



EL SEXTO
AMANECER

FAHOMIR



**CREACIÓN TUTELADA DE
PERSONAJES**



CRÉDITOS

AUTORES
LUIS MIGUEL PERAL
JUAN LUIS MARQUÉS
ILUSTRACIÓN DE PORTADA
KHANSHIN
DESARROLLO ADICIONAL
SIRINADA LERTWANAWATANA
HECTOR CARRASCO
ANIMUZ DE REMEMBRANCE
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
JUAN LUIS MARQUÉS
ASESORA ARTÍSTICA
SIRINADA LERTWANAWATANA
COORDINACIÓN EDITORIAL
AKUMA STUDIO
EDITORIAL
AKUMA STUDIO

ÍNDICE

EJEMPLO DE CREACIÓN DE PERSONAJE AKUMA Ejemplo de Ficha de Akuma	3 8
EJEMPLO DE CREACIÓN DE PERSONAJE ESPER Ejemplo de Ficha de Esper	12 17
EJEMPLO DE CREACIÓN DE PERSONAJE ONMYOJI Ejemplo de Ficha de Onmyoji	21 26
EJEMPLO DE CREACIÓN DE PERSONAJE RONIN Ejemplo de Ficha de Ronin	32 38

AKUMA, EL SEXTO AMANECER ES ® 2014 DE AKUMA STUDIO Y SUS RESPECTIVOS AUTORES. LA EDICIÓN EN CASTELLANO ES ® 2014 DE AKUMA STUDIO. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. NINGUNA PÁGINA O FRAGMENTO PUEDE SER REPRODUCIDO SIN PERMISO EXPRESO DEL EDITOR, CON LA EXCEPCIÓN DE LAS PÁGINAS 359, 360, 361, 362, 363, Y 364 QUE PUEDEN REPRODUCIRSE PARA EXCLUSIVO USO PERSONAL.



El avión desciende y toma tierra en una localización desconocida. Las ventanillas tintadas no te han permitido seguir el viaje ni orientarte lo más mínimo. Tanto tu como los otros pasajeros, todos ellos reclutas de la misteriosa Agencia os miráis unos a otros, desorientados y sin saber qué hacer durante un par de minutos hasta que se abre la escotilla exterior de la aeronave y un tipo entra. Mide casi 2 metros y va vestido con un uniforme burdeos algo desastrado. Su pelo ya ha encanecido pero no parece tener mucho más de la cuarentena. Os observa con gesto adusto tras sus gafas de sol durante unos momentos.



- Estaba esperando una nueva remesa de reclutas pero ha debido haber un error. Por lo que veo han cargado un contenedor de basura. ¿Vais a quedarnos ahí todo el jodido día? ¿Estáis esperando a la azafata? ¡Todos abajo, copón!

Todos obedecéis a regañadientes al escuchar su bramido. Al llegar a la escotilla, ves lo que parece una instalación militar. Intentas localizar alguna cosa que indique dónde estáis, una bandera o alguna otra pista. El tipo que va detrás de tí te empuja para que sigas caminando. Os indican que os coloquéis en fila, uno al lado del otro. El tipo del pelo blanco avanza frente a la fila, observándoos con una expresión entre desafiante e inquisitivo mientras consulta algún tipo de información en una tablet. Al llegar a tí, como ha hecho con todos los demás, pregunta:

-Tu nombre, recluta.

PASO 1. CONCEPTO Y ARQUETIPO

Lo primero que requiere la creación de un personaje es tener una idea de qué personaje vamos a crear.

Tras sopesar un rato las posibilidades, nos inclinamos por crear un tipo de dudosa reputación. Un ladrón de guante blanco de ascendencia australiana que tuvo un mal tropiezo y acabó convertido en Akuma. Su nombre es Robert Garth; tiene 29 años; su pelo es moreno y sus ojos verdes; altura media, 1.77 metros y delgado, unos 64 kilos. Apuntamos todo ello en la ficha, en el apartado **Datos del Personaje**. Dado que va a ser un Operativo de la Agencia, en Afiliación apuntamos Agencia y en Ocupación Operativo S-1, la clase más baja de operativos sobrenaturales.

Desarrollando un poco la idea base del personaje, llegamos a la conclusión de que un ladrón de guante blanco encajaría mejor con los arquetipos Akuma más sociales, Bakemono, Tenshi y Yoma. Habiéndoles echado un vistazo anteriormente (*pags. 14-24*), consideramos dos posibles opciones... o bien, un ladrón capaz de cambiar de aspecto, un Akuma Bakemono o bien un maestro de las sombras capaz de fundirse con ellas y manipularlas, un Akuma Yoma, pues el Akuma Tenshi no posee ese poder como Mayor. Finalmente nos decantamos por la segunda opción, escribiendo Akuma Yoma en el apartado **Arquetipo**.

PASO 2. CARACTERÍSTICAS

Es el momento de asignar las Características del Arquetipo que hemos elegido. Para ello, seguiremos las instrucciones de las *páginas 11 y 12*.

Un personaje Akuma repartirá 13 puntos entre las Características y el Sello. Este último comienza con una base de 1. Ninguna de las Características puede superar 4 en esta fase, así que echamos un vistazo a las Habilidades para decidir qué atributos serán los más necesarios. Dado que podemos elegir Debilidades que posteriormente eleven el Sello, de momento lo dejamos en 1, lo cual nos deja los 13 puntos para las demás Características.

Lo primero que queremos es que sea un tipo muy ágil y rápido, más aún tras su transformación en demonio, asignándole el máximo en reflejos, REF4. También decidimos que sea un tipo inteligente, astuto y carismático, otorgando un valor elevado en mente, MEN3. Como usará sus poderes a menudo y también queremos ponerle Empatía para controlar las mentes de los humanos, le otorgamos un valor elevado en voluntad, VOL3. Dado que no queremos que se vaya al suelo a la menor herida, intentamos que posea una resistencia algo superior a la humana, RES2. Eso nos deja con un último punto que asignamos a fuerza, FUE1. Es físicamente tan débil como un humano, lo que limita el daño cuerpo a cuerpo y provoca que las Pruebas de Resistencia de FUE sean mucho más difíciles de superar. Será cuestión de mantenerse lo más alejado posible de esa clase de peligros.

Asignamos los valores elegidos en la ficha, en el apartado **Características**.

Consejo: Pon al menos un 3 en tu Característica principal y asegúrate de entender para qué vale cada una. Ten en cuenta que un 1 limita mucho tus posibilidades en el campo de habilidades de esa Característica, además de condenar al fracaso a la mayor parte de las PR que hagas, así que piénsatelo muy bien antes de tomar esa decisión. Un 2 es la Característica media para una criatura sobrenatural.

PASO 3. APLICANDO EL ARQUETIPO

Ahora nos dirigimos a los Arquetipos (*pags.14-24*) para elegir los **Poderes innatos, Fuente de Poder y Debilidades**.

En la *página 19*, consultamos el Arquetipo Yoma.

Podemos elegir dos Poderes innatos. El primero es **Sentidos Yoma** que proporciona una serie de percepciones muy útiles para un personaje como el que estamos creando. El segundo es **Giro de Muñeca** que le permitirá arrojar objetos inofensivos como canicas, agujas o cartas con



la potencia de balas. Esto combinará muy bien con la capacidad de **Manipulación Sombria**, que le permitirá crear sus propios proyectiles a partir de su sombra. Apuntamos ambos en el apartado **Poderes** de la ficha.

Su Fuente de Poder es la Sangre, que transforma en Poder Akuma. Apuntamos en **Fuente de Poder** "Poder Akuma (sangre)". En caso de tener que alimentarse de humanos para recuperar su Poder Akuma, deberá beber su sangre.

Tras eso vamos a la **página 25** para comprobar como funcionan las Debilidades. Como pese a todo, Robert en el fondo es un buen tipo, elegimos la **Debilidad Mayor Alimentación** que le obliga a hacer una PR VOL20 para alimentarse, reduciendo la cantidad de poder absorbido y la **Debilidad menor Madera** con lo que los daños de Madera/Vacio ignoran su Aguante. Apuntamos ambas en el apartado **Debilidades** y elevamos en Sello en +3 (+2 por la Mayor y +1 por la menor), para un total de 4.

PASO 4. HISTORIAL Y VENTAJAS

Lo siguiente de la lista es decidir si queremos o no tirar en la **Tabla de Historial**. Es la única parte de la creación que no controlamos completamente, con lo que sólo debemos hacerlo si creemos que merece la pena el riesgo de obtener defectos extra a cambio de la opción de obtener bonificaciones. En este supuesto, consideramos que sí, que le dará color al personaje y será divertido.

Haremos hasta 3 tiradas en la **Tabla de Historial (pags. 26-30)**. Si dos tiradas son negativas, podremos hacer una cuarta. Si las tres son negativas, las repetiremos todas.

Primera tirada: 38. "Silencioso. De pequeño eras tan sigiloso que podías acercarte a cualquier animal sin que ni siquiera se percatase de tu presencia. +20 Sigilo. 1PF: +1L1 en ataques por sorpresa." Empezamos bien. Esta tirada es perfecta para este personaje.

Segunda tirada: 10. "Adicción al tabaco. Has caído en el horrible vicio del tabaco. Has probado de todo para dejarlo, pero nunca has sido capaz. En situaciones de tensión, siempre se te puede ver con un pitillo en la mano. -1D a todas las acciones a no ser que obtengas una PR VOL15". Un defecto, pero es más una manía que otra cosa. Es fácil de satisfacer y le da cierto glamour al personaje. Además, no es particularmente problemático pues basta con encender un pitillo tan pronto como falle una PR para eliminarlo.

Tercera tirada: 88. "Lector Compulsivo. Devoras todo aquel libro que cae en tus manos, ya sea novela, ensayo, poesía o ciencia. Tras cada aventura, obtienes 5PX extra para repartir en Habilidades de Conocimientos.". No está nada mal. Una de esas ventajas que mejoran con el tiempo.

Recapitulando: Robert es un ladrón vocacional porque desde pequeño siempre se sentía cómodo en las sombras, pasando inadvertido. Su mente también es ágil y disfruta de un buen libro, aprendiendo por sí mismo siempre que tiene tiempo. Por ello, es muy fácil verlo con un pitillo en la mano, sentado cómodamente mientras devora capítulo tras capítulo de cualquier tipo de lectura, ya sea novela,

ensayo o ciencia. Apuntamos las tres tiradas de historial en el apartado **Historial y Ventajas** de la ficha.

Tras haber salido con bien del Historial, es el momento de elegir tres puntos de **Ventajas (pags. 31-33)**. Esto es fácil.

En primer lugar, como ladrón de guante blanco Robert debería ser un tipo muy social, con una gran personalidad y un carisma especial. Dado que no será el más útil en una pelea, nos ocuparemos de que lo sea en una investigación o en una misión de infiltración. Así pues, invertimos el primer punto en: **Personalidad Fascinante (1 punto)**. *Eres la clase de persona que cae bien a todo el mundo, un animal social con un magnetismo indescriptible. Los miembros del sexo opuesto te encuentran atractivo, los del mismo te ven como alguien interesante. Ganas +1D en tus habilidades de relación y +1 a la PR de tus poderes de influencia. El Director de Juego tendrá en cuenta esta ventaja a la hora de relacionarte con los demás. Probablemente seas el líder de equipo.*

La segunda elección también es sencilla. Robert es carismático, encantador, cultivado, astuto y, ante todo, sabe como hacer una entrada y llamar la atención cuando es debido: **Entrada Cinematográfica (1 punto)**. *Hay que reconocerlo, sabes cómo hacer una entrada. Una vez por aventura podrás interactuar con un villano principal, causando una conversación corta que te proporcionará algún beneficio. Quizá el villano suelte información valiosa sobre sus planes, quizás solo sirva para dar colorido a la situación (lo cual te otorgará 1PX extra). Mientras la conversación tenga lugar, nadie podrá interrumpirte, ni tomar ventaja alguna (hechizar, activar poderes, interrumpir, etc). Si un jugador causa problemas en una de estas escenas, perderá 3PX por romper el clímax. La mayor parte de los villanos principales poseen ésta ventaja gratuitamente.*

Por último, ¿que ladrón no es afortunado? Robert tiene una suerte especial que le permite salvarse en el último momento cuando todo parece perdido. Ya lo ha hecho varias ocasiones, pero hasta un gato tiene sus vidas limitadas. La última elección: **Afortunado (1/2/3 puntos)**. *Quizás naciste bajo una buena estrella o igual es que el Diablo cuida de los tuyos. Sea como sea, tienes una capacidad de supervivencia mucho mayor ya que las leyes del azar conspiran para ayudarte. Por cada punto invertido en esta ventaja, puedes repetir una tirada por sesión de juego quedándote con el nuevo resultado. Además, si en algún momento mueres, puedes sacrificar esta ventaja de manera permanente para salvarte milagrosamente, quedando los detalles a elección del Director de Juego. Una aclaración: no confundas esto con tener una vida extra, ya que si no hay forma de salvarte, esta ventaja no tendrá ningún efecto. Si te bebes una toxina letal, morirás como cualquier otro. Elegimos esta ventaja a 1 punto.*

Apuntamos las tres Ventajas en el apartado **Historial y Ventajas** de la ficha.

PASO 5. HABILIDADES

Ha llegado el momento de definir qué cosas sabe hacer Robert. Para ello empezaremos por **elegir 6 Habilidades y aplicarles una base de 40 puntos**. Estas Habilidades



representan su profesión, su vida pasada, así que elegimos las que más cuadran: *Conducir, Criminal, Sigilo, Disfraz, Encanto y Seguridad*.

Ahora podemos repartir 200 puntos más 50 por cada punto de MEN, con lo que Robert posee 350 puntos en habilidades. *La Tabla 2 de la página 34 indica los puntos de Habilidades si no queremos tener que calcularlos*. El límite máximo inicial es 80.

Tras echar un vistazo rápido a las Habilidades de Conocimientos listadas en la página 37, decidimos que Robert no estará especializado en ninguna de ellas, con lo que pasamos directamente a repartir puntos.

Lo primero, como siempre, ser prácticos. Robert no es un machaca pero tampoco queremos que a la hora de un combate chille como una nena y se esconda detrás de sus compañeros. Además, un tipo autosuficiente como él, habrá aprendido a defenderse solito. *Subimos Arrojadizas a 80*. Quedan 290 puntos. Ahora hay que ser profesional: subimos *Sigilo* y *Criminal* a 80, así como *Encanto* a 70, *Seguridad* a 60 y *Disfraz* a 50. Quedan 150 puntos. Para Empatía requeriremos *Fuerza de Voluntad*, así que ahí van otros 60 puntos, *elevándola a 80*. Quedan 90. *Atletismo* es importante para un tipo ágil. *Lo subimos a 60*, con lo que quedan 60 puntos. Como el Poder Akuma siempre viene bien, ponemos *30 puntos en Desarrollo Sobrenatural, que es el máximo que puede ponerse de salida* según su descripción. Quedan 30. Casi nos olvidamos de *Percepción*, menos mal que tiene una base de 20 que con los 30 que nos quedaban hacen **50**.

Consejo: *No te vuelvas loco comprando habilidades de armas. Con una deberías poder defenderte a la perfección. Si quieres poseer más versatilidad, puedes coger una de cuerpo a cuerpo y una a distancia, pero procura centrarte en una de ellas. Si tu personaje posee poderes tipo rayo o hechicería, necesitarás Arma Sobrenatural para atacar con ellos. Aunque muchas de las reglas estén enfocadas a combate, la mejor batalla es la que se gana sin combatir.*

Robert sabe hacer un montón de cosas. Nos gustaría haber puesto alguna cosilla más, pero ya habrá tiempo para ello. Quizá su carisma podría haberle hecho el líder del equipo pero siempre ha sido un solitario y pensamos que no se sentiría cómodo en ese papel. Se lo comentaremos a los demás jugadores para que lo tengan en cuenta y que otro tome ese rol.

Ponemos todos esos totales en la ficha en las habilidades bajo la columna Valor. *El +20 a Sigilo por Historial lo ponemos en la habilidad Sigilo bajo la columna Bono. Esto significa que puede superar el límite inicial de 80, con lo que dicha Habilidad empieza con un 100*.

Poco a poco, Robert va tomando forma.



PASO 6. ESTILO Y TABLAS DE COMBATE

Tras las habilidades, toca definir como combate nuestro personaje. Para ello, debemos elegir un *Estilo de Combate entre los 5 posibles* (pag.93): *Ofensivo, Equilibrio, Defensivo, Rápido y Potente*. Tras emplear la palabra ágil tantas veces, el estilo que creemos que más le pega a Robert es Rápido.

Apuntamos Rápido en el apartado *Estilo de Combate* y debajo ponemos todas *las Ventajas de Maestría que éste otorga, listadas en la página 94, Tabla 15.2*. Consideraremos la puntuación de nuestra arma principal, en este caso Arrojadizas. Así, las Ventajas son *Iniciativa Mejorada, Parámetro+ (x2), Defensa Pasiva y Ataque Veloz*. Elegimos los Parámetros *Desperado y Hemorragia* (este último otorgado por el arma, *como puede verse en las tablas de armas de las páginas. 138-140*) y les aplicamos el *Parámetro+*. Despues comprobamos lo que hacen (*páginas 95-98*) y lo apuntamos en la ficha en el apartado *Parámetros*. Hemorragia+ provoca una PR RES15 y Desperado+ incrementa en +5 la PDA.

Tras eso, comprobamos la PDA y PDD que nuestro estilo nos otorga (**pag. 93**). Estas puntuaciones son el porcentaje de ataque y defensa del personaje y las apuntamos en el apartado *Armas*, con el nombre del arma en cuestión. Si poseemos más de una Habilidad de arma, apuntamos la PDA y PDD de cada. Robert posee PDA 40 y PDD 45. Como el Parámetro Desperado+ incrementa la PDA en +5 y está siempre activo, elevamos la PDA a 45. También aprovechamos para apuntar la DP (Defensa Pasiva) en el apartado *Defensa Pasiva*. Como es PDD/3, la DP es 15.

Por último, elegiremos 1 Nivel 1 de las Tablas de Combate (*páginas 115-132*) a nuestra elección. En la creación de personaje ignoraremos las Tablas de Combate Avanzado. En este momento, podemos tener en cuenta si elegiremos la opción que nos proporciona otro nivel de Tabla de Combate



que nos será ofrecido en el Paso 8: Entrenamiento. Si es el caso, podemos elegir inmediatamente dicho nivel y ahorrar tiempo más tarde.

Consejo: *Elige la Tabla de tu tipo de arma en este punto. Antes o después tendrás que hacerlo, así que ¿por qué esperar? El Nivel 1 te proporcionará Favorito, que aumentará en +0L1 tu daño, o dicho de otra forma, guardarás un dado más.*

Elegimos la **Tabla de Arrojadizas**, tomando el Nivel 1: Favorito que incrementa en +0L1 el daño de nuestros ataques con armas arrojadizas y decidimos elegir inmediatamente el Nivel 2 de la Tabla. Optamos por el primero de los Niveles 2, tomando el camino superior **Dispersión**, que combina muy bien con el poder de Manipulación Sombría. Esto nos proporciona una Maniobra de Combate:

Efecto: (IPF) Lanza 4 proyectiles por ataque. Las recargas cuestan 1 Acción Pasiva. +0L1 al Daño causado. Suma +5PDA por Parámetro Combo.

Esto implica que gastando 1 Punto de Fatiga cada ataque lanzará 4 proyectiles, que con el Parámetro Desperado equivale a un +4 al total de Daño que se cause por Acción, además de guardar 1 dado más de Daño. No se podrá utilizar muy a menudo, pero puede convertirse en la carta de triunfo de Robert en más de una batalla.

Apuntamos ambas en el apartado **Tablas y Entrenamientos**. Las Maniobras de Combate y Posiciones de Combate, incluida la proporcionada por el Historial Silencioso las anotamos en **Opciones de Combate**.

PASO 7. PODERES

Llegó la hora de elegir los poderes demoníacos de Robert. Un personaje Akuma posee cuatro clases de poderes: Innatos (que ya hemos elegido), Básicos que son comunes a todos los Akuma, Mayores que son los que puede emplear sin restricciones y Menores que son los que puede emplear de forma limitada.

Un personaje Akuma empieza con dos poderes Mayores y si posee VOL2 o más, recibe un poder Menor extra. En cuanto a los Poderes Básicos, es posible adquirir uno por cada 30 puntos en Desarrollo Sobrenatural. Dado que Robert posee 30 en dicha habilidad elegimos como Poder Básico el siguiente:

Regeneración: *Los Akuma pueden utilizar su energía demoníaca para estimular el crecimiento de las células de su cuerpo, lo cual les permite a algunos cambiar de forma y, a todos, el regenerar las heridas a gran velocidad. A este proceso se le llama regeneración. Girando un Sello, un personaje puede regenerar su RES en PG, cantidad a la que sumará su Bono a Curación. Hacer esto cuesta 1 Acción Activa y debe girar un Nivel de Sello.*

Pasando a los Poderes Mayores, elegimos dos: **Empatía**, que permitirá a Robert controlar fácilmente la voluntad de los humanos normales y **Manipulación Sombría**, que le permitirá controlar las sombras y moldearlas a su capricho.

Podemos especializar uno de ellos, así que elegimos mejorar la Armadura que proporciona la barrera de sombras.

Al poseer VOL3, es posible elegir un Poder Menor. La elección es **Vuelo**, que le permitirá moverse por el aire a su velocidad en tierra.

Una vez hemos terminado de elegir, los apuntaremos todos y cada uno de ellos en el apartado de **Poderes** de la ficha de personaje.

Consejo: *Elige muy bien los Poderes, porque definirán a tu personaje. Tienes una amplia gama para decidirte. Te recomendamos que los hayas leído por encima antes de hacer la ficha, para tener una idea preconcebida de qué coger y no hacer esperar a los demás jugadores.*

PASO 8. ENTRENAMIENTO

Este punto debe hacerse en grupo. Por cada personaje del mismo, el grupo recibe 100 puntos para mejorar habilidades hasta un límite de 50. Además, se puede elegir una de las siguientes bonificaciones:

+20 al Valor de una Habilidad de Armas (sin poder superar 80).

+20 al Valor de Desarrollo Físico (pudiendo superar la base de RESx10).

- Un Nivel de una Tabla de Combate o de Ocultismo, pudiendo elevarse la previa a Nivel 2 o elegir un nuevo Nivel 1.

Hablando con los demás jugadores, nos ponemos de acuerdo en que Robert debería mejorar las siguientes habilidades: Con. Lingüística 50, Con. Supervivencia 50.

PASO 9. RETOQUES FINALES

En este último paso rellenamos los espacios vacíos en la ficha, usando las fórmulas que encontraremos en los Capítulos 2 y 3, que para más comodidad repetimos aquí.

PRIMERA PÁGINA

Primero, **Características Secundarias (Capítulo 2, pag 87 en adelante):**

Total de Acción (REF+MEN): 7

Acciones Activas (Tabla 10): 3

Acciones Pasivas (MEN): 3

Iniciativa (REF + MEN/2): 5

Puntos de Fatiga (FUE+RES+VOL+ Vigor/30): 6

Fatiga por Asalto (media entre RES+VOL): 2

Salto (Tabla 12:FUE+REF): Altura 3, Longitud 8.

Movimiento (Tabla 11): 2/4/6.

Fuente de Poder (VOLx10+MENx5+VOLxDes. Sobren/10): 54

SEGUNDA PÁGINA

En las **Pruebas de Resistencia**, ponemos en la primera casilla la puntuación de la Característica listada y en la segunda un +1 por cada 30 puntos en la Habilidad indicada. La tercera casilla se emplea para anotar otros bonos, por lo que ahora es irrelevante.

Pozo de Dados (1 + Característica + Habilidad/100 + Mods) :

$1 + 4(\text{REF4}) + 0 (80/100) = 5$



Armas (pags 138-140): Aplicamos +1d a Ini y 1d de Iniciativa Mejorada para +2d+5. El Daño es 0L1, al que sumamos +1L0 por FUE (por ser un arma arrojadiza), +1L1 por Giro de Muñeca y +0L1 por Favorito para un total de 2L3. En Parámetros ponemos Desperado+, Hemorragia+, Rápido y Alcance 40m (REFx10).

Inmediatamente apuntamos en **Parámetros** aquellos que vayamos a usar en un futuro, en este caso Desperado, Hemorragia, Combo y Rápido. Hay más, pero de momento es mejor ir poco a poco.

Acciones Activas: las que se poseen más los bonos que apliquen en combate, en este caso un total de 3.

Bono a Curación (Des. Físico/30 + Mods): 0

Base de Puntos de Golpe (5 + RESx5 + Mods): 15

Niveles de Salud (Tabla 18, pag 105)

Magullado: Base PG x 1 = **15**

Herido: Base PG x 2 = **30**

Grave: Base PG x 3 = **45**

Crítico: Base PG x 4 = **60**

Inconsciente: Base PG x 5 = **75**

Aguante (RESx2 + REF, Tabla 19, Pag. 106): **8+1(10)**

Armadura(pag 115):la que se le asigne, como ejemplo hemos puesto la Tipo I Agency que será la que Robert solicite, una gabardina reforzada con Kevlar y otros polímeros. Al otorgar un +1 al Total de Aguante, lo aplicamos (arriba esta aplicado como un +1).

TERCERA PÁGINA

Sin cambios.

CUARTA PÁGINA

En **Idiomas** ponemos Inglés que es el lenguaje comun. Dado que es australiano, no recibe ningún idioma natal. Si fuera español añadiríamos Español, si fuera alemán añadiríamos Alemán. Al poseer un 50 en Lingüística, Robert conoce algunos idiomas más. Vamos a la **página 37** y elegimos un grupo de lenguas, el latino y elegimos Español como especializado. De momento guardaremos los puntos restantes para comprar otro grupo en un futuro, con lo que ponemos en **Lingüística** un 30, que son los puntos consumidos.

En **Equipo** apuntaremos todo el equipamiento que se nos asigne, así como cualquier cosa que vayamos obteniendo a lo largo de las aventuras.

Las **Evoluciones y la Potencia Absorbida** no se utilizarán hasta un futuro. Ignóralos.

Como colofón, añadimos en **Notas** todo aquello que nos resulte interesante del personaje: manías, costumbres, identidades falsas, detalles de su personalidad, sus objetivos, esos pequeños detalles que conforman un gran personaje. Con esto, Robert está terminado y listo para jugar.

Ya puede responder al Instructor .

- *¡Te estoy hablando, recluta!* - grita el tipo del pelo blanco acercándose con gesto autoritario y amenazador.

Con un gesto de sorpresa, pareces darte cuenta por



primera vez de la presencia del instructor que grita como un descosido.

- *¿Te refieres a mí?* - dices eligiendo un tono cuidadosamente ofensivo.

El puñetazo resultante te arroja a tierra, partiéndote un labio que empieza a sangrar con profusión. El instructor, hecho un basilisco, te señala con el dedo índice mientras una vena en su frente parece a punto de explotar.

- *Te dirigirás a mí como Señor y me hablarás con el debido respeto. ¿Entendido?* - aúlla - *Entendido?*

- *Sí, Señor.*

- *Y ahora tu nombre, recluta.*

- *Robert Garth...* - y añades con retraso deliberado - ... *Señor.*

El instructor chequea algo en su tablet y teclea algo con dificultad. Es obvio que la tecnología no es lo suyo.

- *Bien. Podéis romper filas. Dentro de una hora todos en el patio para la instrucción preliminar: En seis meses os voy a convertir en perfectos Operativos y quien no sea capaz o no se lo tome en serio - te dirige una mirada - meará sangre.*

Los reclutas rompen filas. Un tipo moreno con el pelo recogido en una coleta extiende su mano y te ayuda a incorporate.

- *A eso le llamo empezar con buen pie. Michael O'Really.*

- *Robert Garth* - contestas mientras te felicitas mentalmente. Ya has encontrado al inconformista del grupo.

El primer paso para salir de aquí.



DATOS DEL PERSONAJE

NOMBRE: Robert Garth
SEXO: Masculino
EDAD: 29
ALTURA, PESO: 1.77 / 64
PELO, OJOS: Moreno / Verdes
NACIONALIDAD: Australiano
AFILIACIÓN: Agencia
OCCUPACIÓN: Operativo S1



Jugador _____

CARACTERÍSTICAS

AFINIDAD ELEMENTAL

GUARDIAN

AFÍN

PROHIBIDO



EXPERIENCIA

TOTAL

INVERTIDA

AVVENTURAS COMPLETADAS

VERSIÓN 1.5

HABILIDAD

VALOR BONO TOTAL

FUERZA	ARMAS PESADAS	
	ARROJADIZAS (20)	
	CUERPO A CUERPO (20)	
	PELEA (30)	
	PROEZAS DE FUERZA	
RESISTENCIA	TORTURA	
	DESARROLLO FÍSICO	
	RESISTENCIA FÍSICA (20)	
	VIGOR (20)	
REFLEJOS	ARMAS DE FUEGO (20)	80
	ARROJADIZAS (20)	
	ARTES MARCIALES (30)	
	ATLETISMO (30)	60
	COMBATE ARMADO (20)	
VOLUNTAD	CONDUCIR	40
	CRIMINAL	80
	SIGILO	80 20 100
	DESARROLLO SOBRENATURAL	30
	FRIALDAD (20)	
MENTE	FUERZA DE VOLUNTAD (20)	80
	ARMAS DE FUEGO (20)	
	ARMA SOBRENATURAL	
	CONVENCER (20)	
	DISFRAZ	50
	ENCANTO	70
	INTIMIDAR	
	LIDERAZGO	
	PERCEPCIÓN (20)	50
	REPARACIONES	
	SEGURIDAD	60
	Con. Lingüística	50
	Con Supervivencia	50

CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

ARQUETIPO

ALMA 10/

Akuma Yoma

ACCIONES ACTIVAS	3	TOTAL DE ACCIÓN	7
ACCIONES PASIVAS	3		
INICIATIVA	+5		
PUNTOS DE FATIGA	6		
BÁSICA		FATIGA POR ASALTO	2
CAPACIDAD DE CARGA	25	RECUPERACIÓN DE FATIGA	2
ALTURA		LONGITUD	
SALTO	3	8	
	NORMAL	CARRERA	SPRINT
MOVIMIENTO	2	4	6
FUENTE DE PODER	Poder Akuma (sangre)		



ARMAS**TOTAL DE COMBATE**INICIATIVA DAÑO ATAQUE DEFENSA
[] [] [] []

VERSIÓN 1.5

ARMA	PDA	PDD	POZO	INICIATIVA	TIPO	DAÑO	PARÁMETROS
Arrojadizas	45	45	2/3	+2d+5	B	2L3	He+, Dsp+, At, R, Alcance 40m

PARÁMETROS**ACCIONES ACTIVAS**

3

ACCIONES PASIVAS

3

PARÁMETRO	PR	ACCIÓN	FATIGA	EFFECTO
Desperado+	-	1		+1 al daño por proyectil. +5PDA
Hemorragia+	RES15	1		Provoca Hemorragia+. 1 vez/ataque.
Combo	1			+1L0
Rápido		1		+1d Ini. 1 vez/asalto.
Aturdimiento	RES10	1		Provoca Aturdimiento. 1 vez/ataque.

OPCIONES DE COMBATE

*Silencioso: (1PF) +0L1 en ataques por sorpresa.

*Dispersión: (1PF) +0L1 al Daño. Las recargas cuestan 1 Acción Pasiva. 4 proyectiles por Acción.

POZO DE DADOS

5

ATAQUE DEFENSA TOTAL

2	3	5

ESTILO DE COMBATE

Rápido

Inic. Mejorada +1d Ini. No apila con At.Veloz

2 Parámetros+ He+, Dsp+

Defensa Pasiva PDD/3

Ataque Veloz 1PF:+1D Ini. Si gana +1D

en Ataque, Defensa o +1L0

PRUEBAS DE RESISTENCIA	1	FUE	PROEZAS DE FUERZA	1L1
	2	RES	RESISTENCIA FÍSICA	2L2
	4	REF +2	ATLETISMO	4L2+2
	3	VOL +2	FUERZA DE VOLUNTAD	3L2+2
	3	MEN +1	PERCEPCIÓN	3L2+1

PUNTOS DE GOLPE**BONO A CURACIÓN**

+0

MAGULLADO	15
HERIDO	30
GRAVE	-1D 45
CRÍTICO	-2D 60
INCONSCIENTE	75

AGUANTE

10(8)

10

DEFENSA PASIVA

18

ARMADURA**FÍSICO****BALÍSTICO**

Tipo1 Agency

0p

4p

Estorbo -5 a habs. físicas

FUEGO TIERRA METAL AGUA MADERA

0

0

0

2p

0



TABLAS Y ENTRENAMIENTOS



HISTORIAL Y VENTAJAS

VERSIÓN 1.5

HISTORIAL / VENTAJA	TIRADA	COSTE	EFFECTO
Silencioso	38	-	+20 Sigilo. 1PF: +1L1 en ataques por sorpresa.
Adicción al Tabaco	10	-	PR VOL15 o -1D a todas las acciones. Una vez por hora
Lector Compulsivo	88	-	+5PX por aventura para Conocimientos.
Personalidad Fascinante	-	1	+1D a habilidades de relación. +1PR Influencia.
Entrada Cinematográfica	-	1	Centro de atención narrativo.
Afortunado	-	1	1 vez/partida repetir tirada fallida. Puedes sacrificar la Ventaja para salvar la vida.

EQUIPO

CAPACIDAD DE CARGA
(FUE x25)

25

IDIOMAS

CON. LINGÜÍSTICA

50

Grupo Latino: Francés, italiano, latín, portugués, rumano.
INGLES, ESPAÑOL

POTENCIA

EVOLUCIONES / SHIKIGAMI

NOTAS

Objetivo: encontrar la forma de escapar de la Agencia.

Extrovertido, sibarita, seductor, con clase, procura no dañar inocentes.

No es un Robin Hood, su prioridad es él.

Alias: Ramón Jiménez, Frank White.

Manías: fumador, bebedor ocasional, ir vestido impecable, actuar con clase.

Cita: ¡Brindo por eso!

DEBILIDADES Y TRANSTORNOS

Alimentación (M): PR VOL20 y obtiene la mitad de Poder.

Fuego: Ignora Aguante.



El avión desciende y toma tierra en una localización desconocida. Las ventanillas tintadas no te han permitido seguir el viaje ni orientarte lo más mínimo. Tanto tu como los otros pasajeros, todos ellos reclutas de la misteriosa Agencia os miráis unos a otros, desorientados y sin saber qué hacer durante un par de minutos hasta que se abre la escotilla exterior de la aeronave y un tipo entra. Mide casi 2 metros y va vestido con un uniforme burdeos algo desastrado. Su pelo ya ha encanecido pero no parece tener mucho más de la cuarentena. Os observa con gesto adusto tras sus gafas de sol durante unos momentos.



- Estaba esperando una nueva remesa de reclutas pero ha debido haber un error. Por lo que veo han cargado un contenedor de basura. ¿Vais a quedarnos ahí todo el jodido día? ¿Estáis esperando a la azafata? ¡Todos abajo, copón!

Todos obedecéis a regañadientes al escuchar su bramido. Al llegar a la escotilla, ves lo que parece una instalación militar. Intentas localizar alguna cosa que indique dónde estáis, una bandera o alguna otra pista. El tipo que va detrás de tí te empuja para que sigas caminando. Os indican que os coloquéis en fila, uno al lado del otro. El tipo del pelo blanco avanza frente a la fila, observándoos con una expresión entre desafiante e inquisitivo mientras consulta algún tipo de información en una tablet. Al llegar a tí, como ha hecho con todos los demás, pregunta:

-Tu nombre, recluta.

PASO 1. CONCEPTO Y ARQUETIPO

Lo primero que requiere la creación de un personaje es tener una idea de qué personaje vamos a crear.

Tenemos claro que queremos crear un Esper, así que la decisión estará entre un Psicomental o un Tecnomental. La idea de jugar un chaval con capacidades tecnológicas es muy atractiva y cuadra en el concepto que tenemos en mente: su nombre es Kobalt (los Esper suelen elegir nombres de dioses o gemas y nuestro personaje se ha decantado por un elemento en lugar de una gema); es joven, tiene 14 años; su pelo es blanco y sus ojos violeta; es bajito, 1.45 metros y delgado, unos 37 kilos. Apuntamos todo ello en la ficha, en el apartado **Datos del Personaje**. Dado que va a ser un

Operativo de la Agencia, en Afiliación apuntamos Agencia y en Ocupación Operativo S-1, la clase más baja de operativos sobrenaturales.

Como hemos dicho, Kobalt será un Tecnomental con lo que apuntamos Tecnomental en el apartado Arquetipo de la ficha.

PASO 2. CARACTERÍSTICAS

Es el momento de asignar las Características del Arquetipo que hemos elegido. Para ello, seguiremos las instrucciones de la [página 12](#).

Un personaje Esper **repartirá 13 puntos entre las Características, ignorando el Sello**. Las Físicas (FUE, REF y RES) son obligatoriamente 1 y el resto se emplea para las Mentales y los Poderes Innatos. Como no sabemos cuántos de estos últimos nos interesan, les echamos un vistazo rápido ([página 21](#)). Guardaremos dos puntos, con lo que podemos poner un 3 en VOL y un 4 en MEN.

Las Características de Kobalt serán FUE1, REF1, RES1 lo que lo hace físicamente tan débil como un humano ordinario, aunque ya tenemos en mente la forma de cubrir ese frente. Por otro lado, tiene una VOL4 que le proporcionará una alta Bioenergía y le permitirá activar 4 poderes por asalto. Por último, su MEN4 indica que es un genio con una mente analítica y un carisma innato que quizás desee desarrollar o quizás sea un Esper típico, frío, lógico y calculador. Hemos consumido 11 puntos con lo que reservamos otros 2 para Poderes innatos.

Asignamos los valores elegidos en la ficha, en el apartado **Características**.

Consejo: *Pon al menos un 3 en tus Características mentales pues son absolutamente indispensables para un Esper. Asegúrate de entender para qué vale cada una.*

Si disminuyes la puntuación de VOL, reducirás tus Puntos de Bioenergía y la cantidad de poderes que puedes activar a la vez en el mismo asalto.

Si disminuyes la puntuación de MEN, reducirás tus puntos de habilidades y limitarás el nivel máximo al que podrás activar tus poderes.

Ten en cuenta que una puntuación baja limita mucho tus posibilidades en el campo de habilidades de esa Característica, así que piénsatelo muy bien antes de tomar esa decisión. Un 2 es la Característica media para una criatura sobrenatural y, siendo tus Características físicas tan bajas, deberás suplirla de alguna forma.

PASO 3. APLICANDO EL ARQUETIPO

Ahora nos dirigimos a las descripciones de los **Arquetipos** ([pags. 14-24](#)) para elegir los Poderes innatos, Fuente de Poder y Debilidades.

En la [página 21](#), consultamos el Arquetipo Tecnomental.

Podemos elegir 1 Poder innato más otro por cada punto que reservemos durante el reparto de Características. Como reservamos 2 puntos, podremos adquirir un total de 3 Poderes innatos.



El primero es **Procesador**, un poder muy necesario para un Esper que le permite observar y calcular de forma instintiva el comportamiento de todo aquello que percibe y actuar de forma instantánea con una comprensión de aquellos factores que puede predecir mediante las leyes de la física y las matemáticas. Así podrá tirar 2D en todas las habilidades físicas, sus Características Físicas se considerarán 2 a efectos de cálculo. También le proporcionará el **Mérito Memoria Fotográfica** (ver Página 32).

El segundo será **Proxy**, un poder que permitirá a un Esper acceder a internet o conectarse con máquinas de forma inalámbrica, para observar a través de cámaras o hacer cualquier cosa que pueda hacer un ordenador mentalmente. Además, si escoge el poder Bots, el personaje podrá comunicarse con ellos mentalmente y recibir datos de ellos de la misma forma.

El tercer poder es algo más complicado. Nos gustaría mejorar la cantidad de Bioenergía de Kobalt, pero finalmente nos decantamos por **Empatía Tecnológica**, un poder que proporciona la capacidad de entender cualquier tipo de tecnología y saber hacerla funcionar de forma innata, así como deducir como repararla o estropearla. Por si eso fuera poco, elevar las habilidades tecnológicas costará la mitad y permite mejorar la tecnología normal. Algo irresistible y que pega mucho con la clase de personaje que tenemos en mente.

Su Fuente de Poder es la Bioenergía. Apuntamos en **Fuente de Poder** "Bioenergía".

Los Esper carecen de la posibilidad de escoger Debilidades, así que pasamos a la siguiente parte.

Consejo: *Las capacidades de un Esper dependen en buena parte de las elecciones que se hagan en los Poderes Innatos. Cada uno de los poderes es muy útil en ciertas ocasiones. En este caso hemos decidido renunciar a las mejoras de Bioenergía a cambio de capacidades útiles para la investigación. Ten muy en cuenta qué clase de personaje quieras jugar y valora las opciones que te proporcionan los Poderes Innatos. Si es necesario, siempre puedes reducir las Características Mentales para elegir alguno más.*

PASO 4. HISTORIAL Y VENTAJAS

Lo siguiente de la lista es decidir si queremos o no tirar en la **Tabla de Historial**. Es la única parte de la creación que no controlamos completamente, con lo que sólo debemos hacerlo si creemos que merece la pena el riesgo de obtener defectos extra a cambio de la opción de obtener bonificaciones. En este supuesto, consideramos que sí, que le dará color al personaje y será divertido.

Haremos hasta 3 tiradas en la **Tabla de Historial** (pags. 26-30). Si dos tiradas son negativas, podremos hacer una cuarta. Si las tres son negativas, las repetiremos todas.

Primera tirada: 79. "Heterocromía. Por alguna razón tus ojos son de diferente color. Puede haber ocurrido durante tu entrenamiento sobrenatural. Cuando poseas Desarrollo Sobrenatural 50, adquirirás una ventaja especial, la

capacidad de ver espíritus mediante simple concentración. **1PF:** Posees Visión Espiritual durante una escena". No está nada mal como primera tirada.

Segunda tirada: 86. "Potra. En las situaciones donde la suerte es importante, tienes un 25% más de probabilidades de que te vayan las cosas bien. Además, una vez por partida, puedes repetir una tirada de dados que hayas fallado o reclamar un golpe de suerte en una situación apurada, como caer por una ventana y que un toldo frene tu caída. Una vez utilizada, la suerte se anula hasta la siguiente sesión de juego". Al parecer, Kobalt ha nacido con estrella.

Tercera tirada: 30. "Despistado. No tienes buena memoria y tiendes a olvidarte de los detalles. El DJ puede decidir que te has olvidado de cosas, objetos o citas, solo para hacerte la vida difícil. Una agenda electrónica es una buena opción y tus compañeros deberían tener en cuenta este defecto a la hora de confiar en ti para ponerte a buscar información". Un defecto muy divertido para un Esper con Memoria Fotográfica. No olvida las cosas, pero se despista y las deja pasar. Bueno, siempre nos quedará usar PF para recordar las cosas importantes.

Recapitulando: Kobalt es un individuo, cuanto menos, peculiar. Tiene los ojos de diferente color, uno violeta y otro azul claro. La suerte suele sonreírle, cosa que le viene muy bien porque es un poco cabeza de chorlito, despistándose con facilidad. Apuntamos las tres tiradas de historial en el apartado **Historial y Ventajas** de la ficha.

Tras haber salido con bien del Historial, es el momento de elegir tres puntos de **Ventajas** (pags. 31-33). Esto es fácil.

En primer lugar, nos gustaría que Kobalt sea un personaje imprescindible para el grupo por su faceta de tecnólogo pero también por ser uno de esos personajes que tienen el don de la oportunidad. Por ello, escogemos **Giro de la Trama: (2 puntos)**. Esta ventaja te permite dar un giro a la trama en una sola ocasión por aventura. Este giro puede ser el aparecer en un lugar para ayudar a tus compañeros, reducir a la mitad un daño recibido porque una petaca haya parado el golpe, que se derrumbe el techo de un edificio en llamas y te separe de un oponente o cualquier cosa por el estilo. Los límites son tres: no puedes usarlo para resolver una trama, no puedes usarlo para dañar aunque sea indirectamente a otros personajes jugadores o no jugadores, y jamás puedes repetir el mismo Giro de la Trama. Ante cualquier duda, la palabra del Director de Juego será decisiva.

Por otra parte, el toque de genio despistado de Kobalt nos ofrece una vía muy divertida para diseñar su personalidad. El muchacho debería saber de todo, así que invertimos el punto restante en **Erudito (1 punto)**. *Tuviste acceso a los mejores tutores, a excelentes maestros y a un ambiente cultural óptimo que te hicieron madurar como persona, incrementando tus conocimientos. Recibes 50 puntos extra para incrementar tus habilidades en general y otros 50 a tus conocimientos en particular.*

Apuntamos las tres tiradas de historial en el apartado **Historial y Ventajas** de la ficha.



PASO 5. HABILIDADES

Ha llegado el momento de definir qué cosas sabe hacer Kobalt. Para ello empezaremos por **elección de 6 Habilidades y aplicarles una base de 40 puntos**. Estas Habilidades representan su profesión, aunque en el caso de un Esper Tecnomentat representa aquello para lo que se ha preparado con la intención de contribuir a la sociedad perfecta de Utopía. Dado que será un agente libre en la Agencia, escogemos habilidades interesantes para un agente de campo que a la vez sea un consultor.

Tras echar un vistazo rápido a las Habilidades de Conocimientos listadas en la página 37, decidimos: *Sigilo, Encanto, Con. Ciencia, Con. Criminología, Con. Esper y Con. Tecnología (con el que podremos suplir las habilidades tecnológicas como Reparaciones, Seguridad o Con. Informática y podremos usar cualquier aparato, desde un coche a un ordenador)*.

Ahora podemos repartir 200 puntos más 50 por cada punto de MEN, con lo que Kobalt posee 400 puntos en Habilidades, a los que sumaremos otros 50 para un total de 450 por la ventaja Erudito y otros 50 en Conocimientos. **La Tabla 2 de la página 34 indica los puntos de Habilidades si no queremos tener que calcularlos**. El límite máximo inicial es 80.

Dado que Kobalt posee Procesador, podrá elegir Especializaciones Simples o Dobles por 10 o 30 puntos que le permitirán tirar 1D extra en la habilidad especializada siempre que no pase de 4D. Lo tendremos en cuenta.

Lo primero, como siempre, ser prácticos. Si Kobalt va a ser eficiente, deberá ser hábil en combate. Como un Esper no es muy resistente, lo especializaremos en ataques a distancia, tipo francotirador. **Elevamos Armas de Fuego (MEN) a 80**. Quedan 390 puntos. Ahora pasamos a los conocimientos: subimos **Con. Ciencia, Con. Medicina, Con. Esper y Con. Tecnología a 80**, gastando los 50 puntos de conocimientos que nos da Erudito y un total de 110 puntos más. Quedan 280. Saber relacionarse es bueno, así que **Encanto sube a 80**. Quedan 240. Esconderse es primordial para un francotirador, así que le **ponemos una doble Especialización en Sigilo** (marcando las 2 casillas a la izquierda de la Habilidad y **la elevamos a 80**. Así tiraremos 4D (2D por Procesador + 2D por Especialización doble). Nos quedan 170 puntos. Como no queremos que Kobalt sea un inútil en aquellas ocasiones que requieran un poco de agilidad, **elevamos Atletismo a 70** y le **ponemos una Especialización simple** que nos permitirá tirar 1D más también en las PR de REF. Aún tenemos 120 puntos. Por motivos obvios, aprovechamos para mejorar la **Percepción elevándola a 70**, para poder localizar objetivos a distancia. Quedan 70 puntos nada más. Incrementamos el **Desarrollo Sobrenatural a 40**, el máximo permitido para obtener Puntos de Bioenergía extra y un poder básico por llegar a 30. Quedan 10 puntos que van directos a **Desarrollo Físico** que en el futuro es importante para ganar Puntos de Golpe, el talón de aquiles de los Esper.

Consejo: No te vuelvas loco comprando habilidades de armas. Con una deberías poder defenderte a la perfección. Si quieres poseer más versatilidad, puedes coger una de cuerpo a cuerpo y una a distancia, pero procura centrarte

en una de ellas. Si tu personaje posee poderes tipo rayo o hechicería, necesitarás Arma Sobrenatural para atacar con ellos. Aunque muchas de las reglas estén enfocadas a combate, la mejor batalla es la que se gana sin combatir.

Kobalt sabe hacer muchas cosas y casi todas muy bien. Nos gustaría haber puesto alguna cosilla más, pero ya habrá tiempo para ello. No le hemos puesto Liderazgo y Protocolos porque un buen líder no puede ser un tipo despistado, así que se lo avisamos al resto de jugadores para que lo tengan en cuenta.

Ponemos todos esos totales en la ficha en las habilidades bajo la columna Valor.

Poco a poco, Kobalt va tomando forma.

PASO 6. ESTILO Y TABLAS DE COMBATE

Tras las habilidades, toca definir como combate nuestro personaje. Para ello, debemos elegir un **Estilo de Combate entre los 5 posibles** (pag.93): *Ofensivo, Equilibrio, Defensivo, Rápido y Potente*. Un francotirador efectivo debería causar el máximo daño a sus objetivos así que escogemos el Estilo Potente.

Apuntamos Potente en el apartado **Estilo de Combate** y debajo ponemos todas **las Ventajas de Maestría que éste otorga, listadas en la página 94, Tabla 15.2**. Consideraremos la puntuación de nuestra arma principal, en este caso Armas de Fuego (MEN). Así, las Ventajas son *Daño Mejorado, Parámetro+ (x2), Impacto 1 e Incansable 1*. Elegimos los Parámetros *Apuntar y Preciso* (este último otorgado por el arma, **como puede verse en las tablas de armas de las páginas. 138-140**) y les aplicamos el *Parámetro+*. Después comprobamos lo que hacen (**páginas 95-98**) y lo apuntamos en la ficha en el apartado **Parámetros**.

Apuntar+ proporciona +1D al ataque y +5 a la PDA, además de añadir +1L0 por cada Acción con un máximo de +4L0. **Preciso+** reduce en 20 puntos los malus por apuntar a localizaciones, ignorar armaduras, usar la maniobra Desmembrar o atacar a no matar.

Tras eso, comprobamos la PDA y PDD que nuestro estilo nos otorga (**pag. 93**). Estas puntuaciones son el porcentaje de ataque y defensa del personaje y las apuntamos en el apartado **Armas**, con el nombre del arma en cuestión. Si poseemos más de una Habilidad de arma, apuntamos la PDA y PDD de cada. Kobalt posee PDA 45 y PDD 40. Cuando usemos el Parámetro Apuntar la PDA subirá a 50, una buena puntuación para un personaje recién creado.

Por último, elegiremos un Nivel 1 de las Tablas de Combate (**páginas 115-132**) a nuestra elección. En la creación de personaje ignoraremos las Tablas de Combate Avanzado. En este momento, podemos tener en cuenta si elegiremos la opción que nos proporciona otro nivel de Tabla de Combate que nos será ofrecido en el Paso 8: Entrenamiento. Si es el caso, podemos elegir inmediatamente dicho nivel y ahorrar tiempo más tarde.

Consejo: Elige la Tabla de tu tipo de arma en este punto. Antes o después tendrás que hacerlo, así que ¿por qué esperar? El Nivel 1 te proporcionará Favorito, que aumentará en +0L1 tu daño, o dicho de otra forma, guardarás un dado más.



Elegimos la **Tabla de Armas de Fuego (Precisión)**, tomando el Nivel 1: Favorito que incrementa en +0L1 el daño de nuestros ataques con armas arrojadizas y decidimos elegir inmediatamente el Nivel 2 de la Tabla. Optamos por el último de los Niveles 2, **Tiro de Precisión**, que combina muy bien con ataques a larga distancia. Esto nos proporciona una Maniobra de Combate:

Efecto: (IPF) Anula los efectos de la cobertura del oponente y suma +0L1 al Daño.

Esto implica que gastando 1 Punto de Fatiga, ignoraremos la cobertura del adversario pudiendo dispararle aunque esté rodeado de sus aliados o de los nuestros. No se podrá utilizar muy a menudo, pero resultará muy útil en cualquier combate.

Apuntamos ambas en el apartado **Tablas y Entrenamientos**. Las Maniobras de Combate y Posiciones de Combate las anotamos en **Opciones de Combate**.

PASO 7. PODERES

Llegó la hora de elegir los poderes Esper de Kobalt. Un personaje Esper posee tres clases de poderes: Innatos (que ya hemos elegido), Básicos que son comunes a todos los Esper y Poderes Esper que son los que puede emplear por su Arquetipo, en este caso Tecnomentat.

Un personaje Esper empieza con tantos poderes como su VOL. En cuanto a los Poderes Básicos, es posible adquirir uno por cada 30 puntos en Desarrollo Sobrenatural. Dado que Kobalt posee 40 en dicha habilidad elegimos como Poder Básico el siguiente:

Trance: Un Esper puede entrar en un Trance de Meditación mediante una tirada de Conocimiento Esper. Esta capacidad es necesaria para ciertos poderes básicos o para recuperar PB mediante la meditación. El trance dura un minuto durante el cual el Esper estará desconectado de la realidad e indefenso.

Pasando a los Poderes Esper, elegimos cuatro: **Acceso**, que permitirá a Kobalt acceder a un pequeño almacén de equipo y armas; **Amplificador Bioenergético**, que reducirá el coste total de los poderes que use; **Nanocirujanos**, que le permitirá atender sus heridas y las de sus aliados y, por último, **Tecnoarmamento E.G.O.** que le permitirá sacar de un cristal un enorme rifle capaz de multitud de proezas según la configuración que elija en cada ocasión, eligiendo como Elemento, Metal, rayos eléctricos.

Podemos especializar uno de ellos, así que elegimos un segundo Elemento, Madera, rayos ultravioleta para el Tecnoarmamento E.G.O.

Una vez hemos terminado de elegir, los apuntaremos todos y cada uno de ellos en el apartado de **Poderes** de la ficha de personaje.

PASO 8. ENTRENAMIENTO

Este punto debe hacerse en grupo. Por cada personaje del

mismo, el grupo recibe 100 puntos para mejorar habilidades hasta un límite de 50. Además, se puede elegir una de las siguientes bonificaciones:

+20 al Valor de una Habilidad de Armas (sin poder superar 80).

+20 al Valor de Desarrollo Físico (pudiendo superar la base de RESx10).

- Un Nivel de una Tabla de Combate o de Ocultismo, pudiendo elevarse la previa a Nivel 2 o elegir un nuevo Nivel 1.

En este caso elegimos la Tabla, que ya la escogimos previamente, aunque nos quedamos tentados de elegir +20 a Desarrollo Físico que nos proporcionaría PG extra.

Hablando con los demás jugadores, nos ponemos de acuerdo en que Kobalt debería mejorar las siguientes habilidades: Convencer 50, Vigor 40, Conducir 50.

PASO 9. RETOQUES FINALES

En este último paso rellenamos los espacios vacíos en la ficha, usando las fórmulas que encontraremos a lo largo de los Capítulos 2 y 3, que para más comodidad repetimos aquí.

PRIMERA PÁGINA

Primero, **Características Secundarias (Capítulo 2, pag 87 en adelante)** recordando que Procesador hace que las Características Físicas cuenten como 2 excepto en PG, PF, Salto y Carga:

Total de Acción (REF+MEN): 6

Acciones Activas (Tabla 10): 3

Acciones Pasivas (MEN): 4

Iniciativa (REF + MEN/2): 4

Puntos de Fatiga (FUE+RES+VOL+ Vigor/30): 7

Fatiga por Asalto (media entre RES+VOL): 2

Salto (Tabla 12:FUE+REF): Altura 1, Longitud 2.

Movimiento (Tabla 11): 2/4/6.

Fuente de Poder (VOLx10 + MENx5 + VOLxDes. Sobren/10): 76

SEGUNDA PÁGINA

En las **Pruebas de Resistencia**, ponemos en la primera casilla la puntuación de la Característica listada y en la segunda un +1 por cada 30 puntos en la Habilidad indicada. La tercera casilla se emplea para anotar otros bonos, por lo que ahora es irrelevante.

Pozo de Dados (1 + Característica + Habilidad/100 + Mods):
 $1 + 4(\text{REF4}) + 0 (80/100) = 5$

Armas (pags 138-140): Aplicamos +1d a Ini y 1d de Iniciativa Mejorada para +2d+5. El Daño es 0L1, al que sumamos +1L0 por FUE (por ser un arma arrojadiza), +1L1 por Giro de Muñeca y +0L1 por Favorito para un total de 2L3. En Parámetros ponemos Desperado+, Hemorragia+, Rápido y Alcance 40m (REFx10).

Inmediatamente apuntamos en **Parámetros** aquellos que vayamos a usar en un futuro, en este caso Desperado, Hemorragia, Combo y Rápido. Hay más, pero de momento es mejor ir poco a poco.





Acciones Activas: las que se poseen más los bonos que apliquen en combate, en este caso un total de 3.

Bono a Curación (Des. Físico/30 + Mods): 0

Base de Puntos de Golpe (5 + RESx5 + Mods): 10

Niveles de Salud (Tabla 18, pag 105)

Magullado: Base PG x 1 = **10**

Herido: Base PG x 2 = **20**

Grave: Base PG x 3 = **30**

Crítico: Base PG x 4 = **40**

Inconsciente: Base PG x 5 = **50**

Aguante (RESx2 + MEN, Tabla 19, Pag. 106): **6+1(10)**

Armadura(pag 115):la que se le asigne, como ejemplo hemos puesto la Tipo I Agency que será la que Kobalt solicite, una gabardina reforzada con Kevlar y otros polímeros. Al otorgar un +1 al Total de Aguante, lo aplicamos (arriba esta aplicado como un +1).

TERCERA PÁGINA

Sin cambios.

CUARTA PÁGINA

En **Idiomas** ponemos Inglés que es el lenguaje comun. En Utopía se le inculcaron nociones acerca de Alemania para su tapadera entre los humanos, por lo que recibe Alemán como idioma natal.

En **Equipo** apuntaremos todo el equipamiento que se nos asigne, así como cualquier cosa que vayamos obteniendo a lo largo de las aventuras.

Las **Evoluciones y la Potencia Absorbida** no se utilizarán hasta un futuro. Ignóralos.

Como colofón, añadimos en **Notas** todo aquello que nos resulte interesante del personaje: manías, costumbres, identidades falsas, detalles de su personalidad, sus objetivos, esos pequeños detalles que conforman un gran personaje. Con esto, Kobalt está terminado y listo para jugar.

Ya puede responder al Instructor .

- *¡Te estoy hablando, recluta!* - grita el tipo del pelo blanco acercándose con gesto autoritario y amenazador.

Con un gesto de sorpresa, pareces darte cuenta por primera vez de la presencia del instructor que grita como un descosido.

- *Oh, disculpe Señor. Estaba admirando el paisaje* - dices con tu mejor sonrisa y en un tono totalmente inocente.

El instructor sonríe también durante un momento para posarse a gritar, hecho un basilisco, mientras te señala con el dedo índice y una vena en su frente parece a punto de explotar.

- *Te dirigirás a mí como Señor y me hablarás con el debido respeto. ¿Entendido, niñato?* - aúlla - *¿Entendido?*

- *Jawohl, Señor.*

- *Y habla en cristiano. ¿Tengo cara de nazi?*

- *No, herr instruktur. De hecho, creeo que es algo de muy*



mal gusto categorizar a todos los habitantes de Deuch... de Alemania como nazis. Actualmente esa ideología está proscripta de todo nuestro territorio nacional y...

- ¡SILENCIOOO! - ruge el instructor mientras el resto de los reclutas intentan disimular las sonrisas que afloran a sus labios - Y ahora tu nombre, recluta.

- Kobalt, herr instruktur. Es un placer y un honor aprender a sus orrdenes en esta magnífica aunque arcaica instalación.

El instructor chequea algo en su tablet y teclea algo con dificultad. Es obvio que la tecnología no es lo suyo.

- Necesita ayuda herr... - dices, interrumpiendo la frase ante la mirada asesina de tu interlocutor.

- Bien. Podéis romper filas. Dentro de una hora todos en el patio para la instrucción preliminar. En seis meses os voy a convertir en perfectos Operativos y quien no sea capaz o no se lo tome en serio - te dirige una mirada - meará sangre.

Los reclutas rompen filas. Una chica morena se te acerca camino al edificio principal.

- Hola, me llamo Mitsu. También soy nueva. ¿No eres muy joven para estar en un sitio como este?

- Kobalt, soy un Esper y estoy aquí como apoyo por parte de... oh, ¿tienes los ojos rasgados? ¿Eres asiática? - contestas mientras observas maravillado su rostro.

- Japonesa.

- ¡Wunderbar! Me encanta el anime. Estoy viendo una serie... ¿como se llamaba? Salían nazis y demonios y....

Y así comienza tu primer día en la Granja.

DATOS DEL PERSONAJE

NOMBRE: Kobalt
 SEXO: Masculino
 EDAD: 14
 ALTURA, PESO: 1.45 / 37
 PELO, OJOS: Blanco / Violeta
 NACIONALIDAD: Utopía
 AFILIACIÓN: Agencia
 Ocupación: Operativo S1



Jugador _____

CARACTERÍSTICAS

AFINIDAD ELEMENTAL

GUARDIAN

AFÍN

PROHIBIDO



EXPERIENCIA

TOTAL

INVERTIDA

AVVENTURAS COMPLETADAS

CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

ARQUETIPO

ALMA 10 /

Tecnomentat

ACCIONES ACTIVAS

3

TOTAL DE ACCIÓN

6

ACCIONES PASIVAS

4

INICIATIVA

+4

PUNTOS DE FATIGA

7

BÁSICA

FATIGA POR ASALTO

2

CAPACIDAD DE CARGA

25

RECUPERACIÓN DE FATIGA

2

ALTURA

LONGITUD

SALTO

1

2

NORMAL

CARRERA

SPRINT

MOVIMIENTO

2

4

6

FUENTE DE PODER

Bioenergía

EL SEXTO
AMANECER



VERSIÓN 1.5

HABILIDAD VALOR BONO TOTAL

		ARMAS PESADAS	
		ARROJADIZAS (20)	
		CUERPO A CUERPO (20)	
		PELEA (30)	
		PROEZAS DE FUERZA	
		TORTURA	
		DESARROLLO FÍSICO	10
		RESISTENCIA FÍSICA (20)	
		VIGOR (20)	40
		ARMAS DE FUEGO (20)	
		ARROJADIZAS (20)	
		ARTES MARCIALES (30)	
	X	ATLETISMO (30)	70
		COMBATE ARMADO (20)	
		CONDUCIR	50
		CRIMINAL	
	XX	SIGILO	80
		DESARROLLO SOBRENATURAL	40
		FRIALDAD (20)	
		FUERZA DE VOLUNTAD (20)	
		ARMAS DE FUEGO (20)	80
		ARMA SOBRENATURAL	
		CONVENCER (20)	50
		DISFRAZ	
		ENCANTO	80
		INTIMIDAR	
		LIDERAZGO	
		PERCEPCIÓN (20)	70
		REPARACIONES	
		SEGURIDAD	
		Con. Ciencia	80
		Con. Esper	80
		Con. Medicina	80
		Con. Tecnología	80



INICIATIVA	DAÑO	ATTAQUE	DEFENSA
------------	------	---------	---------

VERSIÓN 1.5

ARMA	PDA	PDD	POZO	INICIATIVA	TIPO	DAÑO	PARÁMETROS
Pistola Pesada	45	40	3/2	+7	B	3L3	He, Pr+, R. Alcance 80m. Cad 3
Rifle Prec.	45	40	3/2	+4	B	5L3	He, Pr+, De, Alcance 830m. Cad 1
Tecnoarm.EGO	45	40	3/2	+4	B	4L4	variable

PARÁMETROS

ACCIONES ACTIVAS

3

ACCIONES PASIVAS

4

PARÁMETRO	PR	ACCIÓN	FATIGA	EFECHO
Apuntar+		1		+1D Ataque y +5PDA. +1L0 por Acción, max +4L0
Preciso+		1		Elimina 20p de malus.
Hemorragia	RES10	1		Provoca Hemorragia. 1 vez/ataque.
Desmembrar	RES10	1		No matar: -10. Miembro o Armadura: -20. Cabeza(+0L1): -50.
Rápido		1		+1d Ini

OPCIONES DE COMBATE

*Tiro de Precisión: (1PF) Anula los efectos de la cobertura y suma +0L1 al Daño.

POZO DE DADOS

5

ATAQUE	DEFENSA	TOTAL
3	2	5

ESTILO DE COMBATE

Potente

PRUEBAS DE RESISTENCIA	2	FUE	PROEZAS DE FUERZA	2L2
	2	RES	RESISTENCIA FÍSICA	2L2
	3	REF	+2 ATLETISMO	3L2+2
	4	VOL	FUERZA DE VOLUNTAD	4L2
	4	MEN	+2 PERCEPCIÓN	4L2+2

PUNTOS DE GOLPE

BONO A CURACIÓN

+0

MAGULLADO	10
HERIDO	20
GRAVE	-1D 30
CRÍTICO	-2D 40
INCONSCIENTE	50

AGUANTE

10

DEFENSA PASIVA

0

ARMADURA

0p

FÍSICO

4p

BALÍSTICO

Tipo 1 Agency

Estorbo -5 a habs. físicas

FUEGO	TIERRA	METAL	AGUA	MADERA
-------	--------	-------	------	--------

0	0	0	2p	0
---	---	---	----	---



TABLAS Y ENTRENAMIENTOS

TABLAS

ENTRENAMIENTOS

**ESTRATEGIA / VENTAJA****TIRADA** **COSTE** **EFFECTO**

Memoria Fotográfica

1PF: Recuerda cualquier cosa que haya visto u oido.

Terocromia

79

1PF/escena: ve espíritus. Des.Sob.50 gana Visión Espiritual.

Ra

86

75/25 en probabilidades de azar. 1/partida reclamar golpe de suerte o repetir tirada.

Despistado

30

El DJ decide cuando olvida cosas.

Poder de la Trama

2

Permite influir en la trama una vez por aventura.

Auditivo

-

1 +50 puntos para Habilidades y +50 para Conocimientos.

QUIPO**CAPACIDAD DE CARGA**
(FUE x25)

25

IDIOMAS**CON. LINGÜÍSTICA**

INGLES, ALEMÁN

POTENCIA**EVOLUCIONES / SHIKIGAMI****NOTAS****DEBILIDADES Y TRANSTORNOS**

Objetivo: explorar el nuevo mundo fuera de Utopia.

Extrovertido, despistado, adorable, risueño, siempre fascinado por todo, habla con cierto acento alemán.

Alias: Julius Glücklich.

Manías: chatear con su panel, preguntar por todo, comer caramelos (especialmente piruletas y olvidarlas en cualquier sitio).

Cita: Oh, no te preocupes, no me olvidaré.



El avión desciende y toma tierra en una localización desconocida. Las ventanillas tintadas no te han permitido seguir el viaje ni orientarte lo más mínimo. Tanto tu como los otros pasajeros, todos ellos reclutas de la misteriosa Agencia os miráis unos a otros, desorientados y sin saber qué hacer durante un par de minutos hasta que se abre la escotilla exterior de la aeronave y un tipo entra. Mide casi 2 metros y va vestido con un uniforme burdeos algo desastrado. Su pelo ya ha encanecido pero no parece tener mucho más de la cuarentena. Os observa con gesto adusto tras sus gafas de sol durante unos momentos.



- *Estaba esperando una nueva remesa de reclutas pero ha debido haber un error. Por lo que veo han cargado un contenedor de basura. ¿Váis a quedarnos ahí todo el jodido día? ¿Estáis esperando a la azafata? ¡Todos abajo, copón!*

Todos obedecéis a regañadientes al escuchar su bramido. Al llegar a la escotilla, ves lo que parece una instalación militar. Intentas localizar alguna cosa que indique dónde estáis, una bandera o alguna otra pista. El tipo que va detrás de tí te empuja para que sigas caminando. Os indican que os coloquéis en fila, uno al lado del otro. El tipo del pelo blanco avanza frente a la fila, observándos con una expresión entre desafiante e inquisitivo mientras consulta algún tipo de información en una tablet. Al llegar a tí, como ha hecho con todos los demás, pregunta:

-*Tu nombre, recluta.*

PASO 1. CONCEPTO Y ARQUETIPO

Lo primero que requiere la creación de un personaje es tener una idea de qué personaje vamos a crear.

Tenemos claro que queremos crear un Onmyoji, así que hay que decidir dos cosas, cual será su Elemento Guardián y si va a ser un guerrero o un hechicero. Tras echar un vistazo a los Ofuda y a los hechizos de Kidou, nos decantamos por un Onmyoji adepto en los caminos de la magia.

Su nombre será Ginsei Sakura. Es una chica de 19 años; su pelo y sus ojos son violeta; su estatura es de 1.59 metros y su peso 50 kilos. Apuntamos todo ello en la ficha, en el apartado **Datos del Personaje**. Dado que va a ser un Operativo de la Agencia, en Afiliación apuntamos Agencia y

en Ocupación Operativo S-1, la clase más baja de operativos sobrenaturales.

Como hemos dicho, Sakura será una Omyoji y el Kami que más nos cuadra con la idea que tenemos en mente es Inari, el Kami de Madera, con lo que apuntamos Onmyoji Innari en el apartado Arquetipo de la ficha.

PASO 2. CARACTERÍSTICAS

Es el momento de asignar las Características del Arquetipo que hemos elegido. Para ello, seguiremos las instrucciones de la [página 12](#).

Un personaje Onmyoji **empezará con un 2 en todas sus Características y un 1 en Sello, pudiendo repartir otros 3 puntos entre las Características Mentales (MEN y VOL) y su Sello**. Así pues, las Físicas (FUE, REF y RES) son obligatoriamente 2 y repartimos los puntos restantes. El Sello puede ser mejorado posteriormente con Defectos, pero si queremos tener la puntuación más alta inicial, 4, tendremos que invertir al menos uno de los puntos en Sello. Dado que vamos a usar magia, entendemos que el Sello no es tan importante, así que ponemos un 4 en MEN y un 3 en VOL. Ahora **acudimos a la página 22 y aplicamos el bono del Elemento Guardián, Inari**, que es un +1 a MEN, elevándola a 5.

Inmediatamente después, nos **vamos a la página 70** y tiramos los Defectos del Sello. Es posible hacer 2 tiradas y cada una eleva el Sello en +1, así que haremos ambas. Resultados 4 y 7: **Sello ligado a Voluntad**, que obliga a hacer una PR VOL10 para usar el Sello en una escena y **Sello Extenuante** que obliga a hacer una PR RES10/15 según se haya usado 2 o más asaltos en una escena, o perder 1PF. Los anotamos en la parte de la ficha dedicada a las Debilidades y con esto subimos el Sello en +2, de 1 a 3.

Ahora **debemos decidir si el personaje será Usuario de Kidou** y, como dijimos antes, lo será, así que lo anotamos en el apartado de Historial y Ventajas y reducimos el Sello en -1, dejándolo en un 2. Si no lo fuera, la puntuación de Sello permanecería como estaba.

Por último, pasamos a la **página 71 y elegimos los Beneficios del Vínculo**. Tenemos Sello 2 por lo que podemos elegir bonificaciones que sumen 2 puntos. Un punto en una Característica Física sería tentador pero queremos que Sakura se defienda empleando magia, así que **elegimos un +2 a Potencia de Hechizo de Madera y un +1 al Total de Acción**. Apuntamos ambas cosas en Evoluciones/Shikigami.

Las Características de Sakura serán FUE2, REF2 y RES2, lo que representa la perfección humana en los atributos físicos, VOL3 que le proporcionará un buena cantidad de Poder Kí y MEN5, representando una buena educación, gran inteligencia, buenas dotes perceptivas y una personalidad con un gran potencial. El Sello es 2.

Asignamos los valores elegidos en la ficha, en el apartado **Características**.

Consejo: *Dependiendo del tipo de Onmyoji que vayas a usar, estudia la elección de las Características. Un hechicero requerirá mejores mentales y un guerrero, mejores físicas. En éste último caso, la forma de conseguirlo es mediante*

los Beneficios del Vínculo, así que sería deseable poseer un Sello elevado para poder mejorarlas. La MEN es muy útil para arrojar los Ofuda, aunque no es indispensable. La VOL es importante también porque la mayor parte de los puntos de Ki que usas para tus poderes dependen de ella..

Ten en cuenta que una puntuación baja limita mucho tus posibilidades en el campo de habilidades de esa Característica, así que piénsatelo muy bien antes de tomar esa decisión.

PASO 3. APPLICANDO EL ARQUETIPO

Ahora nos dirigimos a las descripciones de los *Arquetipos* (pags. 14-24) para elegir los Poderes innatos, Fuente de Poder y Debilidades.

En la **página 22**, consultamos el Arquetipo Onmyoji.

Al contrario que otros arquetipos, los Onmyoji no tienen poderes innatos que elegir, más allá de la elección del Guardián, cosa que ya hicimos: Inari.

Su Fuente de Poder es el Kí. Apuntamos en *Fuente de Poder* "Kí".

La Debilidad de los Onmyoji es obvia, su Shikigami. Si no tienen acceso a él o lo pierden, pierden su Sello y los Beneficios del Vínculo.

PASO 4. HISTORIAL Y VENTAJAS

Lo siguiente de la lista es decidir si queremos o no tirar en la *Tabla de Historial*. Es la única parte de la creación que no controlamos completamente, con lo que sólo debemos hacerlo si creemos que merece la pena el riesgo de obtener defectos extra a cambio de la opción de obtener bonificaciones. En este supuesto, consideramos que sí, que le dará color al personaje y será divertido.

Haremos hasta 3 tiradas en la *Tabla de Historial* (pags. 26-30). Si dos tiradas son negativas, podremos hacer una cuarta. Si las tres son negativas, las repetiremos todas.

Primera tirada: 44. "Sueño Ligero. Duermes con un ojo abierto y efectúas las tiradas de Percepción sin penalizaciones, despertándote listo para la acción". Buena tirada inicial, a ver si sigue la racha.

Segunda tirada: 76. "Buena Vista. Tienes muy buena visión y eres plenamente consciente de los movimientos a tu alrededor. Esta capacidad de enfocar tu atención te proporciona una bonificación de +20 a Percepción visual. 1PF: Éxito automático en una tirada". Dos tiradas, dos buenas. Casi que no tiramos más, que por probabilidades la siguiente será mala.

Recapitulando: Sakura posee unos sentidos muy agudos y su mente nunca descansa, poniendo atención a sus alrededores incluso mientras duerme. Apuntamos las tres tiradas de historial en el apartado *Historial y Ventajas* de la ficha.

Tras haber salido con bien del Historial, es el momento de elegir tres puntos de *Ventajas* (pags. 31-33). Esto es fácil.

Como queremos que Sakura sea una hechicera prodigiosa. Como somos conscientes de que la magia es algo muy caro de desarrollar, invertimos dos puntos en *Acólito (1/2 puntos)*. Requisito: *Usuario de Kidou*. Tienes acceso a un tutor que te facilita el desarrollo, aprendizaje y comprensión de tus habilidades arcanas. Tras cada aventura, todos tus *Conocimientos Kidou/Madou, Conocimiento Ocultismo y Desarrollo Sobrenatural* aumentan en +1/+2. Así, a medio plazo podemos llegar a ahorrarnos 12PX por partida que podrán invertirse en hechizos.

Por otra parte, queremos potenciar aún más su capacidad hechicera, así que invertimos el punto restante en *Dotado Para la Magia. (1/2/3 puntos)*. Requisito: *Usuario de Kidou*. Posees una excepcional capacidad para canalizar las fuerzas sobrenaturales del Kidou. Por cada nivel de ventaja, recibes un +2 en todas tus *Potencias de Hechizo* y +1 a las PR RES solo a efectos de Concentración.

Apuntamos las dos ventajas en el apartado *Historial y Ventajas* de la ficha.

PASO 5. HABILIDADES

Ha llegado el momento de definir qué cosas sabe hacer Sakura. Para ello empezaremos por *elegir 6 Habilidades y aplicarles una base de 40 puntos*. Estas Habilidades representan su profesión, aunque en el caso de un Onmyoji representan su entrenamiento a la hora de localizar, cazar y destruir demonios. Dado que será un agente libre en la Agencia, escogemos habilidades interesantes para un agente de campo. Tras echar un vistazo rápido a las Habilidades de Conocimientos listadas en la página 37, pensamos que dada la puntuación en MEN de Sakura, podría ser una buena jefe de célula y decidimos las siguientes Habilidades: *Arma Sobrenatural, Con. Onmyoji, Con. Inari, Encanto, Liderazgo y Con. Protocolos*.

Ahora podemos repartir 200 puntos más 50 por cada punto de MEN, con lo que Sakura posee 450 puntos en Habilidades. *La Tabla 2 de la página 34 indica los puntos de Habilidades si no queremos tener que calcularlos*. El límite máximo inicial es 80.

Lo primero, como siempre, ser prácticos. Dado que hemos decidido que la hechicería será la base del personaje, *elevamos inmediatamente a 80 tanto Con. Onmyoji, como Con. Inari y Arma Sobrenatural, que sirve para atacar con magia*. Un personaje no puede aprender más Conocimientos de Kami inicialmente que su Guardián, con lo que tendremos que esperar a obtener Puntos de Experiencia durante las aventuras. Nos quedan 330 puntos. También requeriremos la mayor cantidad de Poder Kí posible, así que *ponemos un 30 en Desarrollo Sobrenatural*. Quedan 300 puntos. Para ser un buen líder, requeriremos tanto la capacidad de mandar a las tropas como de entender las órdenes. *Elevamos a 80 Liderazgo y Con. Protocolos*. Nos quedan 220. Las habilidades sociales son importantes si vas a llevar la voz cantante, cosa que ocurrirá a menudo siendo la líder. *Subimos Encanto y Convencer a 60*. Nos quedan 160 puntos. *Percepción es buena para tener controlado el entorno, así que la subimos a 80*. Quedan 100 puntos que se van directos a *Atletismo 70, Fuerza de Voluntad 60 y Desarrollo Físico 20*. Todo listo.



Consejo: No te vuelvas loco comprando habilidades de armas. Con una deberías poder defenderte a la perfección. Si quieres poseer más versatilidad, puedes coger una de cuerpo a cuerpo y una a distancia, pero procura centrarte en una de ellas. Si tu personaje posee poderes tipo rayo o hechicería, necesitarás Arma Sobrenatural para atacar con ellos. Aunque muchas de las reglas estén enfocadas a combate, la mejor batalla es la que se gana sin combatir.

Sakura es una experta en los campos de la relación, liderazgo y hechicería. Nos gustaría haber puesto alguna cosilla más, pero ya habrá tiempo para ello.

Ponemos todos esos totales en la ficha en las habilidades bajo la columna Valor.

Poco a poco, Sakura va tomando forma.

PASO 6. ESTILO Y TABLAS DE COMBATE

Tras las habilidades, toca definir como combate nuestro personaje. Para ello, debemos elegir un *Estilo de Combate entre los 5 posibles* (pag.93): *Ofensivo, Equilibrio, Defensivo, Rápido y Potente*. Una hechicera que además es una líder pragmática debería centrarse en mantenerse en pie durante los enfrentamientos para poder guiar a sus hombres, por lo que nos decantamos por *Defensivo*.

Apuntamos Defensivo en el apartado *Estilo de Combate* y debajo ponemos todas las *Ventajas de Maestría que éste otorga, listadas en la página 94, Tabla 15.2*. Consideraremos la puntuación de nuestra arma principal, en este caso Armas de Fuego (MEN). Así, las Ventajas son *Defensa Mejorada, Parámetro+ (x2), Defensa Pasiva, Evasión 1 e Incansable 1*. De momento, elegimos el Parámetro *Sobrecarga* y le aplicamos el *Parámetro+*, dejando el otro sin utilizar. Después comprobamos lo que hace (**páginas 95-98**) y lo apuntamos en la ficha en el apartado *Parámetros*.

Sobrecarga+ proporciona +1L0 por cada 20 puntos de PH (Potencia de Hechizo) o fracción y añade +1 a las PR que causen los hechizos.

Tras eso, comprobamos la PDA y PDD que nuestro estilo nos otorga (**pag. 93**). Estas puntuaciones son el porcentaje de ataque y defensa del personaje y las apuntamos en el apartado *Armas*, con el nombre del arma en cuestión. Si poseemos más de una Habilidad de arma, apuntamos la PDA y PDD de cada. Sakura posee PDA 40 y PDD 50. Una buena puntuación para un personaje recién creado.

Por último, elegiremos un Nivel 1 de las Tablas de Combate (**páginas 115-132**) a nuestra elección. En la creación de personaje ignoraremos las Tablas de Combate Avanzado. En este momento, podemos tener en cuenta si elegiremos la opción que nos proporciona otro nivel de Tabla de Combate que nos será ofertado en el Paso 8: Entrenamiento. Si es el caso, podemos elegir inmediatamente dicho nivel y ahorrar tiempo más tarde.

Consejo: Elige la Tabla de tu tipo de arma en este punto. Antes o después tendrás que hacerlo, así que ¿por qué esperar? El Nivel 1 te proporcionará Favorito,

que aumentará en +0L1 tu daño, o dicho de otra forma, guardarás un dado más.

Elegimos la *Tabla de Arma Sobrenatural (Hechizos)*, tomando el Nivel 1: Favorito y ligándolo a la clase de hechizos Onmyoji que incrementará en +0L1 el daño de esa clase de hechizos y +2 a las PR que causen. Al consultar antes *Usuario de Kidou en la página 150*, descubrimos que nos proporciona un Nivel 1 de una *Tabla de Ocultismo*, así que nos vamos a la página 152 para elegirlo. Nos decantamos por la Tabla de Especialización Arcana y apuntamos su Nivel 1, Multiconjuro que nos proporciona una posición de combate.

Efecto: (Posición de Combate) El personaje puede usar sus Acciones Pasivas para aumentar los objetivos afectados por hechizos Multiobjetivo.

Apuntamos ambas en el apartado *Tablas y Entrenamientos*. Las Maniobras de Combate y Posiciones de Combate las anotamos en *Opciones de Combate*. Los bonos a la magia los ponemos en la ficha de Magia.

PASO 7. PODERES

Llegó la hora de elegir los poderes Sakura. Un personaje Esper posee tres clases de poderes: Poderes Ki, Transformación Espiritual y Ofuda.

Un personaje Onmyoji empieza con dos Ofuda Mayores y uno Afin/Menor si es un Guerrero Kannushi o con un Ofuda Mayor y uno Afin/Menor si es Usuario de Kidou, como es el caso. En cuanto a los Poderes Ki, es posible adquirir uno por cada 30 puntos en Desarrollo Sobrenatural. Dado que Sakura posee 30 en dicha habilidad elegimos como Poder Ki el siguiente:

Transferencia de Ki: Tocando con los dedos índice y corazón la frente de otro ser vivo, un Onmyoji puede transferirle parte de su esencia vital, ya sea para alimentar sus poderes o para salvar a un humano cuya energía espiritual haya sido drenada. Se pueden insuflar tantos puntos de Ki por asalto como la VOL del Onmyoji.

La *Transformación Espiritual* es un último recurso que poseen los Onmyoji en combate que proporciona +1D al Pozo, dura una escena y cuesta 5PF que se consumen al final de la escena. La que elegimos es:

Espíritu de Combate: Proporciona un incremento natural de +1 Acción, así como un +10 a PDA y PDD, +1L0 al Daño y una Regeneración automática de Sello PG por asalto.

Pasando a los Ofuda, elegimos uno Mayor y uno Afin o Menor. El Mayor lo elegimos entre los que pone Elemento: Madera y el otro entre los que pone Elemento Afin: Madera si lo queremos Afin o que no ponga Madera en el Elemento Prohibido (hay una lista completa por *Kami Guardián en la página 22, Arquetipo*). Tras echar una ojeada los elegidos son *Restablecimiento y Exorcismo (Afin)*.

Dado que los Ofuda no pueden especializarse, ignoramos ese paso. Una vez hemos terminado de elegir, los apuntaremos todos y cada uno de ellos en el apartado de *Poderes* de la ficha de personaje.

Consejo: Los Ofuda son unas herramientas muy buenas para el grupo. Muchos de ellos limitan las opciones de los demonios, provocándoles penalizaciones. Otros proporcionan bonificaciones al personaje o sus aliados. Escógelos con cuidado. La Transformación Espiritual convierte momentáneamente al Onmyoji en una auténtica bestia parda, pero raramente podrá usarlo más de una vez en una partida debido a su alto coste en PF. Procura no desaprovecharla.

PASO 7.1 MAGIA KIDOU

Los personajes que poseen magia Kidou deberán adquirir los hechizos iniciales. Si el personaje no es Usuario de Kidou, no poseerá hechizos iniciales.

Si el personaje, es Usuario de Kidou, como lo es Sakura, debemos tener en cuenta la puntuación en Conocimiento Ocultismo (o en el caso de un Onmyoji, Conocimiento Onmyodo) y en el Conocimiento del Kami Guardián, en este caso Inari. La mitad de dichos conocimientos es el nivel máximo de Maestría de los hechizos que podremos adquirir. En cuanto a la cantidad de hechizos iniciales, podremos adquirir tantos como queramos, siempre que el total de sus Maestrías sumadas no superen la puntuación del Conocimiento en cuestión.

Los personajes que no son Onmyoji, consideran su Kami Guardián aquel que rige el primer Elemento que escogen como hechiceros.

Empezamos por los Hechizos Comunes. Dado que tenemos Con. Onmyodo 80, tenemos 80 niveles de Maestría con un máximo de 40. Elegimos los hechizos *Percepción Elemental (Común 30)*, *Sello Vital Menor (Común 25)*, *Escudo Elemental (Común 10)*, *Visión Elemental (Común 6)*, *Bendición Elemental (Común 5)* y *Repulsión Elemental (Común 1)*. Total 77 niveles de Maestría. Los tres restantes se pierden.

Pasamos a los Hechizos de Madera (Inari). Dado que tenemos Con. Inari 80, tenemos 80 niveles de Maestría con un máximo de 40. Elegimos los hechizos *Pétalos de Viento y Trueno (Inari 30)*, *Repulsión Vital (Inari 20)*, *Mente de Zorro (Inari 15)*, *Shirobi (Inari 10)*, *Salvoconducto (Inari 5)*. Total 80 niveles de Maestría.

Por cada 50 puntos en Conocimiento de un Kami, podremos elegir un Hechizo Compartido. Por lo tanto, elegimos *Transfusión Elemental*.

Ahora calculamos las Potencias de Hechizo. *En la página 155* nos indica las fórmulas:

Si el personaje es Usuario de Kidou, su Potencia de Hechizo será igual a Conocimiento del Kami/10 más Modificadores.

Si el personaje no es Usuario de Kidou, su Potencia de Hechizo será igual a Conocimiento del Kami/20 más Modificadores.

Como Sakura es Usuaria de Kidou, aplicamos Con. Inari/10 (80/10 = 8). La ventaja *Dotado para la Magia* proporciona un +2 a las PH y el Shikigami otro +2 a Madera, así que las aplicamos. La PH Inari será 12. Cuando use Hechizos Onmyoji, aplicaremos otro +2 a la Potencia de Hechizo y +2 a las PR que cause por Favorito.

De momento, ésta será a PH que emplearemos tanto para los Hechizos Comunes como los de Madera. Más adelante, cuando Sakura aprenda nuevos Conocimientos de Kami, podremos lanzar los Hechizos Comunes basados en ellos.

Lo apuntamos todo en la ficha de grimorio, utilizando más de una si es necesario.

Consejo: A la hora de escoger los hechizos, empieza por los de nivel más alto y vete bajando. Te ahorrará tiempo. Apunta los pormenores del hechizo para evitar tener que consultar el manual cada vez que hechices y no retrasar la partida.

PASO 8. ENTRENAMIENTO

Este punto debe hacerse en grupo. Por cada personaje del mismo, el grupo recibe 100 puntos para mejorar habilidades hasta un límite de 50. Además, se puede elegir una de las siguientes bonificaciones:

+20 al Valor de una Habilidad de Armas (sin poder superar 80).

+20 al Valor de Desarrollo Físico (pudiendo superar la base de RESx10).

- Un Nivel de una Tabla de Combate o de Ocultismo, pudiendo elevarse la previa a Nivel 2 o elegir un nuevo Nivel 1.

En este caso elegimos +20 a Desarrollo Físico que nos proporcionará PG extra, elevándolo a 40.

Hablando con los demás jugadores, nos ponemos de acuerdo en que Sakura debería mejorar las siguientes habilidades: Resistencia Física 50, Vigor 50, Intimidar 40.

PASO 9. RETOQUES FINALES

En este último paso rellenamos los espacios vacíos en la ficha, usando las fórmulas que encontraremos en los Capítulos 2 y 3, que para más comodidad repetimos aquí.

PRIMERA PÁGINA

Primero, *Características Secundarias (Capítulo 2, pag 87 en adelante)* recordando que Procesador hace que las Características Físicas cuenten como 2 excepto en PG, PF, Salto y Carga:

Total de Acción (REF+MEN): 8

Acciones Activas (Tabla 10): 4

Acciones Pasivas (MEN): 5

Iniciativa (REF + MEN/2): 4

Puntos de Fatiga (FUE+RES+VOL+ Vigor/30): 8

Fatiga por Asalto (media entre RES+VOL): 2

Salto (Tabla 12:FUE+REF): Altura 2, Longitud 6.

Movimiento (Tabla 11): 2/4/6.

Fuente de Poder (VOLx10 + MENx5 + VOLxDes. Sobren/10): 64

SEGUNDA PÁGINA

En las *Pruebas de Resistencia*, ponemos en la primera casilla la puntuación de la Característica listada y en la segunda un +1 por cada 30 puntos en la Habilidad indicada. La tercera casilla se emplea para anotar otros bonos, por lo que ahora es irrelevante.

Pozo de Dados (1 + Característica + Habilidad/100 + Mods) :
1 + 5(MEN5) + 0 (80/100) = 6

Armas (pags 138-140): Apuntamos la Ini que es +4. El



Daño es variable, pero tenemos en cuenta añadir +0L1 al Daño de aquellos hechizos de tipo Onmyoji. En Parámetros ponemos Sobrecarga+. Las demás casillas son variables según el hechizo.

Inmediatamente apuntamos en **Parámetros** aquellos que vayamos a usar en un futuro, en este caso Sobrecarga+. Hay más, pero de momento es mejor ir poco a poco. Por eso hemos guardado un Parámetro+, para cuando obtengamos nuevos mediante la experiencia.

Acciones Activas: las que se poseen más los bonos que apliquen en combate, en este caso un total de 3.

Bono a Curación (Des. Físico/30 + Mods): +1

Base de Puntos de Golpe (5 + RESx5 + Mods): 16
+1PG a la base por Des. Físico/30.

Niveles de Salud (Tabla 18, pag 105)

Magullado: Base PG x 1 = **16**

Herido: Base PG x 2 = **32**

Grave: Base PG x 3 = **48**

Crítico: Base PG x 4 = **64**

Inconsciente: Base PG x 5 = **80**

Aguante (RESx2 + RES, Tabla 19, Pag. 106): **4+2+1(10)**

Armadura(pag 115):la que se le asigne, como ejemplo hemos puesto la Tipo I Agency que será la que Sakura solicite, una gabardina reforzada con Kevlar y otros polímeros. Al otorgar un +1 al Total de Aguante, lo aplicamos (arriba esta aplicado como un +1).

TERCERA PÁGINA

Sin cambios.

CUARTA PÁGINA

En **Idiomas** ponemos Inglés que es el lenguaje comun. Dado que es de origen Japonés, recibe Japonés como idioma natal.

En **Equipo** apuntaremos todo el equipamiento que se nos asigne, así como cualquier cosa que vayamos obteniendo a lo largo de las aventuras.

Las **Evoluciones y la Potencia Absorbida** no se utilizarán hasta un futuro. Ignóralos.

Como colofón, añadimos en **Notas** todo aquello que nos resulte interesante del personaje: manías, costumbres, identidades falsas, detalles de su personalidad, sus objetivos, esos pequeños detalles que conforman un gran personaje. Con esto, Sakura está terminado y listo para jugar.

Ya puede responder al Instructor .

- *¡Te estoy hablando, recluta!* - grita el tipo del pelo blanco acercándose con gesto autoritario y amenazador.

Haces una profunda reverencia a tu superior mientras respondes a su pregunta..

- *Ginsei Sakura, sensei. Presente para la instrucción.* - respondes con voz pausada y verdadero respeto.



El instructor se detiene, impresionado.

- *Japonesa. Onmyoji, supongo. ¿De qué templo?*

- *Hai, sensei. Del templo Huanglong.*

- *El Dragón Dorado de China. ¿Qué tal se encuentra el viejo Fong?*

- *La ultima vez que tuve el honor de estar en la presencia del excelso Fong Tao Se-sama, gozaba de buena salud y excelente humor, sensei* - respondes, impresionada por su conocimiento. Después de todo este tipo no es un bruto, pero ¿habrá estado alguna vez en el Templo?.

- *Prefiero que te dirijas a mí como Señor. No es necesario que pongas esa cara de sorpresa* - dice al notar tu mirada de suspicacia - *He visitado los Cinco Templos gracias a la mediación de Saburo-dono y aprendí mucho allí.*

- *Comprendo, Señor* - respondes impresionada.

El instructor chequea algo en su tablet y teclea algo con dificultad.

- *Bien. Podéis romper filas. Dentro de una hora todos en el patio para la instrucción preliminar. En seis meses os voy a convertir en perfectos Operativos y quien no sea capaz o no se lo tome en serio - te dirige una mirada - meará sangre.*

Los reclutas rompen filas. No puedes evitar mirar con respeto al instructor mientras se aleja. El legendario sennin Saburo ha entrenado a ese hombre. Quizás algún día tu también seas digna de semejante honor. Sigues a tus compañeros hasta el edificio principal.

Y así comienza tu primer día en la Granja.



DATOS DEL PERSONAJE

NOMBRE: Ginsei Sakura
SEXO: Femenino
EDAD: 19
ALTURA, PESO: 1.56 / 45
PELO, OJOS: Morado / Morado
NACIONALIDAD: Japonesa
AFILIACIÓN: Agencia
OCCUPACIÓN: Operativo S1



Jugador _____

CARACTERÍSTICAS

AFINIDAD ELEMENTAL

GUARDIAN Madera

AFÍN Agua

PROHIBIDO Metal



EXPERIENCIA

TOTAL

INVERTIDA

AVVENTURAS COMPLETADAS

CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

ARQUETIPO

ALMA 10/

Onmyoji Inari

ACCIONES ACTIVAS

4

TOTAL DE ACCIÓN

8

ACCIONES PASIVAS

5

INICIATIVA

+4

PUNTOS DE FATIGA

8

BÁSICA

FATIGA POR ASALTO

2

CAPACIDAD DE CARGA

50

RECUPERACIÓN DE FATIGA

2

ALTURA

LONGITUD

SALTO

2

6

NORMAL

CARRERA

SPRINT

MOVIMIENTO

2

4

6

FUENTE DE PODER

Poder Ki

EL SEXTO AMANECER



VERSIÓN 1.5

HABILIDAD	VALOR	BONO	TOTAL
ARMAS PESADAS			
ARROJADIZAS (20)			
CUERPO A CUERPO (20)			
PELEA (30)			
PROEZAS DE FUERZA			
TORTURA			
DESARROLLO FÍSICO	40		
RESISTENCIA FÍSICA (20)	50		
VIGOR (20)	50		
ARMAS DE FUEGO (20)			
ARROJADIZAS (20)			
ARTES MARCIALES (30)			
ATLETISMO (30)	70		
COMBATE ARMADO (20)			
CONDUCIR			
CRIMINAL			
SIGILO			
DESARROLLO SOBRENATURAL	30		
FRIALDAD (20)			
FUERZA DE VOLUNTAD (20)	60		
ARMAS DE FUEGO (20)			
ARMA SOBRENATURAL	80		
CONVENCER (20)	60		
DISFRAZ			
ENCANTO	60		
INTIMIDAR	40		
LIDERAZGO	80		
PERCEPCIÓN (20)	80	20(vista)	100
REPARACIONES			
SEGURIDAD			
Con. Ocultismo	80		
Con. Inari	80		
Con. Protocolos	80		



TABLAS Y ENTRENAMIENTOS

**HISTORIAL / VENTAJAS**

HISTORIAL / VENTAJA	TIRADA	COSTE	EFECTO
Usuario de Kidou			
Sueño Ligero	44	-	Despierta sin penalizaciones.
Buena Vista	76	-	+20 Percepción visual. 1PF; éxito automático en una tirada.
Acólito	-	2	+2PX por partida a los Con.Kidou, Ocultismo y Des. Sobrenatural.
Dotado para la Magia	-	1	+2 a todas las Potencias de Hechizo, +1PR concentración

EQUIPOCAPACIDAD DE CARGA
(FUE x25)

50

IDIOMAS

CON. LINGÜÍSTICA

INGLES, JAPONES

POTENCIA**EVOLUCIONES / SHIKIGAMI**

+2 Potencia Hechizo Madera. +1 Total Acción.

NOTAS

Objetivo: cumplir con su deber como un miembro de la Orden.

Agradable, respetuosa y disciplinada.

Demasiado distante hasta que coge confianza pero una buena amiga una vez se la conoce.

Alias: Takeshi Sakura.

Manías: levantarse temprano, estar aseada, animar a los demás,

Cita: ¡Ganbare! ¡Animo!

DEBILIDADES Y TRANSTORNOS

Sello ligado a VOL: PR VOL10 para usar Sello una escena.

Un fallo indica que ese asalto no puede usarse.

Sello Extenuante: PR RES10/15 según se use el Sello 2 o más asaltos en una escena. Un fallo cuesta 1PF.

CONOCIMIENTO	ELEMENTO	POTENCIA DE HECHIZO	TIPO DE HECHIZO	PR	POT.
Inari	Madera	8+2+2 = 12	KAGURA (PURIFICACIÓN)		
			KEKKAI (BARRERA)		
			KŌMAJUTSU (CONVOCACIÓN)		
			ONKEI (BENDICIÓN)		
			ONMYOJI (COMBATE)	+2	+2
			OTSUGE (ADIVINACIÓN)		
			TATARI (MALDICIÓN)		

LISTA DE HECHIZOS

CONOCIMIENTO	ELEMENTO	POTENCIA DE HECHIZO	TIPO DE HECHIZO	PR	POT.
Inari	Madera	8+2+2 = 12	KAGURA (PURIFICACIÓN)		
			KEKKAI (BARRERA)		
			KÔMAJUTSU (CONVOCACIÓN)		
			ONKEI (BENDICIÓN)		
			ONMYOJI (COMBATE)	+2	+2
			OTSUGE (ADIVINACIÓN)		
			TATARI (MALDICIÓN)		

LISTA DE HECHIZOS

HECHIZO	TIPO	ELEMENTO	MAESTRÍA	COSTE	INVOCACIÓN	ALCANCE
Pétalos de Viento y Trueno	Omyoji	Madera	Inari30	6	2 Acc	x1m
Duración: Instantáneo	Daño 3L3 Elemental Madera. Disipación+ (PR VOL16).					
Foco: Una flor	Envenenamiento+ (PR RES16). Mientras esté envenenado, se le aplicará					
Objetivo.	Alucinaciones. Afecta espíritus.					
Repulsión Vital	Kekkai	Madera	Inari20	4	4 Acc	x1m
Duración: Asaltos	Crea una zona de hasta 10m de radio que obliga a abandonarla a humanos					
Zona.	ordinarios y animales. Las criaturas controladas no son afectadas.					
Mente de Zorro	Onkei	Madera	Inari15	3	1 Acc	x1m
Duración: Minutos	Permite a los seres no sobrenaturales, considerarse como tales contra posesión,					
Multiobjetivo.	control mental o emocional. Los personajes sobrenaturales ganan +2 a las PR					
	contra dichas formas de ataque.					
Shirobi	Kagura	Madera	Inari10	2	1 Acc	x1m
Duración: Asaltos	Crea luz que se considera Luz Solar y puede usarse como foco. Cancela Kurobi.					
Zona x1m/radio.	Revigoriza las plantas y les devuelve la lozania.					
Salvoconducto	Kekkai	Madera	Inari5	1	5 Acc	Foco
Duración: 24 horas	Crea uno o mas muñecos que permiten la entrada en mis Kekkai.					
Foco: Muñeco paja/madera	Cantidad: PH puntos de Sello o POT en total.					
lazo rojo, pelo del objetivo.						
Transfusión Elemental	Onkei	Madera	Compartido	1	30 minutos	x1m
Duración: Instantáneo	Absorbe energía de la naturaleza según foco.					
Personal.	Planta: +1D Ki. Árbol: +2D Ki. Bosque: +5D Ki.					
Foco; Fuente de elemento.	No puede lanzarse en el mismo lugar más que una vez al día.					



El avión desciende y toma tierra en una localización desconocida. Las ventanillas tintadas no te han permitido seguir el viaje ni orientarte lo más mínimo. Tanto tu como los otros pasajeros, todos ellos reclutas de la misteriosa Agencia os miráis unos a otros, desorientados y sin saber qué hacer durante un par de minutos hasta que se abre la escotilla exterior de la aeronave y un tipo entra. Mide casi 2 metros y va vestido con un uniforme burdeos algo desastrado. Su pelo ya ha encanecido pero no parece tener mucho más de la cuarentena. Os observa con gesto adusto tras sus gafas de sol durante unos momentos.



- Estaba esperando una nueva remesa de reclutas pero ha debido haber un error. Por lo que veo han cargado un contenedor de basura. ¿Váis a quedarnos ahí todo el jodido día? ¿Estáis esperando a la azafata? ¡Todos abajo, copón!

Todos obedecéis a regañadientes al escuchar su bramido. Al llegar a la escotilla, ves lo que parece una instalación militar. Intentas localizar alguna cosa que indique dónde estáis, una bandera o alguna otra pista. El tipo que va detrás de tí te empuja para que sigas caminando. Os indican que os coloquéis en fila, uno al lado del otro. El tipo del pelo blanco avanza frente a la fila, observándos con una expresión entre desafiante e inquisitivo mientras consulta algún tipo de información en una tablet. Al llegar a tí, como ha hecho con todos los demás, pregunta:

-Tu nombre, recluta.

PASO 1. CONCEPTO Y ARQUETIPO

Lo primero que requiere la creación de un personaje es tener una idea de qué personaje vamos a crear.

Tras sopesar un rato las posibilidades, nos inclinamos por crear a Genji, un valiente Ronin, fuerte, arrogante y confiado. Un miembro de Shinsengumi que ha acabado recalando en la Agencia por su comportamiento pendenciero, tras estar a punto de matar a un compañero por un asunto de honor. Es bastante joven, tiene 21 años; su pelo es rubio y sus ojos azules aunque lleva un parche cubriendo el izquierdo; es alto, 1.88 metros y de complexión atlética, pesando unos 85 kilos. Apuntamos todo ello en la ficha, en el apartado **Datos del Personaje**. Dado que va a ser un Operativo de la Agencia,

en Afiliación apuntamos Agencia y en Ocupación Operativo S-1, la clase más baja de operativos sobrenaturales.

Desarrollando un poco la idea base del personaje, llegamos a la conclusión de que la Familia que más le pega es la Izakuchi, un clan de valientes Samurai de cabeza dura, siempre dispuestos a demostrar su valía y su fuerza en batalla. Así pues le ponemos el nombre y apellido en la parte de la ficha: Izakuchi Genji.

También escribimos Ronin Izakuchi en el apartado **Arquetipo**.

PASO 2. CARACTERÍSTICAS

Es el momento de asignar las Características del Arquetipo que hemos elegido. Para ello, seguiremos las instrucciones de las **páginas 11 y 12**.

Un personaje Ronin empieza con 2 en todas las Características y puede poner un punto extra en VOL o MEN. Considerando que las Técnicas cuestan mucho Ki, nos decantamos por VOL y la elevamos a 3.

Tras eso, **nos vamos a la página 78 y asignamos 300 puntos de POT al Zenryoku**, el arma del personaje. En primer lugar, queremos mejorar las Características, así que **asignamos +1 a FUE y +1 MEN**. Eso cuesta 150 (50+100) puntos. Tras eso queremos poner **un par de niveles de Canal de Ki**, para disponer de 2 puntos de Ki por asalto como máximo (1 si la Técnica está formada por una Capacidad y 2 en el caso de que posea dos o más Capacidades). Eso nos costará 75 (25+50) puntos. Un poco más de Ki nos vendrá bien, así que **asignamos nueve niveles a Reserva de Ki** que nos costará 45 puntos (1+2+3+4+5+6+7+8+9). Por último, **elevamos en +2 el Límite de Ki** a un coste de 30 (10+20) puntos. Total 300 (150+75+45+30) puntos. Apuntamos en la ficha de Zenryoku: **Características +1 FUE y +1 MEN, Canal de Ki 2, Reserva de Ki 9 y Límite de Ki 2**.

Finalmente, elegimos el camino. El Camino de la Espada indica que el personaje está especializado en combate físico y proporciona un +1 excepcional a una Característica Física y mejores Capacidades Rikajutsu, así como la Ventaja Experto Marcial. El Camino del Alma indica que el personaje ha dedicado parte de su entrenamiento a aprender las sendas de la magia, recibiendo la ventaja Usuario de Kidou, a costa de poseer Técnicas Rikajutsu más limitadas, ya que todas sus Capacidades comienzan como Menores. Dada la idea que tenemos del personaje, optamos por el **Camino de la Espada**. Elevamos en +1 la RES, dado que elevar la FUE haría inútiles las Especializaciones familiares del Arquetipo y apuntamos en Ventajas **Experto Marcial**.

Asignamos las Características en la primera ficha, con lo que quedan: **FUE3, REF2, RES3, VOL3, MEN3**. Con su Zenryoku en su poder, Genji posee los reflejos máximos para un humano, una fuerza y resistencia excepcionales y tanto una voluntad como una mente elevadas. No nos podemos quejar.

Asignamos los valores elegidos en la ficha, en el apartado **Características**.

Consejo: Pon al menos un 3 en tu Característica principal y asegúrate de entender para qué vale cada una. Ten en cuenta que un 1 limita mucho tus posibilidades en el campo



de habilidades de esa Característica, además de condenar al fracaso a la mayor parte de las PR que hagas, así que piénsatelo muy bien antes de tomar esa decisión. Un 2 es la Característica media para una criatura sobrenatural.

PASO 3. APPLICANDO EL ARQUETIPO

Ahora nos dirigimos a los Arquetipos (pags. 14-24) para elegir los *Poderes innatos, Fuente de Poder y Debilidades*.

En las páginas 23-24, consultamos el Arquetipo Ronin y, dentro del mismo, la Familia Izakuchi.

Su Fuente de Poder es el Ki, que usan para crear sus Técnicas o para usar el Kidou, de poseerlo.

Su Debilidad es el Zenryoku, pues si lo pierde, verá como los beneficios que le proporciona desaparecen. Habrá que tener cuidado.

Los Ronin reciben una serie de ventajas según la Familia a la que pertenezcan: las Especializaciones familiares indican qué habilidades mejoran durante su entrenamiento, considerándose las Características que las guían, un punto más alto sin poder superar 4 (como se indica en la página 34). Las Capacidades familiares indican qué Capacidades Rikaijutsu se poseen de salida, *siendo dos de ellas menores si se sigue el Camino de la Espada o todas ellas menores si se sigue el Camino del Alma*.

Como Gengi pertenece a la Familia Izakuchi. *marcamos en la ficha una X en la primera de las casillas de Especializaciones de las siguientes Habilidades: Cuerpo a Cuerpo, Intimidar, Pelea, Proezas de Fuerza, Resistencia Física, Vigor, Frialidad y Percepción*. Después *apuntamos en la ficha de Zenryoku las Capacidades: Armadura, Ataque, Daño Final, Iniciativa, Perforante y otra como Capacidad personal*. Mantener Técnicas es importante, así que elegimos Mantenimiento. Al seguir el Camino del Alma, dos de ellas son menores, con lo que *marcamos con (m) Iniciativa y Mantenimiento*, que ya las mejoraremos en un futuro.

Consejo: Elige muy bien la Familia, porque no podrás adquirir Especializaciones más adelante y las Capacidades son muy caras.

PASO 4. HISTORIAL Y VENTAJAS

Lo siguiente de la lista es decidir si queremos o no tirar en la *Tabla de Historial*. Es la única parte de la creación que no controlamos completamente, con lo que sólo debemos hacerlo si creemos que merece la pena el riesgo de obtener defectos extra a cambio de la opción de obtener bonificaciones. En este supuesto, consideramos que sí, que le dará color al personaje y será divertido.

Haremos hasta 3 tiradas en la *Tabla de Historial* (pags. 26-30). Si dos tiradas son negativas, podremos hacer una cuarta. Si las tres son negativas, las repetiremos todas.

Primera tirada: 07. "Manazas. Por alguna razón, no eres bueno utilizando herramientas y aparatos delicados. No es que se te caigan las cosas o seas idiota, simplemente

no estás dotado para la tecnología. Dejarte manejar un ordenador o un aparato electrónico delicado es una buena forma de asegurarse su destrucción. Las tiradas de Seguridad y Reparaciones siempre las harás con dos dados y eligiendo la peor forma de combinarlos. Si salen dos ceros estropearás el aparato (o lo activarás, lo que peor resulte)." Mal empezamos.

Segunda tirada: 73. "Máscara de Maldad. Te comportas como un tipo cruel y vengativo, porque piensas que es la forma de que los demás no se reirán de ti. Siempre estás amenazando a todo el mundo, y siempre que puedes demuestras que quien te la hace, te la paga... o haces que lo demuestras. Y es que, en el fondo, eres un buenazo y tendrías terribles remordimientos si los inocentes sufrieran injustamente o traicionaras a tus compañeros.". Segunda tirada mala que nos da la opción de hacer una cuarta. La tirada es muy divertida para el personaje, que va de duro y malote y tendrá que ocultar su verdadera naturaleza.

Tercera tirada: 02. "Una Juventud Difícil. De joven, estabas siempre metido en líos, por lo que tuviste que buscarte la vida y aprender a defenderte por ti mismo. +10 a una Habilidad de combate cuerpo a cuerpo.". Una buena que aplicamos en Cuerpo a Cuerpo. Si hubiera sido mala, las habíamos repetido todas. Nos queda la opción de hacer una cuarta tirada. ¿Por qué no?

Cuarta tirada: 31. "Resistente. Encajas el daño como un neumático viejo. Añades +4 a tu Total de Aguante. 1PF: Ignora una tirada de Inconsciencia.". Dos y dos. Al menos esta tirada es muy buena. No nos quejaremos... mucho.

Recapitulando: Genji es un manazas de mucho cuidado. Pasó una juventud difícil, siempre a la sombra de sus hermanos, con lo que tuvo que endurecerse, aprender a cuidarse y, a base de peleas, desarrolló una cierta resistencia a las heridas. Por culpa de todo esto, su personalidad es bastante peculiar, comportándose como un tipo arrogante y amenazador para mantener a los demás alejados, aunque su verdadera naturaleza es proteger a los demás.

Apuntamos las cuatro tiradas de historial en el apartado *Historial y Ventajas* de la ficha.

Tras haber salido con bien del Historial, es el momento de elegir tres puntos de *Ventajas* (pags. 31-33). Esto es fácil.

En primer lugar, como hemos pensado que Genji será un guerrero muy poderoso, elegimos una Ventaja que le permita causar tremundos daños a sus oponentes. Tras echar un vistazo, elegimos: **La Muerte en Persona (2 puntos).** Requisito: *Entrenamiento de una Agencia. Eres un asesino. Estás en tus genes, en tu personalidad, disfrutas haciéndolo y no tienes remordimientos. Tus entrenadores en la Agencia tan solo lo han sacado a la luz. Cualquier arma en tus manos es letal, cualquier forma de ataque es devastadora, cualquiera que se interponga en tu camino es un posible cadáver. Siempre ignoras 1 punto de Aguante de tu oponente. No puedes comprar Ángel Guardián.*

La segunda elección será algo que permita a Genji

recuperar Ki más rápidamente y poseer más cantidad inicial, para poder ejecutar más técnicas: **Alma Antigua (1/2/3 puntos)**. Algunas personas poseen una fuerza vital mucho más poderosa que las demás, ya que tienen un vínculo mayor con el Flujo de Almas. En tu caso, esto es completamente cierto. Por cada nivel de ventaja, recibes un incremento inicial de +10 puntos de Poder y +2 a tu recuperación natural. Como nos queda un punto, la cogemos a 1.

Por último, recordamos que el Camino de la Espada proporciona **Experto Marcial (1 punto)**. Elige una habilidad de armas. Tu Maestría con ella se considera 20 puntos mayor a efectos de Ventajas de Maestría (Tabla 15) sin afectar tu PDA ni PDD. Ganas 1PX en esa arma por Aventura. Lo aplicamos en Cuerpo a Cuerpo.

Apuntamos las tres Ventajas en el apartado **Historial y Ventajas** de la ficha.

PASO 5. HABILIDADES

Ha llegado el momento de definir qué cosas sabe hacer Genji. Para ello empezaremos por **elegir 6 Habilidades y aplicarles una base de 40 puntos**. Estas Habilidades representan su profesión, su vida pasada. Le preguntamos al DJ qué Habilidad influye sobre las Técnicas y nos dice que Con. Ocultismo y Desarrollo Sobrenatural. También le preguntamos si podemos poner Conocimientos Kami para poder usar magia. Nos dice que es posible, dado nuestro entrenamiento, pero que al no ser Usuario de Kidou empezaremos sin hechizos y tendremos que comprarlos más adelante. Decidimos que merece la pena dejar esa puerta abierta, así que elegimos: *Cuerpo a Cuerpo, Proezas de Fuerza, Intimidar, Con. Ocultismo, Con. Suzaku y Con. Supervivencia*. Al elegir a Suzaku, consideramos que ese será nuestro Kami Guardián.

El DJ nos avisa de que Cuerpo a Cuerpo tiene una base de 20 y solo ganamos 20 puntos al ponerle una base de 40. Le damos las gracias y lo dejamos como está.

Ahora podemos repartir 200 puntos más 50 por cada punto de MEN, con lo que Genji posee 350 puntos en habilidades. **La Tabla 2 de la página 34 indica los puntos de Habilidades si no queremos tener que calcularlos**. El límite máximo inicial es 80.

Tras echar un vistazo rápido a las Habilidades de Conocimientos listadas en la página 37, decidimos que Genji no estará especializado en ninguna de ellas, con lo que pasamos directamente a repartir puntos.

Lo primero, como siempre, ser prácticos. Como guerrero, lo primero es elevar todas aquellas Habilidades que tengan que ver con el combate y las Técnicas. **Subimos Cuerpo a Cuerpo, Pelea y Con. Ocultismo a 80**. Nos gastamos 130 puntos, con lo que quedan 220. **Desarrollo Sobrenatural y Desarrollo Físico** son importantes también, así que **las subimos a 30**, el máximo inicial. Quedan 160 puntos. **Proezas de Fuerza, Resistencia Física, Vigor y Frialidad** son habilidades familiares, **así que las subimos a 60**. Nos quedamos con 20 puntos nada más que **van a Intimidar, que sube a 60**.

Consejo: No te vuelvas loco comprando habilidades de armas. Con una deberías poder defenderte a la perfección. Si quieres poseer más versatilidad, puedes coger una de cuerpo a cuerpo y una a distancia, pero procura centrarte en una de ellas. Si tu personaje posee poderes tipo rayo o hechicería, necesitarás Arma Sobrenatural para atacar con ellos. Aunque muchas de las reglas estén enfocadas a combate, la mejor batalla es la que se gana sin combatir.

Desde luego, Genji no es un personaje social y de utilidades, pero será muy hábil en combate. Nos gustaría haber puesto alguna cosilla más, pero ya habrá tiempo para ello.

Ponemos todos esos totales en la ficha en las habilidades bajo la columna Valor. **El +10 a Cuerpo a Cuerpo por Historial lo ponemos en la habilidad Sigilo bajo la columna Bono. Esto significa que puede superar el límite inicial de 80, con lo que dicha Habilidad empieza con un 90.**

Poco a poco, Genji va tomando forma.

PASO 6. ESTILO Y TABLAS DE COMBATE

Tras las habilidades, toca definir como combate nuestro personaje. Para ello, debemos elegir un **Estilo de Combate entre los 5 posibles (pag.93): Ofensivo, Equilibrio, Defensivo, Rápido y Potente**. Valiente y arrogante suena a agresivo, así que escogemos Ofensivo.

Apuntamos Ofensivo en el apartado **Estilo de Combate** y debajo ponemos todas **las Ventajas de Maestría que éste otorga, listadas en la página 94, Tabla 15.2**. Consideraremos la puntuación de nuestra arma principal, en este caso Cuerpo a Cuerpo 90, que gracias a Experto Marcial se considera 20 puntos más alta para las Ventajas, o sea 110. Así, las Ventajas son *Ofensiva Mejorada, Parámetro+ (x2), Presionar 1, Incansable 1, Defensa Pasiva y Acción +1*. Elegimos los Parámetros Circular y Hemorragia (otorgados por el arma, **como puede verse en las tablas de armas de las páginas. 138-140**) y les aplicamos el Parámetro+.

Después comprobamos lo que hacen (**páginas 95-98**) y lo apuntamos en la ficha en el apartado **Parámetros**. Hemorragia+ provoca una PR RES15 y Circular+ permite atacar a un oponente por cada Acción empleada en este Parámetro con un daño reducido en -0L1.

Tras eso, comprobamos la PDA y PDD que nuestro estilo nos otorga (**pag. 93**). Estas puntuaciones son el porcentaje de ataque y defensa del personaje y las apuntamos en el apartado **Armas**, con el nombre del arma en cuestión. Si poseemos más de una Habilidad de arma, apuntamos la PDA y PDD de cada. Con Combate Armado (Maestría 90, pues Experto Marcial solo se aplica en las Ventajas de Maestría) Genji posee PDA 55 y PDD 45. Con Pelea (Maestría 80) posee PDA 50 y PDD 40. También aprovechamos para apuntar la DP (Defensa Pasiva) en el apartado **Defensa Pasiva**. Como es PDD/3, la DP es 15/13 (según use Combate Armado/Pelea).

Por último, elegiremos 1 Nivel 1 de las Tablas de Combate (**páginas 115-132**) a nuestra elección. En la creación de personaje ignoraremos las Tablas de Combate Avanzado.



Al tratarse de un Ronin, elegiremos gratuitamente los 3 Niveles de la Tabla Shinsengumi y podremos elegir la Tabla de Estilo Izakuchi al coste normal.

En este momento, podemos tener en cuenta si elegiremos la opción que nos proporciona otro nivel de Tabla de Combate que nos será ofertado en el Paso 8: Entrenamiento. Si es el caso, podemos elegir inmediatamente dicho nivel y ahorrar tiempo más tarde.

Consejo: *Elige la Tabla de tu tipo de arma en este punto. Antes o después tendrás que hacerlo, así que ¿por qué esperar? El Nivel 1 te proporcionará Favorito, que aumentará en +0L1 tu daño, o dicho de otra forma, guardarás un dado más.*

Asignamos los tres Niveles de la Tabla Shinsengumi:

Nivel 1: Zenryoku

Efecto: +1D natural al Pozo de dados con el Zenryoku.

Entre las 5 ramas siguientes, elegimos como **Nivel 2: Tairyoku**, la de la Habilidad Cuerpo a Cuerpo:

Efecto: Incrementa en +2 el total de Aguante del Shinsengumi y en +1 su Base de PG.

Finalmente, el **Nivel 3 es Prisión**.

Efecto: el Shinsengumi sabe utilizar su Zenryoku para almacenar los puntos de POT de las criaturas sobrenaturales que asesine.

Después, elegimos la **Tabla de Kenjutsu a 2 Manos**, tomando el Nivel 1: Favorito que incrementa en +0L1 el daño de nuestros ataques usando la Katana a 2 Manos

Por último, usamos la Tabla que proporcionará el Entrenamiento de la Agencia, para comprar el primer Nivel de la Tabla de Estilo familiar Izakuchi. Esto nos proporciona una Maniobra de Combate, el Golpe del Trueno:

Efecto: (Posición de Combate) Pasa a Combate a la Ofensiva. Tu Aguante pasa a ser 11, pierdes cualquier bono al efecto de la tirada de Defensa. Suma +0L1 al daño y añade +2 a las PR que provoquen de tus ataques.

Las apuntamos todas en el apartado de la ficha **Tablas y Entrenamientos**. Las Maniobras de Combate y Posiciones de Combate, incluida la proporcionada por el Historial Silencioso las anotamos en **Opciones de Combate**.

PASO 7. PODERES

Llegó la hora de elegir los poderes de Genji.

Los Poderes Ki del Shinjutsu: **es posible adquirir uno por cada 30 puntos en Desarrollo Sobrenatural**. Dado que Genji posee 30 en dicha habilidad elegimos como Poder Ki el siguiente:

Ataque Violento: Mediante el enfoque de su energía interna a través de un grito, el Shinsengumi puede cubrir su Zenryoku de un poderoso Ki violento, aumentando en +0L1 su Daño. Además, la energía Ki es tan poderosa que proporciona un +5PDA y una capacidad Perforante de

-3. El coste de esta capacidad es de 1PF y 5 puntos de Ki. El Ataque Violento no puede acumular con una Técnica Rikajutsu, ya que estas requieren una armonía espiritual completamente opuesta al Ki violento. Todos estos bonos se consideran Sobrenaturales.

Pasando a las Técnicas Rikajutsu, lo primero que debemos establecer es el **Límite de Ki** que se calcula con las fórmulas de la **página 80**. Al tratarse de un personaje que sigue el Camino de la Espada, el **Límite es: Con. Ocultismo/10 + Desarrollo Sobrenatural/20 + VOL**. En el caso de Genji, su Límite será $8+1+3=12$ que recibe un bono de +2 gracias a la mejora Límite de Ki a Nivel 2 del Zenryoku. Por lo tanto el Límite será 14.

Ahora calculamos las Técnicas Iniciales. Un personaje comienza con una cantidad de Técnicas cuyo Coste no supere el Límite multiplicado por la VOL (14x3=42). Nos dirigimos a la **página 340** donde tenemos varias Técnicas del Clan Izakuchi y escogemos:

Tsuke (Empuñadura)

A esta técnica le añadimos Mantenimiento y le ponemos como Defecto Nombre, reduciendo el Coste en -1.

Capacidades: Daño Final 1, Iniciativa 1, Mantenimiento 1.

Coste: 2/1

Defectos: Nombre.

Efecto: El Samurai emite un poderoso gruñido mientras concentra su energía Ki en sus brazos, blandiendo su arma con una fuerza extraordinaria. Recibe unos incrementos de Iniciativa +1 y +1L0.

Consejo: El Coste lo calculamos así: tres Capacidades a 1, $(1+1+1=3)$ menos el Defecto Nombre (3-1) equivale a un total de 2. El mantenimiento se calcula ignorando dicha Capacidad, o sea, $1+1-1=1$ y dividiéndolo a la mitad. Como se redondea hacia arriba, el total es 1.

Chigatana (Hoja Ensangrentada)

A esta técnica le añadimos Mantenimiento y le ponemos como Defecto Nombre, reduciendo el Coste en -1.

Capacidades: Daño Final 2, Perforante 1, Mantenimiento 2.

Coste: 6/2

Defectos: Nombre.

Efecto: Cubriendo su arma con energía Kí, ésta se cubre de un aura oscilante roja como la sangre recién derramada, haciendo que atraviese fácilmente las armaduras y corte la carne como un cuchillo al rojo la mantequilla. Recibe unos incrementos de +2L0 y Perforante F/B -3.

Consejo: Calculemos una segunda vez el Coste. Dos Capacidades a 2 y una a 1, $(3+3+1=7)$ menos el Defecto Nombre (7-1) equivale a un total de 6. Mantenimiento ha de ponerse a 2 porque siempre debe igualar la Capacidad más alta de la Técnica. El mantenimiento se calcula ignorando dicha Capacidad, o sea, $3+1-1=3$ y dividiéndolo a la mitad. Como se redondea hacia arriba, el total es 2.

Kyōran (Furia Enloquecida)

Como tenemos Mantenimiento en menor, esta Técnica no la podemos modificar, pero le ponemos como Defecto Nombre, reduciendo el Coste en -1.

Capacidades: Ataque 3, Perforante 1

Coste: 5

Defectos: Nombre.





Efecto: El Samurai concentra todo su ki asesino en un poderoso ataque mientras su cabello oscila como mecido por un viento invisible que surge de su propio cuerpo y su rostro se desfigura en una máscara de furia. Recibe unos incrementos de PDA+15 y Perforante F/B -3.

Fuhai (Invencibilidad)

Le ponemos como Defecto Nombre, reduciendo el Coste en -1.

Capacidades: Armadura 4

Coste: 9

Defectos: Nombre.

Efecto: El Samurai concentra su energía Ki alrededor de su cuerpo, preparándose para el impacto de las armas de sus oponentes. Al recibirlas, ruge como una bestia, rechazando con todo el poder de su violencia interior las armas que intentan herirlo. Recibe un incremento de Armadura F/B/E +9.

Con estas 4 Técnicas hemos consumido 22 puntos, su Coste combinado. Las dos primeras las podemos mantener con la mejora del Zenryoku Canal de Ki. Ahora, crearemos un par de Técnicas con los puntos restantes, una muy poderosa y otra que podamos mantener en combate para un total de 20 puntos. Como no sabemos japonés, les ponemos nombres provisionales en español y ya buscaremos algún nombre vistoso de algún anime para cambiarlo.

Devorador de Montañas

Capacidades: Daño Final 4, Ataque 4, Iniciativa 2.

Coste: 12

Defectos: Último Recurso, Nombre.

Efecto: El Samurai lanza un grito que reverbera con un poderoso eco y que provoca una explosión de sonido cuando golpea con su arma. Recibe un incremento de Daño +OL2, +25PDA y +2 Ini.

Número Uno

Capacidades: Daño Final 2, Ataque 2, Armadura 2, Mantenimiento 2.

Coste: 8/3

Defectos: Dañina. Consunción.

Efecto: El Samurai lanza un grito y todos los músculos de su cuerpo se tensan, aumentando su volumen. Recibe un incremento de Daño +2L0, +10PDA y Armadura +3 F/B/E. Al lanzarla perderá 5PG bajo reglas de sacrificio y su Alma se reduce en -1 temporalmente.

Recordemos que los Costes pueden ser pagados por la capacidad Canal de Ki 2 del Zenryoku. Si la Técnica está formada por una Capacidad podrá usarse Canal de Ki 1 y si la Técnica posee dos o más Capacidades se aplicará Canal de Ki 2. Si se usan dos Técnicas en el mismo asalto, Canal de Ki solo se aplicará una única vez.

Una vez hemos terminado de elegir, los apuntaremos todos y cada uno de ellos en el apartado de **Técnicas** de la ficha de personaje. Si lo prefieres, puedes ponerlos en el apartado poderes.

PASO 8. ENTRENAMIENTO

Este punto debe hacerse en grupo. Por cada personaje del mismo, el grupo recibe 100 puntos para mejorar habilidades hasta un límite de 50. Además, se puede elegir una de las siguientes bonificaciones:

+20 al Valor de una Habilidad de Armas (sin poder superar 80).

+20 al Valor de Desarrollo Físico (pudiendo superar la

base de RESx10).

- Un Nivel de una Tabla de Combate o de Ocultismo, pudiendo elevarse la previa a Nivel 2 o elegir un nuevo Nivel 1.

Hablando con los demás jugadores, nos ponemos de acuerdo en que Robert debería mejorar las siguientes habilidades: Con. Suzaku 50, Con. Supervivencia 50, Percepción 50, Sigilo 50.

Como ya elegimos la Tabla, no hay necesidad de decantarse por nada en este punto.

PASO 9. RETOQUES FINALES

En este último paso rellenamos los espacios vacíos en la ficha, usando las fórmulas que encontraremos en los Capítulos 2 y 3, que para más comodidad repetimos aquí.

PRIMERA PÁGINA

Primero, *Características Secundarias (Capítulo 2, pag 87 en adelante):*

Total de Acción (REF+MEN): 5

Acciones Activas (Tabla 10): 2

Acciones Pasivas (MEN): 3

Iniciativa (REF + MEN/2): 3

Puntos de Fatiga (FUE+RES+VOL+ Vigor/30): 11

Fatiga por Asalto (media entre RES+VOL): 3

Salto (Tabla 12:FUE+REF): Altura 4, Longitud 10.

Movimiento (Tabla 11): 2/4/6.

Fuente de Poder (VOLx10+MENx5+VOLxDes. Sobren/10): 64

SEGUNDA PÁGINA

En las **Pruebas de Resistencia**, ponemos en la primera casilla la puntuación de la Característica listada y en la segunda un +1 por cada 30 puntos en la Habilidad indicada. La tercera casilla se emplea para anotar otros bonos, por lo que ahora es irrelevante.

Pozo de Dados (1 + Característica + Habilidad/100 + Mods):

$1 + 4(FUE3+esp.) + 0(90/100) + 1(zenryoku) = 6$

Armas (pags 138-140): La Ini es +3. Aplicamos un MOD de PDA+5, para un total de 60. El Daño es 2L2, al que sumamos +4L0 por FUE (se considera 4 por la especialización) y +0L1 de favorito para 6L3. En Parámetros ponemos Circular+, Hemorragia+ y Manejable. En Pelea, el Daño es 0L1+4L0 por FUE, total 4L1. En Parámetros ponemos Aturdimiento.

Inmediatamente apuntamos en **Parámetros** aquellos que vayamos a usar en un futuro, en este caso Circular+, Hemorragia+, Manejable, Combo y Aturdimiento. Hay más, pero de momento es mejor ir poco a poco.

Acciones Activas: las que se poseen más los bonos que apliquen en combate, en este caso un total de 2+1=3.

Bono a Curación (Des. Físico/30 + Mods): +1

Base de Puntos de Golpe (5 + RESx5 +Mods): 22

Niveles de Salud (Tabla 18, pag 105)

Magullado: Base PG x 1 = 22

Herido: Base PG x 2 = 44

Grave: Base PG x 3 = 66

Crítico: Base PG x 4 = 88



Inconsciente: Base PG x 5 = **110**

Aguante (RESx2 + REF, Tabla 19, Pag. 106): **8+4+1 (9)**

Armadura(pag 115):la que se le asigne, como ejemplo hemos puesto la Tipo I Agency que será la que Genji solicite, una gabardina reforzada con Kevlar y otros polímeros. Al otorgar un +1 al Total de Aguante, lo aplicamos (arriba esta aplicado como un +1).

TERCERA PÁGINA

Sin cambios.

CUARTA PÁGINA

En **Idiomas** ponemos Inglés que es el lenguaje comun. Dado que es de origen Japonés, recibe dicho idioma natal.

En **Equipo** apuntaremos todo el equipamiento que se nos asigne, así como cualquier cosa que vayamos obteniendo a lo largo de las aventuras.

Las **Evoluciones y la Potencia Absorbida** no se utilizarán hasta un futuro. Ignóralos.

Como colofón, añadimos en **Notas** todo aquello que nos resulte interesante del personaje: manías, costumbres, identidades falsas, detalles de su personalidad, sus objetivos, esos pequeños detalles que conforman un gran personaje. Con esto, Genji está terminado y listo para jugar.

Ya puede responder al Instructor.

- *¡Te estoy hablando, recluta!* - grita el tipo del pelo blanco acercándose con gesto autoritario y amenazador.

Levantas la cabeza lentamente, con gesto malhumorado. El instructor te grita a escasos centímetros de tu cara, echandote el aliento que sientes con repugnancia en tu rostro. No puedes permitir que te trate así ante los demás reclutas.

- *¿Quién te crees que eres para dirigirte a mí así, viejo?* - dices desafiante, provocando susurros entre tus compañeros.

- *¡¡Para tí soy el puto Kami al que le reces cuando te cagas de miedo, niñato!!*

No esperas ni un segundo. Le lanzas un puñetazo a su fea jeta, pero él se mueve mucho más rápido de lo que esperas, agarrándose del brazo y aprovechando tu impulso para arrojarte a tierra. El instructor, hecho un basilisco, te señala con el dedo índice mientras una vena en su frente parece a punto de explotar.

- *Te dirigirás a mí como Señor y me hablarás con el debido respeto. ¿Entendido?* - aúlla - *¿Entendido?*

Te levantas de un salto. No respondes. Puedes sentir las miradas de todos sobre tí. Si te achantas ahora, serás el hazmerreir.

- *¡¡¡Uuuuuurrrriaaaaah!!!* - gritas mientras convocas el poder de tu Ki interior para golpearle con todas tus fuerzas. Tus músculos se tensan y te sientes lleno de fuerza y poder.

El instructor da un paso lateral y te hace una zancadilla, para empujarte a varios metros. Tus siguientes tres ataques corren la misma suerte. Escuchas una risita contenida.



- *Vamos, payaso. Puedes hacerlo mejor* - dice el Instructor con una sonrisa y haciéndote gestos para que te acerques.

Esto lo colma. Desenvainas a Akatsuki y lanzas una serie de mandobles bien dirigidos, controlándote para herirlo, no para matarlo. El viejo se mueve con la agilidad de un tigre, manteniendo la distancia entre los dos. Entonces, da un paso en falso, un traspies, dejando un hueco en su guardia. Con un gruñido, lanzas una estocada a fondo y te encuentras con que el instructor cambia de dirección y se pone detrás de tí. Era una finta y has caído en su trampa. Te agarra y te volteas, arrojandote con fuerza al suelo y propinándote un brutal pisotón en los testículos que te deja sin aliento, gimiendo de dolor, mientras levanta la mano derecha para recoger, sin mirar, tu katana que había salido despedida hacia arriba.

- *Vuelve a hacer algo parecido y te envainaré tu Zenryoku donde no llega la luz el sol* - te amenaza para arrojarte el arma, que queda clavada en el suelo a tu lado - *Y ahora tu nombre, recluta.*

- *Izakuchi Genji... Señor.*

- *Bien. Podéis romper filas. Dentro de una hora todos en el patio para la instrucción preliminar. En seis meses os voy a convertir en perfectos Operativos y quien no sea capaz o no se lo tome en serio - te dirige una mirada - meará sangre.*

Los reclutas rompen filas. Tu te incorporas y envainas a Akatsuki en su saya. Un tipo moreno que va hablando con otro con pinta de poco fiar te dice al pasar:

- *Vaya huevos que tienes, colega.*



DATOS DEL PERSONAJE

NOMBRE: Izakuchi Genji
SEXO: Masculino
EDAD: 21
ALTURA, PESO: 1.88 / 85
PELO, OJOS: Rubio / Azules
NACIONALIDAD: Japonés
AFILIACIÓN: Agencia
OCCUPACIÓN: Operativo S1



Jugador _____

CARACTERÍSTICAS

AFINIDAD ELEMENTAL

GUARDIAN Suzaku

AFÍN

PROHIBIDO



EXPERIENCIA

TOTAL

INVERTIDA

AVENTURAS COMPLETADAS

CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

ARQUETIPO

ALMA 10/

Ronin Izakuchi

ACCIONES ACTIVAS

2

TOTAL DE ACCIÓN

5

ACCIONES PASIVAS

3

INICIATIVA

+3

PUNTOS DE FATIGA

11

BÁSICA

FATIGA POR ASALTO

3

CAPACIDAD DE CARGA

75

RECUPERACIÓN DE FATIGA

3

ALTURA

LONGITUD

SALTO

4

10

NORMAL

CARRERA

SPRINT

MOVIMIENTO

2

4

6

FUENTE DE PODER

Ki

EL SEXTO AMANECER



	HABILIDAD	VALOR	ONO	TOTAL
VERSIÓN 1.5				
FUERZA	ARMAS PESADAS			
X	ARROJADIZAS (20)			
	CUERPO A CUERPO (20)	80	10	90
X	PELEA (30)	80		
	PROEZAS DE FUERZA	60		
	TORTURA			
RESISTENCIA	DESARROLLO FÍSICO			
X	RESISTENCIA FÍSICA (20)	30		
X	VIGOR (20)	60		
REFLEJOS	ARMAS DE FUEGO (20)			
	ARROJADIZAS (20)			
	ARTES MARCIALES (30)			
	ATLETISMO (30)			
	COMBATE ARMADO (20)			
	CONDUCIR			
	CRIMINAL			
	SIGILO	50		
VOLUNTAD	DESARROLLO SOBRENATURAL			
X	FRIALDAD (20)	30		
X	FUERZA DE VOLUNTAD (20)	60		
MENTE	ARMAS DE FUEGO (20)			
	ARMA SOBRENATURAL			
	CONVENCER (20)			
	DISFRAZ			
	ENCANTO			
X	INTIMIDAR	60		
	LIDERAZGO			
X	PERCEPCIÓN (20)	50		
	REPARACIONES			
	SEGURIDAD			
	Con. Ocultismo	80		
	Con. Suzaku	50		
	Con Supervivencia	50		

ARMAS**TOTAL DE COMBATE**

INICIATIVA DAÑO ATAQUE DEFENSA

VERSIÓN 1.5

ARMA	PDA	PDD	POZO	INICIATIVA	TIPO	DAÑO	PARÁMETROS
Katana 2M	65	45	3/3	+3	F	6L3	He+, Ci+, Ma
Pelea	50	40	3/3	+2d+5	F	4L1	At

PARÁMETROS**ACCIONES ACTIVAS**

3

ACCIONES PASIVAS

3

PARÁMETRO	PR	ACCIÓN	FATIGA	EFECHO
Circular+		var		Ataca a un oponente extra por Acción Activa. -0L1.
Hemorragia+	RES15	1		Provoca Hemorragia+. 1 vez/ataque.
Manejable		1		+5 PDA y PDD. 1 vez / ataque.
Aturdimiento	RES10	1		Provoca Aturdimiento. 1 vez/ataque.
Combo		1		+1L0.

Opciones de Combate

*Golpe del Trueno: (Posición de Combate) Pasa a Combate a la Ofensiva. Tu Aguante pasa a ser 11, pierdes cualquier bono al efecto de la tirada de Defensa. Suma +0L1 al daño y añade +2 a las PR que provoquen tus ataques.

POZO DE DADOS

6

ATAQUE DEFENSA TOTAL

3	3	6

ESTILO DE COMBATE Ofensivo

PRUEBAS DE RESISTENCIA	4	FUE	+2	PROEZAS DE FUERZA	
	4	RES	+2	RESISTENCIA FÍSICA	
	2	REF		ATLETISMO	
	4	VOL	+2	FUERZA DE VOLUNTAD	
	4	MEN	+1	PERCEPCIÓN	

PUNTOS DE GOLPE**BONO A CURACIÓN**

+1

MAGULLADO	22
HERIDO	44
GRAVE	-1D 66
CRÍTICO	-2D 88
INCONSCIENTE	110

AGUANTE

15(9)

9

DEFENSA PASIVA

15/13

ARMADURA

Tipo 1 Agency

0p

4p

FÍSICO

BALÍSTICO

Estorbo -5 a habs. físicas

FUEGO TIERRA METAL AGUA MADERA

0 0 0 2p 0

PODER

TIPO

ACCIÓN

EFECTO

Ataque Violento

físico

-

1PF+5Ki: +0L1, +5PFA y Perforante -3. No apila con las Técnicas Rikaijutsu.

**HISTORIAL / VENTAJAS**

HISTORIAL / VENTAJA	TIRADA	COSTE	EFECTO
Manazas	07	-	Seguridad y Reparaciones con 2D y eliges el peor resultado.
Máscara de Maldad	73	-	Se comporta como un malote, pero es un buenazo.
Una Juventud Difícil	02	-	Bono +10 a Cuerpo a Cuerpo.
Resistente	31	-	+4 Total Aguante. 1PF: Pasas una tirada de Inconsciencia.
Experto Marcial		0	Combate Armado: +20 a Ventajas Maestría y +1px/aventura.
La Muerte en Persona		2	Ignora 1 punto de Aguante de los oponentes.
Alma Antigua		1	+10 Ki y +2 a Recuperación de Poder.

EQUIPOCAPACIDAD DE CARGA
(FUE x25)

75

IDIOMAS

CON. LINGÜÍSTICA

INGLES, JAPONÉS

POTENCIA**EVOLUCIONES / SHIKIGAMI****NOTAS**

Objetivo: demostrar a todo el mundo tu valía y obtener su respeto.

Arrogante, malhumorado, endurecido, actúa como un tipo peligroso pero en el fondo es un buen tipo.

Alias: Toranaga Gennosuke.

Manías: pulir tu katana Akatsuki, hacer katas al amanecer.

Cita: jjjjUuuuuuurrriiiiiiaaaaahhhhhh!!!!

DEBILIDADES Y TRANSTORNOS

MEJORA	POTENCIA	EFECTO	MEJORA	POTENCIA	EFECTO
Característica	150	+1 FUE y MEN			
Canal de Ki	75	Nivel 2 (Lim. 2 Capacidades)			
Reserva de Ki	45	Nivel 9			
Límite de Ki	30	Nivel 2			
LÍMITE	14				
CAPACIDAD	1	2	3	4	5
Armadura	+3 f/b	+3 f/b/e	+6 f/b/e	+9 f/b/e	+15 f/b/e
Ataque	+5pda	+10pda	+15pda	+25pda	+50pda
Daño Final	+1L0	+2L0	+0L1	+0L2	+0L3
Iniciativa (m)	+1	+2			
Perforante	-3 f/b	-3 f/b/e	-6 f/b/e	-9 / -1	-15 / -2
Mantenimiento (m)	1	2			
COSTE	1	3	5	10	15

POTENCIA ACUMULADA
POTENCIA INVERTIDA

300

Perforante / Reducción de Aguante

TÉCNICAS

* **Tsuke (Empuñadura)** **Capacidades:** Daño Final 1, Iniciativa 1, Mantenimiento 1 **Coste:** 2/1 **Defectos:** Nombre

Efecto: Gruñe mientras concentra su Ki en los brazos. Ini+1 y +1L0.

* **Chigatana (Hoja Ensangrentada)** **Capacidades:** Daño Final 2, Perforante 2, Mant. 2 **Coste:** 8/2 **Defectos:** Nombre

Efecto: Cubre el arma de energía Ki roja sangre que corta como un cuchillo al rojo. +2L0 y Perforante -3 f/b

* **Kyōran (Furia Enloquecida)** **Capacidades:** Ataque 3, Perforante 1 **Coste:** 5 **Defectos:** Nombre

Efecto: Concentra su Ki asesino mientras su pelo oscila y su cara se llena de furia. +15PDA y Perforante -3 f/b.

* **Fuhai (Invencibilidad)** **Capacidades:** Armadura 4 **Coste:** 9 **Defectos:** Nombre

Efecto: Concentra su Ki, rugiendo al recibir los impactos, rechazándolos con violencia interior. Armadura +9 f/b/e

* **Devorador de Montañas.** **Capacidades:** Daño Final 4, Ataque 4, Ini 2 **Coste:** 12 **Defectos:** Último Recurso, Nombre

Efecto: Grita creando un eco que provoca una explosión sónica al golpear. +0L2, +25PDA y +2 Ini.

* **Numero Uno.** **Capacidades:** Daño Final 2, Ataque 2 Armadura 2, Mant. 2 **Coste:** 8/3 **Defectos:** Dañina, Consunción.

Efecto: Grita y los músculos de su cuerpo se tensan, aumentando su volumen. +2L0, +10PDA, Armadura +3 f/b/e

Al lanzarla pierde 5PG (sacrificio) y su Alma se reduce en -1 temporalmente.