20.

El Vehículo viaja principalmente por debajo del agua o cualquier otro líquido, como los submarinos. Su velocidad pasa a ser de 9 km/h (5 nudos) por cada MOV.

Turbinas. Coste: 20 PG.

El Vehículo alcanza notables velocidades gracias a la propulsión que consiguen con sus motores. Su velocidad pasa a ser de 80km/h por cada MOV.

Viaje espacial. Coste: 50 PG.

La máquina puede saltar al hiperespacio y viajar por la galaxia. Este sistema de movimiento no funciona a corta distancia. Su velocidad será de 0,1 año luz por cada MOV.

Armamento. Coste: 1PG por nivel.

Sustituye a la habilidad de Lucha del piloto cuando maneja armas blancas en el vehículo.

Aerodinámica. Coste: 1PG por nivel.

Se suma a la MV y al MOV en las tiradas relacionadas con la velocidad.

Computadora. Coste: 1PG por nivel.

La base de datos de la máquina. Sirve como bonificación a las habilidades de Educación y Sistemas del piloto.

Motor. Coste: 1PG por nivel.

La potencia de la máquina. Se suma a Fortaleza en las tiradas de empuje, colisión, y carga de peso.

Radar. Coste: 1PG por nivel.

Se suman a Percepción o a los Sensores de la máquina en las tiradas de rastreo y búsqueda.

Sistemas. Coste: 1PG por nivel.

Se suman a los Sensores de la máquina o al Percepción del piloto en las tiradas de puntería y disparo.

Seguridad. Coste: 1PG por nivel.

Se suma a la AUTO y a SEN en tiradas de vigilancia y sistemas de seguridad.

Sincronización. Coste: 1PG por nivel.

La relación entre piloto y máquina. Se suma a la MV para medir la iniciativa en las maniobras y la capacidad de reacción de la máquina.

Vuelo espacial. Coste: 1PG por nivel.

Se suma a la MV y al MOV en las tiradas relacionadas con la velocidad (en el vacío espacial). Requiere tener Viaje espacial.

Apéndice. Coste: 3 PG.

Colas, tentáculos, brazos mecánicos y otras cosas similares.

Blindaje. Coste: 2 PG por punto de blindaje.

Lo difícil que es dañar al vehículo. Equivale a la armadura en un vehículo. Inicialmente es igual a cero, pero puede ser mejorado mediante un punto por PG invertido.

Por cada 5 puntos de blindaje resta dos puntos en MV y otros dos de MOV.

Despegue vertical. Coste: 5 PG.

Solo para vehículos aéreos. Permite despegar de forma vertical.

Estancias y cabinas. Coste: 1 PG por unidad.

Cocinas, dormitorios, cabinas de piloto y demás estancias. También puede ser un laboratorio para una determinada ciencia o un puesto de control para los pilotos. El tamaño aproximado es de unos 4 metros cuadrados (2 x 2) por nivel de estructura; para duplicar el espacio hay que duplicar el coste.

Si la estancia está presurizada, cuesta dos PG en lugar de uno.

Reducción de escala. Coste: 20PG

Reduce la escala de un objeto un nivel, pero sin disminuir sus propiedades. Es decir, hace al objeto más compacto.

Las bonificaciones se mantienen. Pero el peso y las penalizaciones empleadas serán la de la escala reducida.

Extras especiales. Coste: 5 PG por opción.

Añade guías por láser, sensores (térmicos, ópticos, electrónicos, etc.) o contramedidas al vehículo.

Manos. Coste: 2 PG.

Acoplable a una extremidad. Permite sujetar objetos y manipular objetos.

Pinzas y garras. Coste: 2 PG por nivel.

No compatible con la mano. Causan +1 al daño cuando se golpea con ellas por nivel escogido.

Mandíbulas y picos. Coste: 5PG por nivel.

Similares a los de una bestia. Causan +3 al daño por nivel escogido, pero también otorgan una pena de -1 a la tirada por cada nivel añadido.

Sistema presurizado. Coste: 8 PG.

Obligatorio para viajes a grandes profundidades o al espacio exterior.

Sistema de escape. Coste: 1 PG.

Salida de emergencia por la cual el PJ puede escapar si el vehículo es destruido.

Residencia a la presión. Coste: 5 PG x nivel.

Por cada nivel, el vehículo aguantará una presión de 1 km de profundidad bajo agua (o 100 metros bajo tierra).

Resistencia al calor. Coste: 3 PG x nivel.

Por cada punto de nivel, el vehículo aguantará 500º centígrados.

Transformación. Coste: 20 PG.

Mejora que permite al vehículo transformarse en otro. Esta nueva forma se representa recreando una ficha de nuevo. Si la transformación cuesta más PG, habrá que pagarlos a parte.

Soporte auxiliar.

Coste: 20.

Sistema de energía de emergencia. Permite manejar al vehículo en caso de que falle el suministro principal,

otorgando el 50% de los PDE y de la ENV, pero reduciendo al 50% todas las habilidades y atributos del vehículo.

Sistemas estancos. Coste: 4.

Para evitar que el agua entre dentro del vehículo. Necesario para vehículos submarinos.

Sistemas de diagnóstico. Coste: 1x nivel.

Sensores de diagnóstico y apoyo en la reparación. Cada nivel ofrece un bono de +1 en las tiradas de reparación y localización de averías.

Motor Híper-espacial.

Coste: 20PG.

Similar al motor espacial, pero más barato y potente. Permite abrir un agujero en el continuo espacio-tiempo (hiperespacio) y "atajar" camino. Como resultado permite a un vehículo llegar a su destino mucho más rápido de lo que la misma luz podría hacerlo.

Este trasfondo solo está disponible para las civilizaciones más avanzadas. Por cada nivel en MOV el vehículo se desplaza un año luz.

Cabina expuesta.

Coste: -20PG

La cabina del piloto puede ser

alcanzada por un ataque si se apunta detenidamente (-6 en la tirada, o más si el DJ lo cree oportuno).

Estructura ligera. Coste: -5PG por nivel.

El vehículo posee un armazón más ligero, pero a su vez más frágil. Por cada nivel adquirido se descuentan 5 PDE del vehículo.



LOS MECHS.

Que son.

Los Mechas o Mehc son los clásicos robots gigantes, que se ven en series como Gundam y Mazinger Z, o en videojuegos como MechWarrior.

En este juego, representan la principal herramienta en la desigual lucha contra los Kaijus, y la única esperanza de la humanidad para salvarse.

Los Mechs siempre tienen una forma, más o menos, antropomórfica, con brazos, piernas y cabeza, aunque también pueden existir modelos con formas animales.

La principal diferencia con otros vehículos es su capacidad de movimiento antropomórfico y los diversos brazos y apéndices que hacen gala, lo cual les confiere una capacidad ofensiva y de movimiento difícilmente equiparable con el resto de vehículos.

Si a esto le añadimos una tecnología increíble que les confiere cierta capacidad para "saltarse" algunas leyes de la física moderna, nos encontramos que los Mechs son las máquinas de combate más perfectas y eficaces de todos los Animes y Mangas

Diferencias.

Técnicamente, un mech no difiere demasiado de una grúa o de cualquier máquina que lleve pistones e hidráulicos.

La presión hace que los hidráulicos se muevan, y estos a su vez mueven las extremidades. Poseen motores de bombeo y diversas computadoras que ayudan a calcular el movimiento y mantener el equilibrio.

A decir verdad, solo hay tres componentes que los diferencian de un vehículo corriente:

- El sistema de control neuronal (NCS). Mediante un casco y diversos sensores neuronales, se conecta la computadora de abordaje con el cerebro del piloto. Esto hace que el piloto sea capaz, dentro de unos límites, que el piloto identifique los movimientos del mech como los suyos propios, haciendo que el pilotar un Mech no sea mucho más difícil que pilotar cualquier otro vehículo moderno. Lo malo, es que este sistema no funciona con vehículos que no puedan emular movimientos humanos (es decir, todos los que no sean Mechs).

- Esqueleto hidráulico interno antropomórfico. A diferencia de otras máquinas, los hidráulicos van "por dentro" y rara vez se dejan ver. Esto hace que se puedan colocar pesados blindajes y carcasas protectoras, que hacen mucho más resistentes al Mech que otros vehículos. El nivel de perfeccionamiento es tal que en ciertos modelos parece que son copias mecánicas de músculos y articulaciones humanas.

- El motor de bombeo múltiple (Núcleo BM). Confiere mayor potencia a toda la maquinaria hidráulica, haciendo posible que estas enormes masas de metal puedan moverse con cierta velocidad e incluso llegar a combatir con una gran soltura. Los núcleos BM son muy similares en todos los Mechs, y solo difieren en su tamaño y en el tipo de combustible que usan para funcionar. Al parecer, el núcleo BM está íntimamente relacionado con el esqueleto hidráulico antropomórfico, y no es posible aplicar esta ciencia a otras clases de vehículos.

El origen de esta tecnología es un misterio. Está claro que la ciencia mundana no puede dar explicación a estos sistemas tan avanzados, debido a ello, es muy plausible que estos avances tecnológicos sean fruto de tecnología alienígena o los restos de alguna civilización ancestral ya extinta.

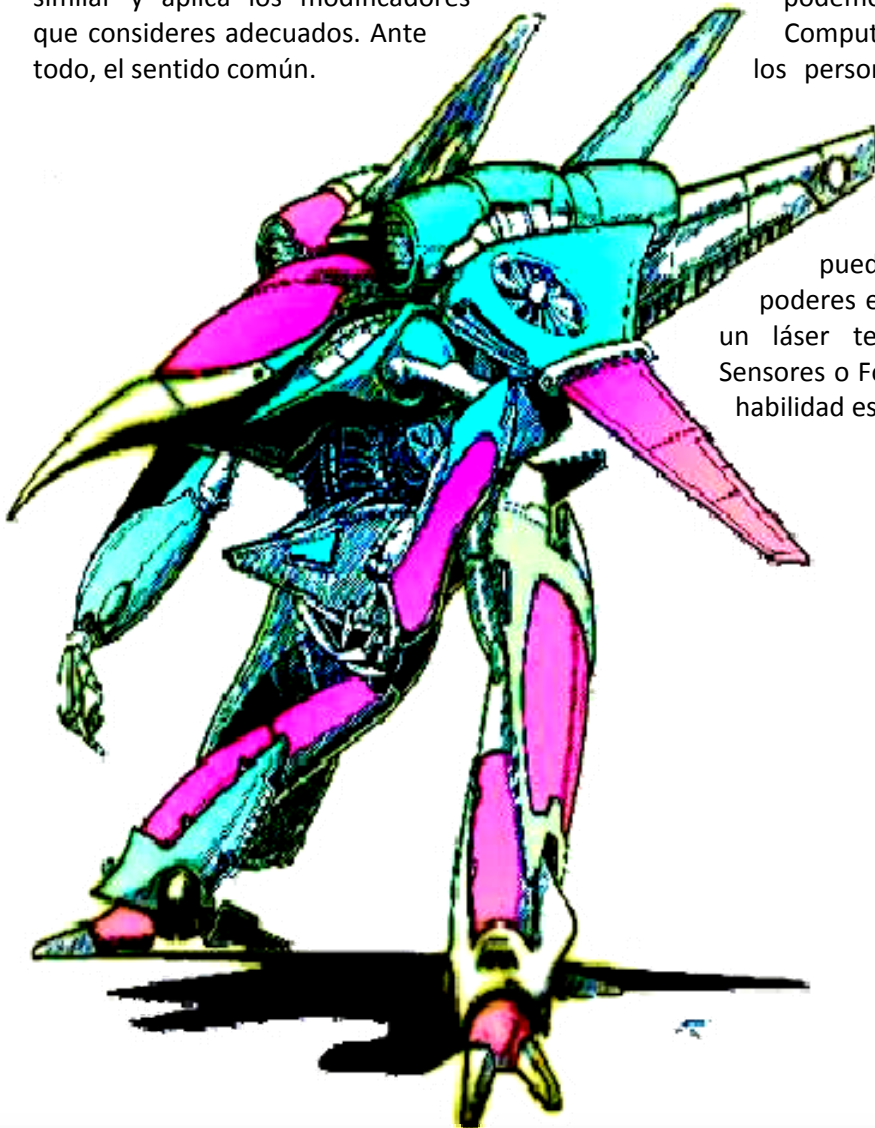
TIRADAS DE PILOTAJE.

Con estas tiradas se comprueba si consigues hacer un giro imposible, si atraviesas dos obstáculos o si consigues alcanzar de un disparo a tu enemigo.

Maniobra: Habilidad + Pilotar (o Conducir, o Navegar, depende del tipo de vehículo) y súmale la MV del vehículo.

Dificultad	Maniobra	Dificultad	Maniobra
6	Retroceder, arrancar.	21	Esquivar un objeto.
16	Frenazo de emergencia. Giro de 180°.	24	Pasar entre 2 objetos, recuperar el control.
18	Conducir en zigzag	27	Pilotar dentro de un huracán.

Si la maniobra no aparece descrita, elige la más similar y aplica los modificadores que consideres adecuados. Ante todo, el sentido común.



Ataque cuerpo a cuerpo: MV + HAB + Pilotar. Este tipo de combate solo es posible con vehículos con brazos o apéndices. El daño se calcula como en un combate normal (éxitos de la tirada + arma - blindaje).

Combate con disparos: MV + Percepción + Artillería. El daño se calcula como en un combate normal (éxitos de la tirada + arma - blindaje).

Tirada de evasión: MV + HAB + Conducir (o Pilotar, o Navegar, depende del tipo de vehículo). Echa un vistazo a las reglas de intercepción en combate (más adelante) para más detalles.

Acciones del vehículo: Este tipo de tiradas refleja aspectos del vehículo en los que el piloto no interviene para nada. Por ejemplo, si se desea comprobar si un todoterreno puede remolcar cierto objeto, realizaremos una tirada de Fortaleza + Motor; si deseamos buscar un dato en el ordenador de nuestra nave, podemos tirar Automatización + Computadora. Igual que ocurre con los personajes, las opciones son muy variadas y el DJ deberá de usar el sentido común.

Otros: Igual que pasa con los PJS, a los vehículos les puedes agregar habilidades o poderes especiales (como, por ejemplo, un láser telekinético). Pide tiradas de Sensores o Fortaleza (lo que creas mejor) + habilidad específica.

COMBATES FANTÁSTICOS.



QUE PUEDE APORTAR AL JUEGO.

En este capítulo se mostrará todo lo necesario para poder emular en tus partidas todas esas locuras y combates imposibles que son tan frecuentes en el Shonen. Llaves de artes marciales, golpes a la velocidad del sonido o poderosos haces de energía capaces de destruir una montaña, todo tiene cabida aquí.

Este módulo incluye:

- Compendio de artes marciales. Movimientos especiales de lucha y estilos de artes marciales para incluir en tus partidas.
- Las reglas necesarias para crearte movimientos de combate y técnicas de lucha. Desde el Ha Do Ken de Ryu (Street Fighter) al Gomou Gomu No de Luffy (One Piece) todas las técnicas se crear con las mismas reglas.
- Todo lo necesario para crear y usar objetos mágicos. Estas reglas permiten crear desde las poderosas reliquias divinas que poseen los Santos de Antena, hasta pequeños dispositivos que transforman a una estudiante en una luchadora de la justicia.
- Reglas exclusivas para el combate. Reglas opcionales orientadas al combate épico entre artistas marciales. Dependiendo de las reglas que uses, el juego se asemejará a un torneo de Street Fighter, o a una burrada de proporciones épicas, estilo Dragon Ball. Tú eliges.

Como se puede observar, este módulo es necesario solo si se desea incluir luchas entre combatientes expertos y maestros de artes marciales. Si tu juego solo va a estar enfocado en los conflictos entre estudiantes, o en el pilotaje de un mech, pues entonces no te hará falta.

ARTES MARCIALES.

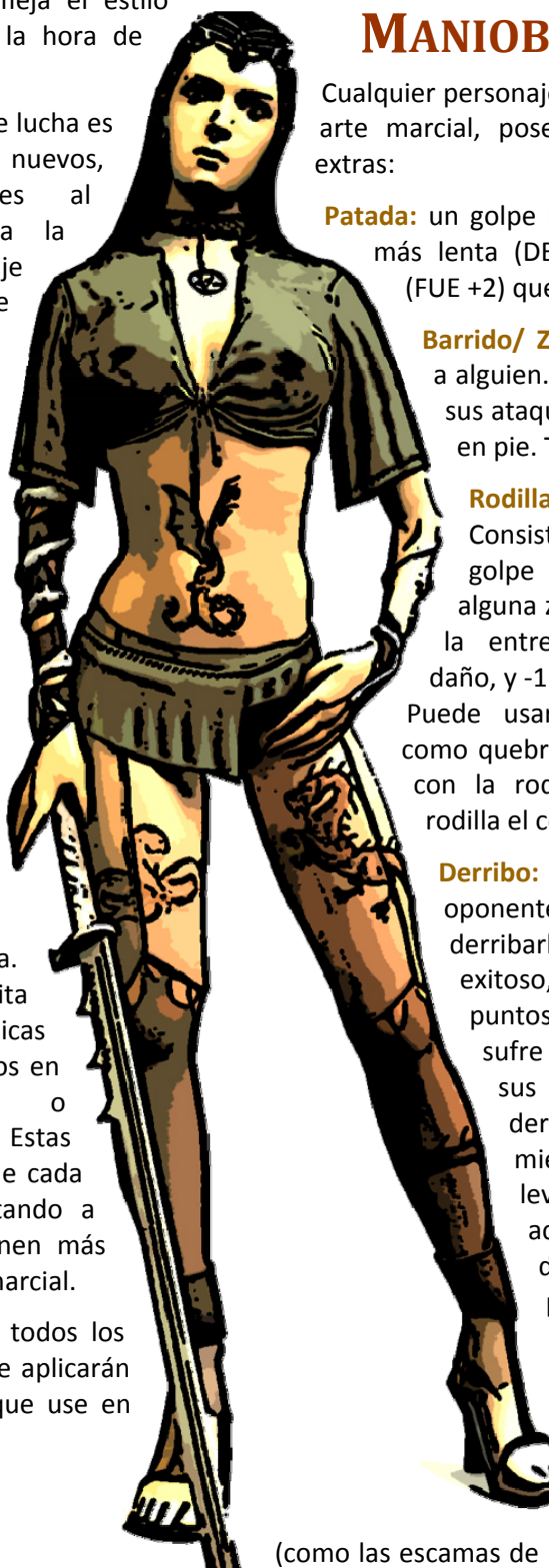
Un estilo de arte marcial refleja el estilo propio de cada personaje a la hora de golpear un rival.

A efectos de juego, un estilo de lucha es un cúmulo de movimientos nuevos, con ciertas modificaciones al movimiento, al daño y a la iniciativa. Cuando el personaje realice la tirada de combate, se aplican los modificadores propios de la maniobra a realizar.

Obtener un estilo marcial cuesta determinados puntos de experiencia y otorga dos beneficios principales:

- Nuevas maniobras básicas en combate. No importa que estilo de lucha sea, todos incluyen de regalo ciertos ataques, como patadas voladoras, presas y derribos.
- Maniobras de lucha. Cada estilo facilita ciertas "técnicas especiales" o beneficios en habilidades o características. Estas mejoras son propias de cada estilo, y van aumentando a medida que se obtienen más niveles en dicho arte marcial.

Un luchador puede acumular todos los estilos que desee, pero solo se aplicarán las mejoras de la maniobra que use en ese momento.



MANIOBRAS BÁSICAS.

Cualquier personaje que posee un estilo de arte marcial, posee ciertos movimientos extras:

Patada: un golpe básico con la pierna, es más lenta (DES -1) pero más fuerte (FUE +2) que el puñetazo.

Barrido/ Zancadilla: Para derribar a alguien. El derribado sufre -2 en sus ataques hasta que se pongan en pie. Tú disfrutas de un +2.

Rodillazo/ patada baja.

Consiste básicamente en un golpe bajo con la pierna en alguna zona como una rodilla, o la entrepierna. Otorga +1 al daño, y -1 en la tirada de destreza. Puede usarse también en cosas como quebrar la espalda de alguien con la rodilla, o golpear con la rodilla el costado de un enemigo.

Derribo: Una vez agarrado el oponente, puedes intentar derribarlo. En un derribo exitoso, la víctima sufre FUE puntos de daño. La víctima sufre un modificador de -2 a sus ataques y el que le derribo de +2 a los suyos, mientras no que no se levante (que le cuesta una acción). Una vez que derribas a alguien, puedes volver a agarrarlo para intentar otro derribo. Al menos que seas una conversión

cibernética, o una armadura corporal (como las escamas de un dragón), la armadura no te protege del daño producido en un derribo.

Estrangulamiento: Se trata de una maniobra de presa, pero enfocada hacia la cabeza. Ante una maniobra exitosa de estrangulamiento, el defensor tiene un modificador negativo de -2 a todas sus acciones, excepto en la finta. Si estas realizando una presa, puedes estrangular /aplastar automáticamente, ya que el defensor estará inmovilizado (no necesitas realizar tirada alguna). Si el defensor no realiza un finta de manera exitosa, el estrangulamiento /aplastamiento se realiza de manera automática hasta que el atacante decida realizar otra acción distinta. El daño realizado por esta maniobra lo recibe el defensor una vez por asalto mientras dure dicha maniobra. El daño por estrangulamiento es la fuerza del agresor mas el daño por ahogarse (reglas básicas).

Las armaduras no tienen efecto ante este ataque al menos que estén específicamente diseñadas para proteger el cuello ante dicho daño. Si el agredido no posee cuello, esta maniobra no es aplicable.

Finta: Esta es la maniobra defensiva. Con una tirada exitosa de Destreza mas esquivar, te puedes liberar de diversas situaciones. Si estás sufriendo una presa o agarre, realizas la finta a presa, y, si tienes éxito, te liberas. Puedes realizar esta maniobra como una acción activa (de ataque). El defensor debe usar la maniobra apropiada a la situación (Agarre /Presa /Estrangulamiento) para defenderse. Si superas a tu adversario, tendrá un - 4 en esquivar durante el próximo turno.

Quebrar: Esta acción solo puede realizarse una vez que se halla realizado de forma exitosa una maniobra de estrangulamiento o presa. La maniobra consiste en intentar fracturar el hueso de la zona sujeta. El atacante realizará una tirada de fuerza contra una dificultad fija igual a la corpulencia del agredido, por cada éxito, el agredido sufrirá un punto de daño letal en la zona afectada (puedes aplicar los modificadores de daño por zona). Si usas las reglas de daño por zona, la fractura se realizará cuando todos los puntos de la zona afectada se pierdan, si no usas esas reglas, la fractura se realizará cuando el daño supere el doble de la constitución del agredido.

Embestir: Normalmente, al atacar mientras se está en movimiento se realizan dos acciones. Esta maniobra es un tanto especial, y se basa sobre todo, en la distancia que se recorra y en la propia Fuerza corporal. Por cada turno que pases corriendo ganas un +1 al daño y un -2 en Destreza (máximo 3 turnos). Cuanto más lejos empieces la maniobra, más grande será el daño, pero también será más fácil que lo esquiven. Para defenderse de estos ataques, la maniobra defensiva que se debe realizar es la Esquiva. Si el defensor falla su esquiva, puede realizar una segunda tirada de Fuerza contra el daño que realice el atacante. Si falla, el defensor cae al suelo, sufriendo el daño por aturdimiento que sacase el agresor en su tirada. Además, sufrirá una penalización de -2 a su siguiente ataque, y el agresor dispondrá de un +2 al suyo. En cambio, si tiene éxito, el agredido no se caerá y no sufrirá daño alguno. El agresor sufrirá un penalizador de -2 a la Destreza en su próximo turno.

Patada voladora: Para realizar esta maniobra, deberás realizar un salto y golpear con la patada de manera simultánea al blanco. Podrás saltar sobre pequeños obstáculos. Las reglas son idénticas a la de la maniobra Embestir, pero con una diferencia. Si el agredido falla su tirada de esquivar, automáticamente sufrirá el daño de Fuerza + bonificador por la distancia. En el caso de fallar, el agresor no sufrirá penalización en la destreza. Para poder realizar esta maniobra se ha de tener un espacio mínimo de la ½ de la distancia de movimiento del PJ.

Golpear sin dañar: Significa una maniobra no letal para aturdir a un enemigo de alguna manera. Se golpea un punto vital controlando la potencia del golpe. Para eso, sufres una penalización de -6, ya que debes golpear en un sitio exacto controlando tu fuerza. Si el ataque tiene éxito, tu oponente sufre el triple de daño por aturdimiento, pero no sufrirá ninguna clase de daño letal.

MANIOBRAS DE LUCHA.

Los estilos de artes marciales están compuestos por movimientos especiales de lucha, llamadas maniobras.

Creación.

Las maniobras de lucha se crean como cualquier arma, o conjuro. Es decir, son trasfondos que pueden crearse con las reglas de trasfondos.

Para no enredarte, puedes usar esto:

- Un PG o PX equivale a un punto de puntería o bonificación, es decir, a un +1 en una tirada de combate determinada.
- Un punto de daño equivale a un punto de bonificación o puntería en la tirada.
- Un punto de puntería equivale a dos de iniciativa.
- Un punto en movimiento equivale a uno de puntería o a uno de daño.
- Obviamente, dos puntos de iniciativa equivalen a uno de daño o a uno de movimiento.

Salvo que el personaje haya gastado experiencia en aprender un movimiento en particular, la suma entre daño, iniciativa y puntería ha de valer cero.

Uso.

Las maniobras que causen daño (como un puñetazo) se usan como un arma. El personaje realiza su tirada de lucha y, si la supera, se aplican los efectos descritos en la maniobra.

Las maniobras que no causan daño se activan cuando el jugador lo decide, y se aplica sus efectos sin más.

Usar una maniobra, salvo que el máster determine otra cosa, se considera una acción que consume aguante. Una maniobra consume tanto aguante como PG o PX cueste.

Generalmente, una maniobra consume una acción completa, por lo que no se puede usar otra maniobra sin recurrir a las acciones múltiples. No obstante, existen algunas maniobras específicas que permiten realizar más de un movimiento.

Ejemplos.

Aquí dejo algunos ejemplos, creados con las reglas de edición de trasfondos.

Para homogeneizar la cosa, todas cuestan 2PG, pero tú puedes creártelas con el coste que prefieras.

Golpe Directo: Golpe rápido y directo. +4 al daño, -2 a esquivar.

Rodar: El PJ está entrenado para rodar al caer. ½ de daño al caer

Pose Defensiva: Gracias a su entrenamiento, el PJ mejora su esquivo. +4 en Pelea cuando se defiende. -2 en Pelea cuando ataca.

Golpe de Chi: Golpe de energía, estilo "Ha-doken" (Street Fighter). Daño normal a una distancia en metros igual a FUE

Golpe Asesino: El luchador causa +4 al daño con sus golpes. -2 en la tirada para golpear.

Armas Marciales: Capacidad para usar armas cuerpo a cuerpo sin saber esgrima. Permite usar armas blancas con la habilidad de Pelea.

Bloqueo: Bloquea ataques cuerpo a cuerpo, aunque sean con armas. +2 a la tirada para bloquear.

Desarme: Arrebatar algo de manos del rival. +2 durante el forcejeo

Zafarse: Liberarse de un agarre o presa. +3 para escapar de una presa

Presa: Una llave que sujeta al rival. +2 para apresar

Lanzar: Una vez sujeto se lanza al rival al suelo. El daño de la caída es igual a la FUE del PJ que efectúa el lanzamiento

Golpe Sensible: Golpe en el que el luchador usa toda su concentración. Daño+6. -3 a la tirada, -2 a la iniciativa.

Golpe Volador: Saltar y golpear en el aire (con el puño o el pie). Daño +5; -2 a la tirada y a la iniciativa.

Musculatura Mejorada: Músculos muy desarrollados. +2 en Atletismo y Pelea, -2 en Destreza.

Patada Lateral: Patear a alguien situado detrás o a un lado. Patada con +4 a la iniciativa

Siempre Alerta: El PJ es difícil de sorprender. Alerta +2 contra ataques sorpresa.

Sacrificar la Defensa: El luchador ataca con todo su peso. +2 a la presa.

Usar Codos y Rodillas: Golpear con los codos y rodillas. +3 al daño, -1 a la tirada de lucha.

Agilidad Felina: Gran destreza durante la lucha. Daño -2; +4 a esquivar.

Gancho: Golpe en la barbilla. Pelea -2, daño +4.

Barrido Frontal: Derribo mediante una patada en la pierna. Igual que Patada; el rival cae

Resistir el Dolor: El PJ puede resistir el dolor por las heridas sin sufrir penalizaciones.

Patear Cabeza o mano: Permite golpear esas zonas más fácilmente. +2 a la tirada

Sangre Fría: No se pierde nunca la compostura. +2 en Coraje.

Esquivar y Derribar: Se usa la fuerza del oponente para derribarlo. +2 en parar y derribar. Se considera una sola acción.

Lanzar Armas Ninja: Para tirar estrellas ninja, dardos, etc. +2 al lanzar.

Combo: Permite concatenar una acción adicional. Cada acción supone una pena de -1.

Contraataque: Contraatacar sin gastar turno.

Salto Especial: Salto para esquivar o sorprender. +2 al saltar

Reflejos: Mayor iniciativa. +4 a la iniciativa

Golpear Zonas Vitales: Golpear en ojos y otros órganos. +2 para apuntar durante la lucha

Escudo de Chi: Barrera de energía. Armadura +2

Golpe Coordinado: El experto en artes marciales puede usar las dos manos o las dos piernas a la vez en el mismo turno sin que cuente como acción múltiple



ESTILOS DE LUCHA.

Un estilo de lucha o arte marcial no es más que una acumulación de maniobras de lucha. Como puedes crearte todas las maniobras que imagines, pueden existir tantos estilos de artes marciales como deseos.

Cuando un personaje adquiere un estilo de lucha, adquiere todas las maniobras que se incluyen en dicho estilo. Aunque, opcionalmente, puedes permitir al jugador ir adquiriendo las maniobras de una en una, para no tener que pagar de golpe todo el estilo completo.

Ejemplos.

Unos cuantos ejemplos de artes marciales, con sus consiguientes maniobras. Entre paréntesis va el coste en PG.

Aikido (14): Rodar, Pose Defensiva, Bloqueo, Desarme, Zafarse, Presa, Lanzar.

Kung Fu (24): Golpe Directo, Rodar, Golpe Asesino, Armas Marciales, Bloqueo, Golpe Sensible, Golpe Volador, Patada Lateral, Siempre Alerta, Patada En Mano O Cabeza, Combo Y Reflejos.

Kárate (12): Golpe Directo, Desarme, Golpe Volador, Patada Lateral, Esquivar Y Derribar, Reflejos.

Judo (14): Rodar, Desarme, Zafarse, Presa, Lanzar, Sacrificar Defensa, Esquivar Y Derribar.

Lucha Libre (12): Rodar, Bloqueo, Zafarse, Presa, Lanzar, Sacrificar La Defensa

Street Fighting: Golpe Directo, Pose Defensiva, Golpe De Chi, Bloqueo, Golpe Sensible, Golpe Volador, Patada Lateral, Barrido Frontal.

Tae Kwondo (14): Golpe Directo, Pose Defensiva, Golpe Asesino, Golpe Volador, Musculatura Mejorada, Codos Y Rodillas, Contraataque, Reflejos.

Muay Thai (20): Golpe Directo, Pose Defensiva, Gancho, Golpe Volador, Musculatura Mejorada, Codos y Rodillas, Contraataque, Reflejos, Barrido Frontal, Patear Manos y Cabezas.

Kick-Boxing (14): Golpe Directo, Pose Defensiva, Golpe Asesino, Combo, Reflejos, Barrido Frontal, Patear Manos y Rodillas.

Ninjutsu (26): Golpe Directo, Pose Defensiva, Golpe Asesino, Armas Marciales, Golpe Volador, Siempre Alerta, Agilidad Felina, Patear Manos y Cabezas, Lanzar Armas, Salto Especial, Reflejos, Golpear Zonas Vitales, Golpe Coordinado.

Tai Chi (20): Rodar, Pose Defensiva, Golpe De Chi, Bloqueo, Zafarse, Siempre Alerta, Resistir el Dolor, Sangre Fría, Esquivar y Derribar, Escudo de Chi.

Boxeo (14): Golpe Directo, Zafarse, Golpe Sensible, Musculatura Mejorada, Gancho, Contraataque, Reflejos.

Kempo (12): Pose Defensiva, Armas Marciales, Bloqueo, Desarme, Golpe Sensible (con un arma), Sangre Fría, Combo.

Capoeira (18): Rodar, Pose Defensiva, Golpe Volador, Patada Lateral, Agilidad Felina, Barrido Frontal, Patear Cabezas y Manos, Reflejos, Golpes Coordinados.

Mortal Kombat (22): Golpe Asesino, Golpe De Chi, Bloqueo, Golpe Sensible, Golpe Volador, Gancho, Sacrificar Defensa, Lanzar Armas Ninja, Golpear Zonas Vitales, Combo, Golpe Coordinado.

COMBATE EXTENDIDO.

REGLAS ESPECIALES.

Combinaciones en combate.

En una lucha entre artistas marciales, hay una serie de combinaciones posibles:

Se puede esquivar y mover sin que suponga acción doble.

Se puede mover para atacar sin penalización, siempre y cuando antes del movimiento no haya que oponer resistencia a un ataque, sea este certero o no.

Se puede atacar y mover al tiempo, aunque la tirada de ataque, y solo esa, sufre un -3 por acción múltiple.

Se puede esquivar, mover y atacar, aunque se aplican las reglas de acción múltiple.

Siempre que al movimiento le acompañe una acción, éste se puede reducir a la mitad para que no cuente como acción.

EJ: Chrillín esquivo los proyectiles de su enemigo Satanás, y le intenta dar una patada en la nuez. Aquí, Satanás podía haber previsto semejante reacción y podía haber declarado esquivar y atacar con el proyectil. Si no lo declaró, y Chrillín esquivo su ataque, se tragará la patada sin poder oponer resistencia.

Emboscada/sorpresa

Un combatiente puede intentar escabullirse entre el polvo, esconderse tras una explosión, etc. Esto puede lograrse con un tiro de Habilidad + Sigilo contra la Percepción + alerta del oponente. Así mismo hay penalizaciones a la tirada de percepción por la distracción. Un ataque por sorpresa o una emboscada bien realizada otorga un bono en la iniciativa de 20 puntos.

Posición ventajosa

En cualquier momento en que un combatiente esté en una posición más elevada, cubierto o con mayor movilidad, su oponente tiene un -10 en la iniciativa en el próximo asalto. Para determinar en un momento dudoso si se gozará de ventaja o no, tirar (no es una acción) DES + alerta de forma enfrentada.

También se consigue una posición de ventaja en un contra ataque que sorprenda al rival. Si conseguimos bloquear un ataque y atacar en el mismo turno de forma que nuestro adversario no pueda reaccionar (o sea, que no le quede más acciones, o que sea sorprendido), entonces también se entra en una posición de ventaja.

El choque de poderes.

Para usar esta norma, es preciso tener una idea, aproximada, de la distancia entre los combatientes, y que esta se refleje en las descripciones que se haga del combate.

En las series es muy común que dos personajes lanzaran sus respectivas ondas de energía a toda potencia y estas, al chocar, se llevasen un rato "forcejeando" hasta que todo saltase por los aires.

Para que esto ocurra, ambos contendientes han de lanzar sus respectivos ataques a la vez o, al menos, con el suficiente tiempo para que el ataque bloquee el del contrario.

A la correspondiente tirada de ataque, se ha de sumar un +1 extra por cada 10 puntos de ENV que consuma nuestra técnica, el vencedor "avanzará" con su onda de energía tantos metros como diferencia entre las tiradas. Si el ataque no alcanza al rival en un asalto, se deberá realizar de nuevo la triada, con el consiguiente gasto de ENV.

Después de cada asalto de "choque", el DJ ha de lanzar un dado en secreto, si el valor del dado es 3 o menos, ambas ondas explotan en ese instante, y la explosión resultante sumará el daño de ambos ataques.

Cada punto de daño suele equivaler a un metro, por lo que comprueba la distancia aproximada de cada contendiente para calcular el daño de cada uno. Este tipo de explosiones no pueden ser esquivadas, a menos que el combatiente hubiese declarado antes de comenzar algo como "disipo el ataque con mi bola de energía y le ataco por la espalda", pero eso solo tendrá efecto si nuestro ataque de es lo bastante potente para disipar el ataque enemigo, de lo contrario nos lo comeríamos antes de poder movernos.

El índice de éxito en un ataque.

Este apartado es opcional. Con esto, las técnicas de combate y los ataques de los PJS serán mucho más devastadores y exagerados.

Si no usas esta opción, el juego perderá bastante "potencia de fuego" (Por ejemplo, un ataque de 100 puntos de daño, en lugar de destruir medio planeta, "solo" haría un agujero a una montaña), alejándose un poco del espíritu de muchas series, pero haciendo mucho más fácil de controlar las salvajadas de tus jugadores.

La cosa es bien sencilla:

En el reglamento básico ya comentábamos que no es lo mismo sacar una tirada justa, que hacerlo por un amplio margen. El índice de éxito se calcula restando la dificultad (o la tirada rival, en caso de un enfrentamiento) al resultado de nuestra propia tirada, y cuanto mayor fuese esa diferencia, mejor realizábamos la acción. Pues eso mismo puede aplicarse en los combates. A más éxitos, más daño.

Éxitos	Daño
Menos de 5	/2
5	x2
10	x3
15	x4
20	x5
25	x6

Éxitos	Daño
30	x8
35	x10
40	x12
45	x14
50	x16
55	x20

Como ves, la progresión es muy sencilla de recordar. Pero, por supuesto, tú puedes realizar las modificaciones que desees, ajustando de este modo el nivel de devastación de los combates.

En un combate entre guerreros equilibrados, esto tendrá poca relevancia, ya que la diferencia de éxitos será normalmente pequeña, pero si al PJ le da por lanzar un ataque contra la superficie del planeta (que sería una mísera tirada a dificultad 15), podría fácilmente alcanzar los 40 éxitos, con lo que una técnica lo suficientemente poderosa (de unos 150 puntos de daño) podría dañar seriamente la superficie, o incluso cargárselo.

Esquivar.

Una persona puede esquivar en un asalto tantas veces desee. Para ello, aplica las reglas de acción múltiple y resta -3 a cada tirada por cada acción simultánea adicional.

Movimiento en combate.

En combate, si se realiza alguna acción o se esquiva, el movimiento se reduce a la mitad.

Varios adversarios contra uno.

A un mismo combatiente le pueden atacar hasta un máximo de 6 personas si está volando al descubierto, o por 4 si posee algún flanco cubierto.

En estas situaciones, el solitario debe dividir sus acciones de ataque entre el número de atacantes que desee bloquear o golpear. Los ataques ignorados, no requieren tirada enfrentada, y pasan a ser una tirada simple (un golpe casi seguro). Esto mismo sucede si alguien puede atacar varias veces en un asalto, en cuyo caso, cada ataque extra es como otro combatiente para el que se ha de defender (a no ser que muera antes de dar su segundo o tercer golpe).

Así mismo, el grupo atacante se entorpece mutuamente, por lo que tienen un -3 por cada persona que acompañe al primero.

Incremento de nivel.

Este apartado es opcional, solo aplicable en campañas largas, donde los personajes alcancen un desmesurado poder.

Cada vez que el PJ alcance los 100 PX, el personaje sube de nivel gratuitamente.

Automáticamente, por cada nivel subido, se gana 20 puntos más en energía y en vitalidad.

Además, se obtiene un punto en 4 de los atributos principales, a determinar por el jugador (con el consiguiente aumento en Vitalidad y Energía que eso puede conllevar, si se suben los atributos Voluntad o Constitución).

De esta forma se refleja el aumento desmesurado que alcanzan los personajes en determinadas series manga.

Explosiones.

Cuando una bomba explota, o una onda de energía colisiona, suele provocar una onda expansiva que daña todo lo que se encuentra a su alrededor. Esta onda va perdiendo potencia hasta que deja de actuar.

Por norma, una explosión tiene tantos metros de diámetro como puntos de daño ocasione. Si causa 20 de daño, tendrá 20 metros de diámetro. Casos excepcionales, como una escopeta, o un lanza llamas, también les ocurrirá lo mismo, pero en este caso el radio de acción será de un metro por cada dos puntos de daño.

Para esquivar una explosión no basta con esquivar el ataque. Es necesario salir del área de impacto. Por tanto hay que realizar dos acciones en el mismo turno: esquivar el ataque (acción esquivar), y desplazarse a un lugar lo suficientemente lejano (acción de movimiento).

Fallar la tirada de esquivar supone comerte todo el daño de lleno, fallar al tirada de movimiento, supone ser alcanzado por la onda expansiva. Por cada metro que nos alejemos del epicentro, el daño de la explosión será reducido en un punto.

Dstrucción de objetos a mansalva.

Con fines dramáticos, en las series manga los personajes suelen causar estragos a su alrededor sin ni siquiera proponérselos.

El mero echo de acumular energía causa daño al entorno. Por cada punto de ENV empleado o acumulado en un ataque, el entorno colindante sufre un punto de daño, en forma de grietas, descargas eléctricas, piedras flotando y esas cosas.

Si el ataque falla, o es desviado, no te olvides de describir donde cae y describir sus efectos. Los personajes pueden llegar a acumular un gran poder, así que el jugador ha de ser realmente consciente de ello para que se involucre en la trama como es debido.



Arrasar una ciudad o devastar medio planeta con un ataque de energía es algo que no se contempla en las reglas básicas, pero que podría llegar a suceder si terminas usando personajes realmente poderosos.

Aquí te dejo una tabla con la resistencia aproximada de algunos objetos que, por lo general, no deberían de ser destruidos así como así, pero que nunca se sabe.

Objeto	Fortaleza
Muralla	40
Ciudad	200
Satélite	1.000

Objeto	Fortaleza
Montaña pequeña	100
Montaña grande	600
Planeta	3.000

Daño por muertes.

Solo aplicable a personajes completamente realistas o a enemigos menores. Nunca a personajes heroicos y enemigos "serios".

El daño por muerte (M) es un daño mortal y absoluto de necesidad, que refleja la letalidad de ciertos ataques (ningún humano realista sobrevive a que le pise un elefante).

Esta norma dice que por cada punto de daño superior a 15, un personaje muere automáticamente. Es decir, si lanzamos un ataque de 60 de daño, nos cargamos a 45 enemigos de golpe.

Usar el daño por muertes tiene dos efectos distintos:

- Por un lado te aseguras que un personaje realista no sobreviva de casualidad a un ataque mortal.
- Por otro, haces que los ataques de personajes heroicos sean mucho más espectaculares.

El daño por muertes también afecta a las explosiones y a los objetos:

- El radio de efecto de una explosión que cause daño por muerte es de 20 metros por punto de daño, y no uno.
- Este tipo de daño causa muchos destrozos. Toma los PDE de los objetos como Fortaleza x1, salvo que se trate de algún vehículo u objeto especialmente importante.

La concertación de la energía.

Un personaje solo puede manejar en un turno tanta ENV como puntuación en Voluntad posee.

Si quiere realizar una técnica que consuma más energía, ha de realizar una tirada de concentración.

Para poder realizar este movimiento, se ha de sacrificar un turno completo y realizar una triada de Voluntad + concentración a dificultad 15. Por cada valor positivo, se consigue recopilar un punto de nuestra reserva de ENV.

ESTRATEGIAS DE COMBATE.

Reducir nivel de fuerza.

Un ser de fuerza extraordinaria puede controlarse voluntariamente a nivel humano, si bien, esto le cuesta (tirar concentración +VOL a una dificultad variable, en función de las circunstancias).

Dependiendo del éxito de la tirada, puede reducir sus atributos a la mitad o menos si así lo estima oportuno.

Acostumbrarse a una técnica.

Una misma técnica sobre el mismo adversario que esté acostumbrado a ella puede ser realizada varias veces, pero con un -3 en la tirada de lucha por cada vez sucesiva.

Para acostumbrarse a una técnica hay que superar una tirada de INT+ investigar a una dificultad 25. El personaje no tiene por que estar presente, puede espiar al PJ desde una esquina oculta o a través de una videocámara.

Esto es muy útil para que los jugadores deban de inventarse nuevas técnicas distintas, y no apalancarse en su mega ultra hiper ataque de la muerte.

Impresionando.

Liberar tu energía de golpe puede causar impresión en tu rival, o viceversa. Cuando esto suceda, realiza una tirada enfrentada de ENV+ Voluntad +coraje. El perdedor quedará impresionado por la fuerza del rival y tendrá un -10 a las acciones durante dos o más asaltos (un asalto extra por cada diez fracasos).

El “inflado”.

Esto viene a ser lo que yo llamo “el efecto Mutenroi”, porque se da por primera vez cuando en Dragon Ball, cuando el Maestro Muten Rossi lanzó el Kame Hame Ha para apagar el incendio del castillo de Gyuma.

La cosa consiste en que el personaje acumula una gran cantidad de ENV para potenciar uno de sus atributos físicos durante un asalto. A costa de consumir 10 puntos de energía, se gana un punto en una característica durante la próxima tirada.

Por cada 5 puntos de Fuerza, Voluntad o Constitución (la reserva de ENV no varía) obtenidos de esta forma, se pierden dos de Destreza, y por cada 5 de Destreza aumentados, se pierden 2 de Fuerza.

Los personajes que usan esta técnica aumentan de manera desmesurada los músculos u órganos relacionados, adquiriendo una grotesca e increíble masa muscular en un instante.

Intervalos.

Aunque los personajes suelen tener mucha energía, esta puede bajar a ritmos vertiginosos en un combate. Si te fijas, en las series y mangas japoneses, los personajes suelen tomarse unos momentos para pararse y decir cuatro chorradas, antes de volver a la carga.

Si los jugadores hacen lo mismo, podrán activar la maniobra de Recuperar durante esos turnos que se lleven hablando, y recuperar tanta ENV como CON/2 se tenga cada turno.

Una frase bien interpretada se considera un turno completo.

TÉCNICAS DE LUCHA.

QUE SON.

Una técnica de combate no es más que un método ensayado de usar una habilidad especial, adquirida mediante la práctica. Son todos los movimientos y ataques especiales que vemos en la serie.

Las técnicas siempre han de estar relacionadas con alguna habilidad especial del personaje. Esto quiere decir que si, por ejemplo, el PJ puede controlar el fuego, sus técnicas han de estar relacionadas con el fuego, si es una artista manejando la espada, sus técnicas han de estar relacionadas con el manejo de la espada.

Esto quiere decir que no se pueden aprender técnicas de combate si no se tiene ninguna habilidad especial.

Creación de Técnicas.

Las técnicas su habilidades especiales del personaje que permite realizar acciones que uno humano normalmente no podría hacer. Las técnicas son parte vital del juego porque dan dinamismo y potencia a un PJ, es por eso que merece la pena comenzar con una o dos.

La creación de técnicas es acto relativamente sencillo. Se basa en la combinación de diferentes poderes que pueda obtener un personaje, para realizar un efecto común. Por ejemplo, un Pj puede combinar Control y Rango para poder manejar un elemento a distancia determinada.

Para saber qué efecto concreto pose la técnica tenemos que ir a mirar el nivel de cada poder. Por ejemplo, vamos a crear una técnica de ejemplo a partir de alguien que ha comido una Logia Hie- Hie (hielo):

Técnica: Control del Hielo

Poderes: Controlar 2. Dirige el hielo durante dos turnos. Rango 3. 8 m de distancia.

Aquí el nivel 3 de rango permite controlar el hielo a un máximo de 8 metros desde el punto de inicio y el Controlar 2 nos sirve para dirigir el ataque contra nuestro objetivo durante dos turnos seguidos, obligando a nuestro objetivo a esquivar cada turno para no ser alcanzado. ¿Para qué sirve esta técnica? Un ejemplo seria para congelar alguna parte del adversario, como los pies, así logramos inmovilizarlo.

Pero crear una técnica no es gratis, cada poder que queramos añadir tiene un coste en PG que tendremos que pagar, este será más elevado según el nivel del poder:

Técnica: Control del Hielo

Controlar 2. Coste: 5 PG por nivel = $5 \times 2 = 10$ PG – Dirige el hielo durante dos turnos.

Rango 3. Coste: 1 PG por nivel = $1 \times 3 = 3$ PG - 8 m de distancia.

Coste Total: 13 PG

Solo nos queda un aspecto de la técnica a calcular, El consumo de Aguante. Este se restara a nuestro aguante cuando usemos la técnica en cuestión. Para calcularlo solo hay que sumar los niveles totales de las técnicas, por ejemplo:

Nivel $2 + 3 = 5$

Consumo de Aguante = 5

También es interesante añadir una descripción a nuestra técnica, así que seguro tendremos una información básica para interpretar y ara más divertido el juego.

Ejemplo: "El personaje alza las manos y una pequeña franja de hielo se lanza sobre el objetivo con tal de congelar alguna parte en especial."

TÉCNICAS Y EFECTOS.

Las técnicas son movimientos especiales de combate con efectos sorprendentes. El Ha Do Ken de Ryu o el Galaxy Explosion de Saga son ejemplos de técnicas.

Los efectos, o poderes, son los componentes de una técnica. Cada técnica de lucha es la unión de uno o más poderes, que pueden ser combinados según la imaginación del jugador.

Algunos poderes tienen subdivisiones, sub-poderes. Estos no son más que especializaciones dentro de un poder. Cuando se escoja un poder, es preciso especificar que sub-poder en concreto se escoge y a qué nivel.

Apuntar.

Puntos de Generación: 2 PG/Nivel.

El personaje posee una puntería asombrosa. El personaje puede seleccionar un blanco dentro de su área de alcance y dispararle como si fuese a quemarropa.

Nivel	Área
1	2
2	4
3	8
4	16
5	32

Nivel	Área
6	64
7	128
8	256
9	512
+1	x2

Área.

Puntos de Generación: 3 PG/Nivel.

Crea un área efecto que afecta a toda persona ajena al lanzador.

La tabla de distancia es la misma que en el caso anterior.

Aumentar.

Puntos de Generación: Variable.

Las capacidades básicas del afectado aumentan dependiendo de su nivel de poder.

Sub-Poderes:

- Daño (+1 PG/Nivel). Añade un punto de daño a la técnica por nivel de poder. El daño se aplicará una vez se supere la tirada de combate.

- Defensa (+1 PG/Nivel). Añade un punto de defensa a la técnica por nivel de poder. La defensa se aplicará en la localización donde actué la técnica.

- Iniciativa (+0.5 PG/Nivel). Añade un punto de iniciativa a la técnica por nivel de poder. La técnica con este poder debe declararse al inicio del turno en que se va a usar, antes de determinar el orden de reacción.

- Habilidad (+1 PG/Nivel). Añade un punto extra en una habilidad determinada por nivel de poder durante una escena. Hay que determinar a qué habilidad se refiere el poder en el momento de crear la técnica y únicamente se puede aumentar habilidades ya entrenadas.

Rango.

Puntos de Generación: 2 PG/Nivel

Otorga a la técnica la capacidad de ser realizada a una cierta distancia del punto de origen.

Nivel	Alcance
1	5 metros
2	10 metros
3	20 metros
4	40 metros
5	80 metros

Nivel	Alcance
6	160 metros
7	320 metros
8	640 metros
9	1280 metros
+1	x2 metros

Efecto.

Puntos de Generación: Variable.

Este poder ayuda a añadir todo tipo de cualidades o funciones que engloben otros apartados, sea como el tipo de daño, curación o cualquier otra cosa. Como regla especial de este apartado, Solo se puede añadir un máximo de dos Sub-poderes a el Poder [Efecto].

Sub-Poderes:

- Daño elemental (+2 PG/Nivel).

Añade un punto de daño a la técnica por nivel de poder. El daño se aplicará una vez se supere la tirada de combate. A parte, el golpe produce cierto efecto elemental (fuego, frío, electricidad, etc.); que puede producir otros efectos adicionales.

- Efecto Curativo (+5 PG/Nivel) El personaje es capaz de restaurar las heridas con todo tipo de métodos. El objetivo puede restaura (a el mismo u otro objetivo) tantos puntos de vitalidad por cada dos niveles de éxito de una tirada básica definida por el Máster, generalmente a dificultad 15. Se añade +1 a esta tirada por cada nivel de este poder. No se puede añadir este poder si ya se posee el sub-poder [Daño].

- Efecto de Drenado (+5 PG/Nivel) El personaje es capaz de quitarle cualidad a su objetivo para beneficiarse el mismo. El personaje es capaz de quitar 1 punto (de aguante o vitalidad) al objetivo para añadirse a una reserva objetivo diferente (del mismo o de otro tipo) por cada dos niveles de éxito en una tirada básica de VOL contra una dificultad igual a el Vigor +CON del objetivo o de Dif. 9 si se trata de un ser inanimado. Se añade +1 a esta tirada por cada nivel de este poder. No se puede añadir este poder si ya se posee el sub-poder [Daño].

- Efecto Venenoso (+5 PG/Nivel) El personaje es capaz de infligir el daño utilizando todo tipo de sustancias que intoxican a su objetivo. Durante 1d6 Turnos el objetivo tiene que supera una tirada de CON+atletismo con dificultad igual a 18 + nivel de este poder. Se puede adquirir repetidamente esta técnica para añadir otro 1d6 Turnos.

- Efecto Reflector (+5 PG). El personaje es capaz de devolver los ataques que le lanzan. Eso no significa que sea capaz de devolver "cualquier ataque". Selecciona un tipo de daño específico (ya sea letal o contundente) en el momento de crear la ficha, este poder solo surgirá efecto en este tipo de daño o parecidos. Para devolver un poder se tendrá que supera una tirada (a especificar) con dificultad igual a 15+ Niveles de éxito en la tirada del Atacante. Si tiene éxito, el objetivo (ya sea el propio lanzador u otro) sufrirá automáticamente el daño básico del ataque más los niveles de éxito obtenidos en la tirada para reflejar. Si se falla, el lanzador de este poder recibirá el daño máximo (restando el normal por defensas y armaduras).

- Tipo de Daño (Letal) (+3 PG)

La técnica produce daño a la vitalidad, que puede ser descrito como: Acido, Acústico, Cortante, Eléctrico, Físico, Frío, Fuego, Psíquico, Perforante, entre otros.

- Tipo de Daño (Contundente) (+4 PG) La técnica produce daño al aguante, que puede ser descrito como: Aturridor, Cegador, Conmocionador, Paralizante, Somnífero, entre otros. La víctima tendrá que superar una tira de VOL+atletismo con dificultad igual a 9+[Niveles totales de la Técnica] o no podrá reaccionar en tantos turnos como fracasos sacados en la tirada.



Manipular.

Puntos de Generación: Variable.

Manipular permite, como su nombre indica, controlar y modificar un tipo de materia o energía concreta. Así todos los sub-poderes de este poder se basan en esa materia, a la que se le llama sustancia. Esta sustancia tiene que especificarse en el momento de crear la técnica.

Sub-Poderes:

- Crear (+1 PG/Nivel) El personaje es capaz de crear sustancia prácticamente sin recursos. Por cada nivel se puede generar 10 PDE de dicha materia. El peso dependerá de la sustancia, cuanto más dura sea, menos kg serán necesarios para alcanzar los 10PDE (10PDE pueden ser 1kg de hierro, 3 de madera, 5 de cera, etc.). La materia disidirá de un punto de armadura por nivel en este sub-poder.

- Controlar (+1 PG/Nivel). El personaje es capaz de controlar el estado de la sustancia con el fin de moverla o transportarla. Se puede manejar totalmente dicha materia a una distancia máxima de 3 metros por nivel.

Nota: La diferencia de este poder con el de [Rango] es que [Controlar] permite mover la materia mientras esta permanezca en juego y esté en contacto con el PJ, mientras que el segundo solo se puede usar una única vez y no necesita de contacto físico.

- Transformar (+1 PG/Nivel) El personaje es capaz de transformar materiales similares a la sustancia en dicha materia. Por ejemplo, una persona que controla la arena es capaz de convertir la piedra en arena. Por cada nivel de poder se pueden transformar hasta 20 PDE o 5kg de materiales en sustancia.

- Moldear (+2 PG/Nivel) El personaje es capaz de crear estructuras sólidas utilizando sustancia. Puede usarse para levantar muros, escaleras o incluso improvisar una armadura o un arma, pero tendrá como límite el uso de dicha materia.

Por cada nivel se podrá moldear un objeto con 10 PDE y, si se aplicase sobre algún cuerpo, añadirá 1 punto de Defensa por nivel y las propiedades extras que pueda tener la técnica. La forma que tenga no atribuirá ninguna propiedad extra, aunque pueda tener diferente función.

Movimiento.

Puntos de Generación: 2 PG/Nivel.

Incrementa el movimiento del personaje a mayor nivel. La velocidad de desplazamiento se calcula en metros por segundo siguiendo la tabla siguiente:

Nivel	Velocidad
1	6 m/s
2	9 m/s
3	12 m/s
4	15 m/s
5	18 m/s
6	21 m/s
7	24 m/s
8	27 m/s
9	30 m/s
+1	+3 m/s

El movimiento puede ser terrestre, acuático o aéreo, pero esto hay que especificarlo en el momento de crear la técnica.

Convocar.

Puntos de Generación: 5 por nivel.

Permite materializar una criatura o un objeto durante una escena. Cada nivel en convocar otorga 5PG o a 1 punto de característica al Ser/Objeto convocado, ha repartir a voluntad.

El objeto/ser convocado siempre será el mismo, no se crea uno nuevo cada vez que se emplea la técnica, pero puede hacerse más poderoso a medida que la técnica mejore.

Maniobras.

Puntos de Generación: 3 PG/ Nivel

Permite hacer una acción extra (a definir) por turno igual al nivel del poder, pero siempre ha de ser la misma. Las acciones realizadas con este sistema se resuelven con una sola tirada, y se le suma un +3 por cada acción múltiple que realice consecutivamente, si el personaje tiene éxito en su tirada, se le aplicarán todos los beneficios de todas las maniobras que haya realizado a la vez.

USO DE TÉCNICAS.

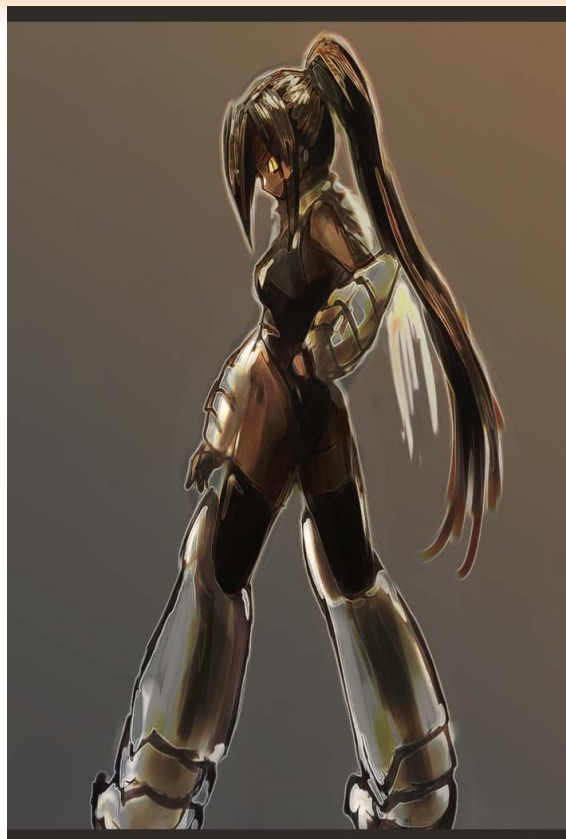
La tirada.

El uso de las diferentes técnicas varía mucho, no hay un denominador fijo, sino que depende de qué tipo uses. Cuando ataques, usarás la tirada apropiada:

- Cuerpo a cuerpo: usa Fuerza +pelea.
- Si consiste en lanzar un rayo: Percepción + puntería.
- Si es una salva de disparos: Destreza + puntería.
- Si es algo tipo poder mental: Voluntad + coraje.
- Si es una técnica de movimiento: Destreza + atletismo.
- Si se trata de un golpe ágil y certero: Habilidad + pelea.
- Si se trata de un ataque certero con un arma blanca: Habilidad + lucha.
- Si es un golpe bruto con un arma: Fuerza + lucha.
- Para bloquear un ataque: Habilidad + pelea o lucha, si se bloquea con un arma o escudo.
- Control mental o controlar un demonio: Carisma + ocultismo.
- Etc. Usa el sentido común.

Pero también puede variar las situaciones o el ambiente y se deba realizar una tirada distinta para el mismo tipo. Por eso no hay que preocuparse. El máster siempre determinara que tirada hay que hacer para cada ocasión.

Otra cosa es el consumo de aguante. Siempre que se use una técnica se gastare una cierta cantidad de aguante. Una vez usadas, sean instantáneas o duren varias acciones no requerirán ningún gasto más hasta su próximo uso, pero tampoco se recuperar aguante mientras estas estén en proceso.



El aguante.

A menos que se diga lo contrario, **la suma de PG y PX invertidos PGS en la técnica señalan la cantidad de energía que dicha técnica consumirá.**

Esto hace que los personajes puedan agotarse en unos cuantos turnos si no miden bien sus fuerzas, por lo que el combate también requiere algo de estrategia. Por eso son importantes los intervalos mencionados anteriormente. En un combate largo, soltar cuatro frases cutres a tu rival, además de favorecer la interpretación y hacer más ameno el juego, puede llegar a salvarte la vida.

El daño.

Cada técnica funciona igual que un arma, otorga ciertos modificadores a las triadas, suma cierta cantidad al daño, y tiene ciertos efectos específicos. Pero en lugar de mirar tú casilla de armas, mirarás y usaras tu casilla de técnicas.

Quando quieras calcular el daño, es lo mismo, coges la diferencia entre ambas tiradas, y le sumas el daño de la técnica. Aunque si existe una gran diferencia de nivel, el factor suerte queda bastante atenuado.

Técnicas derivadas.

Un luchador puede crear una técnica derivada a partir de una que ya sabe. Existen dos clases:

- Técnicas inferiores. Se trata de la misma técnica, pero que emplea niveles inferiores en sus efectos para consumir menos aguante, y así manejar con más eficiencia nuestra ENV. Puede aprenderse superando una tirada de INT + concentración (dif. 20), o invirtiendo 2PX.
- Técnicas ampliadas. Se trata de mejorar una técnica agregándole un nuevo efecto, o potenciando uno que ya tenga. El coste en PX será el coste de dicha mejora.

En ambos casos, la técnica ha de agregarse a la lista con un nuevo nombre, aunque es buena idea poner un nombre derivado del anterior (onda de choque de nivel 2, o algo así), para dejar claro que es una técnica derivada de otra anterior.

La inmersión

Con el fin de aumentar la inmersión en el juego, puedes dar modificaciones adicionales en ciertos casos:

- Gritar muy fuerte y alto el nombre de la técnica otorga un +3 en la tirada de ataque de dicha técnica.
- Levantarse e imitar la pose heroica de nuestro PJ mientras hablamos otorga 5 puntos de aguante adicionales
- Soltar una frase “híper-heroica” en mitad de la batalla nos otorga un +3 en nuestra próxima tirada de defensa. Si se suelta al comienzo, y se le añade una pose, a lo Sailor Moon, se aplica al ataque y la defensa de todos los miembros de nuestro bando durante el primer turno de acción.



RELIQUIAS Y OBJETOS MÁGICOS.

QUE SON.

Las Reliquias divinas son los portentosos objetos delegados por los dioses hace miles de años.

Se tratan de objetos místicos de cualidades asombrosas, imbuidos con un poder difícilmente imaginable.

Toda reliquia trae inscrita la voluntad de su creador, y busca a un portador digno, que armonice con los principios que representa dicha deidad. Dicho de otro modo, solo los elegidos por los dioses pueden portar sus sagradas pertenencias.

Todo portador de una reliquia adquiere el sagrado deber de proteger y velar por la causa de su dios. A cambio, la reliquia le conferirá fabulosos y asombrosos poderes.

Una reliquia posee dos tipos de poderes: los innatos y las técnicas de combate.

Los poderes innatos forman parte de la misma reliquia, como pueden ser, por ejemplo, un filo que cause daño, o la protección de una armadura.

Las técnicas de combate son, esencialmente, movimientos de lucha y de artes marciales, pero con unos efectos mucho más sorprendentes.

Ante todo, hay que tener en cuenta que la reliquia es un ser vivo, que crece a medida que crece el personaje. Dicho de otro modo, un jugador puede potenciar su reliquia invirtiendo PG y puntos de experiencia, consiguiendo cada vez mejores cualidades y técnicas más sorprendentes.

CREACIÓN.

Lo primero.

Las reliquias divinas se crean igual que se crean los personajes e igual que se crean los vehículos, es decir, repartiendo puntos en ciertos rasgos y trasfondos.

Adquirir una reliquia conlleva un deber y responsabilidad, por ello, todo personaje que porte una adquiere las desventajas Deber a nivel 5 (obedecer a tu deidad) y Enemigo a nivel 3 (los seguidores de otras deidades te la tendrán jurada). Debido a estas desventajas, el personaje adquirirá 20 PG adicionales **exclusivos para crearse su reliquia personalizada**. Si así lo desea, puede invertir más PG de su reserva particular, pero siempre y cuando ningún rasgo o trasfondo supere el nivel 5 al comenzar la partida.

Tipos.

Lo primero, es escoger que tipo de objeto será nuestra reliquia.

Armas blancas: Suman una bonificación al daño cuando se lucha cuerpo a cuerpo. Espadas, hachas, mazas, etc.

Armaduras: Protegen al individuo. Su valor se resta al daño sufrido. Armaduras de cuero, armaduras de metal, escudos, protectores del brazo, etc. A juicio del máster, puede que una armadura no proteja en una zona determinada, por ejemplo, una armadura normal protege el tronco, un casco la cabeza, etc.

Accesorios: Son aparatos diversos que permiten una bonificación en una habilidad, que no sea de combate (pelea, lucha y disparo). Pueden ser cualquier cosa que imagine el jugador, pero recuerda que hablamos de objetos milenarios y antiguos. Un manuscrito con conjuros (para usar magia) unas gafas con binoculares (para ver mejor), una mochila desplegable con alas (para volar), etc. Un accesorio solo puede bonificar una cosa, y es el máster el que ha de decidir cuál.

Armas a distancia: Suman una bonificación al daño cuando se lucha a distancia. Pistolas y rifles láser, cañones, etc.

Escoge cualquier objeto que te guste de la lista de equipo y paga su coste en PG. Luego empieza a potenciar sus Rasgos y, si lo deseas, añádele cualidades y técnicas a tu reliquia.

Rasgos.

Son los parámetros numéricos que identifican las cualidades de la reliquia.

Principales.

Equivalen a los atributos en un personaje. Comienzan a nivel cero, y cada nivel en uno de ellos cuesta 5PG.

Fortaleza. La Resistencia y dureza de la reliquia. Equivaldría a Constitución en un personaje. Para que una reliquia exista, ha de tener al menos fortaleza a nivel 1.

Empatía. La comunicación reliquia-personaje. Se suma o resta a cualquier tirada que realice el personaje para usar su artefacto. El Director de Juego puede penalizar a un jugador que incumpla su código de Santo restando entre 1 y 3 puntos de empatía por infracción severa cometida.

Espíritu. La consciencia de la reliquia. Sustituye la Destreza, Habilidad y Percepción del personaje. De esta manera, la reliquia puede actuar por su propia cuenta, realizando una acción doble sin que cuente como tal.

Segundarios.

Se calcula a partir de los atributos principales.

PDE. Puntos de daño estructural. Se calculan como Fortaleza x 5, y equivalen a la salud de la reliquia. Una reliquia regenera tantos PDE por escena como Fortaleza posea, aunque se puede acelerar el proceso derramando sangre sobre ella (cada 2PV de un personaje regenera uno de la reliquia). Si la reliquia se usa con fines defensivos, los PDE empiezan a bajar cuando el PJ esté en serio peligro (con menos de 16PV), si no, solo si es golpeada expresamente por el enemigo.

ENV. La Energía Cósmica de la reliquia, la cual se suma al aguante del personaje cuando este porte la reliquia. Se calcula como (Empatía + Espíritu) x5. Un personaje recupera en un turno de reposo tantos puntos de Aguante como Constitución tenga él y Espíritu tenga la reliquia.

Cualidades innatas.

Son los beneficios básicos que se obtienen al portar la reliquia. Básicamente, son trasfondos diseñados para objetos, por tanto, solo tienes que combinarlos como mejor creas para representar la reliquia que imagines.

Tamaño. Aumento de capacidad, o disminuir volumen y la masa entre 10. 20PG

Atributo. 5 PG x N. Mejora en un atributo de N niveles, mientras se porte el objeto.

Espejo. 15 PG. Refleja un tipo de energía en concreta (calor, luz electricidad, sonido, etc., etc.), otorgando inmunidad a ese tipo de energía. Por ejemplo, si reflejas la luz no podrán verte, y si reflejas el calor, no podrás quemarte.

Reflejo. 50PG. Refleja la energía de cualquier clase, otorgando inmunidad a los ataques energéticos.

Habilidades. 1PG x N. +N en una habilidad, mientras se porte el objeto.

Intangible. 25 PG. El objeto es transparente, o puede golpear lo intangible.

Físicamente irrompible. 50 PG. Inmunidad a los ataques físicos.

Alterar comportamiento (definir). +3 PG por nivel. Todo aquel que posea el objeto ha de superar una tirada de VOL + coraje a dif. 18 para no sufrir un cambio de personalidad. La dificultad aumenta en 3 puntos por cada nivel escogido.

Cambio de estado de nivel N. 3 PG x N. Como veneno, ceguera, tartamudeo, etc. Durante tantos turnos como fracasos sacados (tirada de residencia física a dif. 18 + nivel del cambio de estado). Muy útil para crear pócimas y maldiciones.

Cambio de estado de nivel N. 9 PG x N. Cambio de estado mayor de nivel N. Igual que el anterior, pero la duración se mide en minutos.

Contenedor de ENV. 10 PG. Para traspasar el aguante del PJ a un objeto y usarlo más tarde(al principio, vacío).

Daño. 2xN PG. Mejora del daño N puntos. Si el daño es contundente (aturdimiento, ceguera, etc.), cuesta la mitad. El daño elemental (ácido, electricidad, frío, fuego, etc.), cuesta el doble.

Defensa. 2xN PG. Aumenta la capacidad de eludir el daño del objeto. Si el objeto es una armadura, el nivel se suma al blindaje de esta, si no es una armadura, el nivel se suma a las tiradas de esquivar y bloquear.

Drenaje. 50 PG. La 1/2 del daño se convierte en salud para el agresor.



Técnicas de combate.

Por último, están las técnicas de combate.

Todo personaje que adquiriera una reliquia divina se convierte, automáticamente, en un luchador y, como tal, tiene la facultad de poder diseñar, aprender y utilizar técnicas de combate, tal y como se ha señalado anteriormente.

Generalmente, las primeras técnicas aprendidas suelen estar relacionadas con la reliquia en cuestión, o son alguna clase de ataque de energía, y posteriormente, se van desarrollando nuevas técnicas independientes y movimientos, que no necesitan del objeto para ser ejecutadas.

Un ejemplo de esto sería el Caballero de Andrómeda, de la serie Saint Sella. Al principio parecía solo poder atacar con sus cadenas, luego demostró que podían también usarse para defenderse, y posteriormente le personaje desarrolla la capacidad de lanzar violentas corrientes de energía, sin necesidad de llevar objeto mágico alguno.

Las técnicas son una competencia propia del personaje, no de su reliquia. Por tanto, debería de ser capaz de usarla aunque no lleve la reliquia encima.

Claro que si la técnica en cuestión está relacionada con, por ejemplo, un ataque de espada, al personaje le será preciso usar una espada o algo similar para poder hacer uso de su ataque. Improvisar con otro objeto podría servir también (por ejemplo, con un palo), pero el DJ es libre de imponer las penalizaciones que crea oportunas (un -6 a la tirada, que el daño sea contundente y se reste al aturdimiento en lugar de a la vitalidad, etc.).

APÉNDICES.



EQUIPAMIENTO.

EQUIPO BÁSICO.

Un PJ puede comenzar con más o menos equipo. Según la misión, es posible que ciertas organizaciones otorguen a sus agentes más o menos equipamiento, pero, dado lo costoso que es, solo se suele otorgar el material imprescindible. Si un personaje quiere algo más, deberá apañárselas por su cuenta y buscarse la vida.

A continuación se detallan otros objetos más interesantes, así como su coste en PG. Si se desea pasar el precio a dinero efectivo (\$), multiplica los PG por 1.000.

Invirtiendo un punto narrativo, cualquier personaje puede hacerse con uno de estos objetos en cualquier momento. Eso sí, si no lo llevaba desde el principio, es preciso que invente una buena excusa para explicar como demonios tiene dicho objeto ahora.

De rango	MOD	CAD	AL	R	C	IN	PUN	DÑ	TA	PG
Arco	TT	1	100	1	1	-2	-2	5 ó 1d6+2	G	5
Ballesta	TT	1	100	1	1	-3	+1	4 ó 1d6+1	G	4
Granada de fragmentación	TT	1	F x 3	-	1	0	-1	8 ó 2d6+2	P	1
Granada de contusión	TT	1	F x 3	-	1	0	-1	4 ó 1d6+1	P	0.3
Granada de humo	TT	1	F x 3	-	1	0	-1	0	P	0.2
Gas lacrimógeno	TT	1	F x 3	-	1	0	-1	0	P	0.2

Armas blancas	Iniciativa	Puntería	Daño	Tamaño	PG	Notas
Navaja	+3	+0	3	P	2	
Espada bastarda	+0	+0	5	G	6	Parada +1
Mandoble	-1	+1	9	MG	8	A dos manos.
Bastón	+1	+0	3	MG	0.6	
Lanza	+2	+1	5	MG	5	
Látigo de Acero	-2	+2	5	MG	6	+2 Desarmar
Martillo de guerra	+0	+1	4	MG	4	2 manos
Guadaña	+0	-2	3	MG	2	2 manos
Guadaña de guerra	+0	-1	5	MG	6	2 manos
Falce (Hoz de combate)	+1	+1	4	M	5	
Katana	+1	+1	7	G	8	

Exóticas	MOD	CAD	AL	R	C	IN	PUN	DÑ	TA	PG
Aturdidor	SA	1	4		6	+4	+0	5	P	3
Pistola Láser	SA	2	20		15	+3	+1	5	P	4
Láser de Asalto	SA/FR	6	30		20	-1	+0	8	G	6
Pistola Blaster	SA	4	10		10	+2	+1	7	P	5
Rifle Blaster	SA/FR	6	20		15	-3	+1	9	MG	7
Escopeta Blaster	SA	1	20		8	-2	+2	10	MG	9
Rifle de pulso	SA/FR	15	500		100	-0	-1	5	G	10
Rifle de Plasma	SA	10	1000		500	-2	+0	5	MG	8
Rifle Láser	SA/FR	4	1000		100	-1	+2	7	MG	10

Armas de fuego	MOD	CAD	AL	R	C	IN	PUN	DÑ	TA	PG
Revolver medio (.357)	SA	3	60	2	6	+2	+0	5	M	2.2
Revolver pesado (.44)	SA	3	60	2	6	+1	+0	6	M	2.6
Pistola Compacta	SA	4	40		7	+3	+1	3	P	1.2
Pistola Media (9mm)	SA	4	60		13	+3	+0	4	M	1.4
Pistola Pesada(10mm)	SA	4	60		14	+2	+0	5	M	2.8
Rifle Cerrojo	TT	3	600		5	-2	+1	7	MG	5.6
Rifle Semiautomático	SA	4	600		6	-2	+1	7	MG	6.4
Rifle Anti-material	SA	3	900		10	-2	+1	15	MG	8.8
Escopeta Corredera	TT	3	40	2	8	+0	+0	8	MG	4.58
Escopeta Semiautomática	SA	4	40	2	6	+0	+0	8	G	5.18
Escopeta Asalto	SA	4	40		8	+0	+0	8	G	5.2
Subfusil	SA/FA	15	60		30	+1	+0	4	M	4.3
Fusil Subcompacto	SA/FA	12	150		30	+0	+0	5	G	4
Fusil de Asalto	SA/FA	12	200		30	-2	+1	5	MG	6.3
Fusil de combate	SA/FA	10	300		20	-2	+1	6	MG	7.8
Lanzagranadas	TT	1	100	1	1	-2	+0	Granada(12)	G	8
LAW (Anticarro)	TT	1	250	1	1	-3	-1	15	MG	32
Ametralladora 5.56	SA/FA	12	250		Cinta	-2	+1	5	MG	6.5
Ametralladora7,62	SA/FA	12	400		Cinta	-2	+1	6	MG	8
Ametralladora LSW	SA/FA	12	200		100	-2	+1	5	MG	6.1

Artículo	Precio	Artículo	Precio
Kit de descontaminación química	2	Comunicador de pulso	10
Cuarto del Hotel	1/noche	Soldador de Mano	1
Gafas infrarrojas	2	Esposas (acero)	5
DemoKit (4 paquetes de c4, daño: 20)	5	Cinturón de Utilidades	5
Generador de corriente	400	Tienda de campaña (1 ó 2 plazas)	5 / 10
Menaje	5	Hológrafo portátil	10
Esquí	8	Transmisor de Datos Personales.	3
Chaqueta, gafas	5	Cámara Cinematográfica	10
Kit de comunicación orbital	15	Utilidades de atrincherado	4
Pantalones	4	Conservas	1
Equipo de comunicaciones	1	Equipo de escucha	6
Vehículo.	30-90	Detector de micrófonos ocultos	9
Armadura media a pesada	16-25	Paquete de pilas	0.1
Kit de herramientas	1-2	Visor termal	9.5
Medidor de tiempo	0,5	Ganzúas	1
Paquete de herramientas *	1.5	Palanca**	0.4
Kit iluminación	0,5	Caja de herramientas **	3
Botiquín de urgencias*	0,3	Visor ultravioleta (para ver a oscuras)	15
Kit de visión de largo alcance (1000m)	1	Zancos.	6
Cápsula de de aire (30 min. 20cm.)	0.3	Autograppnel (Gancho eyectable, 500kg)	10
Radio	1	Ordenador personal	10
Navaja Suiza	0,5	Poncho de camuflaje	2
Comida fresca	2	Hornillo de campaña	1
Decodificador de radio	4	Cronómetro	0,5
Traje de protección química	3	Cantimplora	0,2
Binoculares	5	Equipo de buceo (4 horas)	5
Detector de movimiento 200m	2.4	Comida de campaña (1sem.)	1
Visor nocturno (en penumbra)	8	Bebida en un bar	0,1a 10
Biodetector 500m	10	Kit de electricidad **	0,5
Brújula	1	Mascara antigás	1.5
Estufa de acampada	3	Mechero	0,1
Cuerda (10m., 150kg)	1	Kit mecánico **	1

*Permiten realizar la acción (curar, pequeña reparación, depende del objeto), pero no otorga bonificaciones

** Además de realizar la operación, otorgan un bonificador de +1.

Protecciones	Resistencia	Pena	Cobertura	PG
Peto	12	-2	Tronco	9
Peto Pesado	14	-3	Tronco	12
Protección de cadera	12	-1	Tronco	4
Botas metálicas	12	-1	Piernas	3
Guanteletes	12	-1	Brazos	3
Ligera de Kevlar*	1	-1	Todo	6
Piel de ballena*	1	-1	Todo	12
Kevlar*	2	0	Todo	14
Media de Kevlar*	5	-1	Todo	16
Pesada de Kevlar	5	0	Todo	18
Coraza	10	0	Todo	25
Traje espacial*	5	-1	Todo	5
Traje industrial*	5	-1	Todo	6
Traje espacial militar	10	0	Todo	10
Armadura corporal	25	-1	Todo	18
Pantalla de fuerza	25	0	Todo	10
Pantalla reforzada	30	0	Todo	14
Broquel	+1	-	Brazo /bloqueo	40
Escudo pequeño	+2	-	Brazo /bloqueo	100
Escudo	+3	-	Brazo /bloqueo	300
Escudo grande	+4	-	Brazo /bloqueo	500



PARA VEHÍCULOS.

Aquí dejo algunos ejemplos de armas para tus vehículos.

Cañones.

Son la clase de armamento más convencional y con la mecánica más simple. Su funcionamiento se basa en el lanzamiento de proyectiles de diferente naturaleza, por lo que no consumen la energía del vehículo, por el contrario, requieren de munición suplementaria que se va agotando y es preciso recargar.

Nombre	Puntería	Rango	Daño	Cadencia	Cargador	ENV	Recarga	PG
Gatling ST1	-2	400	13	12	200	0	-	14.7
Cañón ST1	0	3200	16	1	1	0	-	17
Gatling ST3	-2	1.2	23	12	200	0	-	24.7
Cañón ST3	0	9.6	26	1	1	0	-	27
Gatling ST6	-2	2.4	38	12	200	0	-	39.7
Cañón ST6	0	19.2	41	1	1	0	-	42
Gatling ST9	-2	3.6	53	12	200	0	-	55
Cañón ST9	0	28.8	56	1	1	0	-	67

Suministros	PG
Munición y repuestos para armas de proyectiles ST1 (100 cargadores).	14.7
Munición y repuestos para armas de proyectiles ST3 (100 cargadores).	24.7
Munición y repuestos para armas de proyectiles ST6 (100 cargadores).	39.7
Munición y repuestos para armas de proyectiles ST9 (100 cargadores).	55

Cañones de energía.

Las armas de energía, llamadas comúnmente Massers, son armamento altamente avanzado, casi exclusivo en los vehículos de Ghering. No requieren de almacenamiento de munición, sin embargo, consumen bastante energía y son pocos los vehículos que pueden mantenerla.

Nombre	PUN	Rango	Daño	Cadencia	Cargador	ENV	Recarga	PG
Cañón láser ST1	+0	400	15	1	Infinito	1	2	10.6
Torretas láser ST1	+0	1600	14	6	Infinito	1	1	20
Cañón de plasma ST1	+0	400	17	1	Infinito	1	2	12.6
Cañón láser ST3	+0	1.2	25	1	Infinito	3	4	20.6
Cañón de plasma ST3	+0	1.2	27	1	Infinito	3	4	22.6
Torretas láser ST3	+0	4.8	24	6	Infinito	3	3	30
Cañón láser ST6	+0	2.4	40	1	Infinito	6	5	45.6
Cañón de plasma ST6	+0	2.4	42	1	Infinito	6	5	47.6
Torretas láser ST6	+0	9.6	39	6	Infinito	6	4	45
Cañón Nova ST9	+0	14.4	57	1	Infinito	9	12	64.6

Torretas.

Permiten montar un arma en una cabina externa, permitiendo que el arma gire por si misma y no sea necesario orientar el vehículo. Como pega, es preciso de un piloto para cada torreta o, en su defecto, de un sistema de Automatización que permita apuntar por si misma.

Coste por torreta: 1PG x nivel de estructura del vehículo.

Rifles.

Versiones portátiles de los cañones. Son más ligeras y más baratas, por el contrario, solo los Mech con manos articuladas pueden usarlas.

Nombre	Puntería	Rango	Daño	Cadencia	ENV	Cargador	Recarga	PG
Rifle de pulso ST1	+2	300	10	9	0	50	-	11.1
Rifle de pulso ST3	+2	900	20	9	0	50	-	21.1
Rifle de pulso ST6	+2	1.8	35	9	0	50	-	36.1
Rifle de pulso ST9	+2	2.7	50	9	0	50	-	51
Pistola Garfio ST3*	+2	1.2	23	1	0	1	1	15
Pistola Ancla*ST6	+2	2.4	38	1	0	1	1	30
Pistola láser ST1	+0	140	10	3	1	Infinito	1	12
Rifle láser ST1	+0	400	12	6	1	Infinito	2	17
Pistola láser ST3	+0	520	20	3	3	Infinito	3	22
Rifle láser ST3	+0	1.2	22	6	3	Infinito	3	27
Pistola láser ST6	+0	1.1	35	3	6	Infinito	5	37
Rifle láser ST6	+0	2.4	37	6	6	Infinito	3	42

*Si logran causar daño, se quedan clavados en el objetivo.

Misiles.

Se les puede acoplar un sistema de seguimiento inteligente

Nombre	PUN	Rango	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	PG
Lanza granadas ST1	-2	400	17	1	1	1	9.8
Lanza misiles ST1	+0	1.6	19	1	10	5	15.2
Cargas explosivas ST3	-2	1.2	27	1	1	1	19.8
Batería de misiles ST3	+0	4.8	29	1	10	5	25.2
Cargas de plasma ST6	-2	2.4	42	1	1	1	35.8
Misiles perforante ST6	+0	9.6	44	1	10	5	40.2
Bomba de neutrones ST9	-2	3.6	57	1	1	1	50.8
Misiles de protones ST9	+0	14.4	59	1	10	5	55.2

Suministros	PG
Munición y repuestos para armas explosivas ST1 (100 cargadores).	15.2
Munición y repuestos para armas explosivas ST3 (100 cargadores).	25.2
Munición y repuestos para armas explosivas ST6 (100 cargadores).	40.2
Munición y repuestos para armas explosivas ST9 (100 cargadores).	55.2

Sistema de seguimiento inteligente	Descripción	PG por arma
Sistemas guiados (IR)	El sistema fija el objetivo antes de disparar.	x1.5
Escáner térmico	El misil rastreará el calor del objetivo	x2
Escáner óptico.	El misil usa una cámara para seguir al objetivo.	x2
Escáner electrónico	El misil usa un radar para seguir al objetivo	x3

Los sistemas de guiado inteligente permiten al misil corregir su dirección y dirigirse de nuevo hacia el objetivo. Aunque este logre eludirlo, el misil volverá al Ataque en el próximo turno, hasta que logre impactar o sea destruido.

Contramedidas.

Sirven como medida de evasión contra los sistemas de seguimiento de un vehículo enemigo. Muy útiles en vehículos grandes, de escasa maniobrabilidad.

Contramedidas	Efecto	PG
Chaff Systems	+10 contra guías láser y radar	8
Bengalas.	+10 contra guías térmicas o IR	8
Atenuador IR	+5/+10 contra guías térmicas o IR (+5 para vehículos voladores, +10 en otros).	6
Humo IR	+15 a las guías térmicas, IR y ópticas. Solo a velocidades de 80Km. o menos	15
Humo normal.	+15 contra guías ópticas, teniendo las misma limitaciones que el humo IR	12
Stealth	+10 contra guías por radares, aplicable solo a un único objetivo.	8
ECM	+15 contra guías por radares, aplicable a varios objetivos.	15

Armas blancas.

Armamento especializado en el cuerpo a cuerpo. Exclusivas en Mech antropomórficos.

Nombre	Puntería	Rango	Daño*	PG
Espada ST1	+1	-	12	7.6
Hacha ST1	+0	-	14	8
Mazo ST1	-3	-	16	7.7
Taladro ST1	-1	-	11	6.5
Guadaña ST1	+1	-	14	8.3
Espada ST3	+1	-	22	17.6
Hacha ST3	+0	-	24	18
Mazo ST3	-3	-	26	17.7
Taladro ST3	-1	-	21	16.5
Guadaña ST3	+1	-	24	18.3
Espada ST6	+1	-	37	32.6
Hacha ST6	+0	-	39	33
Mazo ST6	-3	-	51	32.7
Taladro ST6	-1	-	36	31.5
Guadaña ST6	+1	-	39	33.3
Espada ST9	+1	-	52	47.6
Hacha ST9	+0	-	54	48
Taladro ST9	-3	-	51	46.5

RESTRINGIDO.

Solo disponible si el personaje ha realizado méritos suficientes, o si se tienen los contactos adecuados. Es decir, es preciso invertir un punto de protagonismo para acceder a ellos

Mejoras artificiales.

Consiste en pasar por el quirófano con tal de mejorar al personaje por encima del umbral humano.

Para poder colocarse una mejora es necesario tener a nivel cuatro o superior dos de estos trasfondos: Favor, Amistad, Logia, Rango, o Red de Información.

También requiere reducir en uno o más el nivel de riqueza del personaje.

Los niveles de riqueza se van “regenerando” a un ritmo de 1 nivel cada 2d6 partidas (aunque puede llegar a perderlo definitivamente si el jugador sigue derrochando dinero).

También se puede invertir uno o más puntos de protagonismo adicionales para suplir uno o más niveles en algún trasfondo que nos falte, o para no tener que reducir nuestra riqueza.

Implantarse una mejora de este tipo requiere pasar por quirófano, por lo que solo se podrá realizar a la hora de crear el personaje, o en momentos pausados de la historia. Al terminar la sesión de juego el jugador puede comunicar al master su deseo de pasar por quirófano, y el master determinará si para la próxima sesión estará realizada, o deberá de esperar a otro momento.

La operación hace sufrir al personaje 2d12 puntos de daño, que deberán sanar de forma natural. De esta forma, se refleja el tiempo necesario de convalecencia. Aunque si el jugador decide a salir a darse de hostias justo después de la operación es cosa suya.

Opcionalmente, también puedes tener en cuenta el trauma psicológico del personaje, y descontar 1d6 puntos de razón por operación realizada.

Injertos quirúrgicos.

Es una nueva ciencia desarrollada en estados Unidos, que consiste en injertar modificaciones en los tejidos de los soldados.

Esto significa que un personaje que pague por un injerto puede adquirir un poder psiónico, o incluso un trasfondo propio de un kaiju. Los trasfondos místicos no son injertables.

Cada operación solo permite adquirir un nuevo poder, y reduce en uno el nivel de riqueza del personaje.

A efectos de reglas, los poderes injertados funcionan exactamente igual que los adquiridos de forma “natural”, con la ventaja añadida que pueden adquirirse a lo largo de la partida. El coste en experiencia es de 1 PX por PG que cueste el poder original (esto representaría el tiempo y esfuerzo en adaptarse a los cambios sufridos y a aprender a sacarles provecho).

Cualquier nueva habilidad obtenida por injerto se puede desarrollar de forma normal mediante experiencia.

Los injertos no funcionan con personajes que ya posean el mismo poder de forma natural, pero pueden facilitar al personaje poderes nuevos.

Mejoras cibernéticas.

Es un método alternativo, desarrollado en países orientales, para obtener cualidades superiores. Consiste en suplantar una parte del organismo por un símil artificial.

Las partes cibernéticas se asemejan mucho a una armadura medieval, dando al personaje un aspecto similar a Jiban o Robocop.

Como todos los trasfondos en este juego, las mejoras cibernéticas también van por niveles. En una operación se puede adquirir todos los niveles que se quiera, pero el trasfondo Riqueza es reducido en un punto por cada nivel cibernético obtenido (por lo que es preciso tenerlo a nivel 1 por lo menos.)

Las mejoras cibernéticas no pueden aplicarse, para poder tener una mejor, es preciso quitarse primero la anterior (pagando dicha operación) y luego colocarse una nueva.

Adquirir un cyber-implante no consume experiencia, pero, por el contra, pueden ser destruidos. Si el PJ queda gravemente herido, se considera que los implantes adquiridos son dañados, y es preciso repararlos para que vuelvan a funcionar. Reparar un implante no causa nuevas heridas y cuesta la mitad de dinero de lo que costó colocárselo al personaje.

En cada operación, el jugador puede optar una de estas opciones:

Aumento de un atributo.

Consiste en ponerse un brazo o pierna cibernética. Se gana un +2 en Fuerza o Destreza por nivel adquirido.

Permite rebasar el nivel humano, pero no superar la regla de la X impuesta por el master para las partidas.

Arma energética.

Cualquier arma a determinar por el jugador (un repulsor láser, una espada energética, un escudo de fuerza, etc.) El artefacto otorga diez, ocho si el arma es a distancia, puntos de armadura o daño por nivel adquirido.

Las armas de este tipo tienen la facultad de ocultarse en compartimientos secretos, por lo que el personaje puede sacarlas casi como por arte de magia.

Artefacto electrónico.

Cualquier mejora que se le ocurra al jugador, no englobable en los dos casos anteriores. Se ganan 10 PG por operación, que el master repartirá entre bonificaciones y habilidades, dependiendo del caso.

Por ejemplo, una computadora cerebral podría dar un +5 en las tiradas de alerta e investigación, unas garras otorgarían +5 al daño cuando se golpee, unos propulsores darían la habilidad de vuelo a nivel 10, etc.

Recubrimiento.

Recubre las partes cibernéticas de una sustancia similar a la piel humana, por lo que, a simple vista, el PJ parecerá humano. No obstante, este recubrimiento se deteriora al recibir impactos. Los penalizadores por heridas se aplican también a las tiradas para pasar inadvertido, pero por duplicado. La piel artificial se va regenerando igual que la orgánica.



Servicios extraordinarios.

Además de todo lo ya mencionado, un agente de Gherin puede invertir puntos de protagonismo en obtener ciertos favores y privilegios, que normalmente no están a su alcance.

- Se puede invertir un punto para que una escuadra investigue por nosotros una determinada zona.
- Con un punto, también podemos hacernos con el mando de cierto vehículo, y pilotarlo nosotros en lugar de un PNJ.
- Otra posibilidad es solicitar refuerzos, o hacer que algún Mech pesado sea adjudicado a nuestra causa.
- Obtener información clasificada o colarse en una reunión del alto mando también puede hacerse invirtiendo un puntito.
- En general, se puede invertir puntos de protagonismo para pedir favores a un superior, dentro de lo razonable, claro.
- Usar cierta muestra de tejido parasitario para salvar la vida de un amigo (o algo similar) puede costar dos o tres puntos.
- “Comunicarnos” con un Kaiju también consume más de un punto, a juicio del master.
- Relacionar hechos de nuestro pasado con la aventura, con el fin de enriquecer la historia y facilitarnos las cosas, también es posible si se hace con ingenio.

Huelga decir que sale más rentable intentar usar el ingenio y las cualidades de nuestro personaje que el estar usando puntos de protagonismo continuamente.

Equipamiento excepcional.

Para enfrentarse a los Kaiju es preciso algo más que armas corrientes.

Este material es altamente costoso y su uso está muy restringido. Solo se pueden obtener legalmente, y durante un corto periodo de tiempo, invirtiendo puntos de protagonismo, es decir, es preciso tener contento a los superiores para que podamos manejar este material.

Illegalmente, el personaje necesitará de al menos dos de estos trasfondos a nivel cuatro: Favor, Amistad, Logia, Rango, o Red de Información. En este caso, el material será suyo por completo, pero se arriesga a que le detengan por usar material clandestino.

Guantes repulsares.

Guanteletes y protecciones para el brazo que confieren cualidades especiales.

Todos estos guantes disponen de una pila de hidrógeno y una pequeña batería, que permiten un uso cada, aproximadamente, tres segundos.

Spartan. Otorga Fuerza +4 cuando se emplee dicho brazo.

Repulsores. Dispara un haz de energía que causa 10 puntos de daño a una distancia no superior a los 100 metros.

Térmico. Similar a los repulsares, pero el daño es por calor (unos 1000°). Existe otra modalidad, más rara, que causa daño por frío (unos -125°).

Kinético. Lanza un haz de energía cinética, capaz de golpear y desviar objetos. Tirar percepción +10 como si fuese Fuerza + atletismo o Fuerza + pelea.

Magnético. Permite doblar y moldear objetos metálicos. Tirar Percepción +15 como si fuese Fuerza + atletismo o Fuerza + pelea.

Haker. Porta una microcomputadora de alta tecnología. Otorga un +10 en todas las tiradas de interferencia y hakeo de sistemas electrónicos.

Botas Jets.

Botas y protecciones para las piernas que confieren cualidades especiales.

Patines. Botas con ruedas retráctiles. Cuando se accionan, el movimiento del personaje pasa a ser de 10, es decir, por cada éxito en una tirada de DES + atletismo se desplaza 10 metros.

Reactores. Mediante un pequeño motor a reacción, permiten mantener el vuelo sostenido. Otorga la habilidad de Vuelo a nivel 6. Esta habilidad sustituye a atletismo y acrobacias en las tiradas relacionadas con el desplazamiento aéreo. Poseen una media hora de autonomía antes de descargarse.

Jumpers. Mediante un sistema de hidráulicos y absorbedores de impacto, permiten impulsarse mediante grandes saltos. +10 a las tiradas para saltar y patear.

Armazones de combate.

Armaduras completas de alta tecnología

Orión. Confieren una armadura completa de nivel diez. Están conferidas de un material no metálico, de origen desconocido, y lo más asombroso es que no pesan casi nada.

Mantos de camuflaje. Confieren un escudo ante las ondas lumínicas. No “curvan” la luz, si no que la reflejan, por lo que todo aquel que se fije verá una especie de reflejo, borroso, y casi inadvertible. Otorgan un +10 en las tiradas para ocultarse, siempre y cuando no se hagan ruidos fuertes.

Estancas. Trajes presurizados con soporte vital incorporado. Además, otorgan una protección de nivel 8.

Tecno armaduras. Vehículos con forma y tamaño de una armadura humana. Muy útiles en el combate cuerpo a cuerpo. Se crean como cualquier vehículo, pero su Estructura y Maniobrabilidad han de ser siempre de nivel cero. En los ejemplos hemos incluido la Mark T, el modelo estándar de Ghering y el más conocido. Tú puedes crearte las que quieras.

Visores.

Cascos especializados “a la carta” para cada usuario. Repartir diez puntos entre estas opciones:

Puntería. Cada punto invertido otorga un bono de +1 a la hora de disparar.

Sensores. Cada punto invertido otorga un +1 en las tiradas de investigar y de alerta relacionadas con la vista y el oído.

Térmico. Cuesta dos puntos. Permite ver el espectro infrarrojo, el calor de las cosas.

Visión V. Visualiza los rayos ultravioletas, por lo que permite ver en la más absoluta oscuridad, siempre y cuando llegue alguna luz de las estrellas. Cuesta cuatro puntos.

Zoom. Cuesta cuatro puntos. Dentro del rango de visión, las tiradas de puntería y disparo se realizarán como si se disparase a quemarropa (+6 a la tirada). El rango inicial es de 4 metros, pero por cada punto adicional invertido aumenta el rango de visión en un exponente de 4 metros (16, 64, 256, 1024, 4100 y 16400 como máximo).

Dispositivos de transformación.

Un medallón, colgante o pulsera que capacita al personaje para transformarse en otra cosa.

La transformación funciona bien como el trasfondo “traje psicodélico” o bien como una operación quirúrgica de nivel dos, pero con la ventaja de no tener que pasar por el quirófano.

Estos dispositivos son muy exóticos, y es posible que la ciencia terrestre no sea la responsable de su creación.

Vehículo propio.

El personaje puede optar por construir su propio vehículo personalizado.

Por cada nivel de Riqueza, Contactos, o punto de protagonismo que se invierta, obtendrá 50 PG para su vehículo.

Varios personajes pueden colaborar y aportar recursos para crearse un vehículo mejor.

Drogas.

Sustancias químicas y estupefacientes destinadas a forzar el organismo humano hasta el límite.

Los efectos de una droga duran una escena completa y consumen 10 puntos de aguante.

Mezclar dos tipos de drogas o usarlas con demasiada frecuencia pueden suponer la pérdida de 1d6 puntos de razón.

Los estupefacientes vienen en packs de diez unidades, y sus efectos varían según su color:

Rojas. Aumenta la adrenalina. +5 en Fuerza y Destreza.

Amarillas. Aumentan la segregación de endorfinas. Anulan el dolor, el miedo y el cansancio.

Verdes. Antitoxinas. Otorgan +15 en Atletismo a la hora de resistir venenos y enfermedades.

Moradas. Esteroides. +10 en Fuerza.

Blancas. Anfetaminas y dopaminas sintéticas. +5 en Inteligencia y Percepción.

Doradas. Procetamol, una droga sintética que aumenta las cualidades psíquicas. +5 en la habilidad de Psiónica. Si el PJ no posee poderes psiónicos propios, podrá escoger uno a su elección cuando compre la droga.

Cañones "Massers".

Las armas de disparo láser son una novedosa y potente tecnología a servicio de Ghering. Gracias a unas microbaterías y pilas de hidrógeno, disponen de una capacidad de disparo casi ilimitada durante décadas.

De entre todas estas armas, los llamadas cañones "Massers" son los más poderosos, compactos, y exclusivos.

Todos los Massers disponen de un modo de disparo tiro a tiro, de una cadencia de 3 disparos y de un cargador casi ilimitado, pero que requiere de algunos turnos para recargarse. Cuando el personaje vacíe sus tres disparos de cadencia, habrá que esperar algunos turnos hasta que el arma se recargue.

El resto de parámetros varía según el modelo.

Modelo	Puntería	Recarga	iniciativa	Daño
STR3	-2	1	-2	15
STR6	-4	2	-4	20
STR9	-8	4	-8	30

Armas blancas de energía.

Armas blancas de energía "a la carta" para cada usuario. Escoger una forma (espada, hacha, maza, lanza, etc.) y repartir diez puntos entre estas opciones:

Daño. Cada punto invertido aumenta uno el daño del arma.

Iniciativa. Cada punto invertido aumenta dos la iniciativa del arma.

Tamaño. Cada punto invertido suma +2 a la tirada de combate, pero resta -2 a la iniciativa.

Desplegable. Cuesta cuatro puntos. El arma solo es el mango. La hoja es un haz de energía luminosa. Esto hace que el arma pueda ocultarse en una chaqueta.

PLANTILLAS Y EJEMPLOS.

NIVEL DE PUNTUACIÓN.

Tanto personajes, como kaijus y vehículos se crean de la misma manera: repartiendo puntos entre sus atributos. Y todos han de respetar la regla de la X.

Aquí te dejo los niveles de heroísmo de C-System, asociados a ejemplos concretos para este juego.

Nivel	PG	X
Real. Juegos de espionaje o investigación. Personajes y seres sin importancia	60	7
Avanzado. Personajes militares o agentes secretos. Criaturas menores	110	8
Heroico. Los típicos personajes de las películas de acción.	160	10
Épico. Personajes que sobrepasan el límite normal de los humanos. Vehículos pequeños	270	13
Legendario. Grandes héroes, propios de la fantasía más exagerada. Vehículos corrientes.	370	16
Superheroico. Personajes claramente sobrehumanos. Vehículos especializados y criaturas muy poderosas	510	22
Cósmico. Seres cósmicos o superhéroes muy poderosos. Vehículos y criaturas legendarias	710	30
Semidivino. Dioses menores o entidades cósmicas muy poderosas. Criaturas y máquinas excepcionalmente poderosas.	1000	35
Divino. Dioses y entidades cósmicas de gran calibre. Seres increíblemente poderosos.	1300	45

Ante todo recuerda cuatro cosas:

1º. Esto es una orientación, no un valor fijo. Ante todo, sentido común.

2º. Que un punto de característica cuesta 5PG.

3º. La Regla de la X puede ser "infringida" a causa del tamaño de la criatura o algún otro trasfondo especial si el master da el visto bueno. PERO la suma Atributo + Habilidad no podrá sobrepasar el doble de lo señalado por la X.

3º. Que la regla de la X también se aplica a los niveles de los trasfondos para vehículos. Esto significa que el blindaje, la maniobrabilidad, la capacidad de combustible y el daño de las armas solo pueden mejorarse hasta cierto punto.

4º. Un ser con menos PG puede ser más peligroso si invierte todos sus puntos en potenciarse en el combate. A la hora de crear un enemigo, lo que importa de verdad es su capacidad de combate, es decir, su nivel de desafío. Tenlo siempre en cuenta.



VEHÍCULOS.

Coche				Tipo de desplazamiento: Ruedas			Coste en PG: 315 PG		
Descripción: Modelo de transporte estándar a cuatro ruedas									
FORT: 15	MV: -4	Blindaje: 0	STR: 2	SEN: 0	AUTO: 0	EST: 0	MOV: 16	VEL: 160 kph	
Trasfondos: Motor 15. Depósito NV 5 (250 minutos de autonomía).									
Camión				Tipo de desplazamiento: Ruedas			Coste en PG: 450 PG		
Descripción: Vehículo de carga de unas 20t.									
FORT: 21	MV: -8	Blindaje: 0	STR: 4	SEN: 0	AUTO: 0	EST: 4	MOV: 10	VEL: 100 kph	
Trasfondos: Motor 21. Depósito NV 10 (125 minutos de autonomía).									
Motocicleta				Tipo de desplazamiento: Ruedas			243 PG		
Descripción: Vehículo ligero a dos ruedas.									
FORT: 7	MV: +2	Blindaje: 0	STR: 1	SEN: 0	AUTO: 0	EST: 0	MOV: 16	VEL: 160 kph	
Trasfondos: Motor 7. Depósito NV 2 (200 minutos de autonomía).									
Furgoneta				Tipo de desplazamiento: Ruedas			376 PG		
Descripción: Vehículo utilitario de nueve plazas									
FORT: 18	MV: -6	Blindaje: 0	STR: 3	SEN: 0	AUTO: 0	EST: 0	MOV: 10	VEL: 100 kph	
Trasfondos: Motor 18. Depósito NV 6 (200 minutos de autonomía).									
Helicóptero				Tipo de desplazamiento: Rotores			392 PG		
Descripción: Vehículo ligero de vuelo mediante rotores.									
FORT: 15	MV: -2	Blindaje: 0	STR: 3	SEN: 0	AUTO: 0	EST: 0	MOV: 13	VEL: 260 kph	
Trasfondos: Despegue vertical. Motor 15; Aerodinámica 15. Depósito NV 3 (100 minutos de autonomía).									
Barca a motor				Tipo de desplazamiento: Flotación.			279 PG		
Descripción: Vehículo ligero acuático. 6 plazas.									
FORT: 12	MV: -4	Blindaje: 0	STR: 2	SEN: 0	AUTO: 0	EST: 0	MOV: 10	VEL: 90 kph	
Trasfondos: Motor 12; Aerodinámica 6. Depósito NV 2 (100 minutos de autonomía).									
Tanque				Tipo de desplazamiento: Ruedas			287 PG		
Descripción: Vehículo acorazado muy usado en los ejércitos.									
FORT: 21	MV: -8	Blindaje: 5	STR: 4	SEN: 0	AUTO: 0	EST: 0	MOV: 10	VEL: 100 kph	
Trasfondos: Motor 26. Cañón con torreta ST3 (Daño: 26, Alcance: 9.6km, Cargador: 1, Cadencia: 1). 51 Cargadores de munición.									
Aeronave				Desplazamiento: hiperespacio y reacción					443.2 PG
Descripción: Vehículo ligero espacial. 2 plazas.									
FOR:15	MV:-2	Blindaje: 0	STR:3	SEN:10	AUTO: 0	EST: 2	MOV:10	VEL: 5 a. luz o Mach5	
Trasfondos: 2 cañones de plasma ST1 (Daño: 17, ENV: 1, Recarga: 4, Alcance: 400m). Motor 15; Aerodinámica 10; Computadoras 10; Viaje espacial 10. Soporte vital NV 2. Célula Solar NV 3 (100min. de autonomía)									
F-240				Desplazamiento: Reacción			374.3 PG		
Descripción: Vehículo aéreo de combate, evolución del F15.									
FORT: 17	MV: -2	Blindaje: 3	STR: 3	SEN: 0	AUTO: 0	EST: 0	MOV: 12	VEL: Mach 6	
Trasfondos: Despegue vertical. Motor 15; Aerodinámica 19. Batería de misiles ST3 (Rango: 1.6km, Daño: 19, Cargador: 10), Gatlings ST1 (Puntería: -2, Rango: 400m, Daño: 13, Cadencia: 12, Cargador:200). Depósito NV 3 (100min. de autonomía). Munición y repuestos para gattling y misiles (50 cargadores).									

Androide		Desplazamiento: Bípedo.					447PG	
Descripción: Androide perfectamente camuflado como humano gracias a una elaborada piel, idéntica a la humana. Estos androides son introducidos de forma aleatoria entre las divisiones de Ghering de forma secreta. De esta forma ofrecen apoyo adicional a las tropas, además de un método de control leal y eficiente para los altos directivos de Ghering. Sus sistemas de video-grabación están diseñados para almacenar información dentro de su cerebro computerizado incluso si el resto de la máquina es completamente destruida.								
FORT: 15	MV: 0	Blindaje: 6	STR: 0	SEN: 14	AUTO: 11	EST: 9	MOV: 6	VEL: 36 kph
Trasfondos: Motor 15; Aerodinámica 12; Computadoras 12, Armamento 15, Sincronización 12, Sistemas 15. Cobertura de piel real (10PG). Visión térmica (2PG). Dispositivo de cambio de voz (2PG), Manos, Pila de hidrógeno NV 2 (300 min. de autonomía).								
Vehículo anfivio Manta		Desplazamiento: sumergible a reacción					510 PG	
Descripción: Vehículo aero-acuático con una forma similar al animal del cual toma nombre. Los Manta están diseñados para la investigación y la observación, aunque algunos modelos pueden ser equipados especialmente para el combate en ambientes extremos. El Manta puede volar hasta los límites de la Estratosfera y sumergirse en fosas abismales de más de 10.000 metros de profundidad.								
FORT: 20	MV: -6	Blindaje: 15	STR: 4	SEN: 5	AUTO: 0	EST: 0	MOV: 6	VEL: 3mach o 54kph
Trasfondos: Motor 20, aerodinámica 15, sistemas 15. Sistema presurizado. Resistencia a la presión (10km bajo el agua). Pinzas. Soporte vital (6 personas). Sistemas de diagnóstico +5. Soporte auxiliar. Depósito NV 4 (100 minutos de autonomía).								
Trailer acorazado Masser		Desplazamiento: Ruedas					391 PG	
Descripción: Trailers especiales diseñados por los ingenieros de Ghering. Portan en sus remolques cañones láser Massers de gran potencia destructiva. Este tipo de vehículos conforman el grueso de la infantería pesada de Ghering								
FORT: 30	MV: -10	Blindaje: 15	STR: 6	SEN: 0	AUTO: 0	EST: 0	MOV: 8	VEL: 80 kph
Trasfondos: Motor 30. Cañón láser con torreta STR 6 (Daño 45, puntería -6, cadencia 1, recarga: 6 turnos).								
Tecno armadura Mark T		Desplazamiento: Bípedo, turbinas.					326 PG	
Descripción: Exo esqueleto computerizado de alta tecnología.								
FORT: 18	MV: 0	Blindaje: 5	STR: 1	SEN: 0	AUTO: 0	EST: 0	MOV: 10	VEL: 60 kph / 200kph
Trasfondos: Pinzas, 2 Repulsares ST3 (Daño 20, cadencia 1, ENV 2), sistemas: 12. Reducción de escala: 2 Deposito (batería eléctrica) x5 (500 min. de autonomía)								
Mech de asalto medio Valkiria		Desplazamiento: Turbinas, bípedo					510 PG	
Descripción: Mech de tamaño medio bastante rápido y maniobrable. Debido a sus buenas prestaciones, es el vehículo más usado en la lucha contra los Kaiju de segunda generación. Son unos de los pocos vehículos con sistema de pilotaje automático, y capaces de maniobrar por si mismos, aunque son mucho más eficientes si son pilotados.								
FORT: 20	MV: -3	Blindaje: 12	STR: 4	SEN: 15	AUTO: 3	EST: 0	MOV: 10	VEL: 60/ 800 kph
Trasfondos: Despegue vertical, manos, cabinas x2. Motor 20; Aerodinámica 15, Armamento 20, Computadoras 6. Rifle de pulso STR 3 (Distancia: 900m, Daño: 20, Cadencia: 3, Cargador: 50). 20 cargadores para el rifle. Depósito (combustible) x 5 (125 min. de autonomía)								

Gorgon		Desplazamiento: subterráneo, sumergible, y reacción						720 PG	
Descripción: Vehículo de combate, mezcla entre un submarino con taladro y crucero espacial. Su modelo está basado en el legendario Gottengo, buque insignia de la Flota aero-espacial de Ghering.									
FORT: 30	MV:-12	Blindaje:20	STR:6	SEN: 12	AUTO: 0	EST: 0	MOV: 10	VEL: 60kph o Mach5	
Trasfondos: Cabinas x 8. Motor 20; Aerodinámica 10; Sensores: 15; Computadoras 15.									
Pila nuclear x 5 (60 min. de autonomía). Misiles STR 3 térmicos (Alcance: 4.8km, Daño: 29, Cargador: 10).									
25 cargadores para misiles ST3. Cañón Nova STR 9 (Alcance: 144km, Daño: 57, ENV: 9, Recarga: 9)									
Mech de asalto pesado Yantaro				Tipo de desplazamiento: bípedo				720PG	
Descripción: Vehículo ligero acuático. 6 plazas.									
FORT: 45	MV:-18	Blindaje: 25	STR: 9	SEN: 0	AUTO: 0	EST: 0	MOV: 10	VEL: 60 kph	
Trasfondos: Cabinas x 4. Motor 15; Aerodinámica 25; Sensores: 25; Armamento: 25. Toma de corriente.									
Pila nuclear x 3 (50 min. de autonomía). Espada ST9 (Puntería: +1, Daño: 54).									
Misiles STR 3 térmicos (Alcance: 4.8km, Daño: 29, Cargador: 10). 25 cargadores para misiles ST3.									
Cañón Nova STR 9 (Alcance: 144km, Daño: 57, ENV: 9, Recarga: 9).									
Metal Kaiju infectado				Tipo de desplazamiento: Bípedo.				1300PG	
Descripción: Mech infectado por el parásito K y deformado hasta adquirir los rasgos y muchas de las cualidades de un Kaiju de tercera generación. Debido a lo inestable y potencialmente peligroso que es, permanece custodiado, a temperaturas bajo cero, en unas instalaciones especiales de Gheing.									
FORT: 65	MV:-6	Blindaje: 40	STR:13	SEN:12	AUTO: 15	EST:10	MOV: 10	VEL: 60kph	
Trasfondos: Sistemas 20; Radar 20; Motor 31; Aerodinámica 10; Armamento 25; Seguridad 20; Computadora: 10. Cañón Nova (70 de daño, ENV 10, Cadencia 1). Mandíbulas Nivel 10, garras de nivel 15, cuatro brazos.									
Infección orgánica.									



KAIJUS.

Protoforma elemental básica					110 PG		
Descripción: Criatura básica y amorfa, mutada y prácticamente inadaptada. La mayoría de los Kaiju suelen aparecer como una criatura similar a esta, aunque rápidamente mutan y cambian de aspecto, ganando nuevos trasfondos y adquiriendo rápidamente niveles mayores en sus habilidades							
FUE: 11	CON: 11	DES: 3	PER: 3	VOL: 3	CAR: 3	HAB:1	INT:1
Armadura natural: 4		Método de desplazamiento: Reptante			Escala: 2.		
Habilidades: Alerta: 5; Atletismo: 6; Pelea: 6; Intimidar: 5; Concentración: 5; Supervivencia: 6.							
Trasfondos: 2 Garras NV 1, Mandíbulas NV 1.							
K.H.F (Kaijus human forms)					160 PG		
Descripción: Kaijsu de pequeño tamaño que han adoptado un aspecto similar al humano, muy parecido a un simio grotesco y deforme, con un exagerado y tupido pelaje blanquecino.							
Una pequeña congregación de estas criaturas fueron descubiertas en las estepas rusas, cuando asaltaron y tomaron por la fuerza una pequeña villa. Para evitar cualquier posible fuga, Ghering ordenó la incineración a distancia, mediante baterías de medio alcance, de todo el poblado.							
Posteriormente del incidente, se han tenido notificaciones de avistamientos, pero no se ha podido localizar con exactitud la nueva guarida de las criaturas supervivientes.							
FUE: 10	CON: 7	DES: 5	PER: 6	VOL: 3	CAR: 2	HAB:1	INT:2
Armadura natural: 0		Método de desplazamiento: bípedo			Escala: 1.		
Habilidades: Alerta: 6; Atletismo: 9; Pelea: 7; Intimidar: 6; Concentración: 5; Supervivencia: 6; Puntería: 5; Sigilo: 5.							
Trasfondos: Garras NV 2.							
Lapreas					270 PG		
Descripción: Ser baboso y serpentiforme, con una boca grotesca y deformada, muy similar al invertebrado del que toma nombre.							
Se han encontrado seres de similares características en muchos lugares húmedos del planeta, como son pantanos y alcantarillas.							
Una magnífica prueba de la convergencia evolutiva de los parásitos: aunque dos ejemplares estén separados en la distancia, evolucionan de forma similar si las condiciones son similares.							
FUE: 12	CON: 12	DES: 12	PER: 10	VOL: 6	CAR: 7	HAB:1	INT:1
Armadura natural: 0		Método de desplazamiento: Reptante			Escala: 2.		
Habilidades: Alerta: 9; Atletismo: 10; Pelea: 10; Intimidar: 7; Concentración: 3; Supervivencia: 10.; Puntería: 3; Sigilo: 9.							
Trasfondos: Mandíbulas NV 2.							
Agarroides					370 PG		
Descripción: Seres con forma de un gigantesco gusano y unas enormes mandíbulas. Se trata de criaturas subterráneas, ciegas, que se deslazan a una gran velocidad por el subsuelo buscando presas. Poseen un finísimo sentido del oído y una serie de Pesudópodos que salen de su boca, los cuales usan para agarrar (de ahí su nombre) y arrastrar a sus víctimas.							
En la década de los ochenta, un grupo de Agarroides sembró el pánico en un pueblo perdido de Arizona, Estados Unidos, la noticia se difundió en parte y causó un gran revuelo. Para ocultar los hechos, Ghering promocionó una serie de películas usando a unas criaturas similares a estas como protagonistas.							
FUE: 16	CON: 16	DES: 12	PER: 12	VOL: 11	CAR: 9	HAB:1	INT:1
Armadura natural: 14		Método de desplazamiento: Subterráneo					Escala: 4.
Habilidades: Alerta: 11; Atletismo: 11; Pelea: 16; Intimidar: 16; Concentración: 10; Supervivencia: 11 Puntería: 3; Sigilo: 11.							
Trasfondos: Sónar. Mandíbulas NV 5. 8 Pesudópodos. Ciegos.							

Tyradáctilos							510 PG
Descripción: Grotesca criatura voladora, a medio camino entre un insecto y un murciélago, de un gran apetito y tamaño. Aunque bastante ligera. Su comportamiento es muy salvaje y errático, atacando a todo lo que se mueva. Rara vez se para. Debido a interferencias políticas, la respuesta de Ghering ante esta amenaza fue mucho más lenta de lo de costumbre, y la criatura fue abatida por las fuerzas aéreas iraníes. Sin embargo, debido al tiempo de tardanza, no se excluye que la criatura haya dejado descendencia.							
FUE: 22	CON: 20	DES: 16	PER: 5	VOL: 3	CAR: 3	HAB:1	INT:1
Armadura natural: 12		Método de desplazamiento: Volador			Escala: 5.		
Habilidades: Alerta: 10; Atletismo: 22; Pelea: 20; Intimidar: 19; Concentración: 7; Supervivencia: 10; Puntería: 3; Sigilo: 5.							
Trasfondos: Garras NV 8. Mandíbulas NV 5							
L.A.G. (Lagarto Azul Gigantesco)							1000 PG
Descripción: Versión parcialmente mutada de una salamandra. LAG es uno de los casos en el que el parasito no ha logrado dominar completamente a la criatura, y por ello esta criatura posee un comportamiento mucho menos destructivo y más animal. Se le ha visto en diversas ocasiones a lo largo y ancho del Mediterráneo, aunque, debido a sus capacidades anfibias, no ha sido posible capturarlo.							
FUE: 45	CON: 45	DES: 18	PER: 20	VOL: 23	CAR: 20	HAB:2	INT:3
Armadura natural: 25		Método de desplazamiento: bípedo			Escala: 9.		
Habilidades: Alerta: 20; Atletismo: 25; Pelea: 25; Intimidar: 25; Concentración: 23; Supervivencia: 20; Puntería: 22; Sigilo: 10; Coraje 10.							
Trasfondos: Animal acuático. Astas (cuerno) NV 10. Garras NV 6. Mandíbulas NV 7.							
Gran G							1300 PG
Descripción: El primero, la mayor y más poderosa de las criaturas conocidas. Desde su primera aparición en 1951, su poder y cualidades no han hecho más que aumentar.							
FUE: 70	CON: 60	DES: 10	PER: 20	VOL: 23	CAR: 20	HAB:2	INT:3
Armadura natural: 45		Método de desplazamiento: bípedo			Escala: 13.		
Habilidades: Alerta: 15; Atletismo: 30; Pelea: 30; Intimidar: 25; Concentración: 22; Supervivencia: 20; Puntería: 30; Sigilo: 5; Coraje 10.							
Trasfondos: Aliento (radiactivo) NV 70. Garras NV 10. Mandíbulas NV 12. Regeneración NV 12.							



PERSONAJES.

Algunos personajes y reliquias de ejemplo, para que te sirvan de inspiración tanto a la hora de crear personajes como a la hora de montar tú propia aventura.

Ante todo, recuerda que solo son ejemplos, y como tales, puedes modificarlos a gusto.

Masillas Nivel realista (8 PC y 20 PG).

Personalidad.

Tontos a más no poder.

Descripción.

Sicarios de poca monta, creados con barro, o cualquier otra cosa similar, por el villano de turno en cantidades masivas. Su único cometido es recibir las palizas de los héroes.



FUE: 5	DES: 5	CON: 5	VOL: 4
INT: 3	HAB: 3	CAR: 3	PER: 5
Alerta: 5	Pelea: 5	Persuasión: 5	Atletismo: 5
Puntería: 5	Sigilo: 5	Concentración: 4	Educación: 3

Trasfondos: -

Mascota verde limón Nivel avanzado (16 PC y 30 PG).

Personalidad.

El típico para una mascota. Se pasa todo el rato diciendo "Pika-Pika"

Descripción.

Roedor amarillo verduzco, con aspecto de peluche. Nadie sabe de donde ha salido, y nadie lo pregunta. Tiene un aspecto muy mono y adorable, pero cuando se cabrea suelta chispazos eléctricos.

La raza amarilla es solo una entre muchas. Las hay de todos colores y formas, y es frecuente que entrenadores y domadores de animales de todo el mundo las busquen para adiestralas.

En algunas regiones, incluso se realizar competiciones entre mascotas para comprobar quién es el mejor entrenador.



FUE: 3	DES: 13	CON: 3	VOL: 3
INT: 3	HAB: 2	CAR: 8	PER: 7
Alerta: 6	Pelea: 3	Persuasión: 3	Atletismo: 6
Puntería: 8	Sigilo: 7	Concentración: 3	Supervivencia: 6
Acrobacias: 9			

Trasfondos: Sentido agudo (olfato).

Técnicas.

Chispazo: Una fuerte descarga eléctrica. Rango NV 3 (20 m), Daño +14. 6PM. Contundente.

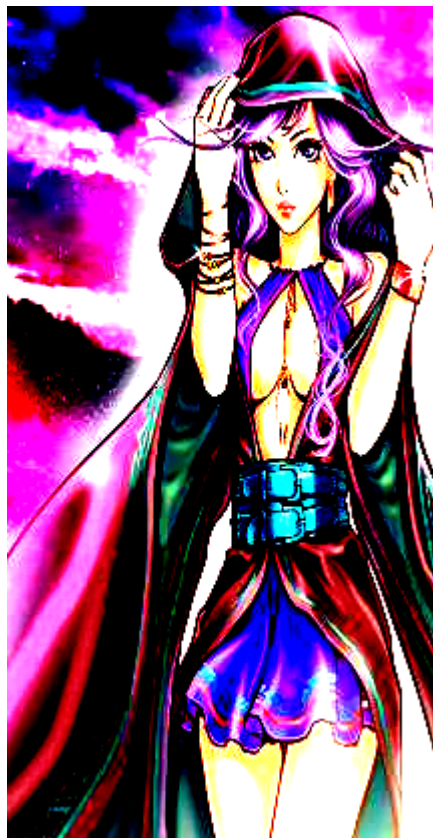
Mágical Girl Nivel épico (40 PC y 50 PG).**Personalidad.**

La clásica para una estudiante adolescente, con las hormonas alteradas y complejo de justiciera.

Descripción.

Hace siglos, el Reino del la Luna fue devastado por un poder oscuro sin cualificar. La mayoría de sus habitantes fueron aniquilados, pero la joven princesa del reino y algunas de sus subalternas fueron salvadas a través de un túnel del tiempo y sus almas se reencarnaron en las vidas de humanos normales.

Ahora, en nuestra época, han recobrado la memoria y se preparan para enfrentar a sus antiguos enemigos.



FUE: 8	DES: 8	CON: 8	VOL: 12
INT: 6	HAB: 4	CAR: 10	PER: 8
Alerta: 6	Pelea: 9	Persuasión: 3	Atletismo: 10
Puntería: 10	Sigilo: 3	Concentración: 6	Educación: 7
Etiqueta: 10	Coraje: 10	Acrobacias: 10	

Trasfondos: Enemigo NV 4 (desconocidos).

Reliquia: Cetro mágico.

Descripción: Una especie de Boli multicolor que al activarse transforma al portador en un guerrero de la justicia.

FORTALEZA: 2 ESPIRITU: 0 EMPATÍA: 0

Trasfondos: Aumento de Atletismo y Pelea +5. Invocar (traje sexy de colegiala con muchos adornos).

Técnicas.

Diadema brillante: La heroína se quita una diadema de la cabeza y la lanza contra su enemigo. Rango NV 4 (40 m), Daño +8. 6PM.

Curación: Permite restaurar la salud propia o ajena. Efecto curativo NV 1.

Espectro del Hades Nivel heroico (24 PC y 40 PG)

Personalidad.

Varía con el sujeto, aunque suelen caracterizarse o bien por su ambición, o bien por su sed de sangre. Todos siguen a rajatabla las órdenes de Hades.

Su principal objetivo es hacer que su dios triunfe, y no dudan ofrecer toda la riqueza y poder que amasan en vida para facilitar dicha empresa.

Descripción.

El dios del inframundo, Hades, ha ambicionado desde siempre los dominios de su sobrina Atenea. Para lograrlo, dejó en la tierra 108 armaduras intuidas con su energía que, cada 200 años, se activan al unísono para emprender una guerra sagrada contra los Santos de Atenea.

Al igual que ocurre con los Santos, los Espectros son reclutados por todo el mundo, escogidos según sus ideales, y alentados a aunar su causa a la de su oscura deidad.

La mayoría de los Espectros permanecen en el mundo mortal, desempeñando tareas triviales y de menor importancia. Rara vez viajan al inframundo.



FUE: 6	DES: 6	CON: 6	VOL: 6
INT: 6	HAB: 6	CAR: 6	PER: 6
Alerta: 3	Pelea: 6	Persuasión: 3	Atletismo: 10
Puntería: 3	Sigilo: 3	Concentración: 3	Educación: 3
Subterfugio: 5			

Trasfondos: Deber NV 5 (Obedecer a Hades), Enemigos NV 3 (Santos de Atenea).

Reliquia: Manto de la oscuridad.

Descripción: Una armadura oscura que recubre al Espectro por completo, dotándole de un poder sobrehumano.

FORTALEZA: 5	ESPIRITU: 0	EMPATÍA: 2
--------------	-------------	------------

Trasfondos: Protección +5.

Técnicas.

Meteoros negros: Permiten lanzar fuertes golpes de energía a una distancia moderada. Rango NV 3 (20 m), Daño +6. 6PM.

Guardián del Hades Nivel legendario (56 PC y 90 PG).

Personalidad.

Varía con cada sujeto, pero son más arrogantes, a la par de temerarios, que los espectros comunes.

Son rivales temibles, con un poder devastador, y jamás muestran compasión por sus rivales.

Descripción.

Combatientes de élite dentro del ejército de Hades. Los mantos oscuros que confieren los poderes a los Guardianes se activan poco después que la de los Espectros comunes, ya que son mucho más cuidadosos a la hora de escoger un portador.

Durante generaciones, los Guardianes del Hades han llevado las misiones más peligrosas y de mayor importancia, por lo cual salen y entran del inframundo con mucha frecuencia, aunque siempre con un cometido.



FUE: 16	DES: 14	CON: 14	VOL: 14
INT: 9	HAB: 9	CAR: 9	PER: 10
Alerta: 6	Pelea: 15	Persuasión: 6	Atletismo: 11
Puntería: 6	Sigilo: 8	Concentración: 6	Educación: 6
Subterfugio: 6	Psiónica: 10		

Trasfondos: Deber NV 5 (Obedecer a Hades), Enemigos NV 3 (Santos de Atenea). Invisibilidad, telekinesia.

Reliquia: Manto de la oscuridad.

Descripción: Una armadura oscura que recubre al Espectro por completo, dotándole de un poder sobrehumano.

FORTALEZA: 11	ESPIRITU: 3	EMPATÍA: 4
---------------	-------------	------------

Trasfondos: Protección +10. Cadenas negras con péndulos puntiagudos (Daño +5).

Técnicas.

Fulgor negro: Un fuerte haz de energía oscura. Rango NV 4 (40 m), Daño +14. 11PM.

Sobra Oscura: Crea una serie de tentáculos de oscuridad. Crear y Controlar a NV 5. 10PM.

Jueces del Hades Nivel cósmico (104 PC 188 PG).

Personalidad.

Varía con el sujeto, peor todos los jueces destacan por su gran prepotencia, la firmeza de sus actos y su inquebrantable fe hacia Hades.

Descripción.

Dentro del la jerarquía del inframundo, los jueces ostentan el más alto puesto, respondiendo únicamente ante el mismo Hades en persona.

Los jueces hacen las veces de señores feudales dentro del infierno, a la par de generales supremos en el campo de batalla. Responsables directos de que la voluntad de su dios se cumpla, solo abandonan el Hades en circunstancias muy excepcionales.



FUE: 20	DES: 18	CON: 18	VOL: 18
INT: 13	HAB: 13	CAR: 13	PER: 13
Alerta: 10	Pelea: 20	Persuasión: 10	Atletismo: 12
Puntería: 6	Sigilo: 8	Concentración: 9	Educación: 10
Subterfugio: 8	Psiónica: 18		

Trasfondos: Deber NV 5 (Obedecer a Hades), Enemigos NV 3 (Santos de Atenea). Invisibilidad, telekinesia, teletransporte.

Reliquia: Manto de la oscuridad.

Descripción: Una armadura oscura que recubre al Espectro por completo, dotándole de un poder sobrehumano.

FORTALEZA: 17	ESPIRITU: 5	EMPATÍA: 8
---------------	-------------	------------

Trasfondos: Protección +15.

Técnicas.

Explosión galáctica: Una potente onda de energía oscura que devasta todo lo que se encuentre entorno al personaje. Daño +40. Área de efecto NV 9 (512 m cuadrados) 29PM.

Puño espectral: Si impacta en el rival, ocasiona terroríficas ilusiones que paralizan al enemigo. Cambio de estado de NV 6. 6PM.

Príncipe Asato Karua Nivel legendario (80 PC y 115 PG).

Personalidad.

Orgullosa, terco y libidinosa. Le encanta salirse siempre con la suya, sobre todo cuando todos los demás están en contra.

A pesar de todo, cuando se pone serio, es fuerte y confiable, e impone respeto a todos los que están delante de él.

Descripción.

Asato es el actual príncipe de los Jujinkai, una de las tribus de Jujinkai más prósperas y poderosas de todo el Mundo Exterior.

Terco e indisciplinado, el joven monarca ha decidido abandonar su puesto y viajar al reino de la Tierra siguiendo una vieja profecía.

Dicha profecía vaticina el Apocalipsis a manos de un señor del mal, y de cómo una serie de ancestrales reliquias, portadoras de un gran poder, pueden controlar dicho mal y usarlo para dominar tanto el Mundo Exterior como la Tierra.

Por desgracia para él, no es el único conocedor de este secreto, y tanto Makais como otras tribus de Jujinkai han viajado también a la tierra para averiguar más sobre dicha profecía.



FUE: 18	DES: 19	CON: 14	VOL: 15
INT: 6	HAB: 7	CAR: 11	PER: 10
Alerta: 11	Pelea: 10	Persuasión: 11	Atletismo: 16
Puntería: 6	Sigilo: 12	Concentración: 8	Educación: 3
Lucha: 14	Magia: 15	Etiqueta: 6	Animales: 6
Supervivencia: 5	Coraje: 23	Acrobacias: 10	

Trasfondos: Logia NV 5 (rey de los Jujinkai), Enemigos NV 5 (Los Makai se la tienen jurada a más no poder). Código NV 4 (respetar a las mujeres). Rasgo animal NV 1. Esquizofrenia NV 1. Escudo, Portal, Ráfaga mágica. Casanova.

Reliquia: Espada Alma.

Descripción: Una espada negra como la noche, que drena la vitalidad de todo aquel al que hiere. La espada está maldita y todo aquel que no posea una férrea voluntad se verá avocada a la locura cuando empuñe el arma.

FORTALEZA: 8 ESPIRITU: 0 EMPATÍA: 0

Trasfondos: Daño +18. Drenaje de vida. Alterar comportamiento (locura) NV8.

Matón de instituto Nivel Avanzado (16 PC y 30 PG).

Personalidad.

Bastante simplona. Fácil de provocar.

Descripción.

“Homo Bestiajus”. Su principal finalidad es de hacer de depredador dentro de la fauna del instituto.

FUE: 7	DES: 6	CON: 7	VOL: 4
INT: 3	HAB: 3	CAR: 5	PER: 5
Alerta: 5	Pelea: 8	Persuasión: 3	Atletismo: 8
Puntería: 5	Sigilo: 4	Concentración: 3	Educación: 3
Intimidar: 5		Supervivencia: 5	

Trasfondos: Vicio (Rambo).

Estudiante de instituto Nivel Avanzado (16 PC y 30 PG).

Personalidad.

Los hay de todas clases, colores y tendencias sexuales.

Descripción.

El típico estudiante estándar, agobiado por exámenes y con las hormonas alteradas.

Su hábitat natural es el instituto o, en su defecto, los pubs y discotecas del centro urbano más próximo.

FUE: 5	DES: 5	CAR: 5
VOL: 6	CON: 5	PER: 5
INT: 5	HAB: 5	
Alerta: 6	Pelea: 3	Persuasión: 5
Puntería: 6	Sigilo: 6	Concentración: 6
Ciencia: 4	Etiqueta: 3	Atletismo: 5
		Educación: 7

Trasfondos: -.



Neerd informático Nivel Avanzado (16 PC y 30 PG)

Personalidad.

Pringado irremisible. Únicamente interesado en cosas como las ciencias y la informática.

Descripción.

Versión inteligente de un estudiante, suelen ir acompañados de ingente cantidad de libros y cachivaches electrónicos.

FUE: 3	DES: 3	CON: 3	VOL: 3
INT: 9	HAB: 9	CAR: 3	PER: 7
Alerta: 3	Pelea: 3	Persuasión: 3	Atletismo: 3
Puntería: 3	Sigilo: 3	Concentración: 9	Educación: 9
Ciencia: 9	Bricolaje: 6		

Trasfondos: Vicio (Rata de biblioteca), bajo.

Animadora Nivel Avanzado (16 PC y 30 PG).**Personalidad.**

No precisamente brillante que digamos. Les encantan las fiestas y los estudiantes cachas.

Descripción.

Estudiantes cuya principal actividad en el instituto es la de vitorear a sudorosos deportistas y participar en fiestas.

Suelen estar presente en casi todas las fantasías eróticas de la mayoría de sus compañeros y profesores.

FUE: 4	DES: 9	CON: 4	VOL: 3
INT: 3	HAB: 3	CAR: 9	PER: 5
Alerta: 3	Pelea: 3	Persuasión: 6	Atletismo: 9
Puntería: 3	Sigilo: 3	Concentración: 3	Educación: 4
Acrobacias: 9		Etiqueta: 6	

Trasfondos: Vicio (Fashion Girl).

Domintrix Nivel Avanzado (16 PC y 30 PG).**Personalidad.**

Domínate y autoritaria. Adora el cuero y los látigos.

Descripción.

Profesora o empresaria híper autoritaria. Les gusta hacer su voluntad y dominar, figurada y literalmente, a los demás.

FUE: 3	DES: 6	CON: 4
VOL: 8	PER: 4	CAR: 8
INT: 4	HAB: 4	
Alerta: 3	Pelea: 3	Persuasión: 3
Atletismo: 3	Educación: 3	Intimidar: 9
Puntería: 3	Sigilo: 3	Concentración: 3
Lucha: 6	Magia: 3	Etiqueta: 7

Trasfondos:

**Profesor estándar** Nivel Avanzado (16 PC y 30 PG).**Personalidad.**

Variable, la mayoría son unos carbonazos insufribles, pero los hay también decentes.

Descripción.

Los principales enemigos de los estudiantes. Son los encargados del centro estudiantil, y los responsables de la educación de los chavales.

FUE: 5	DES: 5	CON: 5	VOL: 5
INT: 6	HAB: 4	CAR: 4	PER: 6
Alerta: 6	Pelea: 6	Persuasión: 6	Atletismo: 6
Puntería: 6	Sigilo: 6	Concentración: 6	Educación: 6
Ciencia: 7			

Trasfondos: Vicio (Fanático, a lo primero que se te ocurra).

Viejo verde Nivel épico (40 PC y 50 PG).

Personalidad.

Vivaz y lasciva, nadie diría que tiene 120 años.

Descripción.

Viejo chiquitajo y arrugado muy aficionado a las conductas “indecorosas”, pero increíblemente hábil en el arte de la lucha.

Suele rondar el instituto, en busca de ropa femenina.

FUE: 13

DES: 15

CON: 8

VOL: 4

INT: 3

HAB: 3

CAR: 3

PER: 8

Alerta: 3

Pelea: 15

Persuasión: 3

Atletismo: 15

Puntería: 3

Sigilo: 15

Concentración: 3

Educación: 3

Acrobacias: 14

Trasfondos: Vicio (Hiper Hentai Power), Enfermedad mental NV 5 (vicio con la lencería femenina), Artes marciales (Kung Fu). Vanidoso, Cleptómano.

Ninja Nivel Avanzado (16 PC y 30 PG).

Personalidad.

Honorable, decidido y despiadado.

Descripción.

Guerreros entrenados desde jóvenes en el arte de matar. Obedecen sin rechistar cualquier orden que reciban de sus líderes.

FUE: 5

DES: 9

CON: 5

VOL: 5

CAR: 3

PER: 5

INT: 3

HAB: 5

Alerta: 6

Pelea: 10

Persuasión: 3

Atletismo: 9

Educación: 3

Concentración: 3

Puntería: 7

Sigilo: 3

Trasfondos: Arte marcial (Mortal Kombat), Código NV 3 (obedecer).



Zombi básico Nivel Avanzado (16 PC y 30 PG).

Personalidad.

Nula. Solo saben decir cosas como “caaaarneee”, “cooomiiiiidaaaaa”.

Descripción.

Cacho de carne andante, revivido bien por artes místicas, por escapes radiactivos o algún virus tras mutagénico.

Suelen hacer grandes fiestas en grupo usando los intestinos de la gente como almuerzo.

FUE: 12

DES: 1

CON: 7

VOL: 1

INT: 1

HAB: 1

CAR: 2

PER: 10

Alerta: 10

Pelea: 6

Intimidar: 10

Atletismo: 3

Puntería: 3

Sigilo: 3

Concentración: 3

Supervivencia: 3

Trasfondos: No muerto. Zona vulnerable (cabeza). Mandíbulas Nv1.

MONTANDO PARTIDAS.

CONSEJOS GRATUITOS.

Si has logrado leer este manual de juego posiblemente te ocurra una de estas dos cosas:

O bien tienes en tu cabeza un montón de ideas gritando en tu cabeza, o bien estás catatónico a causa de toda la información recibida y no sabes por donde empezar.

Por tanto, antes de lanzarte a lo loco, nosotros recomendamos seguir unas sencillas pautas:

- Lo más importante, y algo común a cualquier juego de rol. Hay que hacer una partida que resulte atractiva a todos los integrantes del grupo. De nada sirve montarte una trama perfecta súper dramática si resulta que lo que tus jugadores quieren es partir cabezas a base de Kame Hame Has. Es decir, dale al público lo que quiere. Infórmate de los gustos de tus jugadores.
- Mente clara. Hazte una idea bien clara de lo que quieres en tu juego y busca la forma más sencilla de desarrollarlo.
- Más no significa mejor. No es preciso meter todo lo que se menciona en este juego, ni mucho menos. Meter muchos elementos distintos en las partidas no solo aumentan las posibilidades de error, si no que se corre el riesgo de diluir la idea central del juego.
- ¿Humor o drama? ¿Acción o Misterio? Además de multitud de historias distintas, Los mangas y animes pueden ser tratados desde múltiples puntos de vista. Lo mismo ocurre con el rol, tus partidas pueden ser súper cachondas o apocalípticas, pero decididlo de antemano.
- Si andas corto de ideas, tienes veinte mil series de anime y mangas distintos para inspirarte.
- No temas inventar y crear nuevas cosas. La base del juego es un sistema genérico, así que aprovéchalo.

ALGUNAS IDEAS.

Para finalizar, algunos ejemplos de cómo pueden combinarse los módulos de Shonen!

Ultimate Fighting School.

De que va.

Los personajes serán los nuevos alumnos del "Ultimate Fighting School", el centro más alocado, psicotónico y ultra-violento del mundo, donde todos son fanáticos de la lucha.

Personajes.

Los típicos pardillos de los mangas y animes japoneses que al final terminan convirtiéndose en expertos de artes marciales.

Los personajes empezarán en el nivel Avanzado, muy por debajo de los verdaderos cracks del instituto, y deberán de ir mejorando con experiencia.

Ingredientes.

- Mucha lucha de la buena y, entre medio, mucho lío estudiantil.
- Ingentes dosis de experiencia, para que los personajes puedan pasar de pardillos insufribles a verdaderos ases de la lucha.
- Alumnos cachas, alumnas macizas y profesores esquizofrénicos. La enfermera lujuriosa es opcional.
- Algún profesor "guay" que ayude a los personajes con eso de las artes marciales

Ideas para partidas.

- El tipo más duro de la clase le echa la cruz a alguno o varios de los personajes.
- Los personajes se ven obligados a apuntarse a una escuela de artes marciales especialmente alocada.
- Cierta organización malsana recluta luchadores.
- Rivalidad entre clubes deportivos o clanes ancestrales.
- Enredos amorosos.

Mensajeros del nuevo comienzo.

De que va.

Con la llegada del nuevo milenio oleadas de criaturas monstruosas y gigantescas han empezado a asolar la Tierra.

La única esperanza de la humanidad es la misteriosa organización Ghering y las asombrosas máquinas humanoides que utilizan sus agentes.

Personajes.

Los jugadores llevan a personajes adolescentes con algún talento mágico o psiónico que, de buenas a primeras, son reclutados por Ghering para tripular enormes mechs de combate.

Ingredientes.

- Los talentos sobrenaturales de los personajes pueden aplicarse a través de los mechs, por eso ellos son los únicos capaces de defender a la humanidad.
- Para tenerlos mejor vigilados, Ghering inscribe en el mismo centro escolar a todos sus pilotos adolescentes. Entre combate y combate, los personajes deberán de hacer vida escolar.
- Los kaijus pueden aparecer en cualquier parte, pero, por algún motivo misterioso, tienen especial predilección por la ciudad de los personajes.

Ideas para partidas.

- Primera amenaza y reclutamiento casi forzoso de los PJS.
- Cierta organización misteriosa está muy interesada en los personajes y en las actividades de Ghering.
- Existe un culto que adora a los kaijus como si fuesen dioses.
- Otro grupo de pilotos de Ghering llegan al instituto. Rivalidad y conflictos sentimentales por doquier.
- ¿Alguien ha dicho invasión alienígena?

Ciudad de demonios.

De que va.

Hace 20 años el padre de los protagonistas selló un portal a una dimensión alterna, impidiendo que el señor del mal invadiera nuestro mundo.

Ahora las hordas del mal han empezado a aparecer de nuevo y solo una legendaria familia de caza-demonios puede hacerles frente.

Personajes.

Los protagonistas son los jóvenes descendientes de un sagrado linaje, bendecidos con el poder de las reliquias sagradas.

Ingredientes.

- La vida de institutito es opcional, pero muy recomendable. Una alternativa sería que los protagonistas llevasen una agencia de investigación o trabajasen para el gobierno.
- Los Jujinkai y los Makai son las razas más interesadas en nuestro mundo, pero los personajes pueden encontrarse con criaturas de toda clase.
- Los personajes no son, ni mucho menos, los únicos humanos con habilidades especiales en este mundo.

Ideas para partidas.

- Adquisición de las reliquias heredadas y primer combate con una criatura demoníaca.
- Caza y captura de criaturas a lo largo y ancho de la ciudad.
- Culto maligno, con portadores de reliquias.
- Infiltración de un demonio en algún alto cargo público.
- Investigación de desapariciones sospechosas.
- Viajes a otros mundos en busca de algún objeto.
- Posesiones demoníacas en el institutito.

El Torneo Galáctico.

De que va.

Una misteriosa organización ha organizado un extraño torneo de artes marciales en una isla paradisíaca, ofreciendo como recompensa una misteriosa reliquia sagrada.

Todo lo demás es un completo misterio.

Personajes.

Los jugadores podrán llevar a cualquier personaje que sepa combatir. Esto incluye portadores de poderes psiónicos, magia, portadores de reliquias y artistas marciales.

Recomendable usar el nivel Legendario o al menos el nivel Épico a la hora de confeccionar los personajes.

Ingredientes.

- Una enorme isla para explorar y multitud de turistas con los que relacionarse.
- "Tiempos muertos" entre los combates para poder realizar muchas cosas distintas.
- Intenciones ocultas por parte de la misteriosa organización.

Ideas para partidas.

- Rivalidad entre clanes.
- Experimentos genéticos.
- Misterios alienígenas observando.
- Demonios participando en el torneo.
- Un grupo de terrositas roban la reliquia.
- El Tameshi Yaban ha dado comienzo.

Demon Masters.

De que va.

En el mundo existen multitud de pequeños diablillos, que conviven pacíficamente con los humanos.

Personajes.

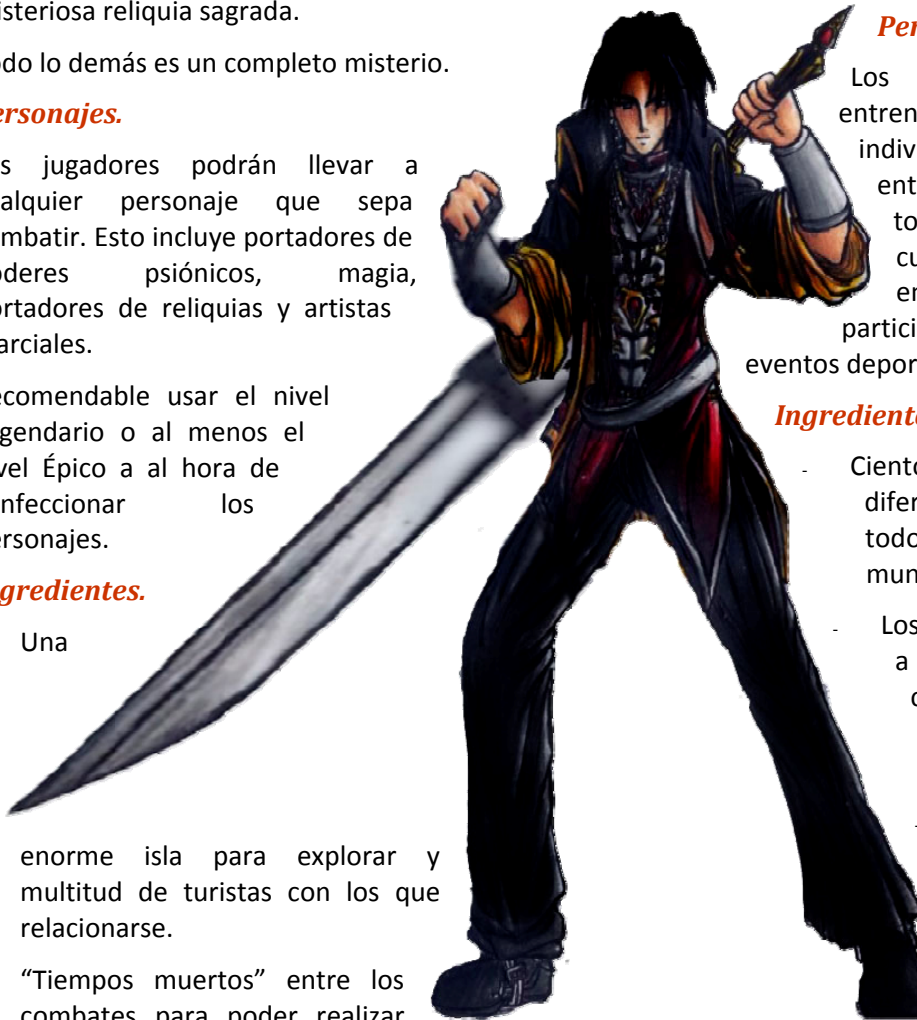
Los jugadores son entrenadores de demonios, individuos expertos que entablan amistad con toda clase de criaturas, cuidan de ellas, y las entrenan para participar en toda clase de eventos deportivos.

Ingredientes.

- Cientos de criaturas diferentes, que ocupan todos los hábitats del mundo.
- Los personajes se crean a su primera mascota como si fuese un PJ más. El resto han de capturarlas.
- Gran importancia de las relaciones demonio-entrenador. Hay que tratar bien a los compañeros.
- Logias de entrenadores. Los entrenadores se agrupan en diferentes clanes, según su forma de ver la relación demonio-entrenador.

Ideas para partidas.

- "Demo-olimpiadas". Un prestigioso torneo por quipos, donde entrenadores y demonios han de superar un largo viaje por etapas, plagado de toda clase de pruebas.
- Rivalidad entre clanes de entrenadores.
- Cierta organización está interesada en usar a los demonios con fines perversos.



FICHA DE PERSONAJE

[illegible]

ATRIBUTOS

FUERZA		CONSTITUCIÓN VOLUNTAD DESTREZA INTELIGENCIA		PUNTOS DE DESTINO:	
PERCEPCIÓN				AGUANTE (CON + VOL) x6	
CARISMA				VITALIDAD (CON x 5)	
HABILIDAD				RAZÓN (VOL x 2)	

HABILIDADES

ALERTA PERSUASIÓN BRICOLAJE ACTUAR LIDERAZGO DIRIGIR INVESTIGACIÓN ETIQUETA	3+	PUNTERÍA	3+	SIGILO	3+	EDUCACIÓN	3+
	3+	PELEA	3+	ATLETISMO	3+	CONCENTRACIÓN	3+
		PSICOLOGÍA		CIENCIA		LUCHAR	
		ACROBACIA		CORAJE		SUBTERFUGIO	
		CONducIR		JUEGO		SISTEMAS	
		INTIMIDAR		DISPARO		SUPERVIVENCIA	
		ARTILLERÍA		OCULTISMO		ANIMALES	
		MEDICINA		MANO TORPE		PSIÓNICA	
MAGIA		ESTADOS : HERIDO O HISTERIA O AGOTAMIENTO O					

[illegible]

INVENTARIO

[illegible][illegible]

PROTECCIONES	PENA	VALOR	NOTAS

RELIQUIA

NOMBRE:	ESPÍRITU:	FORTALEZA:	EMPATÍA:
TRASFONDOS:			

[illegible]

