

Rolemonsters

Nº 1

Fanzine de Juegos de Rol

Diciembre 1997

350 Pesetas

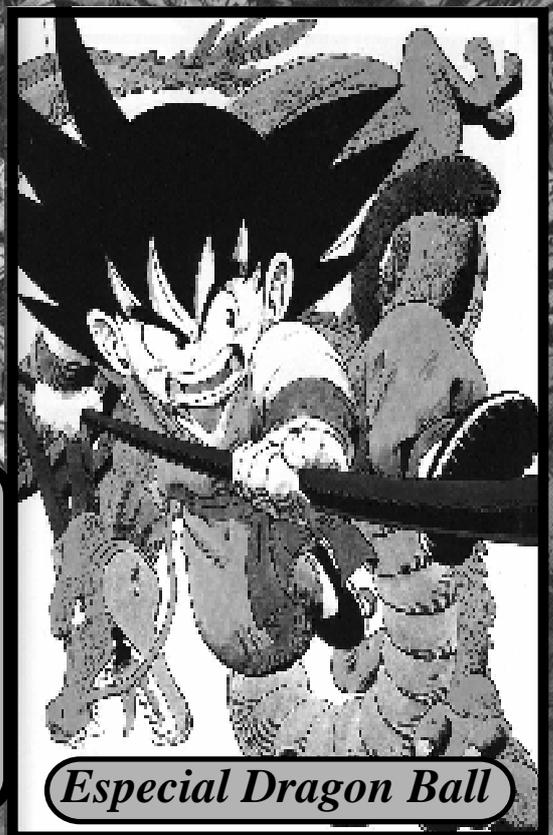
GURPS Inmortales
CHAMPIONS Los 4 Fantasticos
STAR WARS Computadoras

...

Módulo para ROLEMASTER
Módulo para SUPERHEROES Inc

...

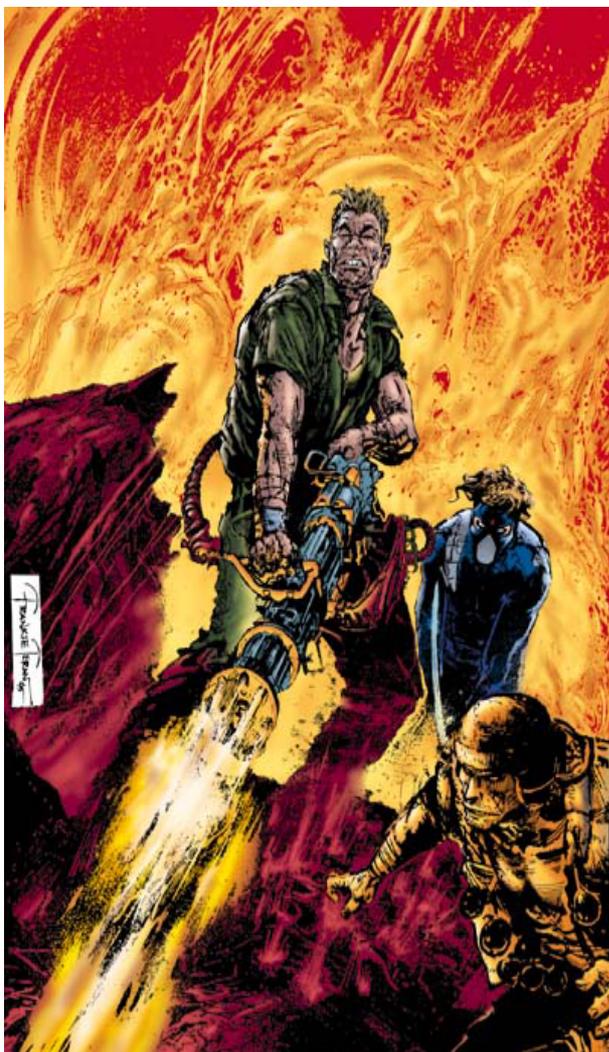
Articulos Variados.



Especial Dragon Ball

INDICE DE CONTENIDOS

Editorial	página 4
Reglas de Dragon Ball para Runequest	5
<i>Con este complemento de reglas podrás recrear tu serie favorita de televisión. Incluye los apartados siguientes:</i>	
<i>Razas Jugables</i>	<i>4</i>
<i>Porcentajes Básicos</i>	<i>6</i>
<i>Profesiones</i>	<i>6</i>
<i>Magia Nameck</i>	<i>7</i>
<i>Técnicas Básicas</i>	<i>8</i>
<i>Técnicas Avanzadas</i>	<i>10</i>
<i>Mejoras Permanentes</i>	<i>11</i>
<i>Grados de Poder</i>	<i>12</i>
<i>Experiencia</i>	<i>12</i>
<i>Habilidades nuevas</i>	<i>12</i>
<i>Resumen de Reglas de Runequest</i>	<i>13</i>
<i>Hoja de Personaje</i>	<i>16</i>
Artículo «¿Aventuras Lineales o por Eventos?»	17
<i>Como enfocar la creación de tus aventuras para aprovechar al máximo el uso de la improvisación y dotarlas de nuevas posibilidades para evitar el discurrir lineal de los sucesos.</i>	
Las Historias de Burff el Trollkin	18
<i>Fantásticas historias que te harán tembrar de miedo contadas por un extraño personaje.</i>	
Los 4 Fantásticos para Champions	20
<i>Los ídolos de una generación de comics preparados para ser usados como personajes jugadores o como PNJs.</i>	
Inmortales para Gurps	25
<i>Se un inmortal y recuerda... «Solo puede quedar uno.»</i>	
Computadoras para Star Wars	30
<i>Nuevas reglas y profesiones relacionadas con las computadoras y el ciberespacio.</i>	
Vehículos prediseñados para Car Wars	35
Módulo para Super Héroes inc	36
Módulo para Rolemaster	42
Artículo «Trampas Ingeniosas».....	46
<i>Un par de ejemplos de como usar las trampas en tus partidas.</i>	
Desventajas Estúpidas para Gurps	47
<i>Recopilación de las desventajas más estupidas propuestas al DJ y que por supuesto nunca fueron admitidas.</i>	
Contraportada	48



EDITORIAL

Los Rolemonsters han llegado y con nosotros, el mejor fanzine que nunca pensamos que podríamos escribir. En vuestras manos teneis una recopilación de material realizado en nuestros muchos años de adicción al Rol.

Todo comenzó una noche de verano y tras hojear varias revistas de prestigio en el mundo del Rol, surgió la idea, ¿por qué no unir nuestros complementos, nuestras reglas y módulos en una revista?

Por fin y gracias al esfuerzo conjunto, se ha podido editar este número, que esperamos no sea el último. ¡Que lo disfruteis!

❖ Rolemonsters ❖

Estamos en Internet:

<http://www.geocities.com/area51/chamber/main.htm>

CREDITOS

Dirección: Fernando Pelechano.

Portada: FANGORN (De su comic «Legend»)

Imágenes Interiores: Libro de Posters de Dragon Ball nº1, Comics Marvel,...

Titulos y Maquetación: Fernando Pelechano.

Redactores: Fernando Pelechano, Vicent Josep Pelechano, José Soler, Vicente Ruiz.

Agradecimientos: Vicent Josep «Pulpendante» Pelechano por «¡¡¡Sé quien es el asesino!!!!», Jose «Yo siempre quiero ser un robot porque es lo que me gusta» Soler, Vicente «¡Por el poder del dado oscuro!» Ruiz., Ferran «Madslasher Gatling» Pelechano.

Nota: A ver si el resto se anima y hace algo para el próximo número.



DRAGON BALL para Runequest

¿Quién no ha visto esta famosa serie de televisión sin sentir un deseo imperioso de emular a sus protagonistas? Desde su aparición fue más que una serie, se convirtió en el fenómeno «Goku». Ahora, tu puedes formar parte del Manga más conocido y admirado en España. Sumerjete en el increíble mundo de Dragon Ball usando estas reglas como complemento del Runequest.

Razas Jugables

Humano : Es la raza mayoritaria del mundo. Incluimos dentro de esta denominación a todas aquellas criaturas humanoides con diferentes rasgos externos (Ej, cabeza de conejo, orejas enormes, un tercer ojo en la frente, piel blanca ...) que comparten las características del humano común. Entre los más característicos de la serie tenemos a *Krilin*, *Yansha* y *Ten Shin Han*.

Monstruos : Forman parte de esta descripción las criaturas terrestres que se salen de lo común en cuanto a aspecto, tamaño o fuerza. Suelen tener poderes o habilidades innatos y exclusivos. Además todos los monstruos comparten la habilidad de vuelo, ya sea mediante alas u otro medio. Los miembros de esta raza adquieren *Habilidades especiales* de la tabla adjunta a razón de 1 al principio y 1 adicional cada grado de poder si consigue pasar una tirada de POD%. De este modo un monstruo tendrá nada más comenzar una sola *Habilidad Especial*, y conseguirá 1 adicional cada vez que consiga superar un grado de poder si pasa una tirada de su POD%. En la serie aparecen muchos ejemplos, sobre todo en los primeros capítulos cuando Goku se enfrenta al ejército de la *Cinta Vermella* (“Red Ribbon”). También aparece en algún torneo un monstruo alado que lanzaba por la boca una sustancia viscosa que aprisiona al adversario.

Nameck : Son los pobladores de un planeta llamado Nameck. Son inteligentes y poseen una serie de conocimientos mágicos desconocidos en nuestro planeta que los diferencian de los luchadores habituales. De este modo muchos Namecks son capaces de regenerar miembros perdidos, fu-



sionar su alma con el cuerpo de otro Nameck,... El conjunto de técnicas Nameck recibe el nombre de Magia Nameck y solo pueden ser utilizadas por ellos. El Nameck por excelencia de la serie es *Satanás Cor Petit*, aunque aparecen muchos otros como *Denda* o el líder de los Namecks.



Demonios : Forman parte de esta descripción todas las criaturas eminentemente especiales o con rasgos que los separan de la Humanidad. Pueden llegar a ser parecidos a los monstruos,

pero realmente éstos no son tan temibles por sus habilidades físicas como pueden serlo los monstruos sino que suelen disponer de ataques mágicos o especiales en abundancia. Los miembros de esta raza adquieren *Habilidades especiales* de la tabla adjunta a razón de 1D3 al principio más 1D3 cada grado de poder adicional si consigue pasar una tirada de POD%. De este modo un monstruo tendrá nada más comenzar entre una y tres *Habilidades Especiales*, y conseguirá 1D3 adicional cada vez que consiga superar un grado de poder solo si pasa la tirada de POD%. Un ejemplo claro de demonio es *Garlic Junior*.

Guerreros del Espacio :Raza de luchadores originarios de un planeta destruido hace tiempo. Son humanoides, con bastante pelo y tienen una cola que se asemeja a la de los monos terrestres. Quedan muy pocos y suelen vagar por la galaxia mientras dominan otros planetas e incrementan su fantástico poder. Sin embargo, no todos son conquistadores, hay algunos que han aceptado la forma de vida del planeta al que han llegado e incluso es posible que haya bebés-guerreros del espacio criados en diferentes mundos. De este modo podemos encontrar a muchos tipos de Guerreros del Espacio. Los guerreros del Espacio originarios de su planeta o que han recibido un entrenamiento

similar al de aquellos tienen en general un carácter altivo y a menudo son engreídos y orgullosos. Todos ellos tienen una gran resistencia y aprenden rápidamente técnicas o estilos de lucha. Además, cuando los rayos de la luna llena o las radiaciones “blancas” inciden sobre ellos, en concreto sobre su cola, detonan un proceso hormonal que conduce a un cambio estructural de su cuerpo. Es entonces cuando adquieren la forma de un simio gigantesco con gran fuerza. Se considera este efecto como el de una licantropía normal. La última de sus cualidades es la de ser capaz de

transformarse tal como se detalla a continuación : Una vez transformado y debido al

transformarse tal como se detalla a continuación : Una vez transformado y debido al

EXITO DE LA TIRADA	VENTAJAS	DESVENTAJAS	HABILIDADES
Normal (%)	x2 FUE,TAM	x 0'5 INT,ASP	6 puntos de Armadura de Piel
Especial (%/5)	x5 FUE,TAM	x 0'5 INT,ASP	12 puntos de Armadura de Piel
Crítico (%/10)	x10 FUE,TAM	x 0'5 INT,ASP	18 puntos de Armadura de Piel

transformación o para reducir las. Mientras está bajo la influencia de radiación “blanca” se comporta de modo habitual hasta quedar en un estado semi-hipnótico durante el proceso de

shock producido por el cambio de forma, el guerrero del espacio está fuera de sí y se comportará como un animal de inteligencia fija salvo que logre dominar su instinto y su mente ra-

EXITO DE LA TIRADA	RESTRICCIONES EN FORMA DE GORILA
Fallo	Se comporta movido por el instinto como si de un animal se tratase. Lo más normal es que comience a destruir cosas a su alrededor, ya que no distingue amigos de enemigos. No puede salir de la forma a menos que pierda la consciencia, la cola o cese la radiación “blanca”
Normal (%)	Se comporta movido por el instinto como si de un animal se tratase. Sabe distinguir amigo de enemigo. Puede salir de la forma si consigue una tirada exitosa de <i>Controlar Licantropía</i> o si pierde la consciencia, la cola o cesa la radiación “blanca”
Especial (%/5)	Actúa con normalidad pero a todos los efectos se considera que su INT es la mitad de su INT normal. Esto indica que las técnicas que precisen de mayor INT que la disponible pueden no ejecutarse por falta de INT. Para salir de la forma de gorila debe realizar una tirada de <i>Controlar Licantropía</i> .
Crítico (%/10)	Actúa con normalidad y con toda su INT disponible. Además puede salir de la forma a voluntad sin necesidad de tirada..

duplicar su Poder (no el Poder total sino el que en ese momento tenga en su actual grado de poder y hasta el máximo correspondiente a ese estado) si logran salir de una situación de combate de vida o muerte con vida, siempre con el beneplácito del Master. Hay que destacar que este aumento de poder se debe principalmente a la experiencia acumulada en la lucha y no por la situación física luego es inviable todo aquello de : “Golpeame con todas tus fuerzas, luego me curas y... ¡Tachám ! ¡ ¡ ¡ SuperGuerrero ! ! !”

transformación, que tarda CON/5 asaltos en producirse. El éxito de la tirada de transformación determina lo poderosa que es la forma adquirida al

cional logre el dominio del nuevo cuerpo. Para determinar si lo consigue, debe realizar una tirada de *Controlar Licantropía* y según el resultado consultar la tabla superior.



Ejemplo: Supongamos que un guerrero del Espacio dispone de FUE 14, CON 15, TAM 10, INT 10, ASP 12, DES 16, POD 11 y *Controlar Licantropía* 22%. En un momento determinado, algún tipo de radiación “blanca” incide sobre él, y como no desea cambiar a forma de simio gigante, decide resistirse. Enfrenta 1 a 15 (asaltos Vs CON), lo cual nos da una tirada de 1% de cambiar. Como además dispone de 22% en *Controlar licantropía*, usa el bonus para evitar la transformación reduciendo a -21% el porcentaje (en teoría, porque siempre tendrá el 1% mínimo). Van pasando los asaltos y va superando la tirada. Cuando lleva 7 asaltos expuesto a la radiación debe enfrentar 7 a 15 (asaltos Vs CON), dando un porcentaje de 10% de cambiar, que modificado por la habilidad de *Controlar Licantropía* queda en el mínimo de 1%.

TRANSFORMACIÓN : Para lograr y mantener la transformación, además de disponer de su cola y de estar sometidos a la influencia de radiación “blanca”, los guerreros del espacio deben hacer una tirada de resistencia de su Constitución contra el total del asaltos que llevan expuestos a la radiación. Ahora bien, si dispone de porcentaje en la habilidad de contro-

Sin embargo cuando lleva 18 asaltos (o sea, 3 minutos) y enfrenta 18 a 15 (asaltos Vs CON), queda con un 65% de cambiar que modificado resulta en 43%. Finalmente y tras obtener una tirada de 35% no puede evitar la transformación que será normal y que dura CON/5=3 asaltos. Aunque el proceso de transformación dure 3 asaltos, desde el primer momento adquiere las ventajas de su nueva forma, o sea que dispone de la armadura de piel mientras efectúa el cambio de forma. Una vez transformado lanza su porcentaje de Controlar Licantropía y obtiene un 21% o sea, un éxito normal. Sus características quedan en FUE 28, TAM 20, INT 5, ASP 6 y con 6 puntos de armadura de piel. Se comporta movido por el instinto como si de un animal se tratase. Sabe distinguir amigo de enemigo. Puede salir de la forma si consigue una tirada exitosa de Controlar Licantropía o si pierde la consciencia, la cola o cesa la radiación "blanca"

Los personajes principales de la serie son guerreros del Espacio, de este modo tenemos a Vegeta como representante de los guerreros del espacio autoctonos y a Son Goku como guerrero del Espacio criado en otra cultura y por tanto con diferencias respecto al patrón normal de un guerrero del Espacio.

Porcentajes Básicos

Los porcentajes básicos comunes están ya indicados en la hoja de personaje, a falta de rellenar los huecos con los correspondientes a la raza elegida. Si no hay porcentaje en esa habilidad, asume un básico de 0.

Humanos : Esconder Energía (10), Sentir Energía (10), Potenciación (5), Intensidad (0).

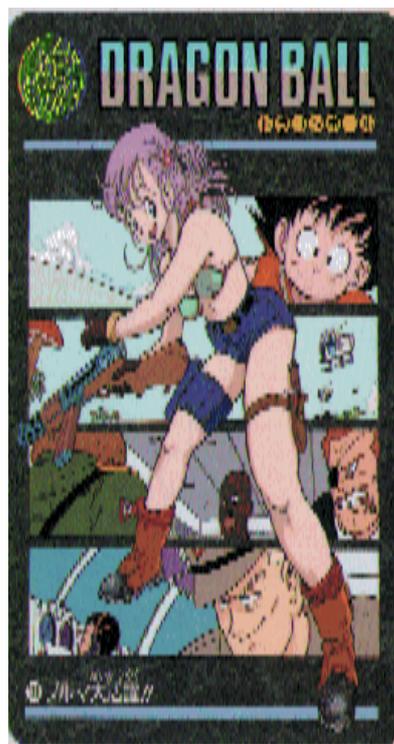
Guerrero del Espacio : Primeros Auxilios (5), Ataque con cola (15), Esconder Energía (0), Sentir Energía (0), Controlar Licantropía (5), Potenciación (5).

Nameck : Esconder Energía (10), Sentir Energía (25), Escuchar (40), Otear (30), Intensidad (0), Potenciación (5), Magia Nameck (10).

Monstruo : Volar (30), Esconder Energía (10), Sentir Energía (10), Otear (15), Intensidad (0), Potenciación (5), Ataque con cola (15), Escupir/Aliento (25), Escuchar (15), Ratrear (25), Oler (25).

Demonio : Esconder Energía (5),

Sentir Energía (5), Intensidad (5), Potenciación (5), Conocimiento de Demonios (25), Primeros Auxilios (5).



Profesiones

Cada jugador empieza con 1D6+6 años de experiencia (Si el Master lo permite, 12 años de experiencia), lo cual no tiene nada que ver con la edad real del personaje en cuestión, sino que es una medida relativa de lo que ha aprendido a lo largo de su vida.

Una vez conocidos los años de experiencia, solo hay que multiplicarlos por el factor que indique cada habilidad según la profesión elegida. Además al terminar, puede elegirse 2 habilidades 30% más modificador (pero no básico) y 2 a 50%. Estas habilidades no pueden ser ni de Combate ni de la categoría de Técnicas, ni Esquiva. Cada personaje puede haber aprendido un máximo de una técnica cada 3 años, lo cual supone que como máximo disponga de 4 técnicas tras la creación del personaje.

Luchador : Ataque Principal x5, Ataque Secundario x3, Ataque Terciario x1, Detención/Esquivar x5, Detención x2, Artes Marciales x5, Intensidad x1, Técnicas Básicas x5, Potenciación x1, Otear x1, Saltar x1, Acrobacias x3.

Estudiante : Ataque Principal x3, Ataque Secundario x1, Detención/

Esquivar x3, Detención x1, Artes Marciales x1, Intensidad x5, Técnicas Básicas x7, Técnicas Avanzadas x3, Potenciación x3, Sentir Energía x2, Ocultar Energía x1, Saltar x1, Primeros Auxilios x1, Habla Fluida x1.

Híbrido : Ataque Principal x4, Ataque Secundario x2, Detención/Esquivar x4, Detención x2, Artes Marciales x3, Intensidad x3, Técnicas Básicas x6, Técnicas Avanzadas x1, Potenciación x2, Sentir Energía x1, Ocultar Energía x1, Saltar x1, Acrobacias x1, Otear x1, Habla Fluida x1.

Guerrero del Espacio : Ataque Principal x5, Ataque Secundario x3, Ataque Terciario x1, Detención/Esquivar x5, Detención x3, Artes Marciales x3, Intensidad x2, Técnicas Básicas x5, Técnicas Avanzadas x1, Potenciación x2, Saltar x1, Acrobacias x1, Controlar Licantropía x1.

Guerrero Nameck : Ataque Principal x4, Ataque Secundario x2, Detención/Esquivar x4, Detención x2, Artes Marciales x2, Intensidad x3, Técnicas Básicas x5, Técnicas Nameck x3, Magia Nameck x3, Potenciación x2, Escuchar x1, Saltar x1, Primeros Auxilios x1.

Monstruo : Ataque Principal x5, Ataque Secundario x3, Ataque Terciario x1, Detención/Esquivar x5, Detención x2, Artes Marciales x3, Intensidad x1, Técnicas Básicas x4, Potenciación x1, Escuchar x1, Otear x2, Saltar x1, Deslizarse en Silencio x2, Escondarse x2.

Demonio : Ataque Principal x5, Ataque Secundario x3, Ataque Terciario



x1, Detención/Esquivar x5, Detención x2, Artes Marciales x1, Intensidad x3, Técnicas Básicas x6, Técnicas Avanzadas x3, Potenciación x1, Otear x1, Saltar x1, Acrobacias x1.

Magia Nameck

Todas las técnicas de magia Nameck consumen Poder de forma permanente y no se recupera al ritmo normal de 1 punto de Poder por hora sino que se pierde para siempre. Además no se puede gastar más Poder del que se tenga en el último Grado de Poder. En el momento de aprenderlas tendrán un porcentaje básico equivalente al lanzamiento de 1D6 más el porcentaje básico de Técnicas. Para lanzarlos con éxito se debe superar una tirada del mínimo porcentaje entre *Magia Nameck* o la técnica en concreto.

Ejemplo: Supongamos que un Nameck dispone de 45% en magia Nameck y 30% en Regeneración. Debe entonces pasar una tirada por debajo de la inferior que es la de 30%.

Regeneración : Se gasta un punto de Poder por punto de vida en la extremidad a regenerar de manera permanente, luego se realiza una tirada de la habilidad *Magia Nameck* y si pasa la tirada la extremidad crecerá de nuevo formando una nueva con todos los puntos de vida. Además si la tirada resulta ser un especial solo se gasta-



rán la mitad de puntos de Poder necesarios, y si es un crítico solo se gastará un punto de Poder.

Unión : Mediante esta técnica, el alma de un Nameck puede pasar a compartir el cuerpo de otro Nameck. El que realiza la técnica es el que transfiere su mente al cuerpo del blanco, donde quedará en forma de un Grado de Poder adicional que dispondrá de la INT del sujeto que es transferido y con un Poder equivalente al que tenía tras realizar la técnica. El cuerpo del que ejecuta la técnica muere. En caso de fallo, no hay transferencia y su alma desaparece pasando al plano espiritual. Un éxito normal indica que es trans-

ferido al coste de un punto de POD por punto de Vida poseído por el sujeto. Un especial indica que solo precisa un gasto de la mitad del POD necesario y si es crítico solo gastará un único punto de POD.

Descendencia : Al coste de 8 puntos de POD se crea un huevo que es expulsado por la boca del Nameck y que contiene el embrión de un nuevo Nameck con características normales que se considera hijo del otro. Cada punto de POD extra gastado permite que el Nameck creado conozca ya una técnica Nameck ó 2 técnicas normales. (¡¡el Nameck debe conocer las técnicas transferidas !!)

Progenie : Gastando 3 puntos de POD se forma una criatura, de manera similar a Descendencia, con las características del *Monstruo* divididas entre 2. Por cada punto de POD adicional gana un dado extra a una característica determinada. Además si quiere que posea técnicas de lucha al ser creada se deben gastar 2 puntos de POD por cada técnica transferida a la criatura (¡¡el Nameck debe conocerla !!). Además puede tirar en la tabla de *Habilidades Especiales* y quedarse con una al azar. Existe un vínculo mental entre el creador y la criatura pero no pueden usar los PM/POD/Técnicas del otro. La criatura está predispuesta a ayudar a su creador. *Esta técnica también es usada por los Demonios, siendo para ellos una técnica básica, usando para ello Intensidad pero sacrificando el POD necesario de manera permanente.*



Técnicas Básicas

Las técnicas básicas pueden ser aprendidas por cualquier criatura. Además en el momento de aprenderlas tendrán un porcentaje básico equivalente al lanzamiento de 1D6 más el porcentaje básico de Técnicas. Al realizar cualquiera de estas técnicas se consumen Puntos Mágicos que se recuperan a una tasa de 1 cada 3 minutos. Debe tenerse en cuenta que como máximo se pueden gastar en una técnica la INT-libre en PM. Las técnicas con duración tiene un límite de 10 minutos, que puede ser ampliado a razón de 1 PM extra por cada 10 minutos extra deseados. Además debe superar una tirada por debajo del porcentaje mínimo entre el de la técnica usada u el de *Intensidad*.

Opcionalmente, el jugador puede indicar que gastará Poder de manera momentanea para potencial el efecto de la técnica más allá de los niveles normales. Para ello en vez de sacrificar PM debe gastar puntos de poder. Cada punto de POD equivale a 1D6 de daño realizado o de intensidad de la técnica y además amplía la duración hasta una hora por punto en vez de los 10 minutos habituales. Los puntos de POD gastados de este modo se recuperan a razón de uno cada hora. Además debe superar una tirada por debajo del porcentaje mínimo entre el de la técnica usada o el de *Potenciación*.

Ataque seguidor : Se debe ejecutar justo antes de lanzar otro ataque. Permite que, durante tantos asaltos de combate como PM sean gastados, se pueda redirigir un ataque que no haya impactado. Solo sirve para ataques como el Disco Cortador, la Kame-Kame y el Rayo de la Muerte.

Ataque Solar : Del cuerpo del lanzador surge un terrible estallido de luz que puede cegar a todos los enemigos que sean alcanzados. El alcance normal es de un metro, pero cada PM extra amplía el radio en un metro adicional. Enfrenta los PM sacrificados contra la CON de los blancos. Si fallan quedarán cegados o sea a -75 a todas las acciones durante un tiempo equivalente a 20-CON asaltos de combate si es éxito normal, 35-CON si es especial y 50-CON si es crítico.

Aumentar característica : Cada PM gastado aumenta en 1D3 la característica deseada. No pueden aumentarse ni la INT ni el POD.

Incrementar Daño : Cada PM gastado incrementa en 1D(PM) el Modificador de Daño. De este modo al coste de 3 PM tendremos un incremento de 1D3 al modificador de daño, 1D6 si gastamos 6 PM y así.

estén en el área reciben solo la mitad en una localización. Independientemente de si produce daño o no, el blanco recibe siempre un empujón debido a la inercia de la energía. Será empujado 1 metro por punto de daño salvo si pasa una tirada de DESx3. Hay que indicar que se pueden lanzar Kame-Kame para impulsarse, para ello hay que indicarlo previamente y no pro-



Kame-Kame : Onda de energía expansiva. Se forma una bola de energía en las manos del usuario que se proyecta a gran velocidad hacia el objetivo. Por cada PM gastado en Intensidad se aumenta el daño. De esta manera si lanzas una Kame-Kame con 3 puntos de Intensidad el daño será 1D3, y si gastas 6 1D6, y 1D8 si gastas 8 PM. Además cada PM extra amplía el alcance básico de la explosión en 1 metro de radio. De esta manera el radio total es de 1 metro de radio más 1 metro de radio adicional por PM gastado. El blanco recibe todo el daño en una localización y los que

ducirán daño alguno sino que directamente se contabilizarán los metros de impulso que recibe el lanzador.

Onda expansiva : Onda de energía expansiva que se está centrada en el propio lanzador. Se forma una descarga de energía desde el cuerpo del usuario que se proyecta a gran velocidad en todas direcciones. Por cada PM gastado en Intensidad se aumenta el daño. De esta manera si lanzas una Onda Expansiva con 3 puntos de Intensidad el daño será 1D3, y si gastas 6 1D6, y 1D8 si gastas 8 PM. Además cada PM extra amplía el alcance básico de la explosión en 1 metro de

radio. De esta manera el radio total es de 1 metro de radio más 1 metro de radio adicional por PM gastado. Todos los blancos en el interior del área reciben todo el daño. Independientemente de si produce daño o no, los blancos reciben siempre un empujón debido a la inercia de la energía. Será empujado 1 metro por punto de daño salvo si pasa una tirada de DESx3. El daño no se aplica a una localización sino que cuenta como puntos de golpe generales.

Onda Radiactiva "Blanca" : Crea una esfera que emite radiación "Blanca" que produce efectos secundarios en los guerreros del Espacio que dispongan de cola. La esfera creada flotará en el aire sin moverse y dispone de tantos Puntos de Armadura y Puntos de Golpe como PM se gasten al crearla.

Potencia (Habilidad) : Aumenta una determinada habilidad que debe ser elegida al aprender la técnica en 5% por cada PM gastado al ejecutar la técnica. No se podrán aumentar con esta técnica otras técnicas, ni Artes Marciales, ni habilidades mágicas ni aquellas en las que no se tenga un porcentaje mayor de 0.

Potenciar Esquivar : Por cada PM gastado, aumenta el porcentaje en 5%. Además al coste de 5 PM se pueden esquivar los proyectiles y si gastas 10 PM puedes intentar esquivar ataques energéticos.

Potenciar Saltar : Por cada PM gastado, aumenta el porcentaje en 5%. Además al coste de 5 PM se pueden saltar hasta 10 metros de altura y caer 20 metros sin sufrir daño, y si gastas 10 PM puedes saltar hasta 25 metros y caer 50 metros sin sufrir daño.

Potenciar Primeros Auxilios : Por cada PM gastado, aumenta el porcentaje en 5%. Además al coste de 5 PM se logrará un especial con una tirada de éxito normal y crítico con especial, y si gastas 10 PM el blanco cura 1 punto de golpe por asalto que pase concentrado, y si gastas 15 el blanco cura 1 punto de golpe por asalto por herida recibida mientras esté concentrado. (No tiene duración de 10 minutos sino que una vez dejas de concentrarte pierdes los beneficios de la Regeneración)

Protección : Por cada punto de armadura deseado se debe gastar un

PM.

Rapidez : Gastando el TAM/3 tenemos una acción de combate adicional, si gastamos 2/3 del TAM tendremos 2 acciones adicionales de combate y un máximo de 5 acciones de combate por un coste en PM equivalente al TAM poseído.

Rayo de la Muerte : Rayo de energía penetradora. Se forma un rayo de energía en las manos del usuario que se proyecta a gran velocidad hacia el objetivo. Por cada PM gastado en Intensidad se aumenta el daño. De esta manera si lanzas un Rayo de la Muerte con 3 puntos de Intensidad el daño será 1D3, y si gastas 6 1D6, y 1D8 si gastas 8 PM. El blanco recibe todo el daño con un éxito normal, el doble con un especial debido al empalamiento y el máximo del doble con un crítico. El daño se aplica a una localización.

Repeler : Mientras esté bajo los efectos de esta técnica, el usuario puede desviar ataques energéticos dirigidos contra él. Cada ataque que le impacte debe enfrentar su intensidad con la intensidad de la técnica de repeler. Si consigue un éxito normal lo desvía con éxito, con un especial puede redirigirlo lanzando con la mitad de porcentaje que tenía y si es crítico puede redirigirlo usando la totalidad del porcentaje del ataque. Puede elegir el porcentaje del enemigo que le lanzó el ataque o el suyo propio en caso de ser mayor. El hecho de repeler y redirigir se considera una única acción de combate.

Volar : Por cada 3 puntos de TAM se debe gastar 1PM y de este modo podrá volar a una velocidad de 1m por MR. Además al coste de 1 PM adicional por metro por MR se puede ampliar esta velocidad.



Técnicas Avanzadas

Las técnicas avanzadas solo pueden ser aprendidas inicialmente por aquellas profesiones con porcentaje asignado en ellas, o sea, híbridos, estudiantes, demonios y guerreros del espacio. **SOLO UNA PUEDE SER APRENDIDA AL COMENZAR**, aunque se pueden aprender más con el paso del tiempo y con el maestro adecuado que la enseñe. En el momento de aprenderlas tendrán un porcentaje básico equivalente al lanzamiento de 1D6 más el porcentaje básico de Magia. Al realizar cualquiera de estas técnicas se consumen Puntos Mágicos que se recuperan a una tasa de 1 cada 3 minutos (o sea, 20 cada hora). Debe tenerse en cuenta que como máximo se pueden gastar en una técnica la INT-libre en PM. Las técnicas con duración tiene un límite de 10 minutos, que puede ser ampliado a razón de 1 PM extra por cada 10 minutos extra deseados. Además debe superar una tirada por debajo del porcentaje mínimo entre el de la técnica usada o el de *Intensidad*.

Opcionalmente, el jugador puede indicar que gastará Poder de manera

momentánea para potencial el efecto de la técnica más allá de los niveles normales. Para ello en vez de sacrificar PM debe gastar puntos de poder. Cada punto de POD equivale a 1D6 de daño realizado, de intensidad de la técnica y además amplía la duración hasta una hora por punto en vez de los 10 minutos habituales. Además debe superar una tirada por debajo del porcentaje mínimo entre el de la técnica usada u el de *Potenciación*.

Alargar Extremidad : Por cada PM gastado, se amplia el alcance de la extremidad en 1 metro. Además el MR de la extremidad, que en principio será de 3 por ser arma natural, se reducirá en un punto por PM adicional gastado hasta un mínimo de MR 0. Se puede atacar a cualquiera que esté a distancia sin penalizaciones y en principio el oponente no podrá devolverse a menos que entre a combate cerrado.

Disco Cortador : Disco de energía cortante. Se forma un disco de energía en las manos del usuario que se proyecta a gran velocidad hacia el objetivo. Por cada PM gastado en Intensidad se aumenta el daño. De esta manera si lanzas un disco cortador con

3 puntos de Intensidad el daño será 1D3, y si gastas 6 1D6, y 1D8 si gastas 8 PM. Además, si el disco consigue algún punto de golpe, hay un porcentaje de 5 %/punto de golpe producido de cortar la localización. Si es la cabeza, pecho o abdomen el blanco morirá.

Duplicación : Gastando tantos PM como TAM se posea, el cuerpo se divide en dos mitades idénticas que forman parte del mismo ser. Se puede dividir en más formas gastando para cada una el TAM en PM, o sea, que gastando 2 veces el TAM en PM se forman 2 cuerpos extra. Cada cuerpo extra dispone de las mismas habilidades que el original, pero cualquier Mejora Permanente que posea se dividirá entre las formas lo más equitativamente posible. Además los Puntos de Golpe se reparten entre las formas al igual que la INT-libre. No se pueden tener más formas que Grados de Poder, por lo que un personaje con 2 grados de poder (el inicial y uno adicional) no puede dividirse en más de dos cuerpos contando el original. El Poder de cada copia se reparte entre ellas. Cuando caen inconscientes o se retorna al estado normal, los puntos de vida perdidos por cada forma se acumulan en el original, de modo que si una forma perdió 4 PG y otra 3 PG, al unirse de nuevo el original tendrá 7 PG menos.

Esfera de Protección : Se crea una esfera que rodea y protege de todos los ataques lanzados contra él. Por cada PM gastado, la esfera de protección dispone de 1 Punto de Armadura, 1 Punto de Golpe y 1 punto de *Repeler*. Para atravesar la esfera debe romperse primero. El usuario no puede atacar desde el interior de la esfera al exterior a menos que cancele esta técnica. El radio base es 1 metro de radio, ampliable al coste de 1 PM adicional por metro extra de radio.

Golpe a distancia : Por cada PM gastado, se amplia el alcance del golpe en 1 metro. Se puede atacar a cualquiera que esté a distancia sin penalizaciones y en principio el oponente no podrá atacar a menos que entre en distancia. Además no podrá parar el golpe si no pasa una tirada de Otear, pero sí podrá esquivarse con normalidad. El primero de estos ataques que sufra el blanco se considera por sorpresa



salvo que pase una tirada de Otear/2 y por tanto no puede esquivarse ni pararse.



Lluvia de Meteoros Energéticos :

Cada PM gastado crea un proyectil de energía que sale disparado contra el objetivo a gran velocidad. Se lanza un proyectil cada MR hasta lanzarlos todos. Cada proyectil causa 1 punto de golpe y tiene *Intensidad 1* si logra vencer en una tirada de resistencia los puntos de armadura de la zona impactada. Gastando PM adicionales se puede aumentar la *Intensidad* de la totalidad de proyectiles lanzados, pero nunca el daño (¡¡¡a no ser que gastes POD, ya que entonces cada rayo haría 1d6 PG !!!).

Técnica de Kaito : Mediante el uso de esta complidaca técnica de lucha,

se consigue aumentar la capacidad de combate de un luchador más allá de los límites conocidos, sin embargo cada vez que se usa existe una posibilidad de que el usuario muera debido al exceso de energía que su cuerpo utiliza. Por cada PM gastado, todas sus habilidades de ataque, detención y esquivas aumentan en un 5%. Además, cualquier técnica usada durante la duración de la técnica, que es un asalto de combate más un asalto extra por PM adicional gastado hasta un máximo de 5 asaltos, ve sus efectos duplicados (esto incluye Mejoras permanentes). El uso de esta técnica supone tal desgaste que el usuario pierde 1 punto de POD al usarla de modo permanente y existe un 5% de sufrir un shock mortal cada vez que se emplea, después de la primera vez, esta técnica sin haber tenido un periodo de reposo completo (8 horas, ¡¡ de descanso! !, suelen ser suficientes para evitar riesgos). De este modo, si la usa 3 veces seguidas el porcentaje de shock será de 10%, de 15% si la usa una cuarta vez y así sucesivamente.

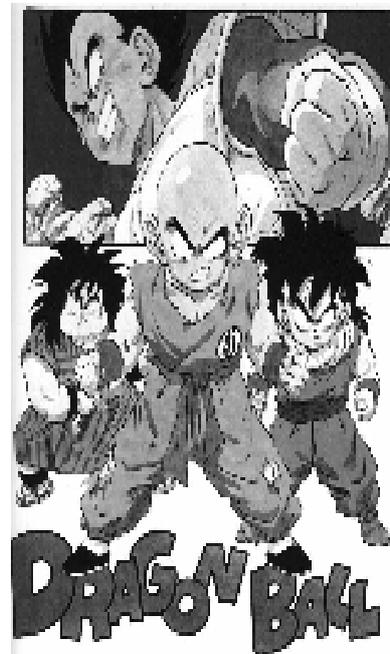
Telequinesia : Por cada PM gastado, se puede mover a distancia un total de 1 kg de carga. Si gastas 5 PM adicionales se podrán detener y mover a una velocidad de 1 metro por MR armas arrojadizas, y al coste de 10 PM proyectiles. Se puede aumentar la velocidad en 1 metro por MR al coste de 1 PM.

Mejoras Permanentes

Es posible, mediante el sacrificio de puntos de Poder e INT-libre, disponer de diversas técnicas activas de forma permanente. Para ello, no hay más

que sacrificar un punto de Poder y un punto de INT-libre por cada PM necesario en el conjuro. Se supone que esto precisa de muchas horas de intenso entrenamiento al final de las cuales, se obtienen las ventajas.

Además, todos los personajes comienzan con varias mejoras permanentes de inicio. En principio, deben tener una ventaja cada 3 años de experiencia o fracción, pero como suponemos que los jugadores empezarán todos con 12 años de experiencia previa, tendrán por lo general 4 puntos de POD en ventajas permanentes sin coste alguno ni de puntos de Poder ni de INT-libre. En la tabla inferior mostramos las ventajas más comunes, pero pueden existir otras siempre bajo la supervisión del Master.



MEJORA	COSTE
Cada Punto de Armadura en todo el cuerpo	1 POD 1 INT-libre
Aumentar los Puntos de Armadura en una localización en 1D6 puntos	1 POD 1 INT-libre
Aumentar 1D6 Puntos de Golpe a generales	1 POD 1 INT-libre
Aumentar 1 característica salvo INT o POD en 1D3 puntos	1 POD 1 INT-libre
Tener una acción de combate adicional	TAM/3 POD TAM/3 INT-libre
Tener dos acciones de combate adicional	2 TAM/3 POD 2 TAM/3 INT-libre
Tener tres acciones de combate adicional	TAM POD TAM INT-libre
Poder esquivar proyectiles	5 POD 1 INT-libre
Poder esquivar rayos energéticos	10 POD 1 INT-libre
Poder saltar hasta 10 metros de altura y caer 20 metros sin sufrir daño.	5 POD 1 INT-libre
Poder saltar hasta 25 metros de altura y caer 50 metros sin sufrir daño.	10 POD 1 INT-libre
Cada punto de Repeler	1 POD 1 INT-libre

Grados de Poder

Al crear el personaje, este dispondrá siempre de un solo Grado de Poder, que vendrá limitado por su Poder máximo. Cuando fruto de la experiencia, logra llegar al máximo de ese grado de Poder, un nuevo Grado despierta en él potenciando su reserva de

energía y ampliando la magnitud de sus poderes. De este modo cada grado de poder adicional supone el despertar una nueva INT que solo puede ser usada como INT-libre. Además, supondremos que despierta el nuevo grado de Poder con una valor inicial de 1 punto de Poder y con un máximo igual al máximo de su primer grado de Poder. De este modo también puede comenzar a almacenar más y más poder, pasando de Grado en grado.



Debe tenerse en cuenta que únicamente los puntos de Poder del último Grado de Poder conseguido pueden ser sacrificadas de forma permanente, bien sea para realizar una técnica Nameck o para obtener Mejoras Permanentes.

Por ejemplo: Supongamos un Luchador Humano que comience con 15 Puntos de Poder y 10 puntos de INT conociendo además, 3 técnicas. Sabemos entonces que su INT-libre es 7 (INT-técnicas-Mejoras Permanentes) y no puede hacer técnica alguna usando más de 7 PM o 7 puntos de POD si usa Potenciación. Su máximo POD es 21 (el máximo más el mínimo de su tirada de Poder 3d6). De este modo cuando mediante la experiencia alcance POD=21, pasará de Grado de Poder adquiriendo 1 punto de Poder automático en el nuevo Grado y añadiendo

Experiencia

Tras cada combate realizado, se puede incrementar el Poder si tiene éxito en una tirada de experiencia de Poder, consistente en lanzar (POD máxima - POD actual)x5%. Además si el oponente tenía un valor de POD total



superior al suyo podrá duplicar el porcentaje. Si la tirada tiene éxito, aumentarás 1D3-1 puntos de POD o 1 punto automáticamente. Si falla no habrá incremento de POD. De este modo es

fácil ver que será muy difícil pasar de Grado de Poder pero relativamente sencillo adquirir un valor alto de Poder en el Grado en que se encuentre.

Habilidades Nuevas

Sentir Energía : Esta habilidad se usa para detectar la energía de los demás y de esta manera localizarlos. Puede ser usada como una percepción de combate para actuar guiándose por la energía del enemigo, pero solo si cada asalto se consigue pasar la tirada de *Sentir Energía*. Si el blanco potencial está usando *Esconder Energía* debes restar el porcentaje del mismo de la tirada de *Sentir Energía*.

Acrobacias : De pasar la tirada, el porcentaje de *Acrobacias* se resta de cualquier ataque dirigido contra el usuario que no podrá hacer nada más ese asalto de combate. Permite, además, minimizar el daño por caídas y sirve para hacer volteretas.

Artes Marciales : Cada ataque realizado, en cuerpo a cuerpo, por debajo de la habilidad de *Artes Marciales* indica que el golpe hace doble daño aunque no varía el modificador de daño. Además se logra un bonus al daño consistente en el 10% del porcentaje de *Artes Marciales*. Los puntos de Armadura de la localización empleados al parar se duplican.

Por Ejemplo: Supongamos un Luchador con 57% en Puñetazo, con un porcentaje en *Artes Marciales* de 30%. En caso de obtener en la tirada para impactar un resultado de 30% o menos, de considera

una ataque de Artes Marciales por lo que hará $2 \times 1D3 + 3$, si el resultado fuera superior a 30% pero inferior o igual a 57% el golpe haría daño normal, o sea, 1D3. En caso de Pararada con Puño, si se consigue además de la parada un resultado inferior a Artes Marciales se duplican los puntos de Armadura pasando de 3 a 6.

Esconder Energía : Esta habilidad se usa para evitar ser detectado por los demás. El porcentaje de *Esconder Energía* debes restarse del porcentaje de *Sentir Energía* de los demás.



Intensidad : Cuando una técnica emplee más de 1 PM, además de obtener un resultado por debajo del porcentaje de la técnica, también debe ser inferior al porcentaje de *Intensidad*. No es otra tirada sino que se toma el menor de los porcentajes. Fallar una técnica supone perder 1 PM y pifiarla conlleva la pérdida de todos los PM que iban a ser empleados. Por otro lado, en caso de crítico solo se gasta 1 PM aunque se necesitaran más.

Magia nameck : Cuando una técnica Nameck se use, además de obtener un resultado por debajo del porcentaje de la técnica, también debe ser inferior al porcentaje de *Magia Nameck*. No es otra tirada sino que se toma el menor de los porcentajes. Fallar la técnica supone perder 1 POD y pifiarla conlleva la pérdida de todos los POD

que iban a ser empleados. Por otro lado, en caso de crítico solo se gasta 1 POD aunque se necesitaran más. La pérdida de POD en las técnicas Nameck es definitiva y no se recupera al ritmo de 1 POD cada hora. No puede gastarse más Puntos de POD de los que se posean en el último de los Grados de Poder.

Potenciación : Cuando se pretenda potenciar una técnica cualquiera para usar Puntos de Poder en vez de PM, además de obtener un resultado por debajo del porcentaje de la técnica, también debe ser inferior al porcentaje de *Potenciación*. No es otra tirada sino que se toma el menor de los porcentajes. Fallar la técnica supone perder 1 POD y pifiarla conlleva la pérdida de todos los POD que iban a ser empleados. Por otro lado, en caso de crítico solo se gasta 1 POD aunque se necesitaran más.

Primeros Auxilios : Cura 1D3 PG si es éxito normal, 2D3 si es especial y 1D3+3 si es crítico. Si es pifia resta 1D3 PG. Los puntos de golpe curados se contabilizan en la localización y en los generales.

Resumen de Reglas RQ

Esta sección pretende ser un breve resumen de las reglas más importantes de RQ tanto para la creación como para la resolución de acciones. De todas maneras es altamente aconsejable disponer de una copia del *Runequest Básico* para tener una completa descripción del sistema de juego empleado, y reglas complementarias que aportarán más realismo y claridad al juego. Del mismo modo, el *Runequest Avanzado* puede resultar un buen complemento, pero no resulta tan necesario como el anterior.

BONUS A LAS HABILIDADES

Cada grupo de habilidades dispone de un modificador que se suma a todas las habilidades con valor básico dis-

tinto de 0 a las que modifica. Una característica Primaria suma lo que hay por encima de 10 o resta lo que hay por debajo de 10. Una Secundaria suma lo que hay por encima de 10 partido por 2 o resta lo que hay por debajo de 10 partido por 2. Finalmente, una característica Negativa resta lo que hay por encima de 10 y suma lo que hay por debajo de 10. Las características mayores de 30 cuentan como 30 a la hora de obtener los bonus.



El bonus de manipulación se suma a los bonus de ataque y el de Agilidad a las Detenciones.

Ejemplo: Un luchador de FUE=13, DES=11, CON=15, INT=13, TAM= 8, POD=18, ASP=9 dispone de los siguientes bonus:

- ♦Agilidad 5% (1% por la DES, 2% por la FUE, 2% por el TAM)
- ♦Comunicación 6% (3% por la INT, 4%

	PRIMARIA	SECUNDARIA	NEGATIVA
AGILIDAD	DES	FUE	TAM
COMUNICACION	INT	POD, ASP	-
CONOCIMIENTOS	INT	-	-
TECNICAS	INT,DES	POD	-
MANIPULACION	INT,DES	FUE	-
PERCEPCION	INT	POD,CON	-
SIGILO	DES	-	TAM,POD

- por el POD, -1% por el ASP)
- Conocimientos 3% (3% por la INT)
- Técnicas 8% (3% por la INT, 1% por la DES, 4% por el POD)
- Manipulación 6% (3% por la INT, 1% por la DES, 2% por la FUE)
- Percepción 10% (3% por la INT, 4% por el POD, 3% por la CON)
- Sigilo -5% (1% por la DES, 2% por el TAM, -8% por el POD)

MOMENTO REACCION

Según la DES y el TAM se tienen unos modificadores a la reacción. Cuando se pretende hacer alguna acción, determinan el MR (Momento de Reacción en el que ocurre la acción). El MR-DES sumado al MR-TAM equivale al MR-CC, o sea, Momento de Reacción Cuerpo a Cuerpo. Cuando se debe establecer un orden de iniciativa en un combate cuerpo a cuerpo, se suma el MR-CC de cada luchador con el MR del arma usada (normalmente 3 por ser arma natural) y el total es el MR donde actúa. A menor MR más pronto actúa y se debe recordar que cada 10 MR son un asalto. Cuando se trate de efectuar una técnica se debe usar el MR-DES sumado al total de PM o POD usado por la técnica. En caso de coincidencia en un MR el jugador con más DES actúa antes y si son iguales las DES entonces es simultáneo.

DES	MR-DES	TAM	MR-TAM
1-9	4	1-9	3
10-15	3	10-15	2
16-19	2	16-19	1
20+	1	20+	0

Ejemplo: Un luchador de TAM=16 y DES=12 dispone de un MR-DES=3 y un MR-TAM=1. En un momento determinado trata de dar un puñetazo a otro luchador. Como su MR-CC=4 y el MR de un puñetazo es 3 actúa en el MR 7. En el asalto siguiente, el luchador trata de lanzarse un Protección-5 con lo cual sabemos que lo lanzará en el MR 8 (porque (MR-DES=3)+5 PM=8).

MODIFICADOR AL DAÑO

Este modificador viene determinado por la suma de FUE y TAM. Se añade a todo el daño cuerpo a cuerpo que haga el personaje. Cuando se trate de arrojadas cuenta solo la mitad del modificador y nada en caso de proyectiles.

SUMA DE FUE Y TAM	MODIFICADOR AL DAÑO
1-12	-1D4
13-24	0
25-32	1D4
33-40	1D6
41-56	2D6
57-72	3D6
Cada +16	+1D6

EFECTOS DE LA PERDIDA DE PUNTOS DE GOLPE

Cuando se pierden Puntos de Golpe en una localización también deben restarse de los Puntos de Golpe Generales. Cuando los PG generales sean 3 o menos el personaje cae inconsciente a no ser que pase CONx1. Si sus PG se ven redu-

LOCALIZACION	CUERPO A CUERPO	PROYECTILES
Pierna Derecha	1-4	1-3
Pierna Izquierda	5-8	4-6
Abdomen	9-11	7-10
Pecho	12	11-15
Brazo Derecho	13-15	16-17
Brazo Izquierdo	16-18	18-19
Cabeza	19-20	20

TABLA DE LOCALIZACIÓN DE DAÑO

En el RQ se emplea 1D20 para determinar la localización impactada de modo que el daño producido se resta del valor de Puntos de Golpe de la Localización y de los Puntos de Golpe Generales. Debe tenerse en cuenta que las criaturas con más localizaciones no usan esta tabla y debe consultarse en el manual adecuado de RQ.

PUNTOS DE GOLPE

Los Puntos de Golpe Generales se obtienen haciendo la media del TAM y la CON. Los puntos de Golpe de cada localización se obtienen de redondear el resultado de multiplicar los PG Generales por un factor dependiente de cada localización.

FACTOR	LOCALIZACIONES
0.40	Pecho.
0.33	Cabeza, Abdomen, Piernas.
0.25	Brazos, Alas.
0.16	Cola.

Ejemplo: Supongamos que un personaje dispone de TAM=12 y CON=11. Entonces dispone de (12+11)/2 Puntos de Golpe Generales, o sea, PG=12. Consultando la tabla de factores sabemos que tiene en el pecho 5 PG, 4 en las piernas, la cabeza y el abdomen, y solo 3 PG en los brazos. En caso de tenerlas, dispondría de 3 PG en las alas y 2 PG en la cola.

cidos a 0 o menos y no pasan a ser positivos antes de que acabe el asalto, el personaje habrá muerto. Además de estos efectos generales según la localización pueden darse los efectos de la tabla mostrada en la página siguiente.



CURACION NATURAL

Se cura 1D3 PG por semana de reposo o 1D4-2 PG por semana de actividad normal.

❖ Ferran Pelechano ❖

Tablas Complementarias y Hoja de Personaje

DAÑO IGUAL O MAYOR QUE LOS PG DE LA LOCALIZACIÓN	
PIERNA	El luchador cae al suelo, puede seguir luchando desde el suelo con -20
ABDOMEN	El luchador cae al suelo, puede seguir luchando desde el suelo con -20, además cada asalto pierde 1PG si falla CONx5. Este proceso de pérdida de PG para cuando supere CONx1, aunque a elección del jugador, puede seguir perdiendo el PG por asalto y levantarse en una acción heroica.
PECHO	El luchador cae al suelo y no puede luchar desde el suelo, además cada asalto pierde 1PG si falla CONx5. Este proceso de pérdida de PG para cuando supere CONx1, aunque a elección del jugador, puede seguir perdiendo el PG por asalto y levantarse en una acción heroica.
CABEZA	El luchador cae al suelo inconsciente y no puede luchar desde el suelo, además cada asalto pierde 1PG si falla CONx5. Este proceso de pérdida de PG para cuando supere CONx1, aunque a elección del jugador, puede seguir perdiendo el PG por asalto y levantarse en una acción heroica.
BRAZO	El brazo que inútil hasta que sea curado. Cualquier objeto que tuviese en las manos cae al suelo.
DAÑO MAYOR DEL DOBLE QUE LOS PG DE LA LOCALIZACIÓN	
PIERNA	La pierna quedará inútil para siempre si no es devuelta a valores positivos en menos de 10 asaltos. Los máximos PG que pueden recibirse son el doble de los de la localización. Entra en estado se Shock y pierde 1 PG por asalto si no pasa CONx1.
ABDOMEN	El luchador cae al suelo inconsciente y no puede luchar desde el suelo, además cada asalto pierde 1PG. Este proceso de pérdida de PG no para de manera natural y si no recibe ayuda morirá desangrado.
PECHO	El luchador cae al suelo inconsciente y no puede luchar desde el suelo, además cada asalto pierde 1PG. Este proceso de pérdida de PG no para de manera natural y si no recibe ayuda morirá desangrado.
CABEZA	El luchador cae al suelo inconsciente y no puede luchar desde el suelo, además cada asalto pierde 1PG. Este proceso de pérdida de PG no para de manera natural y si no recibe ayuda morirá desangrado.
BRAZO	El brazo quedará inútil para siempre si no es devuelto a valores positivos en menos de 10 asaltos. Cualquier objeto que tuviese en las manos cae al suelo. Los máximos PG que pueden recibirse son el doble de los de la localización. Entra en estado se Shock y pierde 1 PG por asalto si no pasa CONx1.



TIRADA	HABILIDAD ESPECIAL	TIRADA	HABILIDAD ESPECIAL
1-2	+1D6 FUE	51	Apariencia Extremadamente Confusa -30% a golpearle
3-4	+2D6 FUE	52	Aliento de Fuego. Puede lanzarlo 1 vez cada minuto produciendo 1D6 puntos de daño
5	+4D6 FUE	53	Escupir ácido. Puede lanzarlo 1 vez por minuto produciendo 1D6 puntos de daño
6-7	+1D6 CON	54	Volar . Si no tenía básico ahora es de 30%
8-9	+2D6 CON	55	Cuernos, puede atacar 3MR después de otro ataque haciendo un daño de 1D4 PG
10	+4D6 CON	56-57	Absorbe ataques energéticos de hasta 2 PM o 1 POD
11-12	+1D6 TAM	58-59	Absorbe ataques energéticos de hasta 4 PM o 2 POD
13-14	+2D6 TAM	60	Absorbe ataques energéticos de hasta 8 PM o 4 POD
15	+4D6 TAM	61-62	Refleja ataques energéticos de hasta 2 PM o 1 POD
16-17	+1D6 INT	63-64	Refleja ataques energéticos de hasta 4 PM o 2 POD
18-19	+2D6 INT	65	Refleja ataques energéticos de hasta 8 PM o 4 POD
20	+4D6 INT	66	Maldito. Lanza de nuevo y aplica el resultado a la inversa para desfavorecer al personaje (Ej +4d6 será -4d6, etc)
21-22	+1D6 POD	67-68	Regenera 2D6-5 puntos de golpe por asalto.
23-24	+2D6 POD	69-70	Lanza nube de gas venenoso de Potencia su CON 1m Radio
25	+4D6 POD	71-73	Escupe cola viscosa de FUE igual a la CON del usuario que escupe, que atrapa al blanco y lo inmoviliza.
26-27	+1D6 DES	74-75	Rápido. Añade 1m/MR
28-29	+2D6 DES	76-77	Muy Rápido. Añade 3m/MR
30	+4D6 DES	78-80	Extremadamente Rápido. Añade 5 metros/MR
31-32	+1D6 ASP	81-83	Dispone de garras 1D4 daño y empalan.
33-34	+2D6 ASP	84-85	Mordisco venenoso con Potencia=CON
35	+4D6 ASP	86-88	Nube pestilente. Cualquiera a 3 metros de radio debe pasar CONx5 o caer inconsciente a causa del olor.
36-39	3 Puntos de Armadura de Piel	89-90	Puede volverse incorporeo. Solo le afectan los rayos. No puede atacar físicamente.
40-42	6 Puntos de Armadura de Piel	91-92	Dispone de una extremidad extra totalmente funcional.
43-44	9 Puntos de Armadura de Piel	93-94	Apariencia terrorífica. Enfrenta PM y si falla huirá.
45	12 Puntos de Armadura de Piel	95-96	Mirada hipnótica. Si falla INTx5 el blanco queda paralizado
46-48	Apariencia Confusa -10% a golpearle	97-98	Vuelve a tirar y duplica el efecto que salga.
49-50	Apariencia Muy Confusa -20% a golpearle	99-100	Lanza dos veces o elige una arbitrariamente.

HOJA DE DRAGON BALL		MODIFICADORES							ACT	ORIG	MAX
Aventurero		Mod. Daño :							FUERZA		
Jugador		MMR-DES :							CONSTITUCION		
Raza		MMR-TAM :							TAMAÑO		
Edad		MMR-CC :							INTELIGENCIA		
Genero		Grados de Poder :							PODER		
Profesión		INT-libre :							DESTREZA		
		Puntos Armadura :							ASPECTO		
AGILIDAD		CONOCIMIENTO				MANIPULACION			TECNICAS		
Acrobacias ()		Artes Marciales (0)				Inventar (5)			Intensidad ()		
Arrojar (25)		Con. Animales (5)				Ocultar (5)			Magia Nameck ()		
Esquivar (5)		Fabricación (10)				T. Instrumento (0)			Potenciación (5)		
Montar (5)											
Nadar (15)											
Remar (5)		Control Licantropía (0)				Conducir (5)					
Saltar (25)		Con. Mundo (5)				Trucos de Manos (5)					
Tregar (40)		Con. Humano (5)				PERCEPCION					
Volar ()		Con. Mineral (5)				Buscar (25)					
		Con. Vegetal (5)				Escuchar ()					
		Con. Cultural (5)				Otear ()					
COMUNICACION						Rastrear ()					
Cantar (5)						Gustar (5)					
Habla Fluida(5)						Oler ()					
Oratoria (5)		Leer/Escribir (0)				Tacto (5)					
Hablar Idioma (0)						Sentir Energía ()					
						SIGILO					
		Navegación (0)				Esconder Energía ()					
		Primeros Auxilios ()				Esconderse (10)					
		Valorar Objetos (5)				D. Silencio (10)					
ARMA	Daño	A%	D%	MR	PA	LOCALIZACIO	PG	PA	PM :		
						Cabeza			Puntos de Poder :		
						Pecho					
						Abdomen			Puntos de Golpe :		
						Brazo Derecho					
						Brazo Izquierdo					
						Pierna Derecha					
						Pierna Izquierda					
MEJORAS PERMANENTES						HABILIDADES ESPECIALES					
NOTAS, EQUIPO E HISTORIAL :											

¿ AVENTURAS LINEALES O POR EVENTOS ?

En muchas ocasiones, desgraciadamente, notamos que las aventuras son demasiado lineales en su desarrollo. Ante los ojos de los jugadores solo se abre un posible camino, una posible decisión para avanzar en la trama de la aventura. Este tipo de situaciones lleva a medio plazo a que los jugadores pierdan la sensación de libre albedrío, dado que ven como sus acciones no parecen afectar al discurrir de la aventura. No digo que se han de evitar tramos de aventura lineales, sino que los jugadores no deben llegar a notar que el *Master* los usa y para ello nada mejor que la **improvisación**. ¿Qué es la improvisación? Es la facultad de inventar sobre la marcha tramas, personajes y nuevas situaciones que en un principio no tenían interés para la trama principal de la aventura pero que gracias a la interacción de los personajes con el medio pueden desarrollarse por sí mismas y tener, por qué no, un papel importante tanto a corto plazo como en el desarrollo de futuras aventuras.

Un buen *Master* no dirá a sus jugadores, por ejemplo, que es una tontería que pasen una noche vigilando a un sospechoso porque no tiene nada que ver con la aventura, sino que tratará de explotar la acción de los jugadores para integrarla a su partida, de modo que logren averiguar algún indicio o pista que quizás estaba previsto que encontrarán en otro lugar. No solo conseguimos reconducir a los jugadores hacia la trama principal, sino que además hemos conseguido introducir un nuevo factor a la partida, un PNJ que quizás pueda intervenir más veces y lograr en algún momento ser protagonista.

Explotar estos recursos conduce a que una partida en principio simple y sencilla pueda generar un completo escenario tan detallado como interesante para el desarrollo del juego. En muchos casos son los jugadores los que mediante sus acciones, conducen o dan la posibilidad al *Master* de insertar sucesos nuevos, enriqueciendo la aventura hasta límites de calidad altísimos, pero en otras es la acción del *Master* la que debe proporcionarlos de modo que un momento de aparente trámite o aburrimiento se convierta en algo más atractivo.

Es importante el trabajo entre sesiones de juego que puede realizar el *Master* para mejorar o ampliar el abanico de posibilidades que se abren ante los jugadores. Para ello nada como intentar relacionar a los

PNJ secundarios que aparecen en la partida de alguna manera coherente con la trama o forzar a que algún suceso aleatorio via tabla de eventos aleatorios (Nunca dejes que los jugadores sepan que los usas) cree una trama secundaria que mantenga a los jugadores despiertos cuando la trama principal quede en un momento de tránsito o de paso del tiempo.

La creación de **aventuras por eventos** es algo tan sencillo que quizás muchos lo empleen sin llegar a darse cuenta. Es, sin embargo, una potente herramienta para la creación de aventuras. Este sistema se basa en establecer una serie de sucesos de manera que mientras se desarrolle la aventura es el *Master* quien decide cuando suceden, de modo que se adapten a la situación de la manera más convincente posible. La desesperación que pueden sentir algunos *Master* cuando ven a sus personajes vagar sin rumbo mientras evitan el lugar donde deberían ir para conseguir un objetivo y acaba indicando de viva voz a sus jugadores qué deben hacer, desaparece en tanto es el *Master* quien lleva el objetivo a sus jugadores de modo que estos creen que ha sido mérito suyo la consecución del mismo gracias al acierto de sus "acciones" y no por una ayuda externa (*Master*) que les ha ofrecido la información en bandeja.

A continuación pretendo mostrar cómo una trama por eventos no determina las acciones de los jugadores mientras que una lineal dicta de antemano lo que ocurrirá, dónde y en qué momento. Al usar eventos, una misma aventura puede ser muy diferente según quien la juegue porque cada grupo de jugadores aportan su peculiar visión de la aventura que pueden hacerla variar drásticamente. Con un toque de improvisación se completa una aventura totalmente abierta a los jugadores.

AVENTURA LINEAL : Han robado un objeto en casa de un rico comerciante y pide ayuda a los jugadores. Al examinar la zona del robo encuentran (tras pasar las correspondientes tiradas) un trozo de pergamino con varios nombres, incluyendo al del comerciante, con una x al lado de alguno. Los jugadores investigan a los demás suponiendo que son blancos potenciales. La vigilancia es efectiva y consiguen seguir a un grupo de ladrones a su guarida donde recuperan el botín.

AVENTURA POR EVENTOS : Han

robado un objeto en casa de un rico comerciante y pide ayuda a los jugadores. Listado de sucesos :

- ♦ Encuentran un papel con información de blancos potenciales.
- ♦ Ven a una persona extraña de oscuro rondar una casa cercana.
- ♦ Los ladrones roban otra casa.
- ♦ Intentan capturar a los ladrones, que intentan escapar.
- ♦ Uno de los ladrones gasta mucho dinero en la taberna apostando a las cartas.
- ♦ Ven a unos contrabandistas que salen de una tienda de barriles con un carro.
- ♦ El comerciante que los contrata les despide.

Se puede observar fácilmente que mientras la primera visión de la partida solo ofrece un camino viable : "Pergamino, Casa blanco potencial, Ladrones y Guarida.", la segunda manera de enfocar los acontecimientos no determina cuando suceden sino que pueden llegar a suceder. De este modo puede que los personajes no lleguen a encontrar el pergamino pero que observen la conducta de los contrabandistas y a través del amo de la tienda de barriles lleguen a descubrir como los ladrones sacan las valiosas mercancías de la ciudad, o de como el propio comerciante que los contrata es en realidad el cabecilla de la banda que los usa para encubrirse, o como investigando en la taberna pueden sospechar de alguien que gasta como loco dinero que claro está es una de los miembros de la banda.

Algunas posibilidades que ofrece son : "Pergamino, Casa blanco potencial, Ladrones y Guarida.", "Vigilancia, Contrabandistas, Tienda de Barriles, Ladrones, Guarida.", "Taberna, Ladrones, Guarida."... y otras muchas posibilidades que dependen de cómo actúen los jugadores a lo largo de la aventura. Además incluye la aparición de personajes sin trascendencia inicial como pueden ser el Tabernero, Fabricante de barriles, Contrabandistas, persona que ronda una casa cercana,...

Espero que los consejos dados aumenten la diversión de vuestras partidas, ahora bien, entiendo que no todos pueden compartir mi visión de lo que debe ser una aventura de calidad. El rol es algo personal de cada grupo y quizás no encaje en el vuestro, pero a mi siempre me ha dado un resultado óptimo.

❖ Ferran Pelechano ❖

Las Historias de Burff el Trollkin

Hola, amigos. Soy Burff, el más inútil, torpe, feo y desastroso de todos los desechos vivientes: un trollkin o, para los novatos, un troll maldito.

Puesto que el único lugar en el que me han acogido ha sido en esta caricatura de revista, donde el redactor jefe me tiene atado en una silla, a pan y agua como único sueldo, voy a distraerme un rato. A través de estas páginas en las que he podido colarme, os contaré, si es que entendéis el Idioma Oscuro, un montón de historias fantásticas que os harán temblar de miedo...

Para comenzar, la historia de sir Eihir y la espada de Morkar, que una vez me contó un trovador elfo prisionero antes de ser devorado por los trolls.

La Espada de Morkar

«... la espada de Morkar, la Gran Espada, ha de ser mía», se repetía una y otra vez sir Eihir. En estos momentos, el caballero se encontraba solo, de pie ante la inmensa montaña cuya siniestra sombra parecía envolver al mundo entero. La Montaña Maldita de Terendur parecía inexpugnable, no sólo por su altura o su inclinación, sino por su aspecto maligno e inquietante, que haría retroceder hasta el más grande de los guerreros. Pero sir Eihir no dudó ni un instante: «He de conseguir la espada». Y así, el valiente caballero empezó a preparar.

Al principio fue fácil, pero tras más de una hora escalando, el viento, que apenas era una ligera brisa, parecía haberse transformado en un huracán. También el frío se había vuelto insostenible, congelando los dedos del caballero, que se encontraba sólo, herido, hambriento, agarrado y casi sin aliento. Anhelaba sus ropas lujosas, las decoradas paredes de los palacios, la suave risa de su prometida, lady Helena... «Helena, mi amor...» susurró sir Eihir, al evocar la imagen de su amada. Pero, ¿por qué se encontraba allí, en esa terrible situación?

Empezó a recordar. Todo comenzó con la invasión del país por parte del ejército de muertos vivientes, encabezado por el General Oscuro, un ser tan poderoso como cruel. El padre de sir Eihir había muerto ensartado por el pesado Espadón Negro, un arma mágica que sólo el propio General Oscuro podía esgrimir. Hubo una reunión en el palacio real, donde se hallaban presentes todos los caballeros del reino, pero nadie sabía como derrotar al maligno invasor. Entonces habló Orobius, el consejero del Rey: «Señores, sólo existe una posibilidad. La Espada de Morkar». Todo el mundo quedó en silencio, hasta que algunos se atrevieron a reír. «Querido y admirado Orobius, pero si vos mismo habéis dicho en un sinfín de ocasiones que la existencia de tal artefacto es sólo una leyenda», dijo el Rey. «Lo

versos que intentaron equivocarle de camino, lobos hambrientos, etc... En su largo camino había recorrido lugares como el Gran Bosque Elfico Primigenio, origen de la raza élfica; Dracolandia, cuna de dragones, dragonuts, y seres similares; Dorastor, la Tierra del Caos, donde hasta el barro cobra vida para matar a los viajeros; y varios lugares peligrosos más, hasta acabar allí, en la Montaña Maldita.

Sir Eihir abrió los ojos, miró hacia abajo y descubrió que no podía ver más allá de unos metros, puesto que la oscuridad y una densa niebla lo envolvían. El viento le golpeó con tal furia que sir Eihir apunto estuvo de caer al abismo, pero en un último esfuerzo logró agarrarse a un pequeño saliente, de donde quedó suspendido



se, majestad, pero si la leyenda fuese cierta, si existe en todo el Reino de Razor alguien capaz de encontrar la Montaña Maldita de Terendur y traer la espada, estoy seguro de que derrotaríamos al General Oscuro».

Tras estas palabras se procedió a una discusión, donde se acordó realizar unas pruebas de ingenio, valor, fuerza y habilidad, donde el ganador obtendría la responsabilidad de encontrar y traer la espada mágica de Morkar. Y el escogido fue, como ya lo habréis adivinado, sir Eihir. Tras discutir con su prometida, lady Helena, la cual no estaba nada conforme, y con sus amigos, que intentaron disuadirle de tan difícil empresa, el caballero partió. En su viaje encontró tanto ayudas, como Trumble el enano, que le regaló el mapa de la localización exacta de la espada, como peligros, éstos últimos más numerosos. Sir Eihir se las tuvo que ver con orcos, trolls, gigantes, duendes per-

en el aire. Sus manos y dedos, agarrados y ensangrentados, comenzaron a fallarle: «Esto es el final», pensó el caballero. En aquel instante, alzó la vista para mirar al cielo por última vez, y vio una grieta en la montaña, un poco más arriba de donde se encontraba. «Allí debe estar la espada de Morkar», dijo sir Eihir. Con un grito mezcla de furia y dolor, el héroe logró ascender del saliente y, con un esfuerzo sobrehumano, pudo conseguir llegar hasta la grieta y entrar en ella.

En aquel lugar solo existían las tinieblas como único habitante, y sir Eihir lamentó haber dejado todo su equipo antes de comenzar la escalada. Pero él era, ante todo, un caballero, y si su misión era conseguir la espada mágica, la encontraría. Así que comenzó a caminar en la oscuridad, lentamente, hasta que vislumbró un débil resplandor en la lejanía del túnel. Con el pensamiento puesto en la espada de

Morkar, el caballero corrió sin contemplaciones hasta el lugar de donde provenía la luz.

Entró en lo que parecía una pequeña sala, una especie de antiguo vestíbulo, donde habían signos de que una vez había estado habitada. Cortinas raídas, sillas carcomidas, una pequeña mesa destrozada y varias telarañas adornaban la estancia. Advirtió que la luz no provenía de la estancia, sino de una puerta abierta que debía dar a otra habitación. Justo cuando sir Eihir iba a cruzar la puerta, sintió un súbito dolor en su brazo izquierdo, causado por el mordisco de un espantoso ser, de cara pútrida y ojos en blanco. Dándole un puñetazo, el caballero logró alejar momentáneamente de su agresor, pero entonces vio que se acercaban de todos los rincones varios zombis más. «Son demasiados», murmuró sir Eihir. Volvió la cabeza hacia la puerta de donde provenía la luz: sólo dos de los monstruos la separaban de él. Guiado por su instinto de luchador, con un rápido movimiento de sus ojos buscó cualquier posible objeto que le sirviese como arma, divisando en una de las paredes un escudo de armas con dos espadas entrecruzadas. Corrió hacia ellas, recibiendo una herida en el costado izquierdo causada por una garra de los zombis, logrando empuñar una. Lanzando un grito de triunfo, sir Eihir demostró por qué había sido él el elegido: trazando un arco de izquierda a derecha, decapitó a dos de las criaturas, al tiempo que esquivaba uno de sus ataques. Después, de un puntapié derribó a otro zombi, con lo que despejó el camino hacia la puerta. Logró traspasarla, pero una mano le aferró fuertemente del cuello: con un rápido movimiento de su brazo derecho, cercenó ambas manos del zombi. Cerró la puerta y la atrancó con una silla cercana, dando un suspiro de alivio.

Se volvió para dar un vistazo a la estancia, y entonces la vio. Estaba clavada en un pedestal blanco, de un mármol exquisitamente tallado, que presentaba unas extrañas inscripciones en letras de oro. Lo único que podía verse de ella era su empuñadura, que presentaba diversas gemas engarzadas en oro y platino. Se dio cuenta de que la luz provenía exactamente

de la espada, aquella espada que tanto le había costado encontrar. Pero una vez más el bien había logrado triunfar, y él, sir Eihir, sería el encargado de cumplir con ello. Temblando de excitación, el caballero posó su mano derecha sobre la empuñadura, dio gracias a todos los dioses del mundo y tiró de ella. La espada se deslizó del pedestal suavemente, y toda la estancia se inundó de una intensa luz blanca. Sir Eihir, con lágrimas en los ojos, contempló la espada de arriba abajo: era el arma más hermosa de todo el universo, digna del más grande de los Emperadores. Después de admirarla durante unos minutos, se acordó de



que aún su pueblo estaba esperándolo, así que se apresuró hacia la puerta. La desatrancó, la abrió y vio que los zombis estaban aún esperándolo. Iba dispuesto a matarlos a todos cuando reparó en un detalle: uno de los monstruos portaba una camisa destrozada, con el símbolo de los caballeros de Razor, el mismo que sir Eihir portaba en su pecho. Pero antes de que pudiese recuperarse de su sorpresa, notó que algo andaba mal. La luz de la espada se volvió de un color rojizo, al tiempo que los zombis dejaron de acercarse a él. Notó que sus fuerzas le abandonaban rápidamente, al tiempo que una especie de fuerza exterior intentaba entrar en su mente. Lanzando un alarido de dolor, el caballero soltó la espada, pero era demasiado

tarde. Se llevó las manos a la cabeza, arrodillándose, mientras notaba como todo su cuerpo se convulsionaba de dolor. Lo último que vio sir Eihir fue la brillante hoja de la Espada de Morkar.

Los zombis volvieron a ocupar su lugar en los rincones de la habitación, mientras que la figura del suelo se levantaba torpe y lentamente. Abrió los ojos, unos ojos en blanco que no miraban hacia ningún lugar, cogió la espada y la devolvió a su lugar. Luego pasó a ocupar su lugar, uno de los rincones fríos y oscuros de la antesala, donde permanecería hasta el final de

todos los tiempos. Al fin y al cabo, ser un zombi tiene sus ventajas, como la inmortalidad. ¿O no?.

Bueno, queridos amigos, espero que os haya gustado esta pequeña historia. Lástima que el pobre sir Eihir no comprendiera las inscripciones del pedestal: «Aquí yace la espada de Morkar, Maestro de la Orden Necromántica y Señor de los Muertos. ¡Que su maldición eterna caiga sobre todo aquel que ose tocarla!».

En fin, hasta el próximo número, chicos. Y cuidado con las espadas mágicas, nunca se sabe lo que pueden hacer.

❖ *Vicente Ruiz* ❖

LOS 4 FANTASTICOS para Champions

El supergrupo más famoso de los comics llega ahora a tus partidas de Champions. Totalmente listos para ser usados y con todos sus poderes detallados. Tal como diría Ben: «¡Es la hora de los Mamporros!». ¿A qué esperas?

Antorcha Humana

(Johnny Storm)

Historial: Johnny, hermano de Sue, estaba con el resto del grupo cuando el avión en donde viajaban fue bombardeado por rayos cósmicos. Entonces sintió como su cuerpo se incendiaba y se convertía en una bola de fuego vivo. Desde entonces y junto con los demás aprendió a usar sus poderes y comenzaron a combatir el crimen.

	SIR	DEX	CON	BODY	INT	ECO	PRE	COM	PD	ED	SPD	REC	END	SIUN
VAOR	13	14	18	12	10	10	10	14	5	10	5	7	36	28
COSIE	3	12	16	4	-	-	-	2	2	6	26	-	-	-

Desventajas	Experiencia	Coste Total	Características	Poderes	Habilidades
50	635	685	71	574	40

HABILIDADES

9	Mecánica	14-
7	Conducir en Combate	14-
4	Habilidad Profesional: Diseño de vehículos	13-
20	4 Niveles de Combate para el Multipower	



Personalidad: Johnny es un joven impulsivo que no tiene demasiada suerte con las chicas. Suele sentirse desplazado en el grupo por ser el único soltero sin compromiso.

Frase Característica: «¡Llamas a mi!»

Poderes/Tácticas: Suele encargarse de establecer un domo aéreo y de labores de exploración debido a su poder de vuelo. Siempre trata de lanzarse al vuelo y desde el aire buscar el objetivo y lanzar sus llamas contra él o si no se encarga de proteger los flancos para que Ben pueda luchar sin problemas.

PODERES

57	Elemental Control (Cuerpo de llamas, 114 puntos activos)
57a	38" Flight, 0 End
86b	12d6 Energy Blast, Damage Shield, 0 End, No KB, +6d6 No KB, Damage Shield [4 end]
63c	Change environment: Aumentar la Temperatura (nivel - 5) 64" Radio, 0 End
55d	40/40 Forcefield, 0 End, 30 puntos de PD solo contra armas que se puedan derretir (+1/2)
135	Multipower (Controlar Calor, 135 puntos activos)
11m	18d6 Energy Blast, 0 End, No KB
11m	13 1/2d6 Explosive Energy Blast, 0 End, No KB
11m	10 1/2d6 Energy Blast, Efecto de área (línea), 0 End, No KB
11m	10 1/2d6 Auto fire Energy Blast, 0 End, No KB
13m	9d6 Suppress, Efecto de área (Radio), x4 área=16" Radio, 0 End (contra llamas)
11m	6d6 Energy Blast, Incontrolado Continuo, Efecto de área (hexágonos), x4 área = 12 hexágonos, 0 End (Las llamas duran 3 minutos)
4m	Change environment, temperatura (nivel -2) x16 área, 0 End
10	10 puntos Flash Defense
15	+20 Resistant Energy Defense, solo vs calor/llamas (+1)
15	1/2 Energy Damage Reduction, solo vs calor/llamas (+1)
3	Life Support vs Calor
6	3/3 Armor, OIF (Las moléculas inestables son resistentes)

Apariencia: Johnny lleva un traje azul claro, con el símbolo de los 4 Fantásticos en blanco sobre el pecho. Es de un material especial diseñado por Reed Richards que permite el uso de sus poderes de fuego.

Notas: Nivel 5 de temperatura son 165°F, cualquiera en el área sin el Life Support contra calor o alguna protección especial está -5 al REC. El nivel 2 está en 30°F. Notar que la limitación +1/4 en todos sus poderes de “No funciona cuando está mojado o en el vacío” no ha sido usado porque es tan raro que pase que no merece ser desventaja.

La Chica Invisible (Sue Richards)

Historial: Sue, hermana de Johnny, estaba con Reed, su marido, y el resto del grupo cuando el avión en donde viajaban fue bombardeado por rayos cósmicos. Desde ese momento, pudo volverse invisible a voluntad y formar campos de energía. Desde entonces y junto con los demás aprendió a usar sus poderes y comenzaron a combatir el crimen.

Personalidad: Sue siempre suele preocuparse demasiado y aunque parezca débil de carácter, cuando es necesario asume responsabilidades y se convierte en pieza clave del equipo. No dañará a nadie si puede evitarlo y arriesgará su vida si es preciso por salvar a un inocente.

Frase Característica: «¿Crees que podré derrotarte si no me ves?»

Poderes/Tácticas: Sue se encarga de formar campos de energía para proteger el punto más vulnerable y rar vez usa sus poderes para atacar. En todo caso se conforma con atrapar a los enemigos con sus esferas de energía. En cuanto puede se hace invisible para tomar esa ventaja que la hace tan poderosa.

Apariencia: Lleva un traje azul claro, con el símbolo de los 4 Fantásticos en blanco sobre el pecho.

Notas: Ejemplos de lo que puede hacer a la vez :

- 14/14 forcewall and 10d6 NND
- 16/16 forcewall and 18d6 energy blast
- 11/11 forcewall and 18d6 energy blast and Invisibilty vs norm

Desventajas

- 100+
- 5 DNPC: Wyatt Wingfoot (Supercompetidor, 8-)
- 15 Limitación Física: No puede usar los poderes si está mojado (Infrecuente, inutilidad total)
- 20 Código contra Matar
- 10 Identidad pública
- 635 Experiencia

	SIR	DEX	CON	BDY	INT	EGO	PRE	COM	HD	ED	SPD	REC	END	SIUN
VALOR	13	14	13	10	13	17	15	20	5	5	4	6	26	24
COSIE	3	12	6	-	3	14	5	5	2	2	16	-	-	-

Desventajas	Experiencia	Coste Total	Características	Poderes	Habilidades
50	595	645	68	546	31

La Personal Immunity de los Forcewalls está para que pueda lanzar a través de ellos su EB. Se ha usado la ventaja de +1/4 para tener x2 longitud en Forcewall porque no parece apropiado el uso de la regla normal de +1"/5puntos para muros muy grandes.

“Feedback”: Por cada 3 puntos de Body que reciban sus Forcewalls por

encima de la mitad de sus defensas, Sue ha de gastar 1 End para mantener el Forcewall. Luego, si por ejemplo Thor golpeará su muro con 24 Body por ataque, le costaría a Sue (24-15)/3=3 End por golpe. En poco tiempo perdería mucha energía. Esto refleja que a pesar de ser muy difícil romper sus Forcewalls, Sue no puede mantenerlos durante mucho tiempo.

PODERES

- 340 Multipower (Fuerzas de la Invisibilidad, 0 End, Invisibles vs Vista Normal)
- 45m 30/30 Forcewall, Personal Immunity, “Feedback” (-1/2)
- 45m 17/17 Forcewall, Personal Immunity, x128 Radius (+1 3/4) 0’86 millas de Diámetro
- 20u 10d6 NND Does Body (Defensa: Ser energético, cuerpo de goma, super denso)
- 19u 14d6 Energy Blast, x2 KB
- 18u 18d6 Energy Blast
- 12u 60Str Telekinesis, No Fire Control (-1/4)
- 12u Invisibility, Usable Against Others, Range, x2¹³ msa
- 3u 8’ Flight, Concentración (1/2DCV)
- 2u 15’ Glidng
- 20u 20d6 Suppress vs Invisibility
- 4u Invisibility a Vista Normal, No fringe
- 6 3/3 Amtr OIF

HABILIDADES

- 3 Primeros Auxilios 12-
- 3 Pilotar 12-
- 25 5 Niveles en el Multipower

Desventajas

- 15 Buscada, As Powerful, 11- (Dr Doom)
- 20 Código contra matar (no siquiera mataría a Galactus)
- 10 Identidad Pública
- 5 Enamorada : Mr Fantastic/Reed
- 595 Experiencia

Mr Fantástico

(Reed Richards)

Historial: Reed Richards siempre fue un genio. Ya de joven destacó en los estudios y pronto comenzó a despuntar en la Universidad. También recibió sus poderes cuando el avión en donde viajaban fue bombardeado por rayos cósmicos. A partir de entonces su cuerpo adquirió propiedades elásticas sorprendentes, que pronto dominó. Además de esto, Reed es el cerebro del grupo y líder indiscutible del mismo. Su capacidad de análisis y razonamiento no solo la demuestra en el laboratorio sino en medio de una lucha sin cuartel.

Personalidad: Es lo que se llama típicamente un cerebritito o empollón. Disfruta con la investigación y todo aquello que supone un avance tecnológico es más valioso para él que el oro. Pasa muchas horas en los laboratorios, pero no descuida sus obligaciones hacia los demás. Gracias a su rapidez mental y gran capacidad de razonamiento es el líder del equipo.

Frase Característica: «En realidad, un agujero negro es una estrella colapsada con una masa infinita que...»

Poderes/Tácticas: Suele atacar junto a Ben o quedarse en la retaguardia dirigiendo al equipo mientras busca la

	SIR	DEX	CON	BODY	INT	EGO	PRE	COM	PD	ED	SPD	REC	END	SIUN
VAOR	15	14	23	25	28	18	18	12	30	15	4	8	46	45
COSIE	5	12	26	30	18	16	8	1	27	10	16	-	-	-

Desventajas	Experiencia	Coste Total	Características	Poderes	Habilidades
65	641	706	169	410	127

PODERES

- 20 *Elemental Control* (Cuerpo Elástico, 40 Puntos activos)
- 153a 20' *Stretching*, x16 non-combat 0 End, x2 non-combat x10 End [5 End]
- 40b 3/4 *Physical Damage Reduction*
- 10c *Desolid*, solo para pasar barreras no heméticas (+1)
- 13d +40 *Str*, solo para hold, throwy catch (+1/2)
- 20e +8 niveles para grab *OCV*
- 47f *Missile Reflection*, El propio hexágono y los colindantes, hacia cualquier objetivo

- 10 *Multipower*
- 1m 10' *Gliding*

- 30 +15' *Running*-21''
- 15 20 *PD*/10 *ED* *Resistentes*
- 20 +5d6 *Hand Attack*
- 5 *Extra Limbs* (puede usar el cuerpo para llevar cosas)
- 20 *Shapeshift* - Cualquier forma, No puede cambiar la textura ni color exterior (+1/2)
- 6 3/3 *Armor* OIF

Desventajas

- 15 Buscado, As Powerful, 11- (Dr Doom)
- 15 *Psyche Lim*: Comes up with really dangerous inventions all the time
- 20 Código contra matar (no siquiera mataría a Galactus)
- 10 Identidad pública
- 5 Enamorado: Susan Storm/Chica Invisible
- 641 Experiencia

HABILIDADES

- 21 Programar Computadoras 15-
- Criminología 15-
- Deducción 15-
- Medicina Forense 15-
- Inventor 15-
- Primeros Auxilios 15-
- Sistemas de Seguridad 15-
- 9 Tregar 12-
- Contortiones 12-
- Abrir cerraduras 12-
- 12 Disfrazarse 11-
- Electrónica 11-
- Mecánica 11-
- Armero 11-
- 3 Científico
- 12 Astrofísica 17-
- Biofísica 17-
- Química 17-
- Exobiología 17-
- Matemáticas 17-
- Metalurgia 17-
- Física de Elevadas Energías 17-
- Aeronautica 17-
- Física Subatomica 17-
- Robotica 17-
- Diseño de Computadoras 17-
- Física Dimensional 17-
- 20 +4 Habilidades de Int
- 30 +6 Ciencias
- 20 2 Niveles para todo



mejor táctica posible o puntos débiles de los contrarios. Usa su poder elástico para atrapar a los enemigos y enrollarlos.

Apariencia: Reed lleva un traje azul claro, con el símbolo de los 4 Fantásticos en blanco sobre el pecho. Es de un material especial superextensible diseñado por él mismo que permite el uso de sus poderes.

La Cosa (Ben Grimm)

Historial: Amigo de siempre de Reed Richards. Piloto de casi cualquier cosa, fue el que peor parte se llevó al adquirir sus poderes, ya que su cuerpo se endureció hasta convertirlo en un hombre de piedra. Esta forma le causa graves problemas ya que la gente suele recelar de él. Sin embargo ha conseguido una cierta estabilidad y mantiene una vida normal dentro de lo que cabe esperes de un Superhéroe.

Personalidad: Es muy impulsivo y no tiene paciencia. Cree que todo lo puede arreglar con un par de puñetazos y suele meterse en líos.

Frase Característica: «¡¡Es hora de machacar!!»

Poderes/Tácticas: Ben es la fuerza bruta en persona. Se encarga del ataque frontal mientras los demás intentan rodear al enemigo o ayudarlo por los flancos. El tiempo que retiene Ben a los enemigos es empleado por el res-

	SIR	DEX	CON	BODY	INT	EGO	PRE	COM	PD	ED	SPD	REC	END	SIUN
VALOR	85	14	63	30	13	20	25	4	45	45	5	30	125	102
COSE	70	12	106	40	3	20	15	-3	28	31	26	2	-	-

Desventajas	Experiencia	Coste Total	Características	Poderes	Habilidades
80	545	625	350	179	96

PODERES

- 7 1 Level Density Increase (500#) Always on
- 44 45 puntos PD y ED Resistentes
- 33 Hardened PD y ED
- 9 Life Support contra Presión, Temperatura y Radiación
- 7 Life Support, No respirar, Máximo de 10 minutos (Limitación +1/2)
- 30 1/4 Physical & Energy Reduction
- 21 1/2 End Str 8 -> 4
- 6 10 puntos Mental Defense
- 20 20 puntos Lack of Weakness
- 2 +1" Running

Desventajas

- 15 DNPC, Incompetent 8- Alicia Masters
- 20 Distinctive Features: No ocultable, Major reaction
- 5 Buscado: Banda de la Calle Yancy (Menos poderosos, NCI, 8-, Solo para molestar)
- 10 Identidad Pública
- 15 Sobreconfiado (Very Common; Moderate)
- 15 Código contra matar (Común; Strong)

to del grupo para colocarse en los mejores lugares y lanzar el ataque definitivo. Al ser prácticamente invulnerable y resistir casi todos los ataques se convierte en un muro demolidor que avanza y avanza hacia el

enemigo, machacando todo lo que encuentra a su paso.

Apariencia: No lleva nada salvo unos calzones azules.

❖ Ferran Pelechano ❖

HABILIDADES

Martial Arts: Boxeo, Lucha libre, Futbol Americano.

4	Block	+2 / +2	Block, Abort
3	Jab	+2 / +1	Str Strike (17d6)
3	Punch	+1 / +0	Str +2d6 Strike (19d6)
3	Clinch	-1 / -1	Grab, +10 Str
5	Hook	-2 / +1	Str +4d6 Strike (21d6)
4	Escape	+0 / +0	+15 Str vs Grabs (115 Str)
3	Slam	+0 / +1	Str +v/5; Target Falls
3	Tackle	+0 / -1	Str +v/5; Target Falls; You Fall; Full Move
3	Sack	+1 / +1	Str; Target Falls
5	Strip	+0 / +0	Grab Weapon; +10 Str
3	Trepar		12-
13	Pilotaje de Combate		17-
6	Familiaridad: Aviones, Helicópteros, naves espaciales pequeñas		
3	Disfrazarse		11-
3	Primeros Auxilios		11-
3	Sabiduría de la Calle		14-
16	+2 niveles al Combate		
10	+2 Niveles Cuerpo a Cuerpo		
3	+1 nivel con Hook		



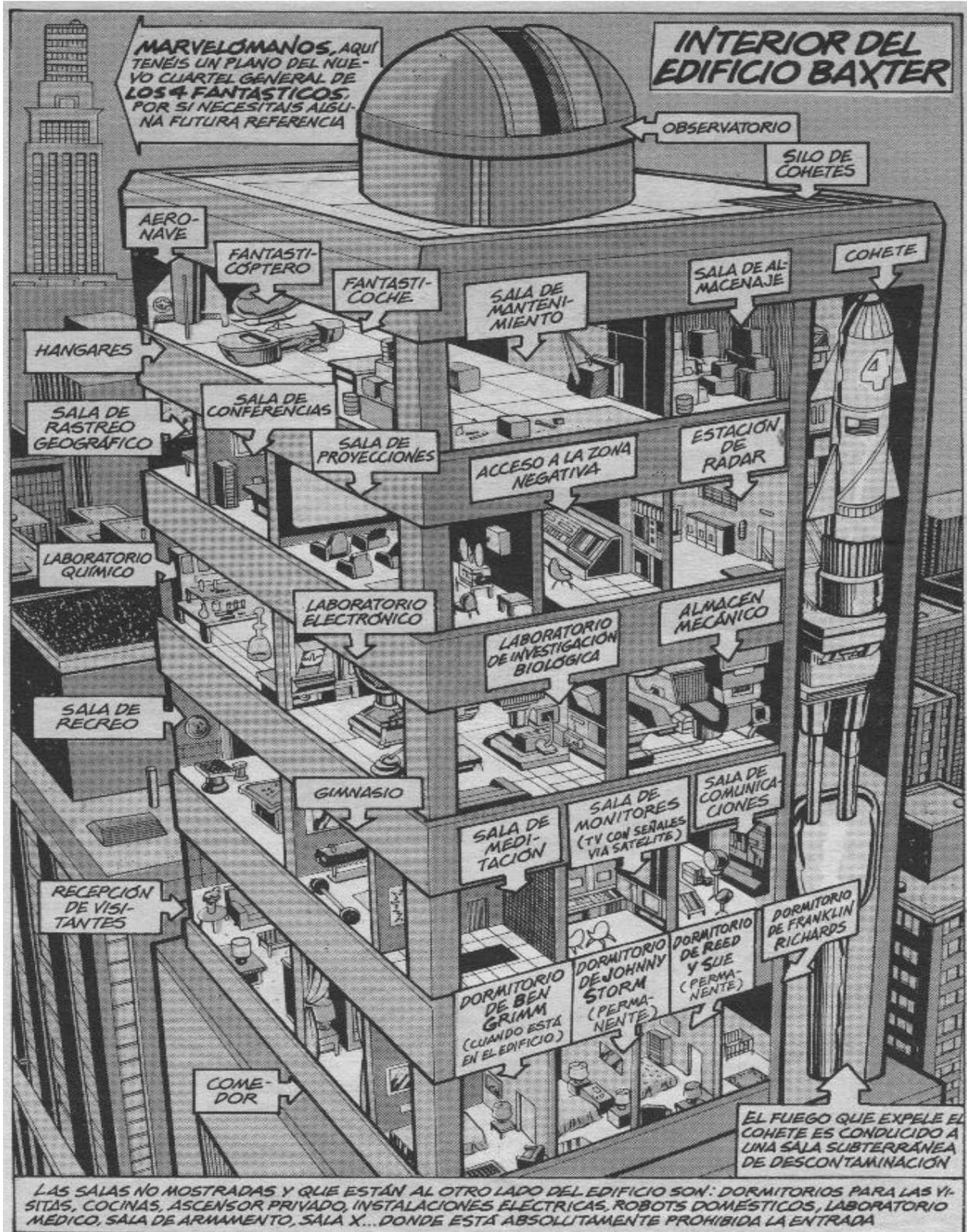
La Base (Edificio Baxter)

La base está en el centro de la ciudad y está formada por las últimas 5 plantas del Edificio Baxter. Cada planta es de más o menos 50 m².

Laboratorios : Computadoras, Balística, Medicina, Sistemas de seguridad, Robótica, Armamento, I+D (investigación y desarrollo), Mecánica, Química, Biología, Metalurgia, Aeronautica, Astrofísica (Observatorio). Todos ellos provistos del mejor equipo. Propocionan una tirada de 15- complementaria.

Complementos :Radio de Alta frecuencia y Recepción/Transmisión de TV

	BODY	DEF	Tamaño
Valor	5	8	3200 hexágonos
Coste	3	18	26



INMORTALES para G.U.R.P.S.

Piensa en la inmortalidad. Vivir para siempre. ¿Qué harías si fueras inmortal?, ¿Amasar grandes riquezas? ¿Estudiar los misterios de universo? ¿Hacer rodar unas cuantas cabezas y conseguir un poder inimaginable? Ahora podemos dejar de divagar y gracias al sistema genérico universal de GURPS, podemos interpretar estos personajes en cualquier época, pasada, presente o futura.

Los inmortales son humanos, con toda la carga emocional que ello conlleva, pero se diferencian de estos principalmente en dos cosas, viven durante un periodo realmente largo y poseen un don especial, el *vitae*, una fuerza vital que les mantiene vivos y les permite realizar proezas asombrosas. El *vitae* solo puede ser aumentado cortando la cabeza de otro inmortal y así absorbiendo su *vitae* (que el vencedor puede emplear en mejorar sus propias cualidades especiales).

Puntos base de un Inmortal: 185 pts
 140 - Inmortalidad (No envejece(15), Inmune a las enfermedades (10), Regeneración rápida 1PD/min (50), Curación rápida (5), Recuperación (10), Redespertar de la «muerte» (80), Esterilidad (-5), Secreto: Inmortal (-20), Código de honor: no luchar en tierra sagrada, no luchar dos contra uno,...(-5).
 45 - *Vitae* [Sentir *vitae* (5), Respirar agua(10) (opcional), La Capa (10), El Último (20)]

Poderes de Vitae

Sentir *vitae*: Permite detectar a cualquier inmortal en 10 metros, y también permite detectar tierra sagrada (Nodos,...). No se necesita ninguna tirada, es éxito automático.

Cargar Espada: Le permite al inmortal canalizar algo de su propia *vitae* hacia su arma (normalmente una espada, pero en definitiva cualquier arma no tecnológica de cuerpo a cuerpo) de forma que esta cause un daño *agravado* (Mágico, sobrenatural,...) que se añade al daño propio del arma y que solo puede ser curado mediante el poder de rejuvenecer. Es necesaria una habilidad (mental/muy difícil) del mismo nombre (comprada de forma usual), y por cada punto que se supere la tira-

da necesaria el poder durará un minuto.

Nivel 1 (5 pts) = 1d
Nivel 2 (10 pts) = 1d+2
Nivel 3 (20 pts) = 1d+3
Nivel 4 (30 pts) = 1d+4
Nivel 5 (40 pts) = 2d
Nivel 6 (50 pts) = 2d+2
...

Se pueden utilizar un número de niveles igual o inferior al que se posea, por cada nivel por debajo del que se tenga se sumará un +1 a la tirada de habilidad (un inmortal con 5 niveles puede decidir utilizar solo 3, pero recibe un bonus de +2 a su habilidad). Se pierde 1 pto de fatiga cada vez que se active el poder (independientemente del número de niveles).



Aumentación: Le permite al inmortal aumentar temporalmente su Fuerza o Rapidez (movimiento). Es necesaria una habilidad (mental/muy difícil) del mismo nombre (comprada de forma usual), y por cada punto que se supere la tirada necesaria el poder durará un minuto.

Nivel 1 (5 pts) = +1
 Nivel 2 (10 pts) = +2
 Nivel 3 (20 pts) = +3
 Nivel 4 (30 pts) = +4 (+1 ataque si se está aumentando la rapidez)
 Nivel 5 (40 pts) = +5 (+2 ataque si se está aumentando la rapidez)
 ...

Se pueden utilizar un número de niveles igual o inferior al que se posea, por cada nivel por debajo del que se tenga se sumará un +1 a la tirada de habilidad (un inmortal con 5 niveles puede decidir utilizar solo 3, pero recibe un bonus de +2 a su habilidad). Se pierde 1 pto de fatiga cada vez que se active el poder (independientemente del número de niveles).

Curación: Aumenta la rapidez de curación del inmortal.

Nivel 1: Regeneración instantánea (1Pd/turno(segundo)).

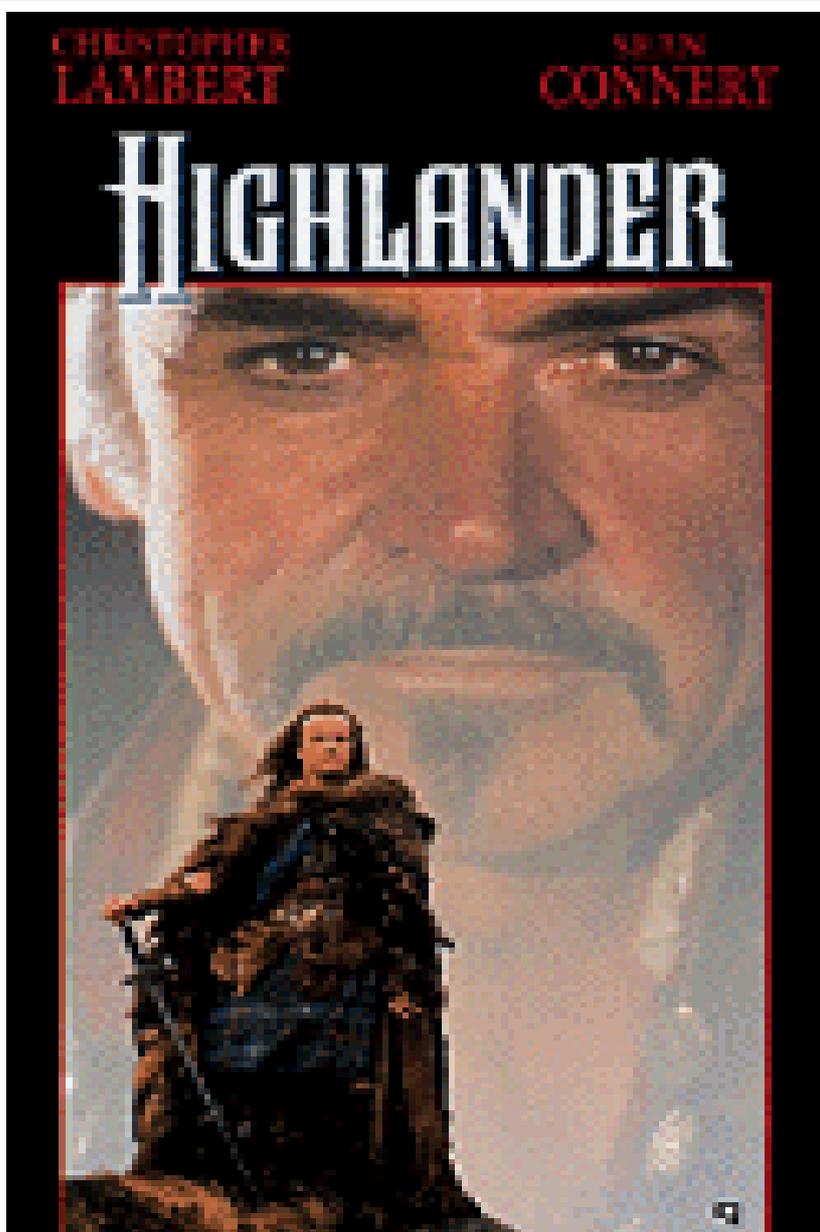
Este es el único nivel que curación puede ser comprado durante la creación del personaje, el resto deben ser comprados ganando *vitae* durante el juego.

Nivel 2: 2Pd/turno (segundo)

Nivel 3: 3Pd/turno (segundo)

Rejuvenecer: (25 pts) Este subapartado de curación permite curar daño agravado (mágico, sobrenatural, fuego/electricidad, radiación,...) a un ritmo de 1 pto de daño agravado por hora de sueño (con un máximo de 8 horas de sueño al día)

La Capa: Le permite al inmortal «esconder» su arma en su ropa para que no sea vista (incluso en un chaleco ajustado). También le permite poder pasar inadvertido en una multitud (a no ser que haga algo para atraer la atención). Es necesaria una habilidad (mental / muy difícil) del mismo nombre, pero debe ser comprada íntegramente con puntos de *vitae*.



El Último: Esta habilidad le permite al Inmortal saber cosas que normalmen-

Nivel 1 (coste básico 15 pts, incluido en los costes del inmortal) = IN
 Nivel 2 (+5 pts) = IN +1
 Nivel 3 (+10 pts) = IN +2
 Nivel 4 (+15 pts) = IN +3
 Nivel 5 (+20 pts) = IN +4
 ...

te no podría saber (es similar a la empatía y al sentido del peligro). Nota: un Inmortal sólo puede activar un poder por turno, pero puede utilizar más de un poder a la vez. (siempre que hayan sido activados en turnos distintos)

Ganando *vitae*

La única manera en que un inmortal puede aumentar su *vitae* es venciendo a otro inmortal y absorbiendo la suya.

Al cortarle la cabeza a otro inmortal, el vencedor recibe un número de puntos de *vitae* iguales a un porcentaje de los puntos totales del vencido (de 1% a 5% (redondeando hacia arriba), dependiendo de lo rápido que queramos que aumenten los poderes de nuestros PJs).

Estos puntos pueden ser empleados en la adquisición de nuevos poderes de *vitae*, pero al doble de coste (menos los poderes de curación y rejuvenecimiento). Estos puntos de *vitae* se pueden almacenar para poder comprar un po-

der muy caro.

Por ejemplo, el Inmortal A le corta la cabeza al inmortal B. B tenía un total de 475 pts. $475 \times 2\% = (9,5) 10$ (redondeando hacia arriba). Ahora el inmortal A tiene 10 pts para gastar en poderes de *vitae*.

Cada vez que un inmortal absorbe *vitae* recibe de forma automática 5 puntos de fatiga por el cansancio de la absorción de la energía.

Tierra sagrada y dos (o más) en una lucha

Los inmortales no luchan en tierra sagrada porque la tierra sería siempre se considerada la vencedora. Es decir, toda la *vitae* del derrotado sería absorbida por la tierra, sin que el vencedor recibiera nada, y además el vencedor perdería un nivel en un poder de *vitae* al azar (tirar un dado de 6).

- 1 - S i n e f e c t o .
- 2 - C u r a c i ó n .
- 3 - A u m e n t a c i ó n .
- 4 - E l Ú l t i m o .
- 5 - C a r g a r E s p a d a .
- 6 - V o l v e r a t i r a r .

En luchas de 2 (o más) contra uno, El Inmortal vencedor (el que corte la cabeza) absorbe el *vitae* del derrotado y parte de la del otro inmortal. (tirar el la tabla anterior para ver lo que pierde el otro inmortal, y calcular los puntos que ha perdido (la diferencia entre lo que tenía antes y lo que tiene ahora), y esos son puntos de *vitae* que pasarán al inmortal vencedor).

Gastando puntos de *vitae*

Los puntos de *vitae* sólo pueden ser empleados para aumentar el nivel e los poderes, no la habilidad necesaria para utilizarlos (como en Cargar espada o Aumentación).

Estas habilidades deben se desarrolladas de forma normal empleando puntos de experiencia.

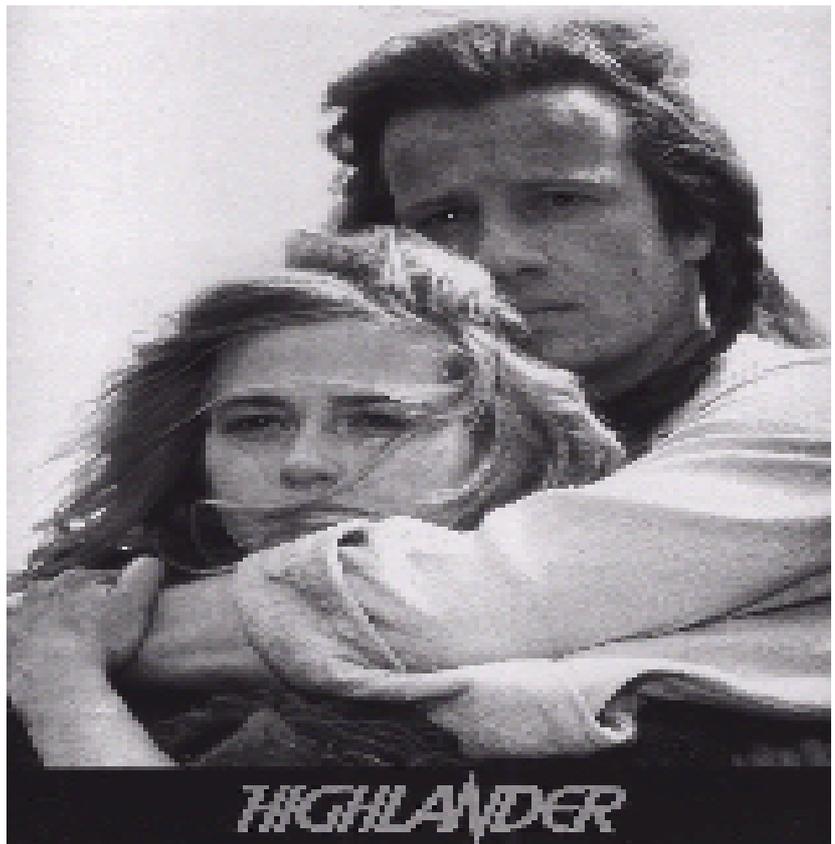


Creación de personajes

Para reflejar la idea de que los inmortales más viejos han «visto más mun-

do» y aprendido más habilidades (sin mencionar que habrán cortado más cabezas), se utilizará la siguiente tabla para asignar los puntos de inicio.

- 0-100 años = 450 pts (de los que 75 pts son de *vitae*; hasta 50 Pts de desventajas)
- 101-250 años = 500 pts (de los que 100 pts son de *vitae*; hasta 55 Pts de desventajas)
- 251-500 años = 550 pts (de los que 125 pts son de *vitae*; hasta 60 Pts de desventajas)
- 501-1000 años = 600 pts (de los que 150 pts son de *vitae*; hasta 65 Pts de desventajas)
- 1001-1500 años = 650 pts (de los que 175 pts son de *vitae*; hasta 70 Pts de desventajas)



Ventajas y desventajas recomendadas

Ventajas recomendables para un inmortal serian: Resistencia al Dolor, Reflejos de combate,... Una desventaja apropiada para un inmortal seria la de enemigos, que se puede enfocar de dos formas, que le persiga un inmortal en concreto o que todos los inmortales son enemigos potenciales suyos.

Heridas y muerte

Un inmortal no es invulnerable, puede morir definitivamente por dos medios, la destrucción total de su cuerpo o la separación de la cabeza del cuerpo (re-



gla de decapitación del libro básico). Cuando el inmortal alcance la cifra de (-10 x VG) Pd, su cuerpo deja de serlo y se convierte en una masa sanguinolenta de residuos orgánico, el inmortal muere, y si hay algún inmortal cerca, este absorbe su *vitae* como si lo hubiera vencido el.

Un inmortal solo regenera aquellas partes del cuerpo necesarias para sobrevivir (Ej: si le amputan una oreja o una mano, esta no volverá a crecer). Algunas heridas muy graves (Ej: herida crítica en el cuello,...) dejarán cicatriz.

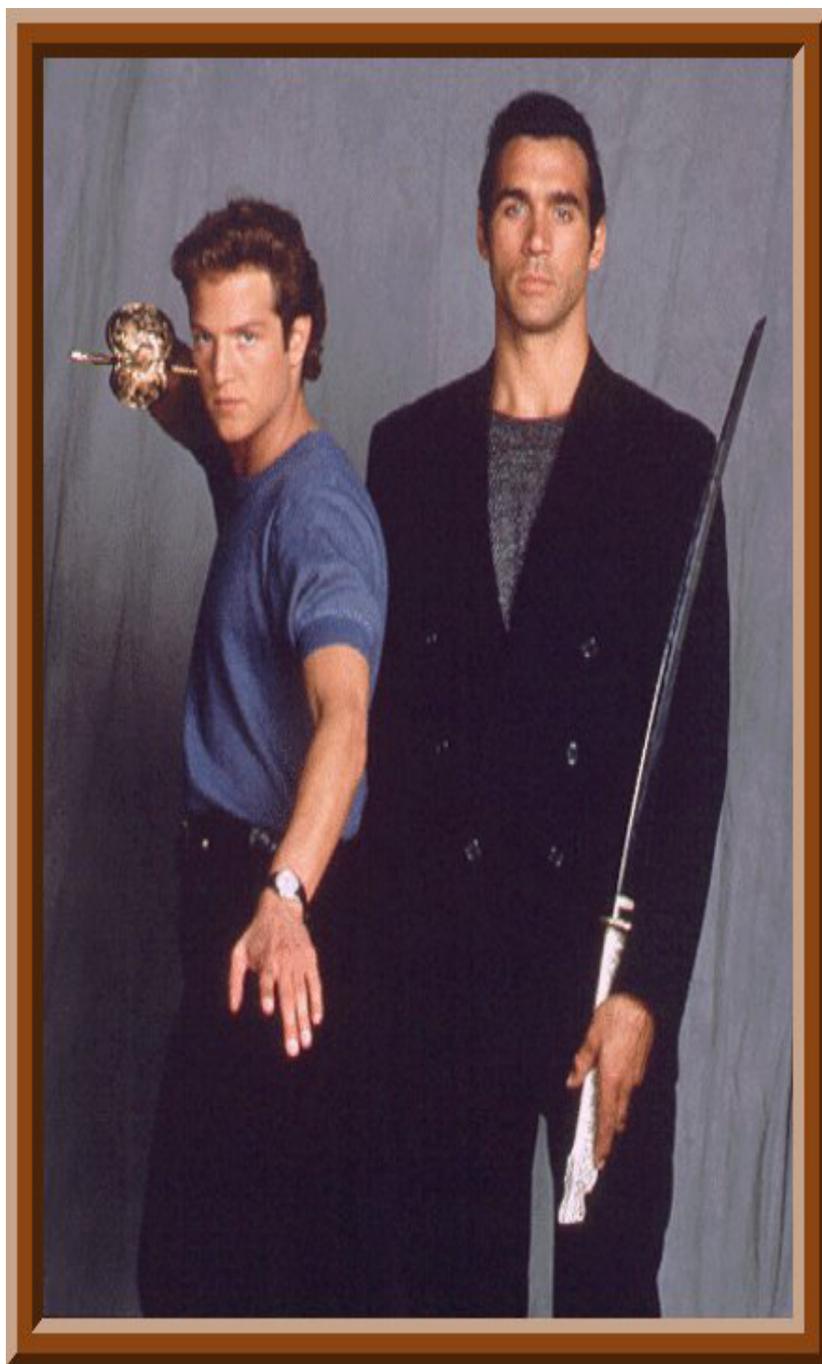
Redespertar es similar a la resurrección (pero sin perder 25 pts), cuando el inmortal «muere», automáticamente empieza a curarse al ritmo de regeneración que posea (1Pd/minuto como mínimo), a menos que se le haya destruido completamente o se le haya cortado la cabeza.

Respecto a los cuerpos sin cabezas hay varias opciones, puedes elegir que los inmortales muertos de transformen en polvo o que sus cuerpos mutilados permanezcan de forma normal. Esto último puede añadir una nota de color en tu campaña, como un detective interrogando a los PJs sobre el misterioso asesino decapitador.

Con esta breves reglas ya podrás interpretar a un inmortal el tus campañas, el resto lo debes poner tu, y recuerda...

«Solo puede quedar uno»

❖ *Vicent Josep Pelechano* ❖



COMPUTADORAS para Star Wars

Tanto en la época de la Antigua República, en el Nuevo Orden, así como en la época de la Nueva República, las computadoras han jugado un papel fundamental en el desarrollo de la guerra contra el imperio, las naves están controladas por potentes computadoras, los sistemas de armamento y defensa planetarios se ponen a cargo de complicadas redes de ordenadores conectados entre si que trabajan a todas horas para prevenir en cualquier momento un ataque repentino al planeta, el espionaje industrial es algo común manejando, distribuyendo y destruyendo todo tipo de información a través de Holonet, las células de espionaje de la Nueva República se comunican entre si a través de Holonet, y esta sólo son una pequeña parte de las posibles aplicaciones de las computadoras a lo largo de todo el universo.

Estas reglas, no pretenden ser un complejo sistema de manejo de computadoras, sino las bases de las reglas que rigen los sistemas de computadoras, hablando en términos de juego, y digo un sistema básico, porque estas reglas se ven ampliadas en algunos suplementos de Star Wars, como pueden ser la segunda edición del juego o el suplemento denominado Cracken's Rebel Field Guide (no editados aún en castellano) entre otros.

Habilidades

Ingeniería de computadoras (A)

Para poder elegirla, es necesario poseer previamente la habilidad de reparar computadoras a 5D. Se le sumara el bonus de esta habilidad avanzada a la habilidad de reparar computadoras para las tiradas norma-

les de habilidad. Se usa la habilidad avanzada por separado para la construcción de computadoras.

Partes de una computadora :

- Unidad de proceso - Potencia del procesador en dados.
- Unidad de memoria - Tamaño de memoria en dados.
- Unidad de interface - Teclado, monitores, conectores, etc...
- Armazón - Puede ser estacionario o portátil (y blindado).
- Software - Habilidades por software en dados.

Programación de computadoras

Habilidad normalmente utilizada para usar computadoras.

Reparación de computadoras

Habilidad normalmente utilizada para

reparar computadoras.

Ingeniería de software(A)

Utilizada para programación de software.

Intrusión en computadoras (A)

Tanto para coger como para utilizar esta habilidad, es necesario poseer las habilidades de Programación de computadoras y seguridad, ambas a 5D. Se añade a Programación de computadoras y a Seguridad (computerizada sólo) para tiradas normales de habilidad. Usar separada-

MF : Muy fácil.
 F : Fácil.
 M : Medio.
 D : Difícil.
 MD : Muy difícil.
 H : Heroico.

Tabla de la habilidad avanzada de computadoras.

Bonus	NIVEL DE HABILIDAD									Tiempo
	1D	2D	3D	4D	5D	6D	7D	8D	9D	
+1D	F	F	F	MF	MF	MF	MF	MF	MF	1
+2	M	F	F	F	MF	MF	MF	MF	MF	1
+1D	M	M	F	F	F	MF	MF	MF	MF	2
+1D+2	D	M	M	M	F	F	MF	MF	MF	3
+2D	D	M	M	M	F	F	MF	MF	MF	4
+2D+2	D	D	M	M	M	F	F	F	MF	5
+3D	D	D	M	M	M	M	F	F	F	6
+4D	D	D	D	M	M	M	F	F	F	10
+5D	MD	D	D	D	M	M	M	F	F	15
+6D	MD	MD	D	D	D	M	M	M	F	20
+7D	MD	MD	MD	D	D	D	M	M	M	25
+8D	H	MD	MD	MD	D	D	D	M	M	30
+9D	H	H	MD	MD	MD	D	D	D	M	35
+10D	H	H	H	MD	MD	MD	D	D	D	40
	DIFICULTAD									

mente para irrumpir en sistemas de computadoras.

Construir computadoras

Para construir una computadora se necesitan las piezas y los conocimientos, las piezas deben tener una disponibilidad 2, 3 o 4 y una restricción de F, R o X. Los conocimientos vienen dados por la habilidad de Ingeniería de computadoras.



Cuando adquieras las piezas necesarias has de seguir las siguientes reglas :

1.- Decide que potencia tendrá la computadora (1D-10D por unidad de proceso y la capacidad de memoria que será de 5D-20D para computadoras portátiles y de 1D-5D para computadoras de bolsillo).

2.- Usando la potencia y la memoria / 5 como bonus y la habilidad de ingeniería de computadoras, se chequea la dificultad (ver cuadro del principio) y el tiempo (Gente trabajando en la construcción - días).

3.- El tiempo puede ser acortado a razón de restar 1D a la tirada de habilidad de ingeniería de computadoras o puede aumentarse en 1D la tirada por cada 2 días extras que se utilicen en el proceso de fabricación.

4.- Cuando la tirada de habilidad sea igual o mayor a la dificultad, la computadora trabajara normalmente, y esta preparada para ser programada. Un fallo significa que se ha cometido un error en el diseño de la computadora y el DJ decidirá que es lo que ocurre y en que momento ocurre.

5.- Por último se programa la computadora con el software deseado. Cada programa gasta los mismos dados en memoria de la computadora que datos tenga en las habilidad programada. Una computadora no podrá almacenar programas de un tamaño mayor que su capacidad de memoria y no podrá ejecutar programas que rebasen su capacidad de proceso (Pej : un programa con la habilidad de pilotaje naval a 6D no podrá ser ejecutado en una computadora con una capacidad de procesamiento de 5D, pero si podrá ser almacenado en ella si la computadora tiene al menos 6D de memoria, por lo que podría ser almacenado pero no ejecutado).

6.-Cada dado de potencia de procesado cuesta 5000 Cr. Empezando de 0D (este 0D ya cuesta 5000 Cr.) y cada dado de memoria cuesta 500 Cr.

Programando software

Para programar un programa, es necesario una computadora y los conocimientos necesarios de programación, la computadora puede ser comprada o construida. Los conocimientos son adquiridos con la habilidad de ingeniería de software. A continuación se han de seguir las siguientes reglas :

1.- Decidir que habilidad ha de tener el programa (Ej : reparación, ecología, etc...) y que nivel de habilidad, a este nivel, se le llamara habilidad del software.

2.- Usando la habilidad de ingeniería de software más la potencia de procesado de la computadora utilizada, a esto se le añade el nivel de la habilidad que se quiere programar, todo esto se divide entre 2, todo lo anterior no puede sobrepasar la habilidad de ingeniería de software del programador. Formula : ((ingeniería de software + Potencia) + Habilidad del software) / 2 = Habilidad del programador. Se chequea la dificultad (Ver cuadro al principio), y el tiempo (Gente que se combina para trabajar - días). Si el software que quiere programarse es una habilidad avanzada, en la fórmula, la habilidad del software, se reduce a la mitad.

3.- Ver punto 3 en el apartado de in-

geniería de computadoras y aplicarlo a esta habilidad.

4.-Ver punto 4 en el apartado de ingeniería de computadoras y aplicarlo a esta habilidad.

5.- El programa, ya esta listo para ser cargado en otra computadora (Programación de computadoras vs tamaño del programa). Si lo que se quiere es aumentar la habilidad de un programa se ha de hacer lo mismo explicado arriba, sólo que el tiempo requerido se reduce por el tiempo tardado en hacer el programa original. Cuando un programa es cargado por primera vez en una computadora (instalado) este identifica la computadora en la que es cargado y no es posible copiarlo para cargarlo más tarde en otra computadora (el programa original "código fuente", puede ser salvado para instalar el programa en más de una computadora.

Irrumpir en sistemas

Para irrumpir en un sistema de computadoras es necesario para empezar algún medio para comunicarse con la computadora en cuestión (un terminal, una computadora portátil o una computadora conectada directamente a la red) y la habilidad de intrusión en computadoras. A continuación las reglas necesarias para utilizar esta habilidad :

1.- El DJ decide el nivel de seguridad del sistema (normalmente la habilidad de software del programa de seguridad utilizado).

2.- Usando este nivel como bonus a la habilidad de intrusión en computadoras se chequea la dificultad (Ver cuadro) y el tiempo que se tarda (números de personas que se combinan - minutos).

3.- El tiempo puede acortarse, o bien reduciendo en 1D la habilidad por cada minuto que se quiera reducir o bien aumentar en 1D la habilidad por cada 2 minutos extras que se utilicen.

4.- Cuando la tirada es mayor o igual que la dificultad, el sistema esta abierto durante tantos minutos como puntos se haya rebasado el nivel de dificul-



tad. Un fallo significa que algo ha ido mal y el DJ debe decidir que ocurre. Muchos sistemas tienen sub-sistemas que previamente deben ser "rotos" antes de poder acceder al sistema principal.

Si más de un personaje tienen estas habilidades, pueden combinar acciones, siguiendo las reglas normales para acciones combinadas.

Si el personaje no tiene ninguna de estas habilidades avanzadas, el /ella puede intentar utilizar las habilidades de todos modos, sólo que restando el mejor nivel de habilidad de reparar computadoras o programación de computadoras, sólo que transformado en pips, la tirada es dividida entre 3 y la dificultad aumentada en 10 (Pej : un personaje con rep. Comp. de 6D y prog. Comp. de 4d resta 18 de su tirada inicial de 6D y luego el resultado es dividido entre y comparado con la dificultad normal + 10).

Para aprender una habilidad avanzada, previamente se ha de tener las habilidades necesarias a 5D, luego se gastan 10 puntos por pip que quiera adquirirse por primera vez de esta habilidad avanzada. Aumentar una habilidad avanzada cuesta el doble que aumentar una normal, es decir un personaje con la habilidad necesaria de 5D y 1D en la habilidad avanzada si quisiera aumentar esa habilidad avanzada a 1D+1 debería gastar 12 puntos. También para elevar una habilidad avanzada se tarda el doble que para elevar una normal, eso suponiendo que se disponga de un maestro, si no el tiempo vuelve a doblarse, por tanto se cuadruplica.

Profesiones

Doy a continuación una serie de profesiones relacionadas con el mundo de las computadoras :

HOLO-DECKER.

Tipo de personaje : Holo-Decker.

DESTREZA : 2D

CONOCIMIENTOS : 3D

MECANICA : 3D + 1

PERCEPCIÓN : 3D + 1

FORTALEZA : 2D

TECNICA : 4D + 1

Equipo :

- Conector ciberimplantado : (Crozo Industrial Products At-computer link. Tipo : conector de largo alcance computadora a humano. Alcance : 1000 m. Coste : 500 Cr. Ciber puntos : 1.) Quien posee este implante a de hacer una tirada de programar computadoras para poder dar ordenes a cualquier computadora, la dificultad dependerá de la complejidad de la orden.
- Comunicador.
- Kit de herramientas.
- Datapad.
- Holoprojector.
- 2000 Cr.
- A.R.C. terminal ligera : Las siglas vienen a significar Terminal con circuitos de respuesta aumentada, esta da a quien la usa bonuses a ciertas habilidades, pero el usuario ha de tener un ciberimplante especial de conexión. El usuario está entonces físicamente conectado al sistema, a Holonet a un droide o una computadora. El usuario recibe los siguientes bonus cuando utiliza la terminal :

Programar computadoras +1D

Reparar computadoras +2

Programar droides +1D

Reparar droides +2

Reparar naves +2

Seguridad +2

Movimiento : 10.

Durante los años de la Antigua República, cuando Holonet era pública los Deckers eran la espina dorsal del espionaje y sabotaje industrial, desde que el imperio tomó el control de Holonet los Deckers casi han desaparecido. Muchos se han convertido en Hackers o mecánicos de droides al servicio de la Alianza para restablecer la gloria de Holonet.

Personalidad : tienden a ser callados y a intentar aislarse del resto de la gente, mientras no están conectados. Cuando se conectan o están trabajando en un programa, ellos adquieren un carácter frenético. Por todo lo anterior suelen trabajar bien con droides.

Una cita : Es un antiguo código militar de hace 40 años... juego de niños.

HACKER.

Tipo de personaje : Hacker.

DESTREZA : 2D

CONOCIMIENTOS : 2D + 2

MECANICA : 4D

PERCEPCIÓN : 3D + 1

FORTALEZA : 2D

TECNICA : 4D

Equipo :

- Computadora portátil.
- Comunicador.
- Kit de herramientas.
- Pistola blaster.
- 5000 Cr.

Movimiento : 10.

Los hackers son los que se dedican al crimen informatizado, es decir dedican sus habilidades a introducirse en sistemas en teoría seguros, alterar datos, y a romper cadenas de códigos que protejan datos o sistemas. Raramente hacen el trabajo por dinero al que ven como algo necesario para alcanzar su meta.

Todas las agencias de inteligencia emplean hackers para realizar los trabajos que tengan que ver con computadoras y la electrónica, y en un universo donde casi todo depende cada vez más de las computadoras, muchas guerras han sido ganadas al utilizar a uno de estos hackers en el momento adecuado.

Personalidad : Los hackers son una



raza extraña, ellos normalmente se mueven por el desafío que representa entrar en un sistema fuertemente protegido, más que por el dinero que puedan sacar, es más prefieren antes estar sentados delante de una terminal de datos que en cualquier otro sitio.

Habilidades sugeridas :

- Comunicaciones.
- Falsificar.
- Prog. / Repar. De computadoras.
- Programación de droides.
- Seguridad.
- Rutinas de encriptación de datos (Conocimientos).

cionaria más rápidamente a un flujo de datos presentado en forma de un icono que pueda ver, oír y sentir, que ante una serie de códigos en una pantalla.

Varios programas llamados Sims permiten en el ciberespacio utilizar secuencias de evaluación psicológicas, programas de entrenamiento, programas de terapia mental, y aplicaciones que todavía no se han llegado ni imaginar.

Sin embargo diversos Sims, pueden ser fácilmente convertidos en virus que

te de la percepción que el usuario tenga de si mismo. Esta puede ser realmente extraña (como con un tu-tu rosa y un sombrero de vaquero) o algo totalmente inexplicable (un letrero de 50 cm de altura que diga “pequeño”). Las AI tienen una mayor facilidad a la hora de cambiar de forma. La dificultad del cambio depende de la forma que el netrunner quiera adoptar. Mantener la forma requiere una constante concentración restándose 1D de todo el resto de las habilidades. Las habilidades del netrunner permanecen inalterables en el ciberespacio. Si el netrunner se ve el mismo como un grande y musculoso, y en el espacio real es extremadamente débil, en el ciberespacio tendrá 98 libras de peso, pero la fuerza de un mosquito.

La habilidad para manipular el entorno en el ciberespacio viene determinado por la habilidad de fuerza de voluntad (conocimientos) del netrunner, aumentada por la habilidad de programación de computadoras. Por cada 5D de programación de computadoras el netrunner tiene una tirada extra de fuerza de voluntad, esto representa el efecto subconsciente de la habilidad en la mente.

DIFICULTADES DE EJEMPLO		
	DESTRUCTOR ESPACIAL	CAÑÓN DE TATOOINE
SALTADOR AEREO	20	5
HIDROLLAVE	12	10
MECANICO / TECNICO	10	10
DARTH VADER	5	25
PISTOLA BLASTER	19	14
WOMPRAT	30	3

Ciberespacio

Aquí doy una breve explicación del concepto de ciberespacio en el universo de Star Wars.

Los interfaces de computadora están ampliamente distribuidos por la galaxia, lo que no esta tan ampliamente distribuida es su aceptación. Los usuarios del ciberespacio, son los llamados netrunners, estos interactúan con la computadora en el ciberespacio. El concepto de ciberespacio es a grandes rasgos una especie de complejo inteface que hace más claro el manejo de datos, es decir una persona reac-

invadan y destruyan los más seguros sistemas de computadoras, se especula que programas de este tipo, podrían ser introducidos en una computadora a través del ciberespacio o por un droide controlado por una IA. Neutralizar un Sim cargado de virus puede ser tan fácil como apagar el sistema, o tan complicado como remover todos los chips de una computadora a mano y arrojarlos (físicamente) tan lejos como sea posible y reconstruir la terminal partiendo de 0.

La representación del netrunner en el ciberespacio es totalmente dependien-

Generalmente el netrunner llega sin posesiones, esto va a depender de lo que el usuario necesite hacer en el ciberespacio, por ejemplo la eliminación de un virus puede significar el perseguir un gran insecto a través de un bosque y matarlo con un rifle blaster. El rifle representa el programa anti-virus.

La facilidad para representar un objeto en el ciberespacio va ser como se adapte al entorno, va a ser más sencillo representar un womprat en la Sim de un cañon de Tatooine que en el Sim

del puente de un destructor estelar.

Cuando dos netrunners desean manipular el ciberespacio, es una simple tirada de fuerza de voluntad contra fuerza de voluntad, sin embargo contra cualquier entidad con un cerebro mecánico, se tiene (la entidad mecánica) un +5 o más a la tirada.

El paso de tiempo dentro del Sim es mucho más rápido que en el espacio real. Esto es una aproximación, pero se supone que un día en el ciberespacio es un minuto en el espacio real. Esto es modificado por el número de usuarios en el ciberespacio, de la velocidad de la computadora, etc...

Si el netrunner es muerto en el Sim, la computadora envía la personalidad del netrunner a un espacio vacío en un área de espera de la RAM y reorganiza el sistema. Esto no es 100% seguro y muchos netrunners han muerto por fallo cardíaco al estropearse el programa. Si esto ocurre normalmente el sistema salva los parámetros mentales del

sujeto y los puede mantener largo tiempo, mientras el cuerpo se mantiene en el espacio real en una especie de hibernación inducida. Si el programa resulta destruido lo normal es que el sistema falle y saque al netrunner del sistema. El netrunner tiene una oportunidad de salir del sistema a tiempo, una tirada difícil de fuerza de voluntad le hace salir correctamente del sistema.

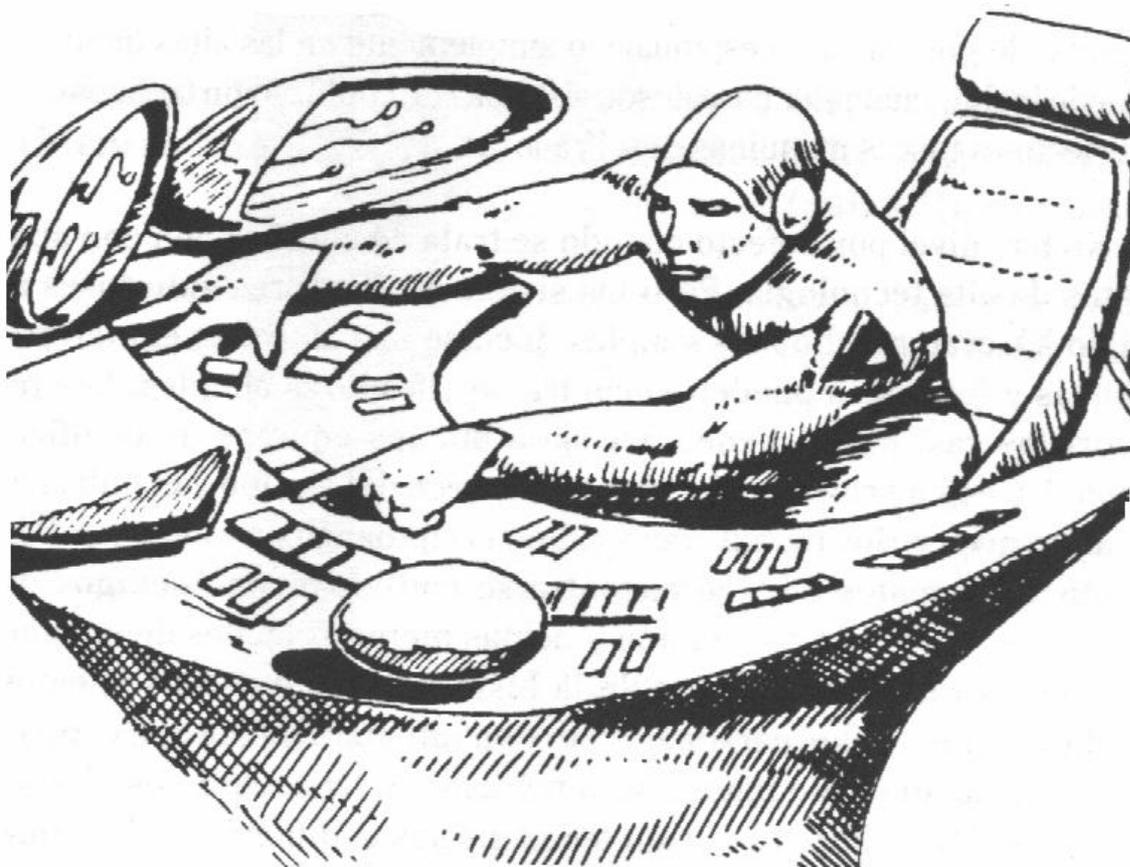
El netrunner entra en el ciberespacio de dos formas principalmente a través de una conexión neuronal fibro-óptica directa implantada en el cuerpo o a través de unos electrodos. Si el netrunner se desconecta repentinamente de la terminal que está utilizando lo que puede ocurrir es :

- A : La computadora se "cuelga" completamente y queda bloqueada hasta que se invierta mucho tiempo y dinero en su reparación.
- B : El netrunner termina su trabajo.
- C : El netrunner recibe una descarga por bio-realimentación (5D de daño).

Es altamente recomendable que el sistema se amonitoree continuamente desde el espacio real por un operador vivo o una IA.

Un usuario de la fuerza que empiece a colocarse partes mecánicas en el cuerpo tiene problemas a la hora de utilizar la fuerza, cuando un personaje intente utilizar la fuerza debe hacer una tirada, Si el número es igual o mayor que el número total de ciberpuntos (cada implante tiene un código de ciberpuntos que va de 1 a 6 dependiendo de lo drástico del cambio), la fuerza puede ser usada de forma normal. Si saca una tirada por debajo del número total de ciberpuntos, el personaje toma el número total de ciberpuntos, lo multiplica por 3 y añade lo que resulte a la dificultad para utilizar el poder de la fuerza en cuestión. Si el poder debe ser mantenido, la multiplicación mencionada anteriormente será por 4.

❖ Jose Soler ❖



Coches para Car Wars

Aquí tienes una colección de nuevos vehículos listos para se usados en tus partidas. Desde acorazadas camionetas hasta las más avanzadas máquinas de destrucción. Todo lo que un autoduelista pueda desear.

CRUSADER: Tamaño medio, Chasis pesado, Suspensión pesada, Planta Motriz Superior, 4 Neumáticos Reforzados, Conductor, Ametralladora Vulcan (AV) en morro con 12 puntos de blindaje de componentes, Lanzallamas a cola (LL).

Blindaje: M25/D15/I15/C20/T7/B8. Aceleración 10, Velocidad máxima 129, Factor de Conducción 3, 2334'5 Kg, 12.200\$

DESTROYER: Berlina, Chasis pesado, Suspensión pesada, Planta Motriz Superior, 4 Neumáticos Antipinchazos ignífugos (Api IG), Conductor, 2 Ametralladoras (A) acopladas en morro, Lanzallamas ligero a la izquierda (LLI), Láser ligero y rociador de minas acoplados a cola, 4 Tapacubos IG (5 Puntos de Blindaje), Frenos de Alta Potencia, Extintor Portátil, Ordenador de Puntería. Blindaje IG: M35/D23/I23/C30/T10/B14. Aceleración 10, Velocidad máxima 132, Factor de Conducción 3, 3022'5 Kg, 20.200\$

SPEEDY: Tamaño medio, Chasis pesado, Suspensión pesada, Planta Motriz Deportiva, 4 Neumáticos Api IG, Conductor, 2 Ametralladoras (A) acopladas en morro, Ametralladora a la Derecha oculta, Ametralladora a la Izquierda oculta, Ametralladora a Cola oculta, Blindaje IG: M35/D20/I20/C25/T10/B15. Aceleración 10, Velocidad máxima 129, Factor de Conducción 3, 2587'5 Kg, 21.700\$

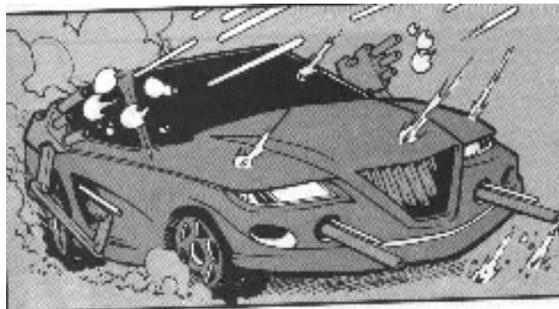
DEMOLITION: Ranchera, Chasis Pesado, Suspensión Todoterreno, Planta Motriz Superior, Superconductores, Catalizadores de Platino, 4 Neumáticos Antipinchazos Todoterreno (Api TT), Conductor, 2 Artilleros, Superdirecta, Frenos de Alta Potencia, 2 Ametralladoras acopladas con munición incendiaria en torreta de 2 espacios con OUA, Rociador de Minas a Cola, Cañón de

Demolición a Cola con OUA, Extintor.

Blindaje : M20/D20/I20/C20/T5/B15. Aceleración 10/5, Velocidad máxima 120/140, Factor de Conducción 2, 2990 Kg, 26.710\$

PROSEGUR: Furgoneta, Chasis Superpesado, Suspensión Pesada, Planta Motriz Superior, 6 Neumáticos macizos IG, Conductor, Artillero, 2 pasajeros, Laser Ligero en Torreta, Asiento de Seguridad, Superdirecta, minicaja de Seguridad Grande.

Blindaje IG: M40/D30/I30/C35/T25/B20. Aceleración 5, Velocidad máxima 96/116, Factor de Conducción 2, Espacios libres 8 (+4), 29.200\$



SEGURTOP: Camioneta, Chasis Superpesado, Suspensión Pesada, Motor 4800cc con cabezales tubulares y optimización, Depósito de 60 Litros de Competición, 6 Neumáticos macizos IG, Conductor, Artillero, Cañón Gauss en Torreta universal con ordenador de Puntería de Alta Resolución, Sistema Antirrobo.

Blindaje: Metal RL M10/D8/I8/C10/T10/B4, Plástico IG M10/D10/I10/C10/T10/B5. Aceleración 10, Velocidad máxima 90, Factor de Conducción 3, Espacios libres (+11), 3895'5 Kg, 46.205\$

FLASH: Can-Am, Chasis Estándar, Suspensión Competición, Motor 11.200cc con Turbocompresor y sobrealimentador, Depósito Económico 20 Litros, 4 Neumáticos Anpipinchazos lisos de Competición (Api, Li-C), Conductor, Amortigua-

dores Especiales, Spoiler, Alerón, frenos de Alta Potencia, ABS, Superdirecta, Oxido Nitroso, Blindaje: M0/D0/I0/C0/T0/B0. Aceleración 45/40, Velocidad máxima 210/230, Factor de Conducción 7 (8 a más de 60 mph), 1598'1 Kg, 46.660\$

MARAUDER: Jeep, Chasis Superpesado, Suspensión Todoterreno, Planta Motriz Deportiva, Catalizadores de Platino, Superconductores, 6 Neumáticos Macizos IG TT, Conductor, Artillero, ABS, Superdirecta, Ametralladora a Cola, Ametralladora en Morro, Cañón antitanque (CAT) en torreta de 3 espacios Universal con un OPAR, 2 Cohetes Medianos PerforaBlindajes (PB) en SAE de 2 espacios a Derecha y 2 Cohetes Medianos PerforaBlindajes (PB) en SAE de 2 espacios a Izquierda acoplados.

Blindaje IG: M35/D25/I25/C30/T10/B5. Aceleración 5, Velocidad máxima 111/131, Factor de Conducción 2 (3 TT), 3875 Kg, 49.640\$

ROCKETEER: Jeep, Chasis Superpesado, Suspensión pesada, Planta Motriz Deportiva, Catalizadores de Platino, Superconductores, 4 Neumáticos Macizos, Conductor, Artillero, 3 SAM en plataforma de cohetes de 3 espacios universal a Cola, Soporte de cohetes de Disparo variable (SCDV) en Torreta Universal con Ciberacoplamiento, "Seistiros" en Morro, reflector Blindado en Morro, lanzacohetes en SAE a Derecha, lanzacohetes en SAE a Izquierda, lanzacohetes a Cola

Blindaje IG: M25/D20/I20/C10/T25/B3. Aceleración 5, Velocidad máxima 110, Factor de Conducción 3, Espacios libres (+6), 3948'5 Kg, 53.380\$

❖ Ferran Pelechano ❖

MODULO SUPERHEROES Inc. H.U.M.A.N.S.

Este es un módulo para un grupo de superhéroes en el que haya al menos uno o varios mutantes que puedan verse amenazados por la organización descrita. Si los SPJs son demasiado fuertes para los supervillanos que aparecen en este módulo el DJ tiene entera libertad a la hora de cambiarlos por otros más poderosos. Sería bueno que se mantuviera el misterio acerca de la amenaza que se cierne sobre los SPJs y que el DJ no explicase a los jugadores que es lo que realmente ha pasado una vez concluido el módulo. Así, únicamente con los datos que hayan conseguido ellos mismos, deberán sacar sus propias conclusiones acerca de sus misteriosos enemigos. Posteriormente, la amenaza que representa H.U.M.A.N.S. puede aparecer esporádicamente en sus partidas dándoles una cierta continuidad.

Principio

«Estamos entrando en una nueva era donde la naturaleza de los conflictos humanos va a cambiar radicalmente. Los hombres ya no se odiarán y lucharán entre sí por su religión o por el color de su piel. La lucha del nuevo milenio será la del padre contra el hijo, la del ser humano supuestamente normal contra aquellos que son más que humanos.»

Fragmento de la conferencia dada por el profesor Robert Fargue titulada «Padres e hijos: el conflicto del próximo siglo».

Es de noche. Uno de los SPJs (De origen mutante obligatoriamente) se encuentra tranquilamente en su casa y, cansado, se dirige a la cama. Al pasar por delante de la puerta descubre que alguien ha pasado un sobre por debajo de ella. Dentro, una nota dice: «No me conoces, pero yo a ti sí. Haz lo que yo te diga y saldrás beneficiado. Reúnete conmigo en el estadio de fútbol ahora mismo. Llevan varios meses vigilándote y pueden actuar en cualquier momento. Ten cuidado, podrían seguirte. No olvides que el destino sólo avisa una vez.»

Si el SPJ acude a la cita no encontrará a nadie, sin embargo en el centro del campo se encuentra una carpeta llena de hojas. En el margen superior de la primera hoja está escrita la palabra H.U.M.A.N.S. con letra bastante pequeña. Dentro se encuentra un informe detallado sobre la identidad secreta del SPJ: sus costumbres, sus amistades, sus posesiones, su familia, su ficha médica, varias fotos tomadas con cámara oculta, la descripción de uno de sus poderes... Al final del informe

alguien ha escrito a mano «Capturar o eliminar».

Si el SPJ no ha tomado precauciones, un coche le habrá seguido hasta el estadio. Dentro se encuentran dos purificadores (Ver características) que sólo atacarán al SPJ si este les ataca. Si son capturados, ambos afirmarán ser sólo dos honrados ciudadanos que han decidido vigilar a la escoria metahumana para impedir que cometa sus fechorías y se ampararán en sus derechos legales. Si alguien con poderes telepáticos trata de extraer la información de sus mentes descubrirá que le es imposible. Un dispositivo electrónico que protege la mente contra la lectura mental ha sido implantado en su cerebro. Este tipo de dispositivo es algo absolutamente desconocido.

Si el SPJ vuelve a su casa descubrirá (Tirada difícil de PER), que hay una furgoneta escondida en un callejón cercano a su domicilio. La furgoneta está llena de purificadores con armamento pesado que esperan la ocasión ideal para atacar al SPJ. Quizás no sea el momento adecuado para recoger el cepillo de dientes. Si el SPJ no vuelve a su casa, la furgoneta saldrá a buscarle y podrá aparecer en el momento que el DJ considere apropiado.

Es probable que a estas alturas el SPJ habrá pensado pedir ayuda a los demás SPJs. Si se reúnen en su base secreta podrán disfrutar de tranquilidad durante varios días, pero, si no se deciden a actuar, Cazador y Boa (Ver características), acompañados por 3d6

Purificadores, les harán una visita.

¿Quién está detrás de todo esto?

De momento hay pocas pistas. La que más puede ayudar a los SPJs es la palabra H.U.M.A.N.S.. Es el nombre de una organización humanitaria poco conocida pero que cada día cuenta con más simpatizantes. Se encarga principalmente de socorrer a las víctimas de los Superterroristas como Seismo, Psykosys o Brazo Ejecutor. Sus peticiones consisten principalmente en conseguir que se establezcan severos controles sobre las actividades metahumanas por parte de los gobiernos de la UEO.

Estos últimos meses han estado más presentes en los medios de comunicación por haber organizado varias manifestaciones pidiendo «mano dura con los mutantes». Su director, un tal Sebastián Benavente se declara públicamente a favor de la desmantelación de grupos como el Vértice de Combate o los Euromen.

Si los SPJs profundizan en su investigación, ya sea mediante sus contactos, ya sea mediante el estudio minucioso de artículos de prensa y documentos sobre H.U.M.A.N.S. podrán llegar a algunas conclusiones muy desagradables (Nota: Los SPJs no conseguirán toda esta información sólo con comprarse un periódico y mirar la sección de sucesos, serán necesario que consulten varias fuentes y que dediquen tiempo. El DJ entregará a los SPJs más o menos información

dependiendo de los esfuerzos que hayan hecho) :

Se ha intentado sin éxito relacionar a grupos neonazis con H.U.M.A.N.S. El caso es que se ha puesto muy de moda entre los cabezas rapadas el atacar a aquellos que poseen alguna malformación genética y se han encontrado cadáveres de supuestos mutantes junto a pintadas de ideología ultraderechista. Además, muchos de sus simpatizantes declaran abiertamente que «hay razas más puras que otras».

Un famoso periodista, que escribió varios artículos acusando a Sebastian Benavente de incitar a la violencia y al odio, murió apuñalado por un desconocido. Lo cierto es que

Sebastian Benavente no le encontrarán allí. Registrando a conciencia su apartamento no encontrarán nada incriminatorio. Lo más interesante será su correspondencia con altos dirigentes de algunos de los más radicales partidos políticos de ultraderecha mundiales. En ella se puede apreciar que Sebastian mantiene muy buenas relaciones con todos ellos.

A pesar de estos datos no se posee nada sólido contra la empresa. Ha llegado el momento de investigar en persona una de sus sedes. En la ciudad de los SPJs hay un edificio que pertenece a H.U.M.A.N.S. y que sería interesante visitar.

H.U.M.A.N.S. Verónica lo negará absolutamente todo y alegrará que todo es un montaje de aquellos que se benefician de los crímenes de los metahumanos. Si los SPJs fingen odio por los mutantes o hacen alguna declaración inequívocamente racista, Verónica les pasará un impreso para unirse a la organización esgrimiendo una gran sonrisa. Aún así será difícil sacar alguna información de ella. Si los jugadores empiezan a aburrirse, alguno de los SPJs será reconocido como superhéroe y será atacado por cualquiera de los metahumanos que trabajan para H.U.M.A.N.S..

Cualquier intento de los SPJs por infiltrarse en la estructura interna de H.U.M.A.N.S. está destinado al fracaso, ya que cualquier candidato a



las noticias sobre H.U.M.A.N.S. son extrañamente escasas.

Aunque no se poseen pruebas, fuentes anónimas declaran que H.U.M.A.N.S. no es la pequeña empresa que trata de parecer sino que detrás de esa fachada de ONG se encuentra una poderosa entidad financiera que es capaz de financiar generosamente a partidos políticos antimetahumanos como el Mouvement Humanistique Français.

Si los SPJs deciden visitar la casa de

Entrar por la puerta

De día la sede de H.U.M.A.N.S. es un pequeño edificio de oficinas. Si los SPJs entran por las buenas y se muestran interesados por la labor de la empresa serán atendidos por una amable ejecutiva llamada Verónica que les hablará sobre el gran esfuerzo que H.U.M.A.N.S. hace para mejorar la seguridad ciudadana y por ayudar a las víctimas del «mal del siglo»: las superamenazas.

Si se nombran los asuntos turbios con los que se ha intentado involucrar a

purificador será investigado por un poderoso telépata que será capaz de determinar sus verdaderas intenciones.

En la boca del lobo

Lo más conveniente es que los SPJs aprovechen la noche para infiltrarse en el edificio. Las calles están desiertas y la sede destaca por su aspecto inexplicablemente sombrío. Evidentemente puertas y ventanas están cerradas, pero sólo parece haber dos guardias de seguridad y algunas cámaras en la planta baja. No debería ser demasiado difícil entrar: por el tejado, neutra-

lizando a los guardias, utilizando algún poder,... Si alguno de los guardias da la alarma el edificio se llenará de purificadores en pocos minutos.

Una vez dentro todo parece normal. A estas horas no hay nadie trabajando y las oficinas están desiertas. Dentro de estas no hay nada aparentemente ilegal pero hay algunas cosas bastante extrañas. En las cuentas de contabilidad aparecen cuantiosas donaciones anónimas por valor de varios miles de millones. También se pueden encontrar una lista con gente a la que se va a enviar propaganda de la organización; todos y cada uno de ellos han perdido recientemente su casa o a algún familiar recientemente debido a un combate o a alguna catástrofe causada por metahumanos.

En el aparcamiento todos los vehículos parecen normales a simple vista. Hay un mecánico trabajando en uno de los camiones que allí se encuentran, pero está tan absorto en su trabajo que a no ser que los SPJs hagan mucho ruido no se dará cuenta de su presencia. Si los SPJs examinan uno de los camiones se llevarán una sorpresa: por dentro, el camión parece más bien un laboratorio. Dentro se encuentran unos extraños sarcófagos electrónicos, sensores para medir las constantes vitales de la persona que se encuentre en su interior, un radar, cámaras de infrarrojos, micrófonos de alta sensibilidad, visores nocturnos, chalecos antibala y armas: dos L600, dos POW A3 con silenciador y varios rifles cargados con flechas tranquilizantes.

La trampa

Mientras los SPJs estén el garaje una supuesta verja de aireación en el suelo se correrá. En realidad se trata de la puerta de un ascensor secreto. Por él suben dos purificadores vestidos de enfermeros que llevan una camilla sobre la que se encuentra un cadáver metido en una bolsa de plástico. La intención de los purificadores es meter al cadáver, una persona que ha

muerto quemada, en una furgoneta y tirarlo al río. Si los SPJs no han tomado las debidas precauciones, los recién llegados les descubrirán y abrirán fuego.

Tras esta pequeña refriega los SPJs se encuentran frente a una entrada a un complejo subterráneo. Pueden acobardarse y huir pero si son verdaderos héroes deberían entrar y, así, descubrir quien está detrás de todo este embrollo.



Las catacumbas

Al bajar por el ascensor los SPJs se encontrarán con un verdadero laberinto de túneles húmedos y mal iluminados por donde circula un gran número de guardias armados. No hemos querido suministrar un mapa con este módulo para darle más dinamismo y que no se convierta en una lenta y sistemática exploración. Preferimos dar al DJ las diferentes escenas que pueden ocurrir para que las utilice cuando crea que producirán mejor efecto:

Los Purificadores

Se oyen pasos. Un grupo de 2d6 purificadores se acerca por el pasillo. No dispararán automáticamente contra los SPJs a no ser que la alarma esté

sonando. Si los jugadores son inteligentes pueden evitar el combate si consiguen convencer a los purificadores de que trabajan para H.U.M.A.N.S. y de paso conseguir alguna información.

Si por alguna razón algún guardia da la alarma una sirena estridente sonará por todo el complejo y es muy probable que el próximo encuentro de los SPJs sea con metahumanos o con los Juguetes.

¡Explosión!

H.U.M.A.N.S. está actualmente negociando un contrato a largo plazo con MURDER UNLIMITED. Ambas organizaciones tienen bastantes cosas en común así que están entablando un acuerdo de colaboración mutua. La llegada de los SPJs paralizará las negociaciones.

Para negociar el acuerdo han venido Salamandra y Doll (Ver ficha). Cuando la intrusión de los SPJs se haga patente, como muestra de buena voluntad, ayudarán a sus anfitriones a deshacerse de los intrusos. Doll enviará a su escolta de Juguetes (Consultar fichas) a por los SPJs y si algún SPJ es un técnico tratará de controlarlo. Mientras, Salamandra comenzará su calentamiento.

Los juguetes que primero encontrarán los SPJs serán los soldaditos de plomo. Si así lo decide el DJ alguno de los soldaditos conectará su sistema de autodestrucción. La explosión causará un derrumbamiento que separará en dos grupos a los SPJs. Cuando el polvo se disipe, los SPJs descubrirán que toneladas de roca les separan de sus compañeros, si es que han salido ilesos, y que tratar de abrirse paso entre los escombros puede producir otro derrumbamiento. El DJ puede entonces jugar un rato con la mitad de los jugadores mientras la otra mitad espera en otra habitación y después jugar con la otra, poniendo especial cuidado en que ningún grupo se aburra mientras el otro juega demasiado rato. Esto permitirá al DJ plantear situaciones que quizás no



podrían darse teniendo a los SPJs juntos, como puede ser un combate desesperado o el descubrimiento de alguna información que requiera sigilo en vez de fuerza. Separar a los SPJs puede ser especialmente recomendable de cara a mejorar la calidad de juego si son un grupo numeroso.

Mientras un grupo hace la visita turística del complejo visitando la sala de torturas y la sala de juicios persiguiendo a Cazador, el otro podría visitar la sala de ejecución y llegar al laboratorio e iniciar el combate final contra Doll y sus juguetes, Salamandra y Boa.

La sala de tortura

«Mediante al dolor hacia la verdad»
 Los hábitos de monjes inquisidores han sido sustituidos por batas blancas pero, a pesar de este detalle, la sala es idéntica a una sala de tortura de la Edad Media. Aquí se hace que los mutantes confiesen crímenes que jamás cometieron mediante los más diabólicos e ingeniosos métodos para producir dolor físico: aplastar dedos, aplicar tizones ardientes sobre la piel, arrancar uñas,... No importa cuanto avance la humanidad, siempre hay alguien que se encarga de hacerla retroceder.

Cazador se encuentra muy a menudo en esta habitación. Aún no conoce muy bien su poder de empatía mental y los torturados le proporcionan una oportunidad perfecta para experimentar con emociones muy intensas.

Si los SPJs entran en la habitación, Cazador se esconderá para posteriormente seguirles. Una vez en los túneles, tratará de eliminar a aquellos que se queden rezagados lo más sigilosamente posible. Si es descubierto huirá hasta llegar a la sala de juicios.

La sala de juicios

«Juzgar para condenar, condenar para purificar»

En esta habitación se desarrolla una parodia de juicio donde la justicia es lo último que importa. Un jurado de individuos encapuchados (¿Tendrán miedo?) acusa, juzga y condena con falsas pruebas y argumentos absurdos a un individuo al que la tortura y el dolor han hecho olvidar su propio nombre.

Si los SPJs entran persiguiendo a Cazador, éste aprovechará de la confusión que se creará con su llegada para tratar de burlar a sus perseguidores, atravesando la sala con un impresionante salto. Los SPJs pueden perse-

guirle o tratar de conseguir información de los encapuchados. Por supuesto, estos no estarán dispuestos a colaborar.

La sala de ejecución

«El fuego es el mejor amigo del purificador»

Aquí es donde los purificadores ejecutan a aquellos que son condenados. Toda la sala está revestida de un extraño metal y desde una habitación contigua, separada por una ventana de varios centímetros de cristal superduro se pueden controlar los artilugios que se encuentran en la sala: varios lanzallamas, un cañón que dispara ácido y un potente láser.

Cuando los SPJs entren encontrarán a varios purificadores limpiando las cenizas de lo que fue una persona. Si el DJ lo desea y de acuerdo con las capacidades de los SPJs, puede transformar esta habitación en una trampa para los SPJs en la que deberán evitar los disparos de las diferentes armas que allí se encuentran y destruir el panel de control.

El laboratorio

«Conocer para destruir, destruir para purificar»

Ya sea por casualidad o por que han seguido a Cazador, los SPJs llegarán a esta habitación. En esta gran sala se encuentran varios metahumanos sedados, atados a mesas de operaciones, metidos en cilindros llenos de líquidos extraños o encerrados en campos de éxtasis donde son sometidos a numerosas pruebas por un equipo de científicos sin escrúpulos. Es muy posible que Boa se encuentre aquí trabajando en algún experimento. Cuando lleguen los SPJs se hará pasar por una científica más pero, en cuanto tenga la ocasión, atacará por la espalda a un SPJ tratando de estrangularle.

Este es un buen lugar para que los SPJs se encuentren frente a frente con sus adversarios metahumanos. Es una sala lo suficientemente grande para que el combate pueda desarrollarse con espectacularidad y está llena de posibles rehenes que los adversarios de los SPJs pueden utilizar para cubrir su huida.

En esta sala, Doll utilizará para defenderse sus avioncitos y sus poderes telequinéticos, mientras que Salamandra ha recubierto su cuerpo de combustible inflamado que producirá 1d100+80 a cualquiera que le toque. A esta sala llegará primero uno de los grupos de SPJs. Aquí será sorprendidos por Doll, Salamandra y Boa que aprovechará la confusión para atacar. Si la situación se decanta a favor de los SPJs un importante número de purificadores acudirán para ponerles en un aprieto. Finalmente, la otra mitad de los SPJs llegarán para ayudar a sus compañeros.

Si los SPJs vencen a sus oponentes no deberían olvidar, en su afán de perseguir a los que huyan, que la sala está llena de personas que deberán ser sacadas de allí lo antes posible.

Entre los metahumanos que se encuentran en los campos de éxtasis se encuentra el conocido superhéroe Ariete, que fue capturado por un grupo de purificadores mediante un gas somnífero. Una vez liberado podrá contar todo lo que sepa sobre H.U.M.A.N.S. La información que posea dependerá de la decisión del DJ.

La inundación

Cuando los purificadores se vean desbordados harán estallar los muros que separan las catacumbas de un río subterráneo secreto. El agua avanzará a gran velocidad por los pasillos arrastrando todo lo que no esté clavado al suelo y ahogando a todo el mundo. Los jugadores deberán salir deprisa antes de que les alcance la inundación, que borrará toda huella de las actividades que se desarrollaban en estos terribles túneles. Al salir a la superficie podrán observar un avión con forma de cisne que se aleja a gran velocidad; en él escapan Doll y Salamandra. No hay ni rastro de Boa y Cazador.

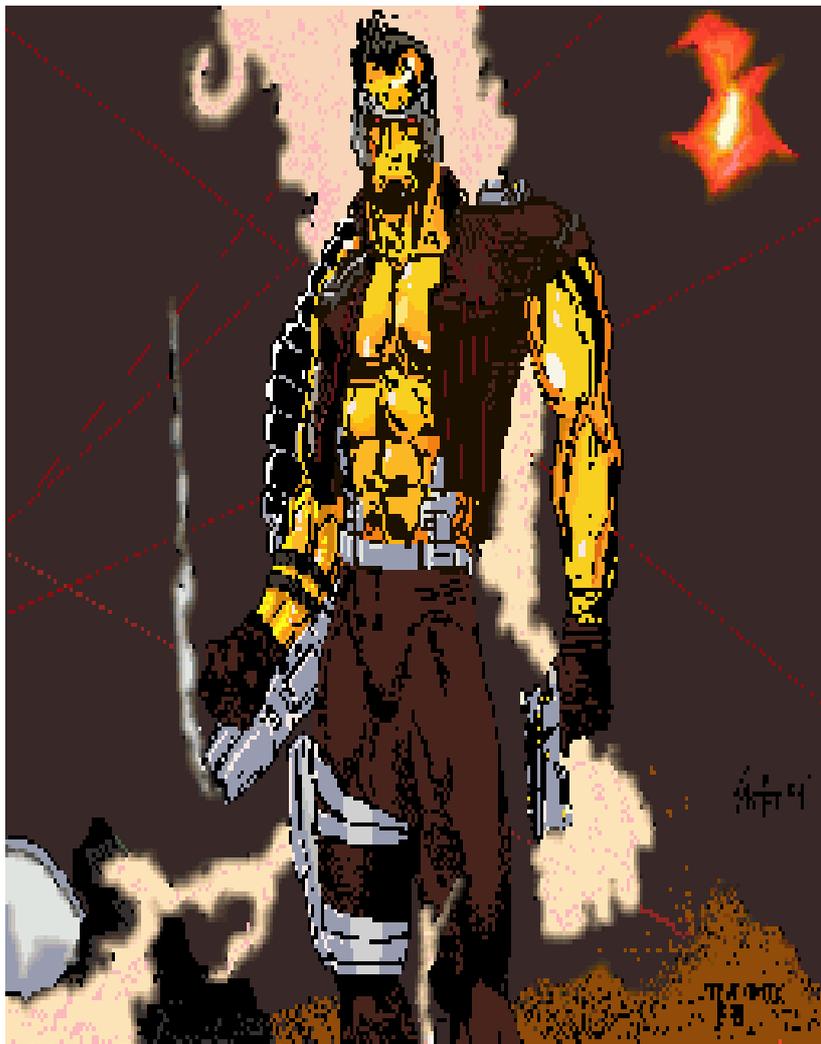
Conclusión

Los SPJs han descubierto a una temible organización que parece surgida de la Edad de las Tinieblas pero que sin embargo está bien considerada socialmente. A pesar de todas las pruebas que los SPJs hayan podido

reunir, será muy, muy difícil emprender acciones legales contra esta temible organización. Pueden pagar a los mejores abogados del mundo y cualquier metahumano rescatado por los SPJs que declarase en un juicio podría desaparecer. En el mejor de los casos el juicio se prolongaría indefinidamente hasta que H.U.M.A.N.S. consiguiera comprar al jurado o a los jueces mediante el soborno o la amenaza. El misterioso personaje que entregó a un SPJ la nota al principio del módulo sigue siendo un misterio y, si ese SPJ valora su vida será mejor que cambie de identidad y domicilio.

Tampoco se sabe nada sobre el líder de estos fanáticos. La destrucción del complejo subterráneo será sólo una solución parcial, ya que esta no es ni la más importante ni la única base de esa temible organización llamada H.U.M.A.N.S.

La verdadera recompensa es la información sobre este terrible y descono-



cido peligro pero los SPJs deberían recibir por supuesto PXs, teniendo en cuenta sobre todo sus ideas, su interpretación y las vidas salvadas.

Sobre la base de este módulo un DJ imaginativo podría desarrollar varios más. Los SPJs pueden estar interesados en descubrir algo más sobre H.U.M.A.N.S. o quizás quieran saber quien escribió la misteriosa nota del principio. Utilizar elementos de esta aventura para crear nuevos módulos puede dar una cierta continuidad a las partidas de SUPERHÉROES Inc., lo cual siempre es conveniente a la hora de desarrollar el carácter y la personalidad de los SPJs. Esto puede hacer que los jugadores disfruten más interpretando sus personajes.

PNJs

H.U.M.A.N.S. (Ver HEROE Agenda)
Se trata de una terrible organización secreta escondida bajo una apariencia humanitaria. Su objetivo es la destrucción de los metahumanos o su utilización para sus propios fines egoístas.

El brazo armado de H.U.M.A.N.S. son los purificadores, un grupo de fanáticos que se consideran los depositarios de una santa misión: salvar al mundo de los «monstruos mutantes» o de las «aberraciones genéticas», utilizando para ello el robo, el atentado o el asesinato. Se ven a sí mismos como una nueva y mejorada inquisición. Se piensa que Sebastián Benavente no es más que su cara visible y que su verdadero jefe controla la organización desde la sombra.

A simple vista parecen gente normal pero son verdaderos soldados. Pueden llevar cualquier tipo de arma convencional, desde una pequeña pistola fácilmente camuflable hasta rifles de asalto y granadas. El DJ es libre de equiparles con cualquier gadget que

mejore sus posibilidades contra los SPJs y haga el combate más interesante.

H.U.M.A.N.S. también posee mercenarios metahumanos. Su relación con los purificadores es tensa en el mejor de los casos.

MURDER UNLIMITED (Ver HEROE Agenda)

Murder Unlimited es una organización de mercenarios que ofrece sus servicios al mejor postor. Se creó en los años 90 por iniciativa de un antiguo asesino de la C.I.A. llamado Sniper, que tiene fama de ser el mejor tirador del mundo. Esta organización reagrupa a algunos de los mejores asesinos y sus honorarios son tan altos como su eficacia: astronómicos.

rridos diez segundo estallará causando el daño de un explosivo potente. El objetivo de esta explosión es separar a los SPJs, no matarlos, así que el DJ debería ser magnánimo a la hora de aplicar el daño a los SPJs

AVIONES

Estos pequeños aviones de juguete son en realidad mortíferas armas. Cada uno de ellos es capaz de disparar (40%) dos pequeños misiles que producen la mitad del daño de una granada. Una vez agotados los proyectiles se lanzarán contra su presa tratando de cortarles con sus hélices o con sus alas que están terriblemente afiladas (40% 3d10 de daño). Estos artefactos son muchas veces utilizados por Doll como distracción mientras emplea sus poderes telequinéticos para

SOLDADITOS DE PLOMO			
Fuerza	120	PV	110
Constitución	140	AxA	1
Agilidad 70		DA	60
Inteligencia	-	Habilidades:	
Percepción	70	Armas blancas	70%
Apariencia	-	Nivel	-
		Parada:	18

LOS JUGUETES DE DOLL

Doll es un genio de la tecnología, pero su mente perturbada le impide construir cosas normales. Su obsesión son los juguetes así que todas las terribles máquinas de matar que construye tienen esa forma.

En apariencia estos robots de dos metros de alto decorados como soldaditos de juguete pueden parecer ridículos, pero cualquiera que los subestime puede acabar ensartado en sus espadas. Si uno de los soldaditos es seriamente dañado puede activar su sistema de autodestrucción. Entonces se quedará inmóvil mientras se escucha un sospechoso Tic-Tac. Transcu-

enviar objetos pesados contra sus adversarios.

❖ *Vicente Ruiz* ❖



PURIFICADORES			
Fuerza	75	PV	40
Constitución	80	AxA	1
Agilidad 70		Habilidades:	
Inteligencia	65	Arma corta:	65%
Percepción	75	Arma larga:	65%
Apariencia	70	Nivel:	2
		Parada:	18

MODULO ROLEMASTER. La Fortaleza de Sthard.

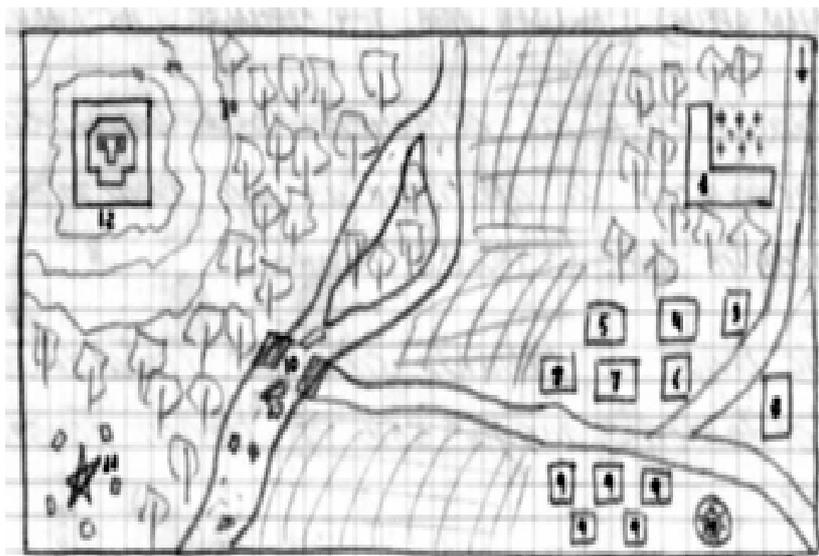
Aventura para Rolemaster o Señor de los Anillos. Se aconseja un máximo de 4 jugadores de niveles 4 a 6 con pocos objetos mágicos. De todas maneras se puede ajustar la dificultad de manera sencilla si el Master lo prefiere.

Región

La región está formada por un pequeño pueblo, una pequeña iglesia y un castillo sobre la colina que pertenece al Conde que domina la región. Abunda la bruma y el cielo permanece prácticamente siempre cubierto por un manto de oscuras nubes que a menudo provocan tormentas de intensidad moderada. A pesar de las lluvias, el cauce del río que atraviesa la región está seco debido a la intervención del Conde. Los bosques que hay parecen muertos ya que no hay animales y la escasa vegetación que queda parece sumida en un proceso de deterioro irreversible. Los únicos sonidos apreciables serán el rumor del viento y algún aullido de lobos. Las zonas de cultivo están anegadas y se ve claramente que hace tiempo que fueron abandonadas a sus suerte.

1.- Iglesia de doble ala, con un campanario medio en ruinas uniendo las dos alas. También hay un cementerio con muchas cruces y alguna tumba ha sido abierta. Por supuesto es de noche y se pretende que toda la aventura discurra en una noche. En cuanto el grupo divise la iglesia verán salir corriendo, hacia el pueblo que aún no se divisa, a una joven morena y de muy buen ver que es perseguida por un murciélago que revolotea sobre su cabeza. Su nombre es Ireena y si es ayudada por el grupo les informará de la situación en la región (ver "Historia de Ireena").

2.- Ayuntamiento del poblado. La planta inferior está prácticamente vacía y es el piso de arriba el que utiliza Ireena como refugio. Las ventanas están atrancadas y hay una reserva de víveres. Un personaje observador notará que a pesar de todo hay una ranura en el techo por donde se cuela alguna gota de lluvia que permite la entrada a murciélagos y similares. Si los jugadores piensan acampar hasta el amanecer, un asalto de algunos al-



- deanos convertidos en zombie, mientras están ocupados, una murciélago se colará en la habitación intentando lastimar a Ireena. Finalmente se retirarán. Se supone que los jugadores estarán lo suficientemente motivados a investigar y si no, un discurso de Ireena puede acabar de convencerlos.
- 3.- Herrería.
- 4.- Almacén con útiles de labranza. Muchos de ellos en malas condiciones y bastante corroídos.
- 5.- Viejo almacén de grano que parece estar saqueado.
- 6.- Cuadra. No hay ningún caballo.
- 7.- Taberna "El Cordero Degollado".
- 8.- Posada "El Dulce Reposo".
- 9.- Viviendas abandonadas.
- 10.- Puente roto que cruza un cauce seco. Un letrero colocado en el puen-

te dice : "Propiedad Real" pero se aprecia la palabra "mortal" en caracteres rojos sobre la palabra "real".

11.- En un claro del bosque un grupo de carretas de gitanos se amontonan formando un corro alrededor de unos monolitos antiguos con escrituras rúnicas. Las rocas son en realidad un poderoso foco por donde puede abrirse una puerta al plano Etéreo. Se debe superar una Tirada de Resistencia para permanecer en el interior del claro debido a la influencia maligna del *Cromlech*. Cinco mujeres forman un aquelarre con el que pretenden invocar un espíritu demoníaco para obligarlo a servirles. Son brujas (Witch del Companion II, no confundir con Crujo que es la traducción española de Sorcerer !) todas ellas y disponen de



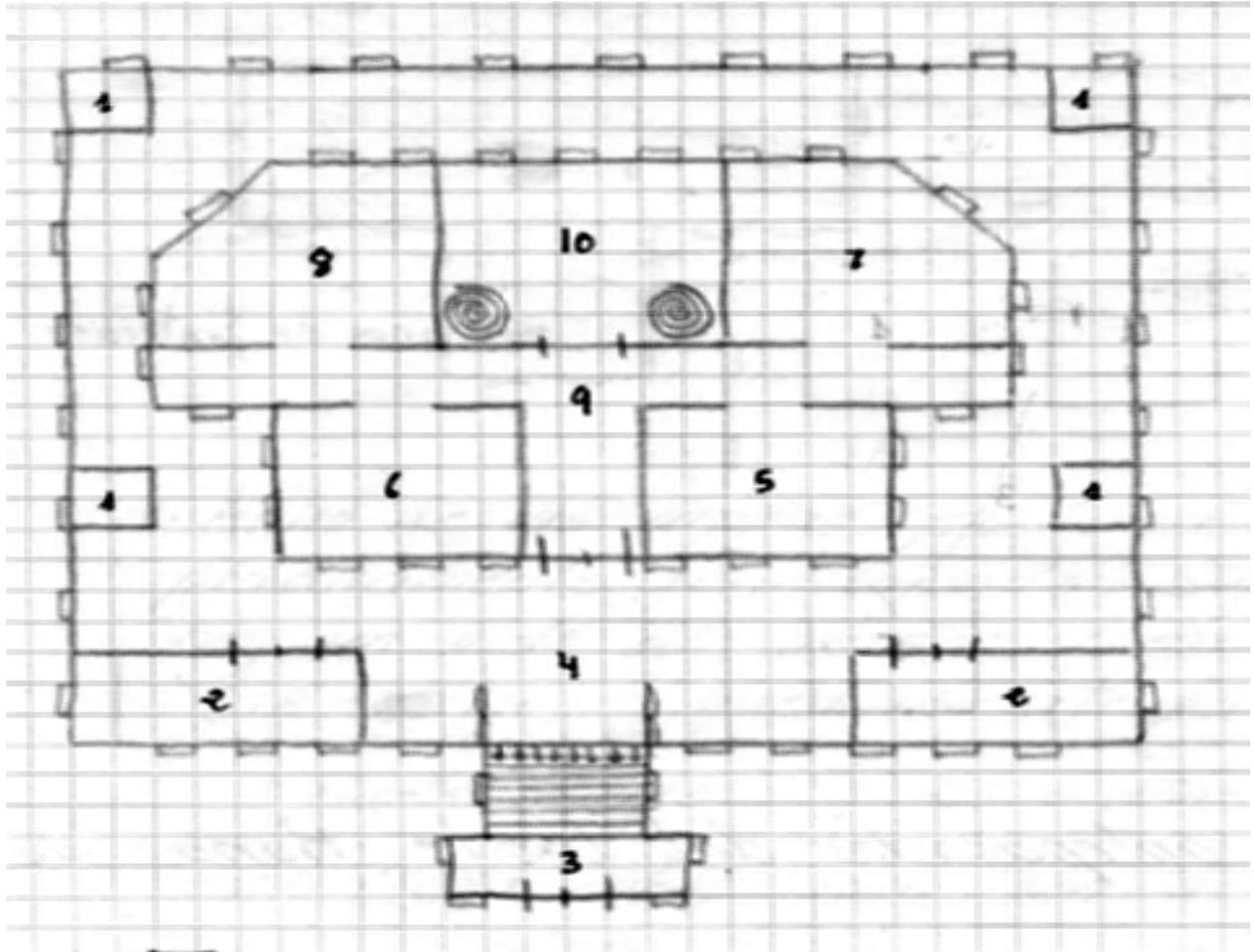
las listas de bruja hasta su nivel. El ritual acabará fallando tanto si intervienen los personajes como si no, dando lugar a la aparición de un gran demonio que buscará sangre. Una actuación apropiada puede llenarles de gloria ante los ojos de Ireena.

12.- Fortaleza del *Conde von Sthard*.

nejo, que está en un rincón con una zanahoria gigante. Es agresivo y "vampiro". Todo el que lo vea debe lanzar una Tirada de Resistencia contra miedo de nivel 3. Si consiguen acabar con él, aparecerá en su lugar el cuerpo de un aldeano al que Ireena reconocerá. Verán una extraña varita a su lado. Es la causante de la trans-

es una ilusión, pero de todas maneras, la visión de la naturaleza vampírica del Conde es suficiente para forzar una TR de miedo de nivel 5.

6.- Museo. Entre las obras de arte pueden encontrar un cuadro extraño bajo unos paños (Difícil de percibir). El cuadro representa a una mujer joven que se parece mucho, mucho a



Nivel 1

La Fortaleza está sobre un macizo rocoso con un solo de sus lados vulnerable. Es por ese lado por donde hay un camino que lleva ante el portón principal. Es importante que sea de noche cuando vayan a entrar en la fortaleza para crear más ambiente. La luna llena será tapada por unas oscuras nubes justo cuando lleguen a la entrada. Pueden oír revolotear a algún murciélago y un miedo irracional les invade.

- 1.- Torres.
- 2.- Cuadras. Llenas de paja y algún cadáver. Es la guarida de una criatura de metro y medio con aspecto de co-

formación y cualquiera que la toque deberá pasar una TR de nivel 8 contra Esencia o convertirse en Conejo "vampiro". Entre la paja pueden encontrar una bola de cristal que usada de manera adecuada puede actuar de lupa, y un montoncito de monedas : 20 de plata y 250 de bronce.

3.- Torre de defensa frontal. Totalmente inaccesible debido a los derrumbes. Para poder cruzarla debe superar una TR de miedo contra nivel 5.

4.- Puente que cruza un antiguo foso tapado, que conduce a la entrada. La verja está bajada. En cuanto entren los lobos que hay en el recinto les olerán y atacarán.

5.- Sala de música. Hay un órgano y el Conde está tocándolo. Realmente

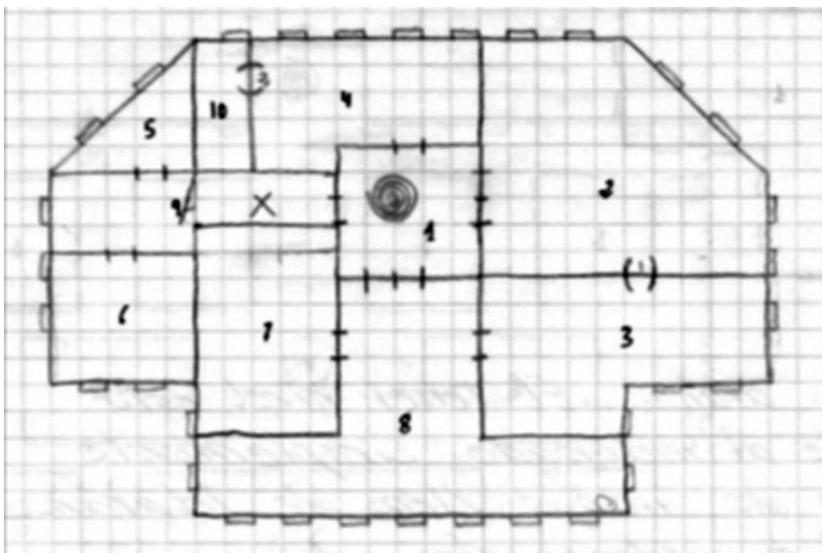
Ireena. Realmente es el de una antepasada suya, pero los personajes deberían empezar a sospechar de Ireena (si no lo han hecho ya).

7.- Cocinas.

8.- Habitaciones de los Sirvientes. Encuentro con una momia.

9.- Antesala. Hacia la derecha se oye música de órgano.

10.- Capilla. Sobre el Altar hay un pequeño icono de mármol, es +3PP para clérigos/+1PP otros y tiene la habilidad de curar 3v/día todos los puntos de vida. Escaleras que bajan a la cripta. Escaleras que suben al nivel 2. Sobre las escaleras hay dos gárgolas que atacarán cuando intenten acceder a las escaleras.

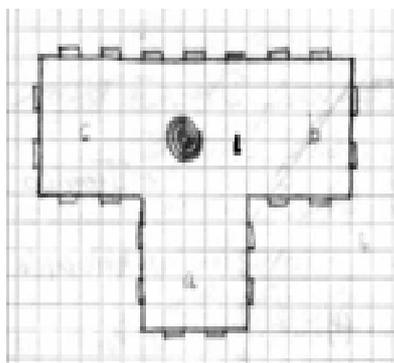


Nivel 2

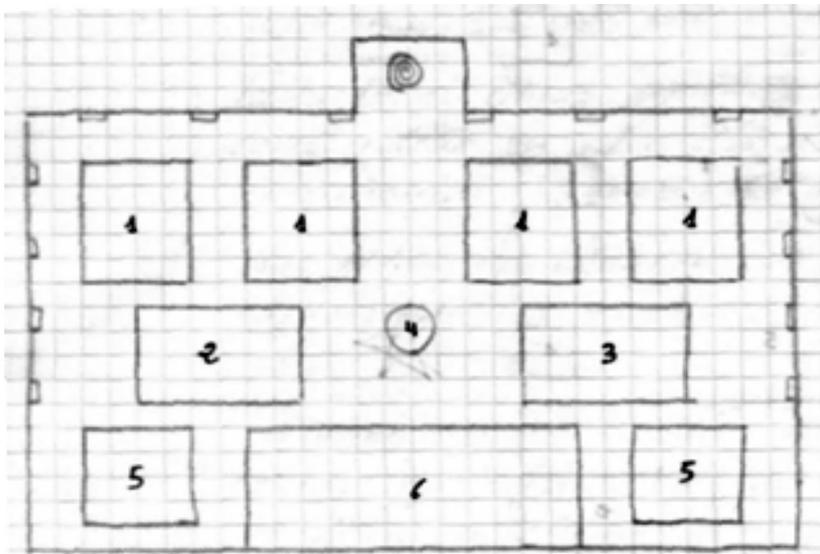
- 1.- Las paredes están recubiertas de tapices rotos y polvorientos en toda la planta.
- 2.- Estancia del Conde. Baratijas por valor de 70 monedas de plata en un cofre con cerradura difícil y trampa de aguja fácil de detectar, dificultad moderada para desactivar.
- 3.- Salón de audiencias Privadas. Hay un grupo de murciélagos que se ha instalado aquí.
- 4.- Estudio. Hay una mujer morena que en realidad es vampira e intentará subyugar a los jugadores con su mirada. Hay una puerta secreta muy difícil de detectar, con trampa de gas de veneno muscular de nivel 6 incluida que es difícil de desactivar y de ver.
- 5.- Habitación de sirvientes.
- 6.- Habitación de sirvientes.
- 7.- Comedor real.
- 8.- Sala de la corte. Trono rodeado de monedas de plata (50 en total) que es en realidad un monstruo mimético.
- 9.- Antesala de espera.
- 10.- Sala del Tesoro. Guardada por un golem de piedra. Hay un cofre de monedas 250 monedas de bronce, 80 de plata y joyas por valor de 100 monedas de oro. El golem lleva al cuello una piedra preciosa engarzada en una cadenilla dorada. Es una piedra de la suerte y permite 1v/día repetir cualquier tirada efectuada por el jugador. También hay una pócima de amor y un escudo +5.
- X.- Trampa de pasillo basculante con foso de pinchos. (ver Artículo de Trampas Ingeniosas).

Nivel 3

- 1.- Antro de las arañas. 3 Arañas gigantes y 25 normales. Todo está lleno de telarañas muy viscosas. Si intentas avanzar entre ellas quedarás pegado



- si fallas una maniobra difícil, con lo cual debes realizar una maniobra Extremadamente difícil modificada por fuerza para liberarte.
- Nido a.- 120 monedas de plata. Baratijas. Telas. Cadáveres.



Nido b.- Gema tallada en forma de diamante. Vale 15 monedas de oro.
 Nido c.- 800 monedas de cobre y entre ellas está el Amuleto del Sol (Solo canalización, tirada de usar objetos, x2 PP, 3v/día Repel Undead V, 1v/año Luz solar [Los muertos vivientes deben realizar una Tirada de Resistencia contra nivel 12 o morir definitivamente]. Además está visible una Estrella de la mañana +10 mágica. Solo pifia de 01 a 04.

Cripta

- 1.- Tumbas de antepasados del Conde. Tienen runas de protección que brillan débilmente.
- 2.- Tumba del hermano del Conde. En el interior de la tumba hay varios frascos de poción curativa.
- 3.- Una cripta brillante. Ireena no entrará. Dentro hay una ataúd y un nombre : "Ireena"
- 4.- Estatua del padre del Conde. Lleva una espada. Solo el más bueno podrá cogerla. Es una espada ancha +10 mágica, +25 contra muertos vivientes, que proporciona un +30 a las tiradas de resistencia contra miedo.
- 5.- Siervos de Sthard. Ghouls y Calaveras.
- 6.- Aposentos de Sthard. Hay unas estanterías y un escritorio. Sthard es un vampiro Ilusionista que además de conocer las listas de Ilusionista hasta su nivel con 3PP dispone de los siguientes objetos: Capa de Protección Elemental (+20 BD contra ataques elementales), varita con la lista de Conocimientos de Bardo hasta nivel 10 con 20PP/día, daga de plata +10,

Jabalina +5 con doble alcance que vuelve teletransportandose 2v/día. Además hay un total de 600 monedas de bronce, 150 de plata, 20 de oro y gemas por valor de 15 monedas de oro.

Sucesos previstos

La aventura discurre de noche. Lo primero que les pasará es encontrar a Ireena cuando pasen cerca de la iglesia. Después irán al poblado y acamparán en el ayuntamiento. Los zombies les atacarán y decidirán ir al castillo. Recorren el castillo. Encontrarán el cuadro del museo y sospecharán de Ireena. Cuando encuentren la tumba con su nombre deberán decidir si es o no una aliada. Lucha con el Conde y final feliz... o no.

Historia del Conde

El Conde Maximilian von Sthard era el menor de dos hermanos. Su padre nunca le perdonó que en su parto muriera su madre y toda la vida lo culpó y lo dejó de lado por ese motivo. En su juventud fue una persona muy solitaria y tímida que se refugiaba en los libros para evitar el contacto con los demás. Todo lo contrario que Sergei von Sthard su hermano y primogénito, que a menudo visitaba el poblado y la iglesia, ya que era muy religioso. El odio fue creciendo en su interior porque se sintió desplazado. Finalmente, cuando su hermano iba a tomar posesión del título de Conde tras el "extraño" fallecimiento de su padre, la intervención de Sthard, quien

noche tras noche experimentaba las más horribles alucinaciones causadas por las artes ilusorias de Maximilian, motivó la locura de Sergei. Este acabó suicidandose en la capilla de la fortaleza. Fue entonces cuando Maximilian von Sthard tomó las riendas de la región, y no lo hacía mal, hasta que una noche enfermó. Unas fiebres extrañas iban a derrotarle y él no podía permitirlo así que a cambio de su alma inmortal rozó la muerte con los dedos y volvió de ella convertido en un vampiro. Recuperó la salud y fue aperciéndose de la magnitud de su poder y también de sus debilidades, así que con un nuevo maleficio, logró secar el río y los pozos arruinando los terrenos de cultivo que empezaron pronto a secarse. Avido de sangre fue acabando con sus sirvientes que desde entonces le sirvieron en la muerte tanto como lo habían hecho en vida. Solo un hombre se atrevió a desafiar su poder, el padre de Ireena. Como guía espiritual de la comunidad se reveló y luchó mientras pudo pero al final sus fuerzas no fueron suficientes. Sin embargo en sus investigaciones en la iglesia había encontrado indicios de la existencia del Amuleto del Sol. Se suponía que era un artefacto antiguo

para luchar contra las criaturas de la oscuridad. Su hija Ireena, era la única que permanecía viva ya que el Conde la quería como concubina para toda la eternidad y planeaba transformarla en lo que él era ya, una criatura no-muerta. Ya la había mordido dos veces, dejando su huella en el cuello blanco de la joven, y un nuevo mordisco culminaría su destino.

Ireena: Edad: 21 años. Ojos: Azul Claro. Cabello: Negro. Constitución: Atlético. Altura: 168 cm. Raza/Sexo: Humana Común/hembra. Color de Piel: Bronceada. Temperamento: Temerosa, reservada. Vestiduras: Blusa ajustada de color verde oscuro, pantalones anchos, capa con capucha y botas de piel. Puntos de Vida: 45. Cuerpo a Cuerpo: 60 Bastón TA (BD): 2 (5) PP: 6. Iniciativa: 5. Voluntad: 25 Niv: 6 Profesión: Clérigo. Hechizos: *Concussion Ways* y *Protections*.

noche tras noche experimentaba las más horribles alucinaciones causadas por las artes ilusorias de Maximilian, motivó la locura de Sergei. Este acabó suicidandose en la capilla de la fortaleza. Fue entonces cuando Maximilian von Sthard tomó las riendas de la región, y no lo hacía mal, hasta que una noche enfermó. Unas fiebres extrañas iban a derrotarle y él no podía permitirlo así que a cambio de su alma inmortal rozó la muerte con los dedos y volvió de ella convertido en un vampiro. Recuperó la salud y fue aperciéndose de la magnitud de su poder y también de sus debilidades, así que con un nuevo maleficio, logró secar el río y los pozos arruinando los terrenos de cultivo que empezaron pronto a secarse. Avido de sangre fue acabando con sus sirvientes que desde entonces le sirvieron en la muerte tanto como lo habían hecho en vida. Solo un hombre se atrevió a desafiar su poder, el padre de Ireena. Como guía espiritual de la comunidad se reveló y luchó mientras pudo pero al final sus fuerzas no fueron suficientes. Sin embargo en sus investigaciones en la iglesia había encontrado indicios de la existencia del Amuleto del Sol. Se suponía que era un artefacto antiguo

Historia de Ireena

Toda la región pertenece al Conde von Sthard que ha vivido más tiempo del que cabe esperar de una persona normal. Sí, de alguna manera, y tras una enfermedad desconocida, consiguió eludir la muerte. Todos decían que hace décadas debería haberle alcanzado, que tenía más de 100 años... Desde su extraña enfermedad sufrió un cambio de carácter y tras heredar el título todo cambió. El clima empeoró y las manadas de lobos descendieron de las montañas. El pánico comenzó a reinar cuando se descubrieron cadáveres helados con extrañas marcas circulares el cuello. Primero los más jóvenes, luego los viejos, todos acabaron sucumbiendo hasta que solo mi padre y yo quedamos con vida. Mi padre logró mantenerme viva pero ayer murió intentando derrotar el mal y ahora solo quedo yo. Debéis ayudarme a derrotar al ... Conde... ¡Vampiro!. Mi padre siempre decía: "En su guarida está su perdición".

MONSTRUO	NIVEL	PV	AT(BD)	BO	ESPECIAL
Araña	1	10	1(0)	20 Picotazo/Mordisco	
Araña Gigante	5	50	12(20)	60 Picotazo/Mordisco	Veneno muscular 3L
Murcielagos	1	4	1(60)	20 Mordisco	
Calaveras (I)	1	25	1(10)	25 Garras	
Zombies (I)	3	50	1(20)	40 Garras	
M.Mimético	8	85	10(15)	100 Presa	Cambia de forma.
Golem piedra	10	170	16(20)	130 Maza a 2 manos	Ignora aturdimiento y sangrar. Criatura Grande.
Lobos	3	110	3(30)	65 Mordisco	
Huargo	8	150	3(55)	90 Mordisco	
Momia (III)	7	100	8(30)	60 Garras	Si critico TR 5L paralizado
Gargolas	5	80	16(30)	60 Garras	Vuelan
Vampiro	15	150	1(65)	100 Garras	Armas TR 3L o se funden. TR miedo 10L Cambiar Murcielago 1v/día Cambiar a Gas 1v/día Su Mirada=Dominación 8L Si critico -1D4 Constitución
Conejo Vampiro	5	80	3(30)	40 Porra	TR 3L miedo, Vampiro

❖ Ferran Pelechano ❖

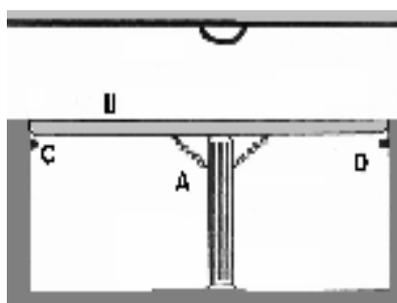
Trampas Ingeniosas

Una buena forma de dar un toque de interés y emoción a un escenario es dejar a un lado la simple y estereotipada trampa de foso, o la típica trampa lanza - saetas. Y estrujarnos la cabeza en busca de una trampa creativa y original, que ponga a prueba la astucia e iniciativa de nuestros jugadores. Obligándoles así a desempolvar sus neuronas y centrarse en la acción.

Pasillo oscilante

Es un pasillo metálico con una cúpula abovedada. Hay una luz en el techo, dentro de una urna cristalina (alimentada por una mezcla de aire y metano), y una puerta entreabierta al final.

Cuando un peso mayor de 50 Kg es colocado en un extremo del pasillo (B), entonces los muelles que lo soportan (A) ceden y la plataforma se inclina de forma que desconecta el interruptor (C) que controla la entrada de la mezcla inflamable a la urna, apagando entonces la luz. Al inclinarse la plataforma el "peso" cae dentro del abismo (la superficie metálica de la plataforma es muy resbaladiza y no tiene ningún asidero) y por lo tanto la plataforma vuelve a su posición inicial activando así el interruptor (C) y el interruptor (D) que provoca el roce de una yesca y un pedernal, originándose así una chispa que vuelve a inflamar la mezcla. El abismo está cubierto de pinchos que no deben ser muy mortales pero que si puedan herir al personaje.



Con esta trampa crearemos un sentimiento de desorientación en nuestro grupo puesto que los personajes que no sean víctimas de la trampa simplemente verán a su compañero pisar el pasillo, de repente se apagará la luz, oirán un grito (el de la víctima), un golpe sordo (el de la caída), un chasquido (el del pedernal), se volverá a encender la luz y el pasillo estará desierto. Además los PJs no podrán comunicarse con su compañero, dado que el abismo está totalmente insonorizado y es hermético (hay 6 horas de aire para un humano, 3 para 2,...), en tanto que la plataforma no se abra. El abismo

podría estar cubierto con los restos de las anteriores víctimas (objetos, equipo, dinero,...) no hay mal que por bien no venga.

Esta trampa podría encontrarse en una partida ambientada en un mundo de fantasía (espada -brujería) o en cualquier otro ambiente con unas ligeras modificaciones.

Habitación móvil

Hay gran variedad de habitaciones móviles, desde una habitación completamente circular con un gran número de puertas iguales, hasta una pequeña habitación elevadora que cambie a los jugadores de nivel sin que ellos se percaten. Su único factor en común es que los jugadores no se percaten fácilmente de su existencia, y que cambie a los jugadores de lugar en un complejo laberíntico o desconocido.

Esto se puede considerar más un elemento arquitectónico o una puerta secreta que una trampa en si misma. Pero puede desorientar a nuestros PJs y producir reacciones inesperadas que de otro modo no tendrían lugar. Por ejemplo, puede resultar curioso como exploran dos veces lo mismo creyendo que son cosas completamente diferentes, o como se siguen la pista a si mismos alertados por unos signos que dan indicios sobre la presencia de otro grupo militar en la zona (que en realidad son ellos mismos),...

Algunos de estos factores pueden darle una nota de interés a una tarde de juego, pero, su abuso, además de producir somnolencia en nuestros jugadores, puede conducir a la creación de laberintos excesivamente complicados.

Otros elementos arquitectónicos que pueden despertar el interés de los PJs pueden ser: las puertas falsas (que son un simple relieve en un muro macizo)(Puede ser gracioso ver como un PJs intenta abrir una pared maciza con unas ganchas sin, por supuesto, ningún éxito), las paredes falsas (que son simples tabiques fofos y que ocultan detrás de sí galerías inexploradas) e incluso trampas falsas (como lanza - saetas que, por supuesto, no pueden ser



desactivados,...).

Aquí hay algunos consejos que pueden ser útiles a la hora de diseñar tus propias trampas.

- Busca siempre una explicación razonable a la trampa. (¿Quién la ha puesto? ¿Porqué? ¿Para que? ¿Cómo? ¿Cuándo?)

- Razona el mecanismo de tu trampa, e intenta siempre que puedas prescindir del factor sobrenatural o mágico. (para intentar eliminar la clásica discusión DJ vs PJ. DJ: "Entráis y se activa una trampa" PJ: "¿Porqué?" DJ: "Porque sí, magia.")

- Así mismo intenta describir con todo lujo de detalles las trampas, tanto como las posibles formas de desactivación. (Esto hará que tus jugadores se sumerjan más en la ambientación de tus partidas)

- Una trampa no tiene que ser necesariamente letal. Todo lo contrario, una trampa que solo asuste, hiera, separe, ... a los PJs puede llegar a ser mucho más interesante que decirle a uno de tus jugadores que está muerto. (Esto puede ayudarte a reducir la tasa de mortalidad en tus partidas, que debe ser baja, sobre todo por muertes estúpidas como puedan ser las trampas.)

Y por último, el consejo más importante: **No abuses de las trampas.** A tus jugadores no les gusta la monotonía, si pones una trampa detrás de cada puerta, la partida acabará siendo injugable. Lo mejor es poner unas pocas trampas ingeniosas donde menos se lo esperen tus jugadores.

❖ *Vicent Josep Pelechano* ❖

Desventajas Estúpidas para G.U.R.P.S.

Esta es una lista de desventajas realmente peculiares para el GURPS. Solo las marcadas con () podrían ser admitidas en campañas un poco más serias.*

Aburrido -50 pts: Nunca te pasa nada: ni peligro, ni aventura, ni romance, ni nada. Si entras en una zona de guerra, se firma la paz. Si te encuentras en un banco mientras lo roban, los ladrones se van como si nada pasara. Solo puedes gastar tus puntos en habilidades que uses normalmente («Trabajo» y «jardinería»). La reputación y cualquier habilidad emocionante está completamente prohibida. Se recomienda para contables y libreros. Es mala para policías (porque como nunca pasa nada a tu alrededor no consigues ningún arresto).

Amnesia(*) -60 pts: No te acuerdas de tu vida pasada, incluyendo tu propio nombre. Tus habilidades físicas no se ven afectadas, pero el DJ realiza las tiradas por ti, dado que no sabes lo bueno que eres hasta que lo pruebas. De la misma forma, el DJ realiza todas las tiradas de habilidades mentales, pero a -2. No sabes cuales son tus ventajas, desventajas ni habilidades (no te acuerdas). Lo único que puedes elegir de tu personaje es lo que puedes ver en un espejo, el resto lo debe escoger el DJ. Creo que había más cosas, pero las he olvidado.

Cabeza cuadrada -40 pts: Eres un adicto a la televisión. Tu personaje se retirará del juego durante intervalos periódicos para ver la televisión. Tu como jugador te debes ir a casa una hora antes para hacer cualquier cosa, esto hará que pierdas muchos puntos de experiencia y te causará un -3 a la reacción con cualquier persona con un mínimo de inteligencia.

Combustión espontánea -30 pts: Al principio de cada sesión el DJ hace una tirada de tu VG. Con un fallo crítico, la próxima vez que estés solo y sentado tranquilamente, te inflamarás en llamas haciéndote un Pd/segundo. No puedes hacer nada por evitarlo, pero otras personas pueden apagar-te... Si fallas pero no es crítico, simplemente humearás un poco.

Copión -5 pts: No eres creativo. Todo lo que hagas o digas debe ser repetición de alguien que hayas visto o algo que hayas leído. Preferiblemente después de que alguien lo acabe de decir.

Copión -5 pts: No eres creativo. Todo lo que hagas o digas debe ser repetición de alguien que hayas visto o algo que hayas leído. Preferiblemente después de que alguien lo acabe de decir.

Empleo de hacienda -25 pts: Trabajas para hacienda, cualquiera que descubra tu profesión reaccionara a -4, a menos que le estés haciendo algún favor fiscal, en cuyo

caso reaccionará a +4 (de todas formas sigues sin gustarle). Cualquiera que entre en contacto contigo mientras estés trabajando deberá realizar un tirada de pánico a -3, los personajes honestos deberán chequear a +1 (tienen menos que temer). Tu recibes automáticamente la ventaja de representante de la ley sin coste adicional.

Gravar partida +5 pts (un solo uso): Esta ventaja debe ser comprada durante el juego en un momento concreto y te permitirá volver a el (con todas tus habilidades, ventajas, hechizos, equipo,...) como si nada no hubiera pasado. Tu puedes comprar esta ventaja el número de veces que quieras, pero sólo la última tendrá efecto.

Las máquinas te odian -5/-10/-15 pts: Cualquier artilugio mecánico que te encuentres se niega a funcionar adecuadamente. El efecto puede ser ligero (-5) pero muy molesto, fusibles que se disparan, interferencias en el teléfono, tu minicadena se traga las cintas,... Puede ser un poco más seria (-10) la cerradura eléctrica de la puerta de emergencia no se abre, tu coche se cala durante una persecución,... o incluso catastrófica (-15) todas las llamadas telefónicas de la ciudad se desvían a tu teléfono, el ordenador de hacienda se confunde con tu declaración de hacienda (aumentando en varias cifras tus deudas,...) o simplemente cualquier cosa mecánica o eléctrica se apaga a dos metros a tu alrededor.

Maldito (*) -50 pts: Como mal suerte pero peor, si algo malo pasa, siempre te pasa a ti. Si algo va bien, va bien para todos menos para ti. Es DJ puede, y debe «putearte» bastante, por que al fin y al cabo estas maldito.

Manitas compulsivo -10/-15 pts: Te gusta hacerlo todo por ti mismo, si alguna cosa se rompe o estropea, tu intentarás repararlo tu solo y solamente reconocerás que necesitas ayuda después de un fallo crítico. Además siempre compraras manuales de mecánica o bricolage, así como toda clase de herramientas. Si esta desventaja se limita a una clase específica da aparatos (Coches, electrodomésticos,...) valdrá -10 pts, si se refiere a cualquier aparato será de -15.1 Tu no puedes tener ninguna habilidad de mecánica, ingeniería o similares en el momento de elegir esta desventaja.

Mascota -50 pts: Eres la mascota de alguien o algo, debes hacer trucos estúpidos para conseguir cosas esenciales, como comida. A nadie le interesa lo que dices. Tu posición social es el de una propiedad poco valiosa.

Muerto -200 pts: Estas muerto. Acabado. Kaput. Criando malvas. Todos tus atributos son 0, excepto tu VG, que es peor. Tu

no puedes hacer nada a menos que consigas una tirada exitosa de atributo (mala suerte, has fallado). Lo único que puedes hacer es permanecer inmóvil pudriéndote. Tu apariencia desciende en uno cada mes a menos que estés congelado o momificado. Puedes deshacerte de esta desventaja en el caso de que puedas ganar puntos de alguna forma.

Portador de una plaga -30 pts: Tu eres el portador de una devastadora enfermedad, cualquiera que se encuentre contigo debe realizar una tirada para evitar el contagio (reglas en el libro básico). Si alguien descubre que eres el portador de un plaga recibirás una desventaja de reputación (disminuyendo el valor de tu personaje).

Robustiano -300 pts: Ese nombre por si mismo ya es suficiente desventaja, ¿o no?.

Sonido de fondo -10 pts: Allá donde vayas estarás acompañado por un sonido de fondo. Se escuchará una música heroica cuando entres en una habitación, un música romántica cuando trates de ligar, una de terror cuando esté apunto de ocurrir algo,...

Turista -25 (mínimo): Eres un turista que viaja para ver el mundo. Padeces las siguientes ilusiones (a 5 pts cada una). Crees que nada malo te puede pasar a ti porque no estás involucrado, que si hablas despacio y suficientemente alto todo el mundo puede entender tu lenguaje y que no se te reconoce claramente como extranjero. Tu nunca aprenderás otro lenguaje a parte de tu lengua nativa. Debes estar lo más lejos posible de tu país (incluso si tus compañeros van, tu no lo harás). Tu debes gastarte al menos un tercio de tu dinero comprando equipaje, copas llamativas y (si el TL lo permite) dos o más artilugios para capturar imágenes (mágico o tecnológico). Un turista también tendrá dos o más costumbres personales molestas elegidas de las siguientes. Tu siempre hablas despacio y alto a la gente que no comprende tu lengua, y preferirás esto a hablar a través de un interprete. Si tienes un dispositivo para capturar imágenes tendrás que realizar una tirada de voluntad a -3 para evitar fotografiar cualquier cosa remotamente inusual. Vas vestido con ropa muy llamativa, cada pieza te da 5 pts pero añade un -1 a tu reacción. Ser un turista no es malo, porque te da un nivel de riqueza. Tu llevarás encima todo el dinero que no hayas gastado en equiparte. Cuando tu muestres tu dinero, los «nativos» alrededor de ti cuya reacción sea neutral o mejor pretenderán tener una reacción muy buena cuando tu estés con ellos (incluso si no entienden tu propio lenguaje).

❖ *Vicent Josep Pelechano* ❖



¡Volveremos en el próximo número!

Nuevas aventuras (AD&D, Runequest...)

Más complementos

Articulos divertidos

:-)