



CDB

MANUAL DEL CAZADOR

CACERÍA DE BICHOS

JUEGO DE ROL DE ACCIÓN Y CIENCIA FICCIÓN

Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fudge System Reference Document Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Peter Bonney, Deird'Re Brooks, Reimer Behrends, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, Sedge Lewis, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Anthony Roberson, Andy Skinner, Stephan Szabo, John Ughrin., Dmitri Zagidulin

FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) copyright 2003 by Evil Hat Productions; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks

eFudge 1999 Translated by: Santi Martínez "Yago", José Antonio Estarellas, Enrique M. González, Xoota y Rodabilsa.

Fudge DS revised by Pablo Jaime Conill Querol. All FUDGE DS text boxes are written by Pablo Jaime Conill Querol and considered Open Game License, except for the manoeuvres "Bloqueo", "Golpe en el Aire" and "Asfixiar", written by Ryback; the manoeuvre "fintar", written by Jon "Bandido" Perojo and the rules for "Niveles de Fatiga", written by Jorge Arredondo..

CdB: Cacería de Bichos by Pablo Jaime Conill Querol. All text considered Open Content. All Images are property of Antonio José Manzanedo (23, 27, 128), Jon "Bandido" Perojo Gutierrez (Main Page, 8, 12, 17, 31, 34, 43, 54, 63, 66, 71, 79, 82, 86, 88, 89, 95, 96, 104, 111, 112, 122, 144, 148, 151, 152, 166, 168, 185, 188, 226, 250, 252, 254), Jose "Valver" Valverde (49, 207), Juan F "Dogi Imura" Hidalgo Galán (91, 146, 182, 230), Manu "Strawdog" Saez (90, 106, 159, 174, 177, 194, 196, 200, 210, 212, 219, 245, 246, 248, 258), Pablo "Cirtheru" Fernandez (175), Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol (182, 253) and are used with permission.

"The Fudge logo is a Trademark of Grey Ghost Press, Inc., and is used under license. Logo design by Daniel M. Davis, www.agrys.net"45

Demonio Sonriente
se enorgullece de presentar:

CdB: Cacería de Bichos Manual del Cazador de Zonk-PJ

Escrito y Maquetado: Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol.

Diseño de Maquetación: Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol y Jon "Bandido" Perojo Gutierrez.

Dibujos: Ángel "Aregal" López, Antonio José Manzanedo, Francisco Picazo, Jon "Bandido" Perojo Gutierrez, Jose "Valver" Valverde, Juan F "Dogi Imura" Hidalgo Galán, Manu "Strawdog" Saez, Pablo "Cirtheru" Fernandez y Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol.

Corrección y revisión de textos: Erekipeon y Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol.

Playtesters: Alfonso "Starkmad" Carrillo, Antonio "Alca" Alcañiz Jover, Daniel "Eldaniel" Lorente Rodríguez, David Barreiro Garcia, David "Davidoff" Usó, Ivan Rodriguez Tena, Javier "Boling" D'Amato Casado, Federico "Pocho", Jon "Bandido" Perojo Gutierrez, Jesus "RexTerminus" Calero Fernandez, Johansolo, Jorge "Dungeonero" Arredondo, Juan Ventura Breva, Luis Alfonso "Cifu" Cifuentes Josa, Luis Felipe "Lucho" Garcia Arcaya, Pablo Lara Ortiz, Ricardo Valls, Ryback, Sergi Martinez Oliver y Victor Sos Rochera. Junto a los cientos de personas que han participado en partidas a lo largo de los dos años que he estado desarrollando este juego, por desgracia no tengo sus nombres y no puedo listarlos, pero su colaboración ha sido igual de inestimable.

Agradecimiento Especial a: Alfonso "Starkmad" Carrillo, Jon "Bandido" Perojo Gutierrez, Jesus "RexTerminus" Calero Fernandez, Luis Alfonso "Cifu" Cifuentes Josa, Ryback y a mi mesa de juego habitual. Este juego es lo que es gracias a ellos, y su colaboración en el mismo ha sido mucho más que esencial. **En el fondo en el juego hay tanto de ellos como mío.**

Dedicado a *Marc W. Miller* y a *Carlos Alós Ferrer*. Ellos dos son los auténticos culpables de que este juego exista...



**DEMONIO
SONRIENTE**
Juegos de Rol en PDF

Índice

CAPÍTULO 1:	
Introducción	9
PERO, ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?	9
¿QUÉ ES FUDGE? ¿Y CACERÍA DE BICHOS?	10
CONTENIDO DE ESTE LIBRO	10
CAPÍTULO 2:	
Creación de Personajes	13
NIVELES DE PODER	13
CREANDO PERSONAJES	14
ATRIBUTOS	15
Atributos Principales:	15
Atributos Secundarios:	16
HABILIDADES	19
Descripción de las Habilidades	22
DONES	35
Lista de Dones y Dones Especiales	35
LIMITACIONES Y LIMITACIONES CLAVE	58
Limitaciones que afectan a Dones y Atributos	60
LISTA DE LIMITACIONES NORMALES, CLAVES Y DOBLADAS	60
Limitaciones Normales	60
Limitaciones Clave	65
Limitaciones Dobladas	78
RAREZAS	84
PLANTILLAS	84
Plantillas Raciales	86
Plantillas Profesionales	92
CAPÍTULO 3:	
Resolución de Acciones.....	97
TÉRMINOS EN LA RESOLUCIÓN DE ACCIONES	97
DADOS USADOS EN CACERÍA DE BICHOS	98
TIRANDO LOS DADOS	99
Acciones No Opuestas	100
Acciones Opuestas	100
Resultados Críticos	101
REACCIONES DE LOS PNJS	101
CONSTRUIR, MODIFICAR, REPARAR Y DESMANTELAR	102
Construir	102
Modificar y Reparar	102
Desmantelar	103
Estableciendo la dificultad de las tiradas	103
MANEJAR SOFTWARE Y NETRUNNING	105
Netrunning	106

PUNTOS FUDGE	109
USANDO LAS LIMITACIONES CLAVE	109

CAPÍTULO 4:

Combate, Heridas y Curación..... 113

TÉRMINOS DE COMBATE	113
SECUENCIA DE COMBATE	113
INICIATIVA	114
ACCIONES DE COMBATE (AC)	115
Acciones De Combate e Iniciativa:	115
ALTERNATIVAS A LAS ACCIONES DE COMBATE	119
Acciones De Combate Orientativas	119
Cantidad de maniobras por turno determinada por los Atributos	119
Maniobras por turno “libres”	120
MOVIMIENTO	120
Movimiento con mapa	121
Movimiento Abstracto	121
COMBATE CUERPO A CUERPO	122
Habilidades más usadas en el Combate Cuerpo a Cuerpo	122
Atacando Cuerpo a Cuerpo	122
Listado de Maniobras Cuerpo a Cuerpo.	124
Cazadores vs. Personajes No Jugadores	126
COMBATE A DISTANCIA	126
Habilidades más usadas en el Combate a Distancia	126
Disparando	126
Distancia del Objetivo y Alcance del Arma	127
Movimiento del Atacante y del Objetivo	128
Listado de Maniobras a Distancia	129
Tipo de disparo: Cadencia de Fuego (CdF)	130
Tipo de disparo: Armas de Área	132
Tipo de disparo: Fuego de Cobertura	134
MODIFICADORES DE COMBATE	134
Modificadores de Combate: Sistema Simplificado	134
Modificadores de Combate: Sistema Completo	136
DAÑO Y HERIDAS	136
Escala de Heridas (EH)	136
Factores de Daño Ofensivo y Defensivo	138
Aplicando el Daño	138
FATIGA	139
Escala de Fatiga (EF)	139
Daño de Fatiga: Aturdimiento e Inconsciencia	140
Acciones que provocan Fatiga	140
FATIGA Y HERIDAS EN PERSONAJES SECUNDARIOS	141
Hordas: Combate de Masas	141
CURACIÓN	142
Habilidades de curación	142
OTROS PELIGROS	145
Ácido	145
Asfixia	145
Caídas	145
Calor	146

Electricidad	146
Frío	147
Fuego	147
Lluvia	148
Niebla	148
Nieve	149
Presión Atmosférica	149
Radiación	149
Vacío	150
Venenos y drogas	150

CAPÍTULO 5:

Equipo..... 153

TÉRMINOS GENERALES DE EQUIPO	153
NIVELES TECNOLÓGICOS	155
EL VALOR DE LAS COSAS	159
Tanstaafl: Todo tiene un precio	159
Riqueza: Atributo Principal Opcional	160
MATERIALES	161
PROTECCIÓN	162
Armaduras	162
Trajes Ambientales y Espaciales	165
Exoesqueletos	168
Exoesqueletos de Combate	169
Campos de Fuerza	170
Defensas Psiónicas	171
ARMAMENTO	173
Arcos	174
Armas Arrojadizas	174
Armas Cuerpo a Cuerpo	176
Armas Pesadas	178
Pistola	183
Rifle	187
Municiones	192
COMUNICACIONES	197
INFORMÁTICA	199
Hardware	199
Modificaciones al Hardware:	202
Creando un Ordenador:	210
Ejemplos de Ordenadores	211
Conectando ordenadores en Red:	213
Software	214
Lista de Programas:	214
ROBÓTICA	228
Inteligencias Artificiales	228
Requisitos de una Inteligencia Artificial	229
Transferencias Mentales	230
Robots, Androides, Replicantes y Ciborgs	231
PLANTILLAS DE ROBOTS	234
CIBORGs, IMPLANTES Y BIOMODS	236
MEDICINA	244

Equipo Variado	244
Botiquines de Primeros Auxilios	247
OTRO EQUIPO	247
Cámaras y otros medios de grabación:	247
Equipo de Viaje y Supervivencia:	249
Equipo Policial, de Seguridad y Vigilancia:	252

CAPÍTULO 6: Experiencia.....255

MEJORA POR PUNTOS DE DESARROLLO	255
Gastando Puntos de Desarrollo	256
MEJORA A TRAVÉS DEL ENTRENAMIENTO	257
Entrenamiento con un Maestro	258
Entrenamiento Autodidacta	259

Índice de Tablas

TABLA 2.1: Costes en Puntos de Desarrollo	18	TABLA 5.16: Modelos de Ordenador de NT 5	212
TABLA 2.2: Acciones de Combate	20	TABLA 5.17: Inteligencias Artificiales.	233
TABLA 2.3: Rastreo de Combate y Rastreo de Fatiga	22	TABLA 5.18.1: Implantes y Biomods	243
TABLA 2.4: Puntos de Herida y Puntos de Fatiga	22	TABLA 5.18.2: Implantes y Biomods	245
TABLA 2.5: Iniciativa (INI)	23	TABLA 5.18.3: Implantes y Biomods	247
TABLA 2.6: Movimiento (MOV)	23	TABLA 6.1: Mejora por Puntos de Desarrollo	260
TABLA 2.7: Escala	44	TABLA 6.2: Modificadores a VOL	263
TABLA 3.1: Dificultad Base de las Tiradas técnicas.	107	TABLA 6.3: Mejora a través del Entrenamiento	263
TABLA 4.1: Coste en AC	118		
TABLA 4.2: Maniobras por turno según Atributos	123		
TABLA 4.3: Distancias del Objetivo y dificultades mínimas	131		
TABLA 4.4: Cadencia de Fuego	135		
TABLA 4.6: Contadores de Fatiga	144		
TABLA 4.5: Acciones que causan Fatiga	144		
TABLA 4.7: Ejemplos de Venenos y Drogas	155		
TABLA 5.1: Niveles Tecnológicos	159		
TABLA 5.1.1: Niveles Tecnológicos por Grupos	162		
TABLA 5.2: Costes en Créditos y Riqueza	165		
TABLA 5.3: Protecciones	176		
TABLA 5.4: Arcos	178		
TABLA 5.5: Armas Arrojadizas	179		
TABLA 5.6: Armas Cuerpo a Cuerpo	180		
TABLA 5.7: Armas Pesadas	185		
TABLA 5.8: Pistolas	190		
TABLA 5.9: Rifles	194		
TABLA 5.10: Ordenadores	203		
TABLA 5.11: Capacidad de Almacenamiento según NT	206		
TABLA 5.12: Modelos de Ordenador de NT 1	207		
TABLA 5.13: Modelos de Ordenador de NT 2	208		
TABLA 5.14: Modelos de Ordenador de NT 3	210		
TABLA 5.15: Modelos de Ordenador de NT 4	211		



CAPÍTULO 1: Introducción

“¿Esto va a ser una lucha en firme, u otra cacería de bichos?”

“Todo lo que sabemos es que sigue sin haber contacto con la colonia y que puede haber por medio un xenofórmico...”

“Perdone señor, un... ¿un qué?”

“Un xenofórmico.”

“Una cacería de bichos.”

“Aliens” de James Cameron

¿Qué tienen los monstruos alienígenas que tanto nos fascinan? El cine y la literatura están llenos de ejemplos de diversos tipos de alienígenas que persiguen o son perseguidos por el hombre. Y no son los únicos. La industria de los juegos ha producido unos cuantos juegos que adaptan diversas películas y novelas en las que aparecen monstruos alienígenas. Y por supuesto también ha contribuido con diversos alienígenas de creación propia, pero lo que nunca se ha hecho es lo que intenta este juego. Proporcionar la posibilidad de jugar cualquiera de las muchas historias de monstruos alienígenas que se han contado, y muchas otras que están por contar.

Porque este libro que tienes en tus manos es un juego de rol que, en lugar de adaptar un universo concreto de un libro o película, cosa que ya hacen otros juegos, proporciona las herramientas para que crees el universo que tú quieras, sea el de un cómic, libro, película, o de un universo creado por ti. Las posibilidades son infinitas...

PERO, ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Quizás la repuesta más apropiada sería “Esa es una pregunta muy interesante”, que es lo que dice la gente cuando no sabe qué responder a algo que le acaban de preguntar. Voy a intentar responder a esa pregunta, pero no en vano se dice entre los que escriben juegos de rol que ésta es la sección más difícil de escribir en todo juego...

Un juego de rol es una obra de teatro improvisada, en el que los jugadores describen e interpretan a personajes de un mundo imaginario que es diseñado por uno de los jugadores, llamado Director de Juego (DJ), Narrador o Máster. Los jugadores se enfrentan a una serie de aventuras ideadas por el Narrador, aunque tienen mucho que decir en su desarrollo. El objetivo final de todos (tanto jugadores como DJ) es de contar la historia, ya sea impedir un asesinato, averiguar quién lo cometió, salvar a la princesa, o rescatar a un grupo de colonos de las garras de los voraces y malvados Bichos del Espacio...

¿Nunca has visto una película y, ante las acciones del protagonista, has pensado “Yo hubiese hecho eso de tal manera...”? Pues un juego de rol te da la oportunidad de hacer exactamente eso. De revivir una historia que te haya gustado y hacer las cosas a tu manera. Como en una película asumes un papel, solo que tus acciones y palabras no están condicionadas a lo que pone en un guión, sino que eres libre de hacer lo que quieras, y con tus acciones cambiar por completo la historia que estás viviendo.

¿Nunca has leído un libro y al acabarlo has sentido tristeza por no poder seguir viviendo las aventuras de esos personajes? Un juego de rol te permite seguir viviendo aventuras en el universo de tu novela favorita, e incluso convertirte en tu personaje preferido.

¿QUÉ ES FUDGE? ¿Y CACERÍA DE BICHOS?

FUDGE es un reglamento de juego de rol diseñado por Stephan O'Sullivan que puede ser utilizado de manera gratuita. Pero FUDGE no es un juego de rol completamente diseñado, sino que ofrece los bloques con los que construir cualquier posible universo y adaptar cualquier reglamento existente.

Cacería de Bichos es un reglamento ya construido utilizando muchas guías propuestas en FUDGE, y otras de creación propia. Proporciona asimismo varios "universos" o ambientaciones en las que poder desarrollar aventuras y la posibilidad de crear tu propio universo o adaptar alguno de los universos existentes.

Cacería de Bichos es un juego de rol para jugar aventuras enfrentándose a monstruos alienígenas y horrores del espacio exterior, sean letales animales con el simple deseo de sobrevivir, cazadores espaciales buscando las presas más combativas, horrores tecnológicos desarrollados por el hombre (o no), horrores genéticos o razas insectoides. Cacerías de Bichos es el juego para luchar contra monstruos del futuro (y quién sabe, quizás del presente también).

CONTENIDO DE ESTE LIBRO

Este libro está dividido en 11 capítulos a lo largo de dos Manuales. En el **Manual del Cazador** puedes encontrar: el primer capítulo, que es este que estás leyendo. El segundo capítulo es el de Creación de Personajes, e incluye las reglas necesarias para crear los distintos tipos de personajes que interpretarán los jugadores (a los que llamaremos Cazadores) y aquellos personajes secundarios llamados Personajes No Jugadores (o PNJs) que el Director de Juego (DJ) necesite.

El tercer capítulo presenta el sistema de reglas del juego, y el cuarto la aplicación de estas al combate, los efectos de las heridas y su curación y las reglas para otros tipos de peligros que los Cazadores se pueden encontrar.

El quinto capítulo cubre gran cantidad de equipo que pueden utilizar los jugadores, aunque el DJ tiene la última palabra respecto a qué equipo está disponible para los Cazadores dependiendo del universo en el que vaya a desarrollar la partida.

El sexto capítulo cubre la mejora de los personajes por medio de la experiencia (aquellos que sobrevivan a sus encuentros con criaturas alienígenas quizás la próxima vez estén más preparados).

El séptimo capítulo, ya en el **Manual del DJ**, contiene información sobre cómo arbitrar partidas de Cacería de Bichos, consejos para la creación de Cazadores y PNJs, para el diseño de aventuras, en la asignación de recompensas, etcétera.

El octavo capítulo recoge monstruos con los que acosar a los jugadores. Aunque intentan representar todos los esquemas narrativos que encontramos en las novelas y las películas de monstruos alienígenas, se incluyen también unas reglas para diseñar criaturas, para que el DJ pueda desarrollar su imaginación y su mala leche...

El noveno capítulo incluye dos ambientaciones en las que desarrollar partidas: un **Futuro Cercano** en el que la humanidad empieza a expandirse por nuestro Sistema Solar y la **Primera Colonización** del espacio exterior...

El décimo capítulo ofrece reglas para utilizar poderes psiónicos y cómo adaptarlos a distintas ambientaciones.

El decimoprimer capítulo las reglas de vehículos, bases y naves espaciales.

En la página web de Demonio Sonriente, así como en Tesoros de la Marca puedes encontrar las Hojas de Personaje, Vehículo, Sistema Solar, Bichos, resúmenes de tablas, y más material útil para jugar y dirigir al CdB.

Cacería de Bichos en 1 página

Fudge es un juego diseñado para ser modificado por cada DJ. Esta versión de Fudge, pese a compartir muchas reglas con otros juegos que utilizan el sistema Fudge, contiene considerables diferencias, pero se sigue basando en la misma poderosa herramienta.

Personajes y Rasgos de Personaje:

Los personajes en Fudge se describen con “Rasgos”. Esto incluye los “Atributos” (rasgos comunes a todos los miembros del mundo), “Habilidades” (Un Rasgo que no es un Atributo y que puede mejorarse con el estudio y la práctica) “Dones” (Rasgos que no son Atributos o Habilidades pero que representan algo positivo para el personaje), y Limitaciones (cualquier Rasgo que limita las acciones del personaje o que le supone una reacción negativa por parte de otra gente).

En Fudge muchos Rasgos tienen un valor llamado “Nivel”, que es dos cosas: una palabra y el valor numérico asociado a esa palabra. Ambos pueden utilizarse indistintamente a lo largo del juego, ya que es lo mismo decir “tengo una Destreza Buena” o “tengo Destreza +1”. La lista de Niveles utilizada en Cacería de Bichos es ligeramente distinta de la utilizada en la versión normal de Fudge.

Legendario+2	7	Bueno	1
Legendario+1	6	Normal	0
Legendario	5	Mediocre	-1
Asombroso	4	Pobre	-2
Excelente	3	Terrible	-3
Grande	2	Abismal	-4

Para llevar a cabo una acción se tiran los 4dF (cuatro dados Fudge) que proporcionan valores entre -4 y +4, se suma (o resta) al Rasgo indicado por el DJ y el resultado es el nivel al que el personaje realiza su acción.

No se puede tener ningún Rasgo por encima de Excelente al crear un personaje, salvo que se tenga permiso específico del DJ.

Si conoces FUDGE te darás cuenta de que ésta no es la escala habitual de ese sistema. Las modificaciones en la escala se han realizado para enfatizar el lado heroico del juego. Si quieres puedes utilizar la escala de FUDGE normal, que es la siguiente:

Legendario	4	Bueno	1	Pobre	-2
Excelente	3	Normal	0	Terrible	-3
Grande	2	Mediocre	-1	Abismal	-4



CAPÍTULO 2:

Creación de Personajes

“¿Cómo puedo conseguir unos ojos cómo los tuyos?”

“Para empezar tienes que matar a unas cuantas personas”.

Riddick, Pitch Black

En Cacería de Bichos todo jugador dispone de **Puntos de Desarrollo** con los que crear su personaje. Estos Puntos de Desarrollo se gastan para comprar Atributos, Habilidades y Dones. Algunas Limitaciones proporcionan puntos. Para obtener un buen personaje hay que hacer un buen uso de los Puntos de Desarrollo. Habitualmente los jugadores empezarán con una cantidad de **Puntos de Desarrollo** escogida por el DJ dependiendo del **Nivel de Poder** que quiere que tenga la partida.

NIVELES DE PODER

En Cacería de Bichos se utilizan Niveles de Poder para regular lo heroicos que el DJ quiere que sean los personajes. Éste debe escoger un Nivel de Poder para su partida, que establecerá: la cantidad de Puntos de Desarrollo (PD) que reciben los jugadores para crear a sus personajes; la cantidad que pueden gastar en Atributos, Dones y Habilidades; y los niveles máximos y mínimos a los que se pueden tener Atributos y Habilidades al crear el personaje. Hay cuatro **Niveles de Poder**: Mediocre, Normal, Grande y Legendario.

Nivel de Poder Mediocre:

Se reciben **30 Puntos de Desarrollo**. Se puede:

- Gastar hasta *12 PD en Atributos*, con un nivel de Atributo máximo *Bueno*, y un nivel de Atributos mínimo *Terrible*.
- Gastar hasta *12 PD en Dones*.
- Adquirir un máximo de 3 limitaciones.
- Gastar hasta *30 PD en Habilidades* (no se puede tener ninguna Habilidad a *Excelente* o superior).

Nivel de Poder Normal:

Se reciben **50 Puntos de Desarrollo**. Se puede:

- Gastar hasta *18 PD en Atributos* con un nivel de Atributo máximo *Grande*, y un nivel de Atributos mínimo *Terrible*
- Gastar hasta *18 PD en Dones*
- Adquirir un máximo de 3 limitaciones.
- Gastar hasta *36 PD en Habilidades* (se puede tener una Habilidad a *Excelente*).

Nivel de Poder Grande:

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

- Gastar hasta *30 PD en Atributos* con un nivel de Atributo máximo *Grande*, y un nivel de Atributos mínimo *Pobre*
- *No hay límite* al número que se pueden gastar en *Dones*
- Adquirir un máximo de 3 limitaciones
- Gastar hasta *48 PD en Habilidades* (se puede tener hasta 2 Habilidades a *Excelente*).

Nivel de Poder Legendario:

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

- Gastar hasta *42 PD en Atributos* con un nivel de Atributo máximo *Excelente*, y un nivel de Atributos mínimo *Mediocre*
- *No hay límite* al número que se pueden gastar en *Dones*
- Adquirir un máximo de 2 limitaciones
- No hay límite al gasto en Habilidades (se puede tener hasta 3 Habilidades a *Excelente* y 1 a *Asombroso*).

CREANDO PERSONAJES

Los Puntos de Desarrollo son la herramienta que utiliza el CdB para crear y desarrollar personajes. Con ellos se pueden comprar Atributos, Habilidades, Dones e incluso se pueden obtener Puntos de Desarrollo al adquirir algunas Limitaciones o reducir el valor inicial de los Atributos.

Cuando el DJ decide el Nivel de Poder, se decide también la cantidad de PD de la que se dispone para crear un personaje y los límites que hay al realizar compras. A continuación explicamos cómo se adquieren los distintos Rasgos del CdB, y más adelante en este Capítulo los explicamos en profundidad.

Atributos:

Los personajes empiezan con todos los Atributos a Normal (0). Como se puede ver en la **Tabla 2.1: Costes en Puntos de Desarrollo** aumentar ese valor tiene un coste en Puntos de Desarrollo que dependerá del valor que se tenga y al que se quiera llegar. Disminuir los Atributos por debajo de Normal (0) es posible, y al hacerlo se obtienen Puntos de Desarrollo.

*Por ejemplo: Alfonso quiere que su Cazador Mister Stark tenga Destreza Grande (+2). Su DJ le ha dicho que el Nivel de Poder es Grande, por lo que le está permitido tener atributos a ese nivel. Alfonso mira la **Tabla 2.1** y ve que subir un Atributo de Normal (0) a Bueno (+1) le cuesta 6 PD, y subir un Atributo de Bueno (+1) a Grande (+2) le cuesta **12 PD**, por lo que en total tener Destreza Grande (+2) le cuesta 18 PD.*

*Otro ejemplo: el DJ le ha dicho a Juan que el Nivel de Poder es Mediocre, y que dispone de 30 PD. Juan se quiere hacer un personaje diplomático y decide que la FUE no le importa excesivamente, por lo que decide reducir su FUE de Normal (0) a Mediocre (-1), obteniendo **3 Puntos de Desarrollo** por ello, tal como se indica en la **Tabla 2.1**.*

Si se utilizan Plantillas se debe aplicar antes de modificar los Atributos.

Dones:

Cada Don tiene un coste en Puntos de Desarrollo. Más adelante en este Capítulo tienes todos los Dones explicados con sus costes en PD incluidos.

TABLA 2.1: Costes en Puntos de Desarrollo

Cambio	Coste de Atributos	Coste de Habilidades
Bajar un Atributo de Pobre (-2) a Terrible (-3)	-3	-
Bajar un Atributo de Mediocre (-1) a Pobre (-2)	-3	-
Bajar un Atributo de Normal (0) a Mediocre (-1)	-3	-
Subir un Rasgo de Terrible (-3) a Pobre (-2)	3	1
Subir un Rasgo de Pobre (-2) a Mediocre (-1)	3	1
Subir un Rasgo de Mediocre (-1) a Normal (0)	3	1
Subir un Rasgo de Normal (0) a Bueno (+1)	6	2
Subir un Rasgo de Buena (+1) a Grande. (+2)	12	4
Subir un Rasgo de Grande (+2) a Excelente (+3)	24	8
Subir un Rasgo de Excelente (+3) a Asombroso (+4)	36	12
Subir un Rasgo de Asombroso (+4) a Legendario (+5)	48	16
Subir un Rasgo a Legendario+1 (+6) o Legendario +2 (+7)	72	24

Limitaciones:

Algunas Limitaciones, en concreto las Limitaciones Normales y las Limitaciones Dobradas proporcionan Puntos de Desarrollo al ser adquiridas. La cantidad concreta de PD dependerá de cada Limitación, y se indica su descripción, más adelante en este capítulo.

Habilidades:

Las Habilidades tienen un valor por defecto que es igual al valor del Atributo en que se basa -2 (salvo que se use la **REGLA OPCIONAL: Valores por Defecto Alternativos para las Habilidades**, en cuyo caso cada Habilidad tiene un valor por defecto distinto). Este valor por defecto es a partir del que se empiezan a gastar Puntos de Desarrollo **durante la Creación de Personajes**, usando los costes que se indican en la **Tabla 2.1: Costes en Puntos de Desarrollo**. Ver el **Capítulo 6: Experiencia** para ver como evolucionan los Rasgos en juego.

*Por ejemplo: Alfonso, cuyo personaje Míster Stark tiene Destreza Grande (+2), tiene como valor por defecto en todas las Habilidades de Destreza el valor del Atributo -2, lo que quiere decir que **tiene un valor por defecto en todas sus Habilidades de Destreza de Normal (0)**. Por lo tanto, si quiere que Míster Stark tenga la Habilidad Rifle a Excelente tendrá que gastar 2 PD para subirla de Normal (0) a Bueno (+1), 4 PD para subir la Habilidad de Bueno (+1) a Grande (+2) y 8 PD para subirla de Grande (+2) a Excelente (+3), lo que hace un total de 14 PD.*

Otro ejemplo: Míster Stark tiene DES Grande (+2), pero tiene INT Normal (0), por lo que el valor por defecto de todas sus habilidades de Inteligencia es Pobre (-2). Si quiere tener Ingeniería, Mecánica y Electrónica (las tres Habilidades de INT) a Normal (0) tendrá que gastar 1 PD en cada Habilidad para pasarla de Pobre (-2) a Mediocre (-1) y 1 PD para subir cada Habilidad de Mediocre (-1) a Normal (0). Es decir, le costará 2 PD subir cada Habilidad a Normal (0) y 6 PD subir las 3 habilidades.

ATRIBUTOS

En Cacería de Bichos hay **6 Atributos Principales** y **7 Atributos Secundarios**. Los Atributos Principales son: Fuerza (FUE), Destreza (DES), Constitución (CON), Inteligencia (INT), Voluntad (VOL) y Percepción (PER). Los Atributos Secundarios son: Acciones de Combate (AC), Factor Ofensivo (FO), Factor Defensivo (FD), Iniciativa (INI), Movimiento (MOV), Escala de Fatiga (EF) y Escala de Heridas (EH).

Al crear un personaje todos los jugadores comienzan con todos sus Atributos principales a *Normal (0)*. Los Atributos secundarios se obtienen a partir de los principales, aunque hay Dotes, Limitaciones, o factores externos que pueden modificarlos.

Atributos Principales:

Los personajes empiezan con todos los Atributos a Normal, que es la media humana. Si el personaje es de alguna raza distinta de la humana esto variará. En Fudge Habilidades y Atributos suelen estar separados y no se afectan unos a otros. En Cacería de Bichos esto no es así. En CdB todas las Habilidades tienen como valor por defecto el valor del Atributo del que dependen -2. Por esto la compra de Atributos influye enormemente en los campos en los que es bueno el personaje y en los que no.

Fuerza (FUE)

Medida general de la fuerza física bruta y de las capacidades atléticas del personaje. Sirve también para calcular el Factor Ofensivo (FO) y el Movimiento (MOV). Todas las habilidades de Fuerza tienen este Atributo-2 como valor por defecto.

Destreza (DES)

Medida general de la coordinación, agilidad y velocidad del personaje. Sirve para calcular las Acciones de Combate (AC), la Iniciativa (INI) y el Movimiento (MOV). Todas las habilidades de Destreza tienen este Atributo-2 como valor por defecto.

Constitución (CON)

Medida general de la salud física, el vigor y la capacidad de curación del personaje. Sirve para calcular la Escala de Heridas (EH) y la Escala de Fatiga (EF). Todas las habilidades de Constitución tienen este Atributo-2 como valor por defecto.

Inteligencia (INT)

Representa la rapidez mental, capacidad de análisis y conocimiento del personaje. La INT se utiliza siempre que quieras descubrir lo que un personaje conoce sobre un tema no cubierto por las habilidades. Todas las habilidades de Inteligencia tienen este Atributo-2 como valor por defecto.

Voluntad (VOL)

Representa la resolución y la fuerza de voluntad del personaje. Afecta a la resistencia al dolor provocado por las heridas y la habilidad para concentrarse. Sirve también para calcular la Escala de Heridas (EH) y la Escala de Fatiga (EF). Todas las habilidades de Voluntad tienen este Atributo-2 como valor por defecto.

Percepción (PER)

Representa la percepción del entorno y la habilidad de leer emociones en otras personas. Sirve para calcular las Acciones de Combate (AC), la Iniciativa (INI). Todas las habilidades de Percepción tienen este Atributo-2 como valor por defecto.

Atributos Secundarios:

Los Atributos secundarios no se compran. Se obtienen por medio de tablas a partir de los Atributos Principales, aunque hay Dones y Limitaciones que pueden modificarlos.

Acciones de Combate (AC)

El tiempo requerido para hacer algo, como abrir una puerta, cargar un arma, o entrar en una habitación se mide en Acciones de Combate (AC).

Cada AC no es una cantidad de tiempo precisa, sino una representación abstracta del tiempo que se tarda en realizar esa maniobra.

Para calcular la cantidad de AC que tiene tu personaje cruza la Destreza de tu personaje con su Percepción en la **Tabla 2.2: Acciones de Combate**.

Para saber el coste de una maniobra concreta en AC consulta la **Tabla 4.1: Coste en AC**, que podrás encontrar en el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación** y en el **Apéndice 3: Resumen de Reglas y Tablas**.

Escala de Heridas (EH)

La EH es la herramienta utilizada para calcular el daño que puede soportar un personaje y los efectos que este daño tiene en el mismo. La EH está compuesta por tres partes. Una de ellas es fija, la **Categoría de Heridas**, y las otras dependen de los Atributos *Constitución (CON)* y *Voluntad (VOL)*.

Tabla 2.2: Acciones de Combate

DES	PER					
	Pobre (-2)	Mediocre (-1)	Normal (0)	Bueno (+1)	Grande (+2)	Excelente (+3)
Pobre (-2)	2	3	3	3	4	4
Mediocre (-1)	3	4	4	5	5	6
Normal (0)	3	4	5	6	6	7
Bueno (+1)	3	5	6	6	7	7
Grande (+2)	4	5	6	7	7	8
Excelente (+3)	4	6	7	7	8	9

La **Categoría de Heridas** tiene 5 valores: *Rasguño*, *Herida*, *Herida Grave*, *Incapacitado* y *Moribundo*. Estos valores se explican con detalle en el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación**.

La Constitución se utiliza para calcular el **Rastreo de Combate**, que es la cantidad de daño necesaria con un golpe para infligir una herida de esa **Categoría de Heridas** concreta (Ver **Tabla 2.3: Rastreo de Combate y Rastreo de Fatiga**). La Voluntad se utiliza para calcular los **Puntos de Herida**, cantidad de golpes que puede recibir en cada **Categoría de Heridas** (ver **Tabla 2.4: Puntos de Herida y Puntos de Fatiga**).

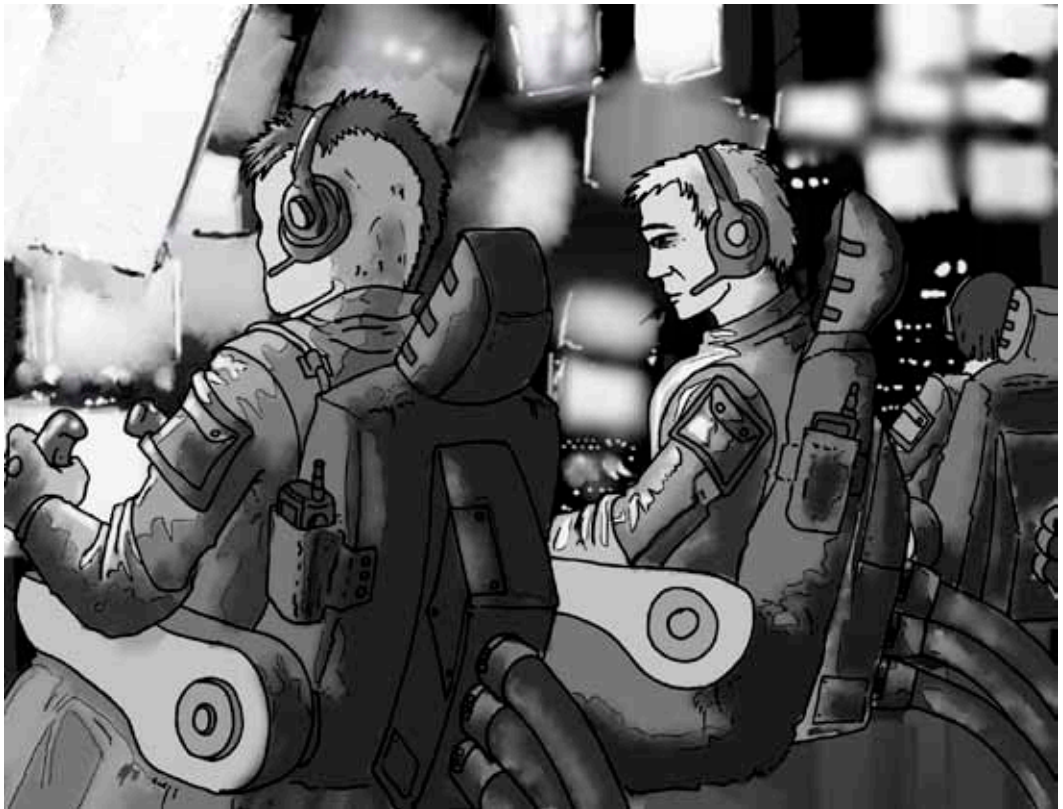
Ejemplo: Spudmeyer tiene CON Buena y VOL Normal, por lo que su Escala de Heridas queda así (incluimos la Escala de Fatiga):

Cuando Spudmeyer sufre daño el DJ le dirá una cantidad numérica, por ejemplo 6, el jugador buscará este número en el Rastreo de Combate y marcará uno de los dos Puntos de Herida que hay bajo la casilla Herida Grave, sufriendo los efectos pertinentes por tener una Herida Grave. Si luego Spudmeyer sufre más daño, y su Dj le dice que esta vez el daño ha sido de 3 marcará uno de los tres puntos que hay bajo la casilla de Rasguño, por lo que tendrá un Rasguño y una Herida Grave, que luego tendrán que tratarse por separado.

Escala de Fatiga (EF)

La EF es la herramienta utilizada para calcular el esfuerzo que puede soportar un personaje y los efectos que éste tiene en el mismo.

<i>Puntos de Fatiga</i>	OOO	OO	OO	O	O
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
<i>Rastreo de Combate</i>	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
<i>Puntos de Heridas</i>	OOO	OO	OO	O	O



Además, algunas armas, venenos, etc. pueden realizar daño de Fatiga en lugar de daño normal. Por ejemplo, en combate cuerpo a cuerpo, si no se utilizan armas, se puede decidir hacer daño de Fatiga en lugar de daño normal. La EF está compuesta por tres partes. Una de ellas es fija, la Categoría de Fatiga, y las otras dependen de los Atributos Constitución (CON) y Voluntad (VOL).

La **Categoría de Fatiga** tiene 5 valores: *Fatigado*, *Aturdido*, *Gravemente Aturdido*, *Incapacitado* y *Exhausto*. Estos valores se explican con detalle en el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación**. La CON se utiliza para calcular el **Rastreo de Fatiga**, que es que es igual al Rastreo de Combate (Ver **Tabla 2.3: Rastreo de Combate y Rastreo de Fatiga**). La VOL se utiliza para calcular los **Puntos de Fatiga**, que es igual a los **Puntos de Herida** (ver **Tabla 2.4: Puntos de Herida y Puntos de Fatiga**).

Como puedes ver la EF es exactamente igual a la EH, pero se anotan por separado pues representan conceptos distintos y tipos de daño distintos. Y se sufren los efectos de ambas escalas al mismo tiempo.

Ejemplo: La EF de Spudmeyer la puedes ver más arriba, junto a la Escala de Heridas, presentada en el mismo formato que se utiliza en la Hoja de Personaje.

Factor Ofensivo (FO)

Representa el daño que puedes hacer con un ataque. Si se combate cuerpo a cuerpo es igual a la Fuerza del personaje, y en el caso de estar utilizando algún arma se le suma el daño del arma. Si se utilizan armas de fuego depende del arma utilizada y la Fuerza no afecta al FO. El Don Puños/Pies de Acero aumenta en 2 el FO cuerpo a cuerpo. El espacio destinado al FO en la zona de atributos secundarios de la Hoja de Personaje

TABLA 2.3: Rastreo de Combate y Rastreo de Fatiga

CON	Categoría de Heridas / Categoría de Fatiga				
	Rasguño/ Fatigado	Herida / Aturdido	Herid.Grave/ Gravemente Aturdido	Incapacitado /Incapacitado	Moribundo / Exhausto
Pobre (-2)	1-2	3-4	5	6	7+
Mediocre (-1)	1-2	3-4	5-6	7	8+
Normal (0)	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Bueno (+1)	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Grande (+2)	1-3	4-6	7-8	9-10	11+
Excelente (+3)	1-3	4-6	7-9	10-11	12+

TABLA 24: Puntos de Herida y Puntos de Fatiga

VOL	Categoría de Heridas / Categoría de Fatiga				
	Rasguño/ Fatigado	Herida / Aturdido	Herid.Grave/ Gravemente Aturdido	Incapacitado /Incapacitado	Moribundo / Exhausto
Pobre (-2)	000	0	0	0	0
Mediocre (-1)	000	00	0	0	0
Normal (0)	000	00	00	0	0
Bueno (+1)	0000	00	00	0	0
Grande (+2)	0000	00	00	00	0
Excelente (+3)	0000	000	00	00	00

solo incluye la suma de Fuerza y los dones que afecten al combate cuerpo a cuerpo *sin armas*.

El FO de cada arma que lleve el personaje se indica en la zona destinada a armas en la Hoja de Personaje.

$$FO=[(FUE+Arma \text{ Cuerpo a Cuerpo})/Arma \text{ de Fuego}]+Dones$$

Factor Defensivo (FD)

Representa lo resistente al daño que eres por tu propia resistencia física y por la armadura que lleves. Se resta al FO del ataque de tu oponente. Es igual a la armadura que se lleve. El Don Resistencia al Daño aumenta en 2 el FD.

$$FD=Armadura+Dones$$

Iniciativa (INI)

Determina el orden de actuación del personaje. Se calcula cruzando los valores de Destreza y Percepción en la **Tabla 2.5: Iniciativa**.

Tabla 2.5: Iniciativa (INI)

DES	PER					
	Pobre (-2)	Mediocre (-1)	Normal (0)	Bueno (+1)	Grande (+2)	Excelente (+3)
Pobre (-2)	-2	-1	-1	0	0	+1
Mediocre (-1)	-1	-1	0	0	+1	+1
Normal (0)	-1	0	0	+1	+1	+1
Bueno (+1)	0	0	+1	+1	+1	+2
Grande (+2)	0	+1	+1	+1	+2	+2
Excelente(+3)	+1	+1	+1	+2	+2	+3

Tabla 2.6: Movimiento (MOV)

DES	FUE					
	Pobre (-2)	Mediocre (-1)	Normal (0)	Bueno (+1)	Grande (+2)	Excelente (+3)
Pobre (-2)	3	4	4	5	5	6
Mediocre (-1)	4	4	5	5	6	6
Normal (0)	4	5	5	6	6	7
Bueno (+1)	5	5	6	6	7	7
Grande (+2)	5	6	6	7	7	8
Excelente(+3)	6	6	7	7	8	8

Movimiento (MOV)

Representa los metros que puede mover en un turno un personaje. Se calcula cruzando los valores de Destreza y Fuerza en la **Tabla 2.6: Movimiento**.

HABILIDADES

Los Atributos en Cacería de Bichos influyen directamente a las Habilidades. **Todas las Habilidades tienen como valor por defecto el valor del Atributo del que dependen -2**. Los jugadores gastan Puntos de Desarrollo para subir niveles en las Habilidades, y los suben a partir de ese valor por defecto usando los costes de la **Tabla 2.1: Costes en Puntos de Desarrollo**.

Algunas Habilidades tienen el indicativo /NT tras el nombre de la habilidad. Esto indican que se aprenden a cierto Nivel Tecnológico; por lo general el de la sociedad a la que el personaje pertenece, pero esto se puede modificar con Dones. Ver el **Capítulo 5: Equipo** para más información sobre los Niveles Tecnológicos.

REGLA OPCIONAL:

Valores por defecto Alternativos para las Habilidades

A algunos DJs les parecerá que tener todas las Habilidades a un valor por defecto de -2 es poco realista. Y tendrán razón, ya que no todas las habilidades se aprenden con la misma facilidad. Por este motivo ofrecemos esta regla opcional que proporciona valores por defecto alternativos, y mucho más realistas.

Valores por defecto de Habilidades Alternativos

Arcos	DES-3	Demoliciones /NT	PER-3	Navegación /NT	INT-3
Agilidad	DES-1	Disfraz	PER-2	Observador /NT	PER-3
Armas Arrojadizas	DES-2	Electrónica /NT	INT-3	Pelea	FUE-2
Armas Cuerpo a Cuerpo	FUE-2	Escalar	FUE-2	Persuadir	VOL-2
Armas Montadas /NT	PER-3	Esquivar	DES-2	Pilotar (Especialidad) /NT	DES-3
Armas Pesadas /NT	DES-3	Etiqueta	VOL-2	Pistola /NT	DES-2
Atención	PER-2	Ingeniería /NT	INT-3	Primeros Auxilios /NT	INT-2
Averiguar Intenciones	PER-2	Instrucción	VOL-3	Rifle /NT	DES-2
Ciencia (Especialidad) /NT	INT-3	Intimidar	VOL-2	Sensores /NT	INT-2
Computadora /NT	INT-2	Lenguajes	INT-2	Sigilo	DES-2
Comunicaciones /NT	INT-2	Liderazgo	VOL-2	Supervivencia (Entorno)	PER-2
Conducir Vehículo (Especialidad) /NT	DES-2	Mecánica /NT	INT-3	Vigor	CON-1
Conocimiento (Especialidad)	INT-3	Montar	CON-3		
Delito	VOL-3	Nadar	CON-2		

Si un DJ desea que los valores por defecto dependan del Nivel Tecnológico en el que un personaje ha crecido le recomendamos que utilice la tabla que se encuentra en la siguiente página, ya que esta proporciona valores por defecto alternativos según el Nivel Tecnológico. Esta tabla es la más realista de todas las que ofrecemos.

Un DJ que quiera ser extremadamente realista deberá crear una tabla que refleje los valores por defecto teniendo en cuenta no solo el NT, sino la cultura en la que ha crecido el personaje. Por ejemplo, una cultura eminentemente guerrera (como los Klingons de Star Trek) probablemente tendrá valores por defecto en Armas Cuerpo a Cuerpo superiores a los que sería normal a su NT: sea porque los nacidos en esa cultura probablemente recibirán entrenamiento en ese tipo de armas desde pequeños, por una propensión genética a la violencia física (cuya máxima expresión es el combate cuerpo a cuerpo) o por el motivo que el DJ estime oportuno.

Valores por defecto de Habilidades Alternativos según NT

Habilidad	NT -4 a -1	NT 0 a 1	NT 2	NT 3	NT 4	NT 5
Arcos	DES-1	DES-2	DES-3	DES-3	DES-3	DES-3
Agilidad	DES-1	DES-1	DES-1	DES-1	DES-1	DES-1
Armas Arrojadizas	DES-1	DES-2	DES-2	DES-2	DES-3	DES-3
Armas Cuerpo a Cuerpo	FUE-1	FUE-2	FUE-2	FUE-3	FUE-3	FUE-3
Armas Montadas /NT	PER-3	PER-3	PER-3	PER-3	PER-3	PER-3
Armas Pesadas /NT	-	DES-3	DES-3	DES-3	DES-3	DES-3
Atención	PER-2	PER-2	PER-2	PER-2	PER-2	PER-2
Averiguar Intenciones	PER-2	PER-2	PER-2	PER-2	PER-2	PER-2
Ciencia (Especialidad) /NT	INT-3	INT-3	INT-3	INT-2	INT-2	INT-2
Computadora /NT	-	INT-3	INT-2	INT-1	INT-1	INT-0
Comunicaciones /NT	-	INT-3	INT-2	INT-2	INT-2	INT-1
Conducir Vehículo (Especialidad) /NT	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2
Conocimiento (Especialidad)	INT-3	INT-3	INT-3	INT-3	INT-3	INT-3
Delito	VOL-3	VOL-3	VOL-3	VOL-3	VOL-3	VOL-3
Demoliciones /NT	-	PER-3	PER-3	PER-3	PER-3	PER-3
Disfraz	PER-2	PER-2	PER-2	PER-2	PER-2	PER-2
Electrónica /NT	-	INT-3	INT-2	INT-2	INT-2	INT-1
Escalar	FUE-1	FUE-2	FUE-2	FUE-2	FUE-2	FUE-2
Esquivar	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2
Etiqueta	VOL-3	VOL-2	VOL-2	VOL-2	VOL-2	VOL-2
Ingeniería /NT	INT-3	INT-3	INT-3	INT-2	INT-2	INT-2
Instrucción	VOL-3	VOL-3	VOL-3	VOL-3	VOL-3	VOL-3
Intimidar	VOL-2	VOL-2	VOL-2	VOL-2	VOL-2	VOL-2
Lenguajes	INT-3	INT-2	INT-2	INT-2	INT-2	INT-2
Liderazgo	VOL-2	VOL-2	VOL-2	VOL-2	VOL-2	VOL-2
Mecánica /NT	INT-3	INT-2	INT-3	INT-3	INT-3	INT-3
Montar	CON-1	CON-2	CON-3	CON-3	CON-3	CON-3
Nadar	CON-1	CON-2	CON-2	CON-2	CON-2	CON-2
Navegación/NT	INT-3	INT-3	INT-3	INT-3	INT-3	INT-3
Observador /NT	PER-3	PER-3	PER-3	PER-3	PER-3	PER-3
Pelea	FUE-1	FUE-2	FUE-2	FUE-2	FUE-2	FUE-2
Persuadir	VOL-2	VOL-2	VOL-2	VOL-2	VOL-2	VOL-2
Pilotar (Especialidad) /NT	-	DES-3	DES-3	DES-2	DES-2	DES-2
Pistola /NT	-	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2
Primeros Auxilios /NT	INT-3	INT-2	INT-2	INT-2	INT-2	INT-2
Rifle /NT	DES-3	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2
Sensores /NT	-	INT-3	INT-2	INT-2	INT-2	INT-1
Sigilo	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2
Supervivencia (Entorno)	PER-2	PER-2	PER-2	PER-2	PER-3	PER-3
Vigor	CON-1	CON-1	CON-1	CON-1	CON-1	CON-1

Descripción de las Habilidades

Agilidad:

Habilidad de DES

La habilidad para realizar maniobras precisas y complejas con tu cuerpo como rodar, dar volteretas, saltar, caer en pie, realizar equilibrios, cruzar un tronco sobre un río, etc. La **dificultad** depende de la superficie en la que se haga equilibrio y de la situación en que se haga:

- Cruzar por un puente colgante en buen estado, bajar a saltos unas escaleras: *Mediocre (-1)*.
- Cruzar por un puente colgante sin barandilla, o por un madero, caer de pie en una caída de 5 metros (otra cosa es el daño...), dar una voltereta: *Normal (0)*.
- Cruzar corriendo por un puente colgante sin barandilla, equilibrarse usando dos cuerdas paralelas a distinta altura, permanecer en el exterior de un vehículo en marcha, dar una voltereta mientras se corre: *Buena (+1)*.
- Andar por la cuerda floja o por el exterior de un vehículo a gran velocidad, luchar en el exterior de un vehículo sin perder el equilibrio: *Grande (+2)*.
- Correr por la cuerda floja, andar por el exterior de un avión: *Asombroso (+4)* o *Legendario (+5)*.

Arcos:

Habilidad de DES

La habilidad de utilizar correctamente arcos de todos tipos y tamaños. Consulta el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

Armas Arrojadizas:

Habilidad de DES

La habilidad de utilizar correctamente armas como la honda. Se utiliza también para lanzar objetos, por lo que es la habilidad que se utiliza al lanzar granadas a mano. Consulta el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

Armas Cuerpo a Cuerpo:

Habilidad de FUE

Conocimiento del uso de armas cuerpo a cuerpo. Cuchillos, espadas, hachas, mazas, etc. Consulta el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

Armas Montadas/NT:

Habilidad de PER

Conocimiento y habilidad en el manejo y mantenimiento de armamento montado en vehículos como naves espaciales, aviones, tanques, etc. Manejar ese tipo de equipo es una cuestión de Percepción más que de Destreza debido a la gran cantidad de información que el usuario de esas armas tiene que asimilar a través de los sensores del vehículo. Consulta el **Capítulo 11: Vehículo, Naves y Bases** para ver el uso de esta Habilidad.

Armas Pesadas/NT:

Habilidad de DES

Conocimiento y habilidad en el manejo y mantenimiento de armamento pesado, como ametralladoras de posición, armas giro-estabilizadas, bazookas, morteros, etc. Las armas pesadas de fuego indirecto necesitan de una tirada de Observador para obtener las coordenadas del tiro. Consulta el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación** y el **Capítulo 11: Vehículos, Naves y Bases** para ver el uso de esta Habilidad.

Atención:

Habilidad de PER

Esta habilidad sirve para encontrar a alguien oculto, para revelar una puerta secreta o un cajón con doble fondo, para ver y oír lo que no se quiere que sea visto y escuchado, etc. Se realiza la tirada contra la habilidad de *Sigilo* del oponente o contra una dificultad impuesta por el Dj, que se puede basar en lo siguiente:

- Muy fácil (cuando sabes dónde está) : *Terrible (-3)*.
- Fácil (cuando sabes su localización aproximada): *Normal (0)*.

- Moderado (cuando sigues información vieja o buscas algo muy bien escondido): *Bueno (+1)*.
- Difícil (buscas algo muy bien oculto, la información tiene algunas semanas o meses): *Grande (+2)*.
- Muy difícil (verlo invisible): *Asombroso (+4)* o *Legendario (+5)*.

Ciertas condiciones pueden modificar la dificultad:

- Ambiente muy silencioso o sin gente: *disminuye la dificultad en un nivel*.
- Ambiente medianamente ruidoso o lleno (en una calle con tráfico, en una tormenta): *aumenta la dificultad en un nivel*.
- Ambiente muy ruidoso o lleno de gente (campo de batalla, concierto de Metal): *aumenta la dificultad en dos niveles*.
- Casi imposible oír nada: *aumenta la dificultad en tres niveles*.

Un uso especial de Atención es hacer un **Reconocimiento**: sirve para dar un vistazo a una localización, detectando si hay algo fuera de lugar. No indica qué es, simplemente indica que hay algo que no cuadra. Su uso principal es en combate. Se trata de una Acción Opuesta de **dificultad** impuesta por el DJ o contra las Habilidades de *Escondarse/Sigilo* del oponente.

La diferencia entre realizar una búsqueda normal y un Reconocimiento es que la búsqueda cuesta 3 AC y el Reconocimiento solo 1 AC, pero proporciona también mucha menos información, ya que solo indica si hay algo fuera de lugar, un peligro inminente, etc. Si en algún lugar del libro se habla de tiradas de *Atención (Reconocimiento)* como si de una Habilidad se tratase se refieren a ese uso específico de Atención. Si se utiliza al lado de Atención es porque se pue-



den hacer ambos usos (pero la información recibida será distinta).

Atención también puede utilizarse para **seguir rastros**. En tal caso la dificultad dependerá de muchas variables, como terreno, clima, etc.

Si el personaje tiene la Habilidad *Supervivencia* en el entorno apropiado (esto es, en el entorno en el que se está siguiendo el rastro) recibe un +1 si tiene la Habilidad a Bueno o Grande y un +2 si la tiene a Excelente o superior.

- Rastro fácil de seguir (huellas recientes en la arena, sigues a alguien con pintura en las suelas): *Mediocre* (-1).
- Rastro normal (alguien con botas metálicas, un grupo numeroso por un bosque): *Normal* (0).
- Rastro difícil de seguir (dos o tres personas por un bosque, rastro en un terreno duro en el que no hay muchas huellas): *Bueno* (+1).
- Rastro muy difícil de seguir (una sola persona por el bosque, entra y sale de un río, hace muchos días de que se dejó el rastro): *Grande* (+2).
- Rastro imposible de seguir (ha llovido o nevado desde que se dejó el rastro, hace años que se dejó el rastro): *Asombroso* (+4) o *Legendario* (+5).

Averiguar Intenciones:

Habilidad de PER

La capacidad de juzgar si alguien está mintiendo, o cuáles son las intenciones que posee. Se trata de una Acción Opuesta contra la Habilidad de *Persuadir* o *Etiqueta* del oponente.

Ciencia (especialidad) /NT:

Habilidad de INT

Esta Habilidad es realmente un grupo de habilidades. Sirve para representar todos los conocimientos de “ciencias” que un personaje adquiere durante su vida. Siempre es interesante tener alguna. Las especialidades de **Ciencia** son: **Biología**, **Física**, **Forense**,

Genética, **Informática**, **Matemáticas**, **Medicina**, **Química**, **Robótica** y **Xenología**.

El uso de estas Habilidades es muy variado, teniendo tanto aspectos teóricos como prácticos. Vamos a ver cada una por separado:

- **Biología:** Cubre conocimientos teóricos y prácticos de Biología, la ciencia que estudia las especies naturales y sus interacciones con el medio ambiente.
- **Física:** Ciencia que estudia las leyes fundamentales del universo, sus elementos constituyentes y sus interacciones.
- **Forense:** Aplicación de un amplio espectro de ciencias para investigar asuntos criminales, aunque recientemente se están aplicando también a asuntos relacionados con la arqueología.
- **Genética:** Ciencia que estudia los genes, la variación de los mismos y cómo se transmiten. Está muy relacionada con la *Medicina* y la *Biología*, y el DJ puede pedir tiradas de estas habilidades (u otras) junto con la de Genética para tareas especialmente difíciles o que cubran varios campos.
- **Informática:** Trata tanto el conocimiento de la estructura interna de un ordenador, conocimientos de programación, tratamientos de información, estructura de redes, etc. Aunque tiene aspectos prácticos, el uso propiamente dicho de ordenadores está cubierto por *Computadora*. Informática cubre la reparación de ordenadores, lenguajes de programación, el diseño de ordenadores y de redes, etc. El uso diario de equipos informáticos está cubierto por *Computadora*.
- **Matemáticas:** Ciencia que estudia las propiedades de entes abstractos como números, figuras geométricas o símbolos y sus relaciones.
- **Medicina:** Sirve para diagnosticar y tratar enfermedades, así como para proporcionar tratamiento a largo plazo y para curar heridas con mayor eficiencia que *Primeros Auxilios*. También sirve

para investigar curas de enfermedades y venenos, pero dependiendo de la complejidad el DJ puede pedir también tiradas adicionales de *Biología*, *Genética*, *Química* o *Xenobiología*.

- **Química:** Ciencia que estudia todo lo relacionado con moléculas, átomos, su estructura y sus interacciones.
- **Robótica:** Ciencia que trata el diseño, construcción y reparación de todo tipo de robots, implantes, seres sintéticos, etc. Tiene aspectos prácticos y teóricos. Si la tarea requiere programación el DJ puede pedir también una tirada de *Informática*, *Computadora*, *Electrónica* o *Ingeniería*..
- **Xenología:** Ciencia que estudia la vida de otros planetas y especies alienígenas distintas al de aquel que tiene la habilidad. Nótese que la Xenología de dos razas distintas cubre materias distintas. Desde bacterias, plantas y animales, hasta seres inteligentes. Dependiendo de la dificultad de lo que se esté investigando o intentando entender el DJ puede pedir tiradas adicionales de *Biología*, *Genética*, *Medicina* o *Química*.

Computadora/NT:

Habilidad de INT

Conocimiento y habilidad en el manejo de ordenadores y computadores. Cubre únicamente el manejo de ordenadores y de sistemas informáticos (como los de una nave), aunque no su programación ni su reparación, para eso utiliza *Ciencia (Informática)*. Implica el conocimiento de los procedimientos de seguridad de los computadores y cómo evadirlos. Si una tarea es complicada el DJ puede requerir que se tire también por *Ciencia (Informática)*.

Cuando un personaje intente vencer la seguridad de un computador y conseguir acceso a información o programas restringidos, determina un número de **dificultad**:

- Información pública (el plano de una ciudad): *Mediocre (-1)*.
- De fácil acceso (registros de necrológicas de un diario): *Normal (0)*.

- Información privada (los registros personales de un ciudadano corriente): *Bueno (+1)*.
- Información secreta (registros de una corporación o de un gobierno planetario): *Grande (+2)*.
- Información altamente secreta (secretos galácticos): *Asombroso (+4)*.

Si la tirada del jugador es superior o igual al nivel de dificultad, consigue la información que quiere. Si no, no la consigue. Si su tirada es la mitad o menos que el nivel de dificultad, se detecta la intrusión: se notifica que alguien está intentando acceder ilegalmente. Si no, no se da ni aviso ni alarma.

Comunicaciones/NT:

Habilidad de INT

Conocimiento y habilidad en el manejo de aparatos de comunicaciones, sean del rango y tipo que sean. La **dificultad** depende del alcance máximo del aparato que se utilice y del estado del mismo. Asimismo ciertas condiciones como climatología, bloqueos de frecuencia o anomalías espaciales puede aumentar la **dificultad** de la tarea.

Conducir Vehículo (Especialidad) /NT:

Habilidad de DES

Conocimiento para conducir vehículos de tierra. Tiene varias especialidades y es obligatorio elegir una de ellas al comprar niveles en la Habilidad. Las especialidades son **Andadores**, **Hovercraft**, **Orugas** y **Ruedas**. Conducir Vehículo (Ruedas) proporciona el conocimiento necesario para conducir coches, jeeps, camiones, motos. Conducir Vehículo (Orugas) proporciona el conocimiento necesario para conducir todo tipo de vehículos que tenga movimiento de Tierra con Orugas. Conducir Vehículo (Andador) sirve para manejar andadores, exoesqueletos, mechas, etc.

Conocimiento (Especialidad) /NT:

Habilidad de INT

Esta Habilidad es realmente un grupo de habilidades. Sirve para representar todos los conocimientos de "letras".

Las especializaciones de **Conocimiento** son: **Antropología, Arte, Historia, Leyes, Lingüística, Psicología, Sociología y Teología.**

El uso de estas Habilidades es muy variado, teniendo tanto aspectos teóricos como prácticos. Vamos a ver cada especialidad de manera separada:

- **Antropología:** Conocimiento que estudia al ser humano combinando en una sola disciplina enfoques de las ciencias naturales, sociales y humanas. Estudia los comportamientos sociales a través del tiempo.
- **Arte:** Conocimiento de las obras artísticas de las razas o sociedades de la ambientación.
- **Historia:** Conocimiento sobre el pasado de las razas o sociedades de la ambientación.
- **Leyes:** Conocimiento sobre las leyes de las razas o sociedades de la ambientación.
- **Lingüística:** Conocimiento sobre la naturaleza y las leyes que gobiernan el lenguaje. Estudia también las relaciones entre lenguas, pero más orientada al estudio del sistema que a su uso. No sirve para hablar una lengua, para eso está la Habilidad *Lenguajes*, aunque sí se utiliza para descifrar un lenguaje desconocido.
- **Psicología:** Conocimiento sobre la mente y la conducta, abarcando todos los aspectos de la experiencia.
- **Sociología:** Conocimiento sobre las distintas sociedades de la ambientación, sus sistemas de organización y los distintos grupos que las conforman. Estudia su creación, cambio y desaparición, así como el efecto que tienen sobre las personas que la integran.
- **Teología:** Conocimiento sobre las religiones, puede especializarse en una religión concreta.

Delito:

Habilidad de VOL

La habilidad de llevar a cabo actos delictivos, como robar un bolso, planificar un robo, atar correctamente a una persona para que no escape, falsificar un documento, etc. Para dismantelar cerraduras electrónicas o mecánicas se utilizan las Habilidades de **Electrónica y Mecánica**. Esta habilidad también proporciona conocimiento de métodos delictivos, por lo que es habitual entre los miembros de las fuerzas del orden.

La **dificultad** de esta habilidad es muy variable, pues depende de muchos factores que no se pueden resumir con una lista. El DJ debe decidir la dificultad teniendo en cuenta factores como lo opresivas que son las leyes en el lugar en se encuentra el Cazador, lo difícil que es lo que quiere hacer, lo vigilado que está, etc..

También sirve para ocultar cosas en el cuerpo. En tal caso la dificultad viene dada por el tamaño de lo que se desea ocultar, por ejemplo, una pistola, un libro tienen una **dificultad Buena**, un disco de datos, un reproductor MP3, o un teléfono móvil tienen una **dificultad Normal**.

También se puede utilizar para hacer un contacto en el submundo criminal, comprar bienes o servicios ilegales, o encontrar a alguien para que haga algo ilegal. Si la tirada de delito es superior o igual al número de dificultad, el personaje encuentra lo que busca... pero acabarlo de conseguir realmente todavía requerirá negociar (o alguna otra manera de ganarse la cooperación).

Cuando un personaje quiere hacer un contacto determina un número de **dificultad** en función de lo comunes que sean los bienes o las habilidades que quiere el personaje:

- Muy comunes (un abogado): *Mediocre*.
- Comunes (un ladronzuelo, drogas): *Normal (0)*.
- Moderados (un buen carterista, drogas raras): *Bueno (+1)*.
- Difíciles (un experto saqueador de cajas

fuertes, armas pesadas): *Grande (+2)*.

- Muy difíciles (un conocido ladrón de joyas, naves espaciales sin registrar): *Asombroso (+4)*.

Modifica el número de dificultad según lo siguiente:

- Encontrar el submundo es fácil: *sin ajustes*.
- Encontrarlo en un lugar bajo ley marcial: *aumenta la dificultad en 2 niveles*.
- Si el personaje ya ha estado en el área anteriormente y ya tiene contactos: *sin ajustes*.
- Nunca ha estado en el lugar, no habla la lengua, no conoce a nadie: *aumenta la dificultad en 2 niveles*.
- Si el submundo local tiene una razón particular para confiar en el personaje: *sin ajustes*.
- Si el submundo local tiene una razón particular para desconfiar del personaje. Si se conoce al personaje como informador de la policía: *aumenta la dificultad en 2 niveles*.

Demoliciones/NT:

Habilidad de PER

Esta habilidad se utiliza para instalar, activar y desactivar explosivos. El usuario debe disponer de explosivos suficiente para la tarea y un detonador, que puede ser disparado por cable, un reloj o una señal de comunicaciones (entre otros sistemas).

Cuando un personaje planta un explosivo la **dificultad** depende del tamaño del objeto que intenta volar:

- Objetos muy ligeros (puerta de madera contrachapada): *Mediocre (-1)*.
- Objeto ligero (puerta de madera pesada): *Normal (0)*.
- Objeto de resistencia media (puerta de acero): *Bueno (+1)*.
- Objeto ligeramente blindado (puerta acorazada de una nave): *Grande (+2)*.
- Objeto pesadamente blindado (el casco de una nave espacial): *Asombroso (+4)*.

Haz una tirada de habilidad. El éxito significa que la explosión tiene lugar cuando y como se ha planeado. El fracaso significa que la carga ha explotado, pero el lugar en el que se había colocado la carga no era el más adecuado para volar el objeto o abrir una brecha.



Disfraz:

Habilidad de PER

Habilidad de disfrazarse y disfrazar a otras personas y objetos para que cambie su apariencia y no puedan ser reconocidos. Se trata de una Acción Opuesta de *Disfraz* contra la *PER/Atención* de aquellas personas que puedan reconocer a la persona u objeto disfrazado.

Electrónica/NT:

Habilidad de INT

Conocimiento y habilidad en el manejo y mantenimiento de aparatos electrónicos. Sirve también para forzar cerraduras electrónicas, arreglar cualquier cosa que funcione con electricidad, diseñar y construir instalaciones eléctricas (probablemente unido a una tirada de *Ingeniería o Mecánica*), etc. En el **Capítulo 3: Resolución de Acciones** se tratan las reparaciones con mayor profundidad.

Escalar:

Habilidad de FUE

Capacidad de escalar, ya sean formaciones naturales como acantilados y árboles, o construcciones hechas por el hombre. Al Escalar se mueve a la mitad del MOV.

La **dificultad** depende de lo que se quiera escalar:

- Subir por una escalera de cuerda o un árbol con asideros: *Mediocre (-1)*.
- Escalar por un árbol sin casi asideros o por rocas: *Normal (0)*.
- Trepas por un árbol sin ningún lugar del que agarrarse, por unas enredaderas o por unas rocas escarpadas: *Buena (+1)*.
- Escalar por una pared con balcones o por una pared casi vertical: *Grande (+2)*.
- Escalar una pared lisa: *Asombroso (+4)* o *Legendario (+5)*.

Esquivar:

Habilidad de DES

Capacidad de evitar un ataque, o para no estar en el lugar al que apunta quien dispara (aunque solo en las partidas con tintes más

cinematográficos). Consulta el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

Etiqueta (Especialización):

Habilidad de VOL

Conocimiento de las convenciones sociales de un grupo o nivel social o subcultura que tiene un código concreto establecido, sea formal o no. Cuando se mantengan tratos con miembros de uno de esos grupos (se pertenezca o no) una tirada de Etiqueta permite interactuar con miembros del grupo concreto de manera apropiada, interpretar acciones o conversaciones regidas por el código en cuestión, etc. Al adquirir niveles en esta Habilidad es posible escoger una Especialización; algunas especializaciones son: **Alta Sociedad, Ámbitos Académicos, Artistas Marciales, Bajos Fondos, Militar, Policía**, etc. Estos son solo ejemplos, y pueden existir (a discreción del DJ) etiquetas especializadas en grupos más concretos y pequeños. Las especializaciones proporcionan conocimientos adicionales sobre el funcionamiento y organización del grupo escogido.

La **dificultad** de la tirada dependerá de lo complicado del sistema y de las normas a seguir, teniendo en cuenta que sistemas tan rígidos (aunque “sencillos”) como los militares tienen una dificultad *Normal*.

Ingeniería/NT:

Habilidad de INT

Aplicación de los conocimientos científicos a la invención y perfeccionamiento de la técnica en todos sus aspectos. Proporciona conocimiento y habilidad en el manejo y mantenimiento de aparatos que combinan electrónica y mecánica. Especialmente útil en el mantenimiento de naves espaciales y vehículos, y en definitiva diseñar o arreglar todo lo que tenga componentes electrónicos y mecánicos. Se suele utilizar como apoyo a *Electrónica y Mecánica* en tareas muy complicadas, utilizándose la Ingeniería como diagnóstico del problema a solucionar y las Habilidades de *Electrónica y Mecánica* como solución al mismo.

En el **Capítulo 3: Resolución de Acciones** se tratan las reparaciones con mayor profundidad.

Instrucción:

Habilidad de VOL

La capacidad de transmitir conocimientos o habilidades a otros. Ver el **Capítulo 6: Experiencia** para conocer el funcionamiento de esta habilidad. Tiene una especialidad **Instrucción (Animales)**, que sirve para entrenar animales, no a humanos.

Intimidar:

Habilidad de VOL

Esta habilidad refleja la habilidad de forzar a alguien para que cumpla tu voluntad y la capacidad de extraer información de un sujeto que se resiste a darla (por medio de la intimidación y el uso de la fuerza bruta; si se interroga por medio de argumentos utiliza *Persuadir*, en el caso del “poli bueno, poli malo” el “bueno” utilizaría *Persuadir* y el “malo” *Intimidar*). Se trata de una Acción Opuesta contra la *Voluntad (VOL)* del oponente.

Lenguajes:

Habilidad de INT

La habilidad de lenguas se utiliza para determinar si un personaje puede entender lo que alguien dice cuando habla en una lengua que no conozca. Hay tres maneras de enfocar esta habilidad y dependen de la importancia que quiera darle el DJ a los lenguajes en la campaña.

Si quiere que sean importantes, cada jugador debe comprar cada lenguaje que conozca por separado, como si fuesen habilidades distintas.

Si quiere que simplemente sean un elemento de trasfondo, cuando alguien diga algo en una lengua que no hayan oído antes, haz una tirada de lenguas para todos los que lo oigan. Si la tirada de un personaje es superior a la dificultad, entiende el lenguaje. Haz que el jugador escriba el nombre de

la lengua en su plantilla de personaje, para que, si alguna vez vuelve a dar con ella, sepa que la conoce. Si la fallan tiene que escribir que no la conoce.

Las **dificultades** en este último caso son:

- Dialecto de su idioma natal: *Mediocre (-1)*.
- Lenguaje relacionado con su idioma natal: *Normal (0)*.
- Una lengua que no tiene ninguna relación con su idioma natal o una lengua poco común: *Buena (+1)*.
- Lenguaje que casi nadie conoce (Sánscrito): *Excelente (+3)*.
- Una lengua muy oscura, o una que no se puede pronunciar normalmente por razones físicas: *Asombroso (+4)*.

Por último, un sistema de lenguajes intermedio entre los dos anteriores sería el siguiente: cada nivel de habilidad de Lenguajes por encima de *Pobre* implica el conocimiento de un lenguaje adicional aparte del natal.

Liderazgo:

Habilidad de VOL

Engloba no sólo la capacidad de dirigir adecuadamente, sino también otros aspectos como el conocimiento de la escala de mando y del protocolo adecuado, el conocimiento de tácticas de combate, etc.

El liderazgo se utiliza para conseguir que un PNJ haga lo que quiere el jugador que utiliza la habilidad. Cuando se tiene éxito, la víctima reacciona de inmediato y hace lo que se le ordena. Visto de otra manera, un personaje con un liderazgo alto puede hacerse cargo de una situación donde es necesario el orden, y conseguir que otros personajes cooperen sin discutir ni preguntar.

La **dificultad** depende de:

- Los PNJ tienen todas las razones para obedecer (un soldado cree que eres almirante): *Mediocre (-1)*.
- Los PNJ tienen algunas razones para obedecer (un soldado de una unidad distinta pero de tu mismo ejército, teniendo tú mayor rango): *Normal (0)*.

- Los PNJ no tienen ninguna razón para desobedecer (como civiles durante un accidente): *Bueno (+1)*.
- Los PNJ son escépticos o sospechan (te llevan cautivo): *Grande (+2)*.
- Los PNJ tienen todas las razones del mundo para sospechar (enemigos): *Asombroso (+4)*.

Mecánica/NT:

Habilidad de INT

Conocimiento y habilidad en el diseño, manejo y mantenimiento de aparatos mecánicos. Se suele utilizar junto a *Electrónica* e *Ingeniería* en tareas muy complicadas, utilizándose la *Ingeniería* como diagnóstico del problema a solucionar y las Habilidades de *Electrónica* y *Mecánica* como solución al mismo. En el **Capítulo 3: Resolución de Acciones** se tratan las reparaciones con mayor profundidad.

Montar (Criatura):

Habilidad de CON

Capacidad de montar un tipo de criatura concreta (normalmente caballos). Aunque no se tenga esta habilidad se puede montar a caballo, solo hay que sacar un *Mediocre* o superior para conseguir que el animal se mueva, eso sí, no necesariamente a grandes velocidades.

La **dificultad** depende de la velocidad a la que quieras que vaya el animal (ciertas maniobras pueden aumentarla a discreción del DJ):

- Montar 1/2 del MOV de la criatura: *Mediocre (-1)*.
- Montar al 100% del MOV de la criatura: *Normal (0)*.
- Montar 3/2 del MOV de la criatura: *Buena (+1)*.
- Montar al doble del MOV de la criatura: *Grande (+2)*.
- Montar al triple del MOV de la criatura: *Legendario (+5)*.
- Por maniobra (como saltar un objeto, o moverse de lado): +1 a la dificultad.

Nadar:

Habilidad de CON

Capacidad de desplazarse por el agua sin peligro de ahogarse. Normalmente te mueves por el agua a mitad de tu MOV, pero una tirada de Nadar puede cambiar eso.

La **dificultad** depende de la velocidad a la que quieras nadar:

- Nadar a 2/3 partes de tu MOV: *Normal (0)*.
- Nadar al 100% de tu MOV: *Buena (+1)*.
- Nadar 3/2 de tu MOV: *Grande (+2)*.
- Nadar a MOVx2: *Asombroso (+4)*.
- Nadar a MOVx3: *Legendario (+5)*.

Navegación /NT:

Habilidad de INT

Habilidad para guiarse utilizando las estrellas, sistemas de guiado informático, etc. Básicamente cubre todo lo que sea guiarse sin basarse únicamente en los sentidos (a diferencia de *Supervivencia*). Indispensable para el viaje espacial, pero también para navegar por el mar. Puede utilizarse para utilizar todos los tipos de sistemas navegación que existen para navegar por un planeta y para navegar por el espacio.

Tiempo necesario: Un minuto cuando tu posición es conocida y estás siguiendo una ruta habitualmente transitada, para la cual las coordenadas espaciales ya han sido calculadas (se puede reducir a una ronda de combate en emergencias). Unas pocas horas cuando tu posición es conocida, pero tu destino desconocido y debes calcular las coordenadas. Un día cuando debes determinar tu posición y después calcular tu destino. Una tirada elevada puede reducir el tiempo necesario.

Observador /NT:

Habilidad de PER

Conocimiento y capacidad de funcionar como observador para artillería. Incluye la localización de objetivos (y corrección de disparos) con mapa y compás, por medio de GPS o lo que resulte apropiado para el NT al que se tiene la Habilidad. Fallar tiradas de Observador implica que se falla el

objetivo, y una pifia puede implicar que se ataquen posiciones amigas por error. Consulta el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación** y el **Capítulo 5: Equipo** para ver el uso de esta Habilidad.

Pelea:

Habilidad de FUE

Capacidad de pelear sin armas, realizando tanto ataques como paradas. El uso de esta Habilidad es considerablemente más efectivo con el *Don Artista Marcial*. También sirve para improvisar armas. Consulta el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

Persuadir:

Habilidad de VOL

La capacidad de convencer a un individuo de tu punto de vista, de hacer que la gente crea en algún plan o producto sobre el que uno se está esforzando, para regatear y negociar un precio, e incluso para interrogar a

alguien por medio de argumentos (intentando convencerle para que te revele información). Un personaje utiliza su habilidad para persuadir a un PNJ para que haga algo que no va en su interés. Persuadir puede implicar argumentos razonados y una lógica falsa; o simplemente lanzar una pantalla de humo verbal para conseguir que la víctima dude. También se puede utilizar cuando se discute sobre el precio de algo, en negociaciones diplomáticas, para sobornar a alguien...

Se trata de una Acción Opuesta contra la Habilidad de *Averiguar Intenciones/ Persuadir/VOL* del oponente, dependiendo de las circunstancias en las que se utilice la Habilidad: se utilizará contra *Averiguar Intenciones* cuando se mienta o intente engañar a alguien, contra *Persuadir* cuando se trate de una negociación o cuando el otro también intente convencer de una idea o argumento, y *VOL* cuando se trate de un interrogatorio o de algo que afecte directamente a las creencias e ideologías de la persona a la que se intenta persuadir.



Pilotar (Especialidad) /NT:

Habilidad de DES

Conocimiento para pilotar vehículos que surcan el aire, vehículos de agua o vehículos espaciales. Es obligatorio escoger una Especialidad. Las Especialidades son: **Aeronave** (para pilotar Aviones, helicópteros, dropships, voladoras [coches gravitatorios] etc.), **Astronave** (Es completamente inútil sin la habilidad de Navegación), **Barcos** (Barcos, botes, yates, etc.) y **Submarinos**. Consulta el **Capítulo 11: Vehículo y Naves** para ver el uso de esta Habilidad.

Pistola/NT:

Habilidad de DES

Conocimiento del manejo y mantenimiento de todas las armas de fuego ligeras (que no entren dentro de Armas Pesadas) que requieran una sola mano para su uso. Consulta el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

Primeros Auxilios/NT:

Habilidad de INT

La capacidad y el conocimiento para administrar tratamiento médico de emergencias. Un resultado de **Bueno** en la habilidad de Primeros Auxilios, cura una herida en un nivel (*Herido a Rasguño, Herido Grave a Herido*, etc.). A un personaje sólo se le puede aplicar una vez por herida la tirada de Primeros auxilios. Si no se le cura por completo se necesitará una tirada de Medicina. Por lo tanto las *Heridas Graves* siempre requieren el uso de Medicina para poder ser curadas por completo.

La **dificultad** es Buena (+1), aunque esto puede cambiar en ambientaciones con tecnología muy elevada. Las condiciones de trabajo afectan también a la tirada:

- Trabajando en una instalación preparada, como una ambulancia o un hospital: *La dificultad disminuye en 2 niveles.*
- Utilizando el botiquín estándar: *sin modificar.*

- Trabajar sin botiquín, en circunstancias difíciles (en medio de una tormenta, en trajes de vacío), etc.: *La dificultad aumenta en 2 niveles.*

Esta Habilidad tal y como se presenta aquí supone el uso de un botiquín básico, no mucho más avanzado que los botiquines que llevan los ejércitos modernos. En ciertas ambientaciones la tecnología permite realizar curaciones de campo mucho mejores que las que se describen en esta habilidad.

Para ver cómo funcionan estas distintas tecnologías leer el **Capítulo 4: combate, Heridas y Curación.**

Rifle/NT:

Habilidad de DES

Conocimiento del manejo y mantenimiento de todas las armas de fuego ligeras (que no entren dentro de Armas Pesadas) que requieran dos manos para su uso, incluyendo también las ballestas. Armas como escopetas, lanzallamas, rifles de francotirador, armas de pulsos, etc. Consulta el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad, y el **Capítulo 5: Equipo** para ver las distintas armas.

Sensores/NT:

Habilidad de INT

Esta habilidad representa el conocimiento y el uso de sensores para determinar estados vitales, reconocer vehículos por medio de sensores o conseguir lecturas visuales a larga distancia. Incluye el manejo de sensores de naves espaciales y el manejo de detectores de movimiento. Esta habilidad no define lo que se detecta, sino el uso del equipo que se hace. Lo que se detecta depende por completo de la capacidad del equipo que se utilice.

La **dificultad** depende de la complejidad del equipo, aunque hay sensores concretos que pueden proporcionar bonos a uso. Ver **Capítulo 5: Equipo** y el **Capítulo 9: Ambientaciones** para más detalles:

- Aparato sencillo (detector de movimiento, radar, sonar): *Normal (0)*.
- Aparato complejo (espectrómetros, radares de apertura sintética [SAR]): *Bueno (+1)*.
- Aparato sofisticado (sensores de nave espacial, satélites): *Grande (+2)*.
- Aparato de origen desconocido (sonda espacial alienígena): *Excelente (+3)*.

Sigilo:

Habilidad de DES

La habilidad de moverse sin hacer ruido ni ser visto, de esconderse, ocultarse y desaparecer a simple vista. Se realiza la tirada contra las habilidades de *PER/Atención/Atención (Reconocimiento)* del oponente (aunque una tirada de *Atención [Reconocimiento]* solo indicará que hay algo extraño en la zona).

La **dificultad** depende del resultado de la tirada de la persona a la que sigues o de la que te ocultas. Si nadie te está buscando activamente, o no está especialmente atento a si le siguen puedes utilizar estas dificultades como ejemplo.

- Pasar desapercibido en una multitud, evitar ser oído en una zona de obras, esconderse en una zona selvática: *Mediocre (-1)*.
- Pasar desapercibido en una calle algo llena, evitar ser oído en una calle con tráfico, esconderse tras una roca de 1 metro: *Normal (0)*.
- Pasar desapercibido en una calle casi vacía, evitar ser oído al aire libre, esconderse en un portal en la calle, esconderse tras una mesa: *Buena (+1)*.
- Pasar desapercibido en una calle vacía de día, evitar ser oído en un túnel sin otras fuentes de ruido: *Grande (+2)*.
- Seguir a alguien en una zona sin ruido, de día y sin lugares en los que ocultarse, esconderse en el único árbol de toda la zona en la que estás: *Asombroso (+4)*.
- Desaparecer delante de alguien que te está mirando: *Legendario (+5)*.

Supervivencia (entorno):

Habilidad de PER

Esta habilidad implica saber cómo sobrevivir en ambientes hostiles. Se debe aprender una vez para cada tipo de entorno en el que se sabe sobrevivir. Los distintos entornos son: **bosques, ciudades, desiertos, espacio, junglas, llanuras, mares y océanos, montañas, pantanos, ríos y playas y zonas árticas.**

Se puede utilizar para obtener información sobre el mundo natural. También, cuando un personaje es amenazado por la naturaleza, puedes hacer una tirada de habilidad para ver si toma inmediatamente la decisión adecuada. Y cuando un personaje está en un ambiente hostil puede utilizar la habilidad para encontrar lo necesario para sobrevivir. Además, si el personaje tiene la Habilidad *Supervivencia* en el entorno en el que está utilizando la Habilidad *Atención* para seguir un rastro, recibe un +1 si tiene *Supervivencia* a Bueno o Grande y un +2 si la tiene a Excelente o superior.

Por último sirve para orientarse y saber cómo se ha llegado a un sitio. Utiliza únicamente los sentidos, una brújula y como mucho algún aparato que aumente ligeramente los sentidos, como binoculares. Incluye la capacidad para saber orientarse en las tres dimensiones. Para guiarse utilizando las estrellas, mapas militares, sistemas de guiado informático, etc. usa la Habilidad *Navegación*.

Escoge un número de **dificultad**, basado en la experiencia que tiene el personaje en ese ambiente:

- El personaje está íntimamente familiarizado: *Mediocre (-1)*.
- El personaje está familiarizado con el entorno: *Normal (0)*.
- El personaje está algo familiarizado, pero no mucho: *Bueno (+1)*.
- El personaje no está familiarizado: *Grande (+2)*.
- El personaje no está nada familiarizado: *Asombroso (+4)*.

Vigor:*Habilidad de CON*

Esta habilidad se utiliza para todas las actividades físicas que impliquen potencia muscular y resistencia, como cargar pesos, correr o saltar. No solo implica mayor resistencia y aguante, sino también el conocimiento necesario para no realizar tanto esfuerzo al llevar a cabo una actividad física.

En el caso concreto de correr, si sacas una tirada de correr ese turno tu MOV se multiplica (solo un turno si se usa en combate). Esto no afecta al coste en AC de moverse, pues tu MOV es mayor. En el caso de saltos la **dificultad** superada indica los metros que se saltan.

El DJ puede querer pedir tiradas de Vigor para determinar la resistencia ante largas caminatas, sobre todo si se lleva peso o se está herido.

La **dificultad** depende de lo que se quiera hacer:

- Ponerse una mochila de 25 kg, subir una escalera saltando varios escalones a la vez: *Mediocre (-1)*.
- Llevar a una persona durante 10 minutos, multiplicar tu MOV por 1.5, saltar una distancia de 2-3 metros: *Normal (0)*.
- Cargar con 25 kg durante 8 horas, multiplicar tu MOV por 1.75, saltar una distancia de 4-6 metros: *Buena (+1)*.
- Cargar con 100 kg durante varias horas, multiplicar tu MOV por 2, saltar una distancia de 7-8 metros: *Grande (+2)*.
- Multiplica tu MOV por 2.25: *Excelente (+3)*.
- Multiplica tu MOV por 2.5, saltar más de 8 metros: *Asombroso (+4)*.
- Multiplica tu MOV por 3: *Legendario (+5)*.

Cada vez que utilices esta Habilidad acumulas un Contador de Fatiga.



Los Dones en Cacería de Bichos funcionan como en Fudge normal. Los dones representan algo positivo para el personaje que no se cubre con Atributos o Habilidades. Independientemente de la ambientación sería recomendable que todos los jugadores militares empiezan con el Don Rango 1 (en contrapartida empiezan con la Limitación Deber (cuerpo militar), con la Limitación Secreto (Espía), o algo parecido). Patrón es habitual, pero no es necesario si todos los jugadores son militares.

Los Dones que tienen **asterisco (*)** pueden perderse si se abusa de ellos. *Contactos*, *Favores Debidos*, y *Patrón* dependen de la buena voluntad de otros, y es posible abusar de ellos con demasiada frecuencia. La *Buena Reputación* puede erosionarse, y el *Rango* puede perderse si se rompen las reglas de la organización que concede el rango.

Los Dones que tienen un **rombo (♦)** son Dones Especiales que deben ser aprobados por el Dj para su uso. Estos pueden ser proporcionados por implantes, mutaciones, ingeniería genética o por ser de otra raza distinta a la humana (sea alienígena o sintética) entre muchos otros factores, y su disponibilidad depende de la ambientación escogida por el Director de Juego. Si los Dones son producto de implantes o tecnología el Director de Juego debe decidir si pueden ser contrarrestados y cómo. Hay Dones que se consideran Especiales si se compran más de una vez.

El DJ puede decidir que los Dones Especiales solo pueden comprarse por medio de Plantillas. Las Plantillas son grupos de Rasgos que sirven tanto para representar profesiones específicas como razas. Al final de este mismo capítulo hay ejemplos de Plantillas, en el **Capítulo 9: Ambientaciones** se incluyen Plantillas propias de cada ambientación, y en el **Capítulo 7: Dirigiendo Cacería de Bichos** se explica cómo crear Plantillas.

Lista de Dones y Dones Especiales

Adherencia ♦:

El personaje (o su raza) puede escalar por paredes y muros sin tener que utilizar la Habilidad de Escalar, ya que se engancha a ellos con solo poner en ellos las extremidades. Puede pararse en cualquier momento sin caerse. Eso sí, el MOV se ve reducido a la mitad mientras está adherido, y necesita usar al menos tres extremidades para adherirse a una superficie y poder escalar por ella. Si está cayendo y puede tocar una superficie puede hacer una tirada de FUE-3 para adherirse a ella. Si saca la tirada deja de caer.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

Afortunado:

El personaje es muy afortunado. Si se compra un nivel de Afortunado se puede repetir una tirada dos veces por sesión (o una sola vez si éstas duran menos de 4 horas) y escoger la mejor de las dos. Si se compra dos niveles de Afortunado se puede repetir cuatro tiradas por sesión (o dos si la partida dura menos de 4 horas).

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo por nivel.

Almacenador de Oxígeno ♦:

Este Don Especial suelen tenerla razas enteras, pero un individuo puede adquirirla como implante o biomod. Aquellos que tengan el Don pueden almacenar en el interior de su cuerpo suficiente oxígeno (u otro gas) para una hora de actividad o una hora y media de reposo total por nivel. Para rellenar las reservas se debe estar 5 minutos accediendo a oxígeno (o más si no se accede de manera continuada).

Cuesta 2 Puntos de Desarrollo por nivel.

Ambidiestro:

El personaje puede emplear con la misma eficacia las dos manos. Este Don hace que desaparezcan los niveles negativos por llevar un arma en cada mano, siempre que se trate de armas que se puedan llevar en una mano.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

Anfibio ♦:

El personaje (o su raza) puede moverse por el agua sin ningún problema. No necesita la habilidad de *Nadar* para moverse hasta el doble de su movimiento (siempre que te tenga suficientes AC). Este don no cuesta nada si el personaje o raza que lo tiene no puede moverse por tierra.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

Artista Marcial:

El personaje es un maestro de las artes marciales, puede que se haya especializado en artes marciales orientales, en boxeo y artes más “occidentales” o en combate con armas cuerpo a cuerpo. Por un lado, al adquirir este Don, cada vez que se ataque cuerpo a cuerpo sin utilizar armas se puede escoger la FUE o la DES para calcular el FO. Por otro lado el Don permite realizar las Maniobras Proyectar, Usar la Fuerza de Otro, Bloqueo y Golpe en el Aire que solo pueden ser realizadas por aquellos que tengan el Don Artista Marcial. Además las maniobras **Agarrón, Asfixiar, Desarmar, Escapar y Presa** cuestan 1 AC menos. Consulta el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo.

Ataque Natural ♦:

El personaje (o su raza, que será lo más común) puede hacer un ataque natural. Este puede ser un ataque energético (sea electricidad, plasma, etc.), perfecto para simular animales como anguilas eléctricas o similares. Puede ser un ataque de púas, un ataque de cabezazo u otro tipo de ataque cuerpo a cuerpo que no esté cubierto por *Cola, Cuernos* o *Garras*. O puede tratarse de un ataque ácido. Al adquirir el Don por 6 PD se obtiene un ataque de FO+2 con un alcance de 1 metro. Los Ataques Naturales se hacen con la Habilidad *Pelea* o *Armas Arrojadas*, según considere el DJ. Cada uso del *Ataque Natural* proporciona un **Contador de Fatiga** si se trata de un ataque energético o un ácido (no si es un ataque físico cuerpo a cuerpo, como púas o espinas, pero en esos casos el alcance suele ser inferior a 1 m.), y al

finalizar el día debe realizar una tirada usando la **Tabla 4.6 Contadores de Fatiga**. Si el DJ lo considera oportuno (por ejemplo porque ha acabado una “escena”, o porque el personaje ha activado el Don muchas veces seguidas) puede hacer una tirada (o decirle a quien lleve el personaje que haga una tirada) para ver si se fatiga. Al comprar el Don se tiene que escoger si hace Daño normal o Daño de Fatiga.

Además, al comprar el Don (o incluso después si el DJ lo permite) se puede modificar el Ataque Natural de la siguiente forma:

- **Un +2 FO.** Cada +2 FO cuesta 2 Puntos de Desarrollo.
- **Un aumento del alcance:** El primer aumento de alcance proporciona un alcance de 10 metros (*Mediocre*), el segundo proporciona un alcance de 20 metros (*Normal*), el tercero proporciona un alcance de 50 metros (*Bueno*), el cuarto y último que se puede adquirir proporciona un alcance de 100 metros (*Grande*). Cada aumento del alcance cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo más el coste de las modificaciones elegidas.

Atractivo:

El personaje tiene buena apariencia; es apuesto, hermosa, bella, etc. Cada nivel de Atractivo que se tenga (hasta un máximo de 2) proporciona un +1 todas las tiradas que se hagan en el transcurso de situaciones sociales donde el atractivo se pueda considerar una ventaja. Atractivo y Carisma son similares, aunque reflejan aspectos distintos (belleza y carisma personal), pero el DJ no debería permitir que un Cazador tenga ambos sin un buen motivo.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo por nivel.

Branquias ♦:

El personaje (o su raza) tienen branquias que le permiten respirar bajo el agua, aunque también puede respirar sobre el agua. Si solo puede respirar bajo el agua y se asfixia en la superficie no cuesta ningún Punto de Desarrollo.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

Brazos de Hierro ♦:

Los brazos del personaje (o raza) que tenga este Don Especial son muy buenos aplastando a sus oponentes. Sea porque son tentáculos, porque tienen una doble articulación, o porque son mecánicos, pero se puede hacer movimientos con ellos que un ser humano no puede hacer. Cuando se hacen ataques de *Constricción* se recibe un +2 FO al calcular el Daño.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

Brazos Extra ♦:

El personaje (o su raza) tiene uno o dos brazos extra cada vez que escoge este Don Especial. Esto no quiere decir que pueda hacer más maniobras por turno, para eso hay que comprar *Rapidez*. Tener más brazos sin embargo proporciona +1 a todas las tiradas en las que tener más brazos sea útil, como tareas concretas de *Mecánica*, *Pilotar*, *Conducir*, *Agarrar* cuerpo a cuerpo, hacer ataques de *Constricción*, etc. Es el DJ el que tiene que decidir si tener más brazos afecta a la tarea en cuestión. Si compra también el Don *Ambidiestro* puede (aparte de los beneficios de ser *Ambidiestro*) atacar cuerpo a cuerpo a dos enemigos distintos sin sufrir penalizadores.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo por cada par de brazos, pero comprar solo un brazo cuesta lo mismo.

Brazos Largos ♦:

Los brazos del personaje (o raza) tienen más alcance de lo normal para su tamaño, sea porque son brazos mecánicos telescópicos, o porque se pertenece a una raza con esa peculiaridad. Permite alcanzar un metro más con ataques cuerpo a cuerpo. Si utilizas mapas con cuadrícula no se está limitado a atacar a los enemigos que se encuentran en la casilla adyacente a la del personaje, sino que se puede atacar a aquellos que se encuentran a una casilla de distancia. Asimismo se recibe un +1 a todas las tiradas de *Escarlar*.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

Caes como un Gato:

El personaje sabe cómo aterrizar para minimizar el daño de una caída. Por cada nivel de DES por encima de *Normal* (inclusive) sustrae 5 metros a la caída para calcular el daño. Por ejemplo, con DES *Grande* se sustraen 15 m.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

Camaleón ♦:

El personaje (o su raza) tiene la capacidad de confundirse con el entorno, sea natural o inducida. Recibe un +2 por nivel a *Sigilo*. Si se compra más de una vez se considera un Don Especial, y la compra necesita ser aprobada por el DJ. La capacidad de confundirse afecta a la visión normal o a la visión infrarroja (se escoge al comprar el Don). Alternativamente se puede comprar un nivel para poder ocultarse de **visión normal y visión infrarroja** con un +1.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo por nivel. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial

Cambiaformas ♦:

El personaje (o su raza) tiene más de una forma física. Esa forma alternativa puede tener Rasgos completamente distintos, incluso llegando a ser como un miembro de otra raza. El coste de este Don Especial varía dependiendo de aquello en lo que se pueda convertir.

El DJ (junto al jugador que vaya a utilizar el Don, si se da el caso) debe crear la Plantilla de aquello en lo que se puede transformar. Esta Plantilla tendrá que incluir los cambios que se producen a nivel de Atributos, Dones, Limitaciones y Habilidades, no lo que costaría darle a un humano base esos Rasgos. Una vez se tienen la Plantilla de aquello en lo que se transforma se suma el coste en Puntos de Desarrollo de la misma y se divide entre dos (*redondeando hacia arriba*), al número resultante se le suma "6" y ese es el coste en Puntos de Desarrollo del Don Especial *Cambiaformas* para esa forma concreta.

(Coste de la Plantilla/2)+6

Se puede tener más de una forma alternativa, pero en tal caso al calcular el coste de las plantillas no se suma “6” más que una vez.

(Coste de la Plantilla A/2)+ (Coste de la Plantilla B/2)+ (Coste de la Plantilla C/2)+6

Por ejemplo: queremos que una raza que tiene todos sus Atributos a Normal sea capaz de transformarse en un monstruo de cuatro brazos, garras, dura piel, y muy fuerte. La Plantilla en la que queremos que se transforme es la siguiente:

FOR Grande (+2) (18 PD), DES Buena (+1) (6 PD), Brazos Extra (6 PD), Garras (4 PD), Resistencia al Daño 2 (+4 FD) (8 PD). El valor total de la Plantilla es de 38 Puntos de Desarrollo, por lo que Cambiaformas valdría (38/2)+6=25 Puntos de Desarrollo.

Cambiar de forma requiere una Acción Mental (3AC). Cada vez que cambie de forma al día acumula un Contador de Fatiga, y al finalizar el día debe realizar una tirada en la **Tabla 4.5 Acciones que causan Fatiga**. Si el DJ lo considera oportuno (por ejemplo porque considera que ha acabado una “escena”, o porque el personaje ha cambiado de forma muchas veces seguidas) puede hacer una tirada (o decirle a quien lleve el personaje que haga una tirada) para ver si se fatiga. Ver el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación**.

Si de alguna forma se modifica la Plantilla de Cambiaformas durante el transcurso de la partida se deberá recalcular su coste. Los cambios en la Plantilla principal no tienen ningún efecto en la Plantilla de Cambiaformas.

Coste Variable (leer texto).

Carisma:

La gente es propensa a creer y seguir al personaje. Se obtiene un +1 en las Tiradas de Reacción. Ver **Capítulo 3: Resolución**

de Acciones. Atractivo y Carisma son similares, aunque reflejan aspectos distintos (belleza y carisma personal), pero el DJ no debería permitir que un Cazador tenga ambos sin un buen motivo.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

Ciempíes ♦:

Este Don Especial es para uso exclusivo de razas o seres robóticos. Aquellas criaturas que tengan este Don tienen un cuerpo segmentado del que salen decenas, cientos o miles de patas. La criatura tiene +3 MOV.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

Cola ♦:

El personaje (o su raza) tiene cola, que puede llegar hasta los 2 metros, y que no es solo estética, tiene la misma fuerza que un brazo. Puede realizar ataques cuerpo a cuerpo con la cola, y ésta proporciona un +2 FO a estos ataques. Si la cola no sirve para atacar (sino para equilibrarse o como “timón” bajo el agua o en el aire) no cuesta ningún Punto de Desarrollo

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

Concentrado:

El personaje es capaz de enfocarse en tareas que requieran mucho tiempo, pero se abstrae del mundo que le rodea. Gana un +2 a cualquier tarea prolongada, pero no se percata de las cosas a su alrededor, por lo que mientras desarrolla la tarea tiene un -2 a las tiradas para percibir lo que le rodea.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

Consumo Disminuido ♦:

El personaje (o raza) con este Don Especial consume un 50% menos por nivel que un humano de su mismo tamaño para poder sobrevivir. No se puede tener este Don y la Limitación *Consumo Incrementado* al mismo tiempo.

Cuesta 2 Puntos de Desarrollo.

Contactos *:

El personaje conoce algunas personas de cierta influencia o conocimientos que pue-

den ayudarle con información. Contactos proporciona la posibilidad de pedirle 2 veces por partida a un contacto (o a 2 contactos distintos) que le consiga información o que le haga un favor (mientras no sea peligroso) al personaje. A efectos prácticos los contactos tienen la Habilidad relevante para lo que se quiera averiguar a Excelente.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

Cronómetro Perfecto ♦:

El personaje (o raza) que posee este Don Especial conoce la hora con un margen de error de dos segundos respecto a la hora real.

Cuesta 2 Puntos de Desarrollo.

Cuernos ♦:

El personaje (o raza) que posee este Don Especial tiene cuernos. Si utiliza todo su movimiento en línea recta y tras ello ataca cuerpo a cuerpo, puede decidir cargar en lugar de pegar un puñetazo o una patada. La carga se realiza con un +1 al ataque y los cuernos proporcionan +2 FO por nivel.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo por nivel.

Enamorado de Otra Era:

El personaje está enamorado de una época anterior a la suya, y ha llevado su obsesión a tal nivel que en la medida de lo posible (que no será mucho si un cataclismo ha destruido todo lo que queda de esa civilización) conoce la tecnología de esa época. A efectos prácticos todas las Habilidades que se ven afectadas por el Nivel Tecnológico no le proporcionan negativos cuando trata con objetos procedentes de la época y cultura escogida. Nótese que esto no afecta a objetos de ese mismo NT pero procedentes de otra cultura o raza distinta a la escogida. Por otro lado cada vez que se tenga la oportunidad de ver, tocar, o conocer algo nuevo sobre esa época se deberá pasar una tirada de VOL (dificultad *Grande*) para no lanzarse a ello. Otra opción sería tratar este Don como una Limitación Clave del mismo nombre (ver **Limitaciones Clave** más adelante) para que no se pueda evitar sentirse atraído por ese nuevo elemento, obteniendo

un Punto Fudge por ello. Esto se deja a discreción del DJ.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

Entrenado en Otra Gravedad:

El personaje ha recibido entrenamiento para saber moverse y actuar en otra Gravedad. Una persona que se encuentra en una Gravedad distinta a su gravedad de origen puede tener negativos a DES, INT y CON, dependiendo de qué Gravedad provenga y en qué Gravedad se encuentre. Cuando adquieras este Don escoge una gravedad distinta de aquella en la que has nacido, los negativos que tienes a DES por estar en esa gravedad se ignoran, pero sí sufres los de INT y CON (si son aplicables en esa gravedad). Ver la **Creación de Sistemas Solares del Capítulo 9: Ambientaciones** para la descripción de las distintas Gravedades. La Gravedad a la que la mayoría de soldados suele recibir entrenamiento es Entre 0G y 0,5G, esto es, entrenados para baja Gravedad o la ausencia de la misma.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

Equilibrio Perfecto:

El personaje tiene un don natural, o quizás creció en un circo: tiene un equilibrio increíble. No necesita hacer tiradas de equilibrio siempre que la dificultad sea *Grande* o inferior.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo

Escala (Positiva) ♦:

El personaje tiene una masa mayor de la normal, lo que va acompañado de un aumento en la fuerza. Cada +1 de Escala proporciona +1 FO para calcular el daño y +1 FD para calcular cómo resistes daño, pero el nivel de dificultad para impactarle (ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia) se reduce en uno por cada 2 niveles de Escala hasta Escala 9 (y en 1 por nivel a partir de Escala 10). Básicamente al ser más grande al atacar se hace más daño, los ataques de los demás le afectan menos, y el tamaño hace que sea más fácil impactarle. Si se compra más de una vez se considera un Don Especial, y la compra necesita ser aprobada por el DJ. Ver la

Tabla 2.7: Escala

Escala	Masa (kg.)	Tamaño (m.)	Ejemplo
-9	1,5	0.1	Teléfono móvil.
-8	2,5	0.2	Ardilla, consola portátil.
-7	4	0.3	Conejo, disco duro portátil.
-6	6	0,4	Gato casero. Ordenador portátil
-5	9	0,55	Zorro, perro pequeño.
-4	13	0,7	Tejón.
-3	20	0,8	Coyote, perro.
-2	30	1	Perro grande.
-1	45	1,3	Humano joven.
0	68	1,6	Humano. Bicicleta. Moto pequeña.
1	100	1,9	León.
2	150	2,3	Oso.
3	225	2,9	Toro.
4	333	3,5	Oso Grande. Moto de carreras. Cocodrilo.
5	500	4,3	Coche. Voladora. Bote.
6	750	5,2	Furgoneta. Avioneta. Fueraborda. Elefante.
7	1.100	6,4	Ballena blanca, tanque. Caza mediano. Mini-submarino. Barco de vela. Camión. Helicóptero.
8	1.700	7,8	Orca, autobús. Caza Pesado. Lanzadera pequeña. Helicóptero de Transporte Pesado. Tráiler.
9	2.600	10	Dinosaurio.

Tabla 2.7: Escala y el Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación en la siguiente página. Para una tabla con todos los modificadores y unos valores de escala de -9 a 20 consulta la **TABLA 11.1: Escala y Escala de Vehículos** en el **Capítulo 11: Vehículos, Naves y Bases**.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo por cada +1 a la Escala. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial

Especializado en una Habilidad:

El personaje que adquiere este Don debe escoger una Habilidad al comprarlo. Al comprar este Don el personaje *puede acabar teniendo de una manera efectiva un nivel superior a Excelente durante la creación de personaje* (aunque el personaje tiene que pagar para subir la Habilidad de forma normal). Esto representa a una persona que sobresale en un campo concreto, por ejemplo un piloto natural en el pilotaje de Astronaves o un génio de la medicina.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

Estómago de Acero ♦:

El estómago del personaje puede digerir cualquier cosa que coma y sacar nutrientes de ello, si es que tiene. Cosas que normalmente sentarían mal (como piedras, o suelas de zapato) son digeridas sin problema, pero este Don no impide que un veneno haga efecto si es consumido, para eso compra *Tolerancia (Veneno)*.

Cuesta 2 Puntos de Desarrollo.

Esquiva Intuitiva:

El personaje puede Esquivar aun cuando no le queden AC. Pero eso sí, tiene que pagar el coste en AC de las esquivas que haga en el turno siguiente.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

Favores debidos *:

Algunas personas le deben favores al personaje, que puede ir coleccionando. Cada favor coleccionado ha de ser aprobado por el DJ. Al adquirir este Don se obtienen 10 favores para “gastar” a lo largo de las partidas. Los favores pueden permitir acceso a lugares o información a los que de otra forma no se tendría acceso. Incluso pueden hacer que la persona que devuelve el favor se arriesgue por el personaje. No es recomendable para partidas de corta duración, pues no se le puede sacar provecho adecuadamente.

Cuesta 6 Punto de Desarrollo.

Filtros ♦:

El personaje posee algún sistema para filtrar el aire que entra en sus pulmones. Sea un sistema mecánico, un diseño genético o capacidad innata, permite respirar toxinas o ambientes enrarecidos sin sufrir efectos por ello.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

Garras ♦:

El personaje (o raza) tiene garras, posiblemente retráctiles. Las garras proporcionan +1 FO al pegar patadas y puñetazos si se tienen garras en las manos y pies; o proporcionan +2 FO pegando puñetazos si se tienen garras solo en las manos y +2 FO pegando patadas si se tienen garras solo en los pies. Para hacer más daño se puede adquirir el Don **Puños/Pies de Acero**.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

GunFu:

El personaje es un maestro en el uso de armas de fuego. Se ha entrenado tanto en desenfundarlas y recargarlas que desenfundar un arma de fuego le cuesta solo 1 AC, en lugar de 2, y recargarla le cuesta solo 3 AC en lugar de 5. Si se tiene también el Don **Ambidiestro** recargar dos pistolas a la vez cuesta solo 5 AC. Además se puede elegir un arma concreta (no un modelo general, sino un arma específica, como una Walter PPK) y con ese arma se está tan entrenado que desenfundarla no cuesta Acciones de

Combate; y como efecto meramente cosmético el personaje es capaz de montar y desmontar su arma con los ojos cerrados.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

Gun Kata ♦:

El personaje ha recibido un intenso entrenamiento para el uso de armas de fuego especialmente en combate cerrado, o es un maestro de las artes marciales aplicadas a las armas de fuego. Este don es altamente cinematográfico, por lo que se considera Don Especial y solo puede ser adquirido con el permiso del DJ.

Este Don permite realizar las maniobras **Disparo en el Aire**, **Disparo Simultáneo**, **Esquivar Disparos**, **Mover y Disparar** y **Sentidos de Combate**, que solo pueden ser realizadas por aquellos que tengan el Don Gun Kata. Además la maniobras **Usar Pistola** o **Usar Rifle** cuestan 1 AC menos (escoge una de las dos al adquirir el Don; se puede adquirir dos veces para tener las AC reducidas con ambas armas). Consulta el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo.

Hibernación ♦:

El personaje (o la raza a la que pertenece) puede caer en un trance similar a la muerte cuando se encuentra en situaciones ambientales adversas. El Don Especial tiene 2 niveles. En el primer nivel se entra en estado

Si usas el sistema “**Alternativas a las acciones de combate. Maniobras por turno “Libres”**” (pág. 124) este Don cambiará de la siguiente forma :

GunFu:

El personaje es un maestro en el uso de armas de fuego. Se ha entrenado tanto en desenfundarlas y recargarlas que estas acciones de fuego no le suponen perder un “Momento de INI”, aunque suponen un -1 a la acción. Si se tiene también el Don **Ambidiestro** se puede recargar dos armas cortas a la vez.

Además se puede elegir un arma concreta (no un modelo general, sino un arma específica, como puede ser una Walter PPK) y con ese arma se está tan entrenado que desenfundarla no supone ninguna penalización; además, como efecto meramente cosmético, el personaje es capaz de montar y desmontar ese arma con los ojos cerrados.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

de hibernación automáticamente al producirse la situación adversa, aunque se tarda un minuto durante el que el personaje puede actuar. La hibernación puede durar hasta 3 meses, en los que el consumo de oxígeno se reduce en un 80%, y el de alimentos se detiene por completo. Si se compra un segundo nivel el personaje puede entrar en Hibernación a voluntad, pero solo puede mantenerla durante 20 horas. En tal caso se tarda 5 turnos en entrar en Hibernación y durante esos turnos se deben gastar 5 AC cada turno.

Cuesta 2 Puntos de Desarrollo el primer nivel y 4 Puntos de Desarrollo el segundo nivel.

Infatigable ♦:

El personaje aguanta más de lo que aparenta, sea de manera natural o por entrenamiento. Se puede comprar hasta 2 niveles. Si se adquiere el primer nivel se ignoran las penalizaciones de fatiga en *Aturdido*, y sólo se tiene -1 en *Gravemente Aturdido*. Al adquirir el segundo nivel no se sufre penalización por estar *Aturdido* o *Gravemente Aturdido*, pero este segundo nivel se considera un Don Especial, por lo que se debe tener permiso del DJ.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo el primer nivel y 4 Puntos de Desarrollo el segundo nivel.

Infravisión ♦:

Los personajes o razas con este Don pueden ver el espectro infrarrojo además de poseer visión normal. Este Don Especial puede ser tecnológico, inducido genéticamente o racial. Cambiar de modo de visión requiere una Acción Mental (3AC). Si el personaje solo puede ver el espectro infrarrojo no cuesta Puntos de Desarrollo.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

Intuición:

Aquellos que tengan este Don tienen un presentimiento acerca de qué opción escoger cuando se les presenta una elección. El DJ hará una tirada Situacional en secreto y le comunicará al personaje qué es lo que

siente. Se debe tener en cuenta que la tirada puede salir mal y la intuición estar equivocada. Solo se puede usar 1 vez por partida.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

Investigador:

El personaje que tenga este Don es especialmente habilidoso buscando información en bases de datos informáticas. Recibe un +2 a la Habilidad *Computadora* cuando busque e investigue información relacionada con una Habilidad de *Ciencia (Especialidad)* o *Conocimiento (Especialidad)* que posea.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

Longevo ♦:

El personaje (o raza) tiene una esperanza de vida mucho más larga que la de un humano normal en la ambientación en la que se juega, sea porque pertenece a otra raza, porque ha consumido drogas anagáticas o porque ha recibido extensos tratamientos bioregenerativos. La experiencia acumulada le proporciona al personaje 2 niveles gratuitos **en Habilidades de INT, VOL o PER**. Además, al crear el personaje se obtiene la posibilidad de tener **una** Habilidad más a *Excelente* (perteneciente a INT, VOL o PER) de las permitidas por el Nivel de Poder (o permite tener una habilidad a *Excelente* a personajes de Nivel de Poder *Mediocre*).

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo. Puede adquirirse como una Rareza sin coste, pero sin proporcionar beneficio alguno.

Manitas:

El personaje tiene siempre una gran virtud para reparar y tratar con tecnología y objetos mecánicos, por lo que sumará +1 a cualquier tirada relacionada con este tema.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

Membrana Ocular ♦:

El personaje (o raza) posee una membrana transparente capaz de polarizarse rápidamente y de proteger los ojos. Ésta permite ver bajo el agua y soportar flashes o luces brillantes que puedan cegar. También prote-

ge los ojos de cuerpos extraños, como polvo o elementos similares.

Cuesta 2 Puntos de Desarrollo.

Memoria Eidética:

El personaje tiene una memoria perfecta. Recuerda todo lo que vea y lea durante la partida. Nunca olvida una cara, un nombre, cómo llegar a un sitio, etc.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

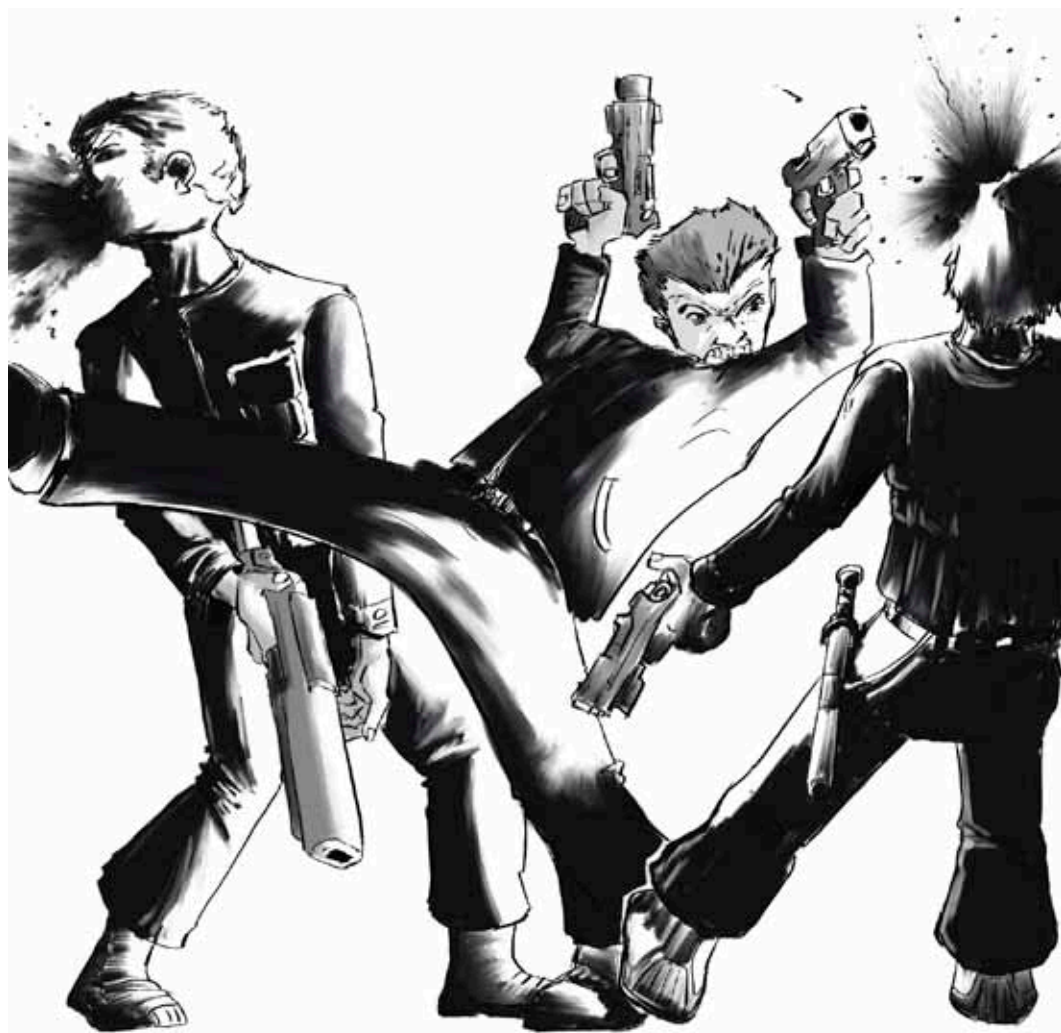
Mente Digital ♦:

La mente del personaje (o raza) que tenga este Don Especial no es un cerebro vivo, sino un ordenador. Puede ser que haya sido creado de manera artificial o que la mente del personaje haya sido volcada de su cuer-

po y convertida en un programa informático y que habite cuerpos sintéticos preparados para ello. Este Don proporciona varias ventajas.

Por un lado, mientras tengas una copia de la mente a salvo y un cuerpo libre al morir, el personaje solo tiene que introducir de nuevo su mente en un cuerpo y vuelve a estar “vivo” (eso sí, tiene que pagar un cuerpo nuevo y grabar con cierta asiduidad una copia de tu mente para no perder recuerdos). Un cuerpo puede ser una CPU.

La otra ventaja que proporciona es que la “mente” del personaje funciona el doble de rápido que la de un humano. Al realizar una Acción Mental realiza dos (pero gastando solo las AC de una Acción Mental). Es



capaz de analizar información el doble de rápido que un humano, y lee en la mitad de tiempo. Si está pensando algo en una situación de urgencia tiene el doble de tiempo que a aquellos cuya mente no sea digital.

En contraposición las *Mentes Digitales* no tienen Atributos físicos (FUE, DES, CON) aunque pueden aprender las Habilidades de DES con un valor por defecto *Pobre* (un ordenador puede pilotar un vehículo, y disparar armas instaladas en él) y la *Escala de Heridas* se calcula como si tuviese CON *Normal* (representando la EH del los circuitos que son su mente).

Si este Don Especial lo tiene un ordenador debe ir acompañado de la Limitación *Inmóvil*, si lo tiene un robot o sintético debe ir acompañado de la Limitación *Cuerpo sin Mente* (en tal caso gana los Atributos físicos del cuerpo, y sus Habilidades se modifican en consecuencia). Si se trata de un biocomputador (un ordenador viviente implantado en un cuerpo humano) deberá tener la Limitación *Parásito*. Una *Mente Digital* puede tener más de una Plantilla que contenga la Limitación *Cuerpo Sin Mente*, pero cada cuerpo adicional **cuesta** Puntos de Desarrollo, ya que cada cuerpo debe comprar sus características físicas por separado, por lo que el coste total de cada Plantilla suele ser elevado.

Cuesta 15 Puntos de Desarrollo.

Metamorfo ♦:

El personaje (o raza) tiene la capacidad de cambiar su aspecto, imitando cualquier ser de su mismo tamaño, aunque no adquiere sus Rasgos (salvo de manera puramente estética, por ejemplo, puede imitar a un ser con más de dos ojos, pero si el personaje tiene solo dos los ojos extra no le permiten ver).

Cada vez que cambie de aspecto al día acumula un Contador de Fatiga, y al finalizar el día debe realizar una tirada en la **Tabla 4.5 Acciones que causan Fatiga**. Si el DJ lo considera oportuno (por ejemplo porque considera que ha acabado una “escena”, o por que el personaje ha cambiado de forma muchas veces seguidas) puede hacer una tirada (o decirle a quien lleve el

personaje que haga una tirada) para ver si se fatiga. Ver el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación**.

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo.

Micromanipulador ♦:

El personaje puede manipular objetos pequeños, hasta el tamaño de micras, por lo general por medio de pequeños “micro-dedos” que surgen de la yema de los dedos. Este Don Especial es habitualmente tecnológico, aunque es posible que una raza mecánica lo tenga. El Don permite realizar tiradas de **Construir, Reparar, Desmantelar y Modificar** en situaciones en las que si no se tiene el Don no se pueden hacer las tiradas. Para que este Don sea útil es necesario tener el Don *Visión Microscópica*, ya que si no se tiene no se puede ver lo que se manipula. Ver el **Capítulo 3: Resolución de Acciones**.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

Nervios de Acero ♦:

El personaje que posea este Don es capaz de mantenerse en calma y concentrarse en su trabajo sin verse afectado por el estrés de un peligro inminente ni verse afectado por el ruido de una batalla. Esto le permite desactivar explosivos sin negativos por intentar hacerlo rápidamente o intentar craquear un ordenador en mitad de una batalla sin tener negativos por el estrés del peligro o el ruido de la situación. Un personaje que tenga este Don, y tenga también el Don *Concentrado*, que se concentre en una tarea de larga duración en mitad de una batalla o desactivando un explosivo no solo no tiene negativos, sino que recibe un +1 adicional a esa tarea (aparte del proporcionado por el Don *Concentrado*). Este Don se considera Especial por ser muy cinematográfico, por lo que depende del DJ el permitirlo o no, sobre todo en combinación con *Concentrado*.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

Neutralizador Psiónico♦:

El personaje (o raza) que posee este Don Especial genera una pequeña zona en la que los Poderes Psiónicos no funcionan. Si alguien quiere utilizar un poder en esa zona tiene que

realizar una Acción Opuesta con la Habilidad Psiónica que quiere usar contra la **VOL+ el nivel del Don** del neutralizador psiónico. Si la supera puede entonces utilizar su poder (y realizando otra tirada esta vez para comprobar el efecto del poder). El campo está centrado en el neutralizador y se mueve con él. Siempre se encuentra activo, y cualquier psiónico que haya leído sobre los neutralizadores o se haya encontrado con un Psiónico con poderes de Antipsi reconocerá de qué se trata. El campo neutralizador es de 0.5 metros de radio (1m de diámetro) por nivel.

En muchas ambientaciones este Don Especial puede conllevar Limitaciones Clave como Secreto, Experimento del Gobierno, Perseguido, Venganza, etc. dependiendo de la fuente del Don.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo por nivel.

Nivel Tecnológico Superior♦:

El personaje tiene un Nivel Tecnológico superior al de la ambientación o sociedad en la que la partida tiene lugar. Esto puede ser porque proviene de otra sociedad con mayor NT, porque viene del futuro, o por otros motivos. Esto te permite manejar los aparatos de ese NT sin problemas, ya que es tu Nivel Tecnológico natal, pero te proporcionará negativos cuando manejes equipo del NT de la campaña, a no ser que tengas también el Don *Enamorado de Otra Era*. Al comprar este Don se obtiene una pieza de equipo (o dos si no se trata de armamento ni protecciones) del NT al que pertenece el personaje, lo que puede resultar muy beneficioso.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo por Nivel Tecnológico.

No Duerme ♦:

El personaje no necesita dormir, sea porque es un robot, o porque es de una especie que no necesita dormir.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

No Respira ♦:

El personaje no necesita respirar, sea porque es un robot, un sintético, o porque es

de una especie que no necesita respirar. No puede envenenado por gases ni similares.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

Nunca Se Pierde:

Este Don tiene 2 niveles. Si se adquiere el primer nivel siempre se sabe en qué dirección está el Norte, y se puede desandar todo lo que se ha andado durante el último mes. Si se adquiere el segundo nivel el personaje siempre sabe en qué punto en las 3 dimensiones se encuentra, con un margen de error de medio metro, y siempre se recuerda dónde se encuentra un lugar una vez se visita.

Esto es muy útil en la *Navegación*, permitiendo a los que tengan un nivel en este Don utilizar INT como valor por defecto para la habilidad de *Navegación*. Los que tengan dos niveles en este Don pueden hacer tiradas de *Navegación* para astrogar sin necesidad de utilizar un ordenador.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo por nivel.

Ojos Adicionales ♦:

El personaje (o raza) adquiere uno o dos ojos extras cada vez que se compre este Don Especial. Estos ojos pueden estar a los lados, en cuyo caso proporcionan el mismo beneficio que Visión Periférica, o estar a la espalda, en cuyo caso impiden que el personaje sea sorprendido por la espalda y que no sufra negativos por luchar con un enemigo que se encuentra a su espalda. Si se compra dos veces (para un total de 6 ojos) se pueden tener dos en el frente, dos a los lados y dos en la espalda. No es necesario adquirir este Don si se tienen más de dos ojos pero no proporcionan ninguno de los beneficios mencionados, sino que solo se trata de un rasgo estético; en tal caso será tratado como una Rareza, no como un Don.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo por cada par de ojos.

Ojos Independientes ♦:

El personaje (o su raza) puede enfocar a un objetivo distinto con cada ojo. Esto

proporciona la capacidad de *Apuntar* a dos blancos simultáneamente (o más si se tienen más ojos) y obtener los beneficios de *Apuntar* contra los dos blancos. *Apuntar* sigue costando 2 AC, independientemente de la cantidad de enemigos a los que se apunte. Al disparar se pierden los beneficios de *Apuntar* contra ese blanco, y los beneficios de los demás blancos se mantienen hasta que acabe ese turno. Aquellos que puedan disparar más de una vez por turno podrán aprovechar más este Don Especial, ya que podrán realizar varios disparos con los bonos de *Apuntar*.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

Patrón *:

Un patrón es una organización o persona que tiene el papel de tu mentor, protector, o simplemente es quien paga tu sueldo. Muy típico entre militares y policías, que tienen habitualmente a la unidad a la que pertenecen como Patrón. Éste puede hacerle favores al personaje, proporcionarle equipo o pagarle un sueldo, pero también puede ordenarle que lleve a cabo misiones para él. Si no se cumplen se puede perder al patrón, el trabajo, e incluso puede pasar algo peor si se trata de un patrón militar, como un Consejo de Guerra.

Cuesta entre 2 y 6 Puntos de Desarrollo, dependiendo de si el Patrón da mucho o poco material y ayuda. El Coste debe ser establecido por el DJ para cada Patrón por separado.

Piernas Extra ♦:

El personaje (o su raza) tiene una o dos piernas extra cada vez que escoge este Don Especial. Por cada **dos** piernas más allá de las dos primeras que tenga gana: +1 MOV, +1 INI y +1 AC. Si se compra solo una pierna se recibe un +1 MOV, pero no el resto de beneficios, y cuesta lo mismo. Alternativamente el DJ puede decidir que no cuesta nada tener una pierna extra, pero ésta no proporciona bonificación de MOV.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo cada pierna adicional, y 6 Puntos de Desarrollo cada dos piernas adicionales.

Puntería Zen:

El personaje es muy bueno apuntando con un arma. Tanto que puede incluso moverse en el mismo turno en el que apunta, siempre que tenga AC disponibles.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

Puños/Pies de Acero ♦:

Puños de acero aumenta en 2 el FO del personaje al pegar puñetazos cada vez que se adquiere (y si se tienen Garras aumenta también el FO de estas). Pies de Acero aumenta en 2 el FO al pegar patadas (y si se tienen Garras en los pies aumenta también el FO de estas). Si se quieren tener los dos se deben comprar por separado. Si se compra más de una vez en Puños o Pies se considera un Don Especial, y la compra necesita ser aprobada por el DJ. Ver **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación.**

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo por +2 al FO. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial.

Radar ♦:

El personaje tiene la capacidad de emitir ondas de radio y analizar la señal de retorno, como un radar. Este Don Especial puede ser tecnológico (en cuyo caso es un radar), el sentido de una raza alienígena o una modificación genética. El radar tiene un alcance de hasta 2 km, y puede detectar fácilmente a seres de tamaño humanoide o mayor. Activar el radar o desactivarlo necesita una Acción Mental (3AC). EL DJ puede exigir tiradas de *PER* o *Atención* para comunicar lo que se percibe.

El radar se puede utilizar extendido hasta 200 metros sin acumular Fatiga, pero cada vez que se utilice el radar para percibir a una distancia mayor a los 200 metros se acumula un Contador de Fatiga (emitir ondas que alcancen más de 200 metros requiere un esfuerzo), y al finalizar el día debe realizar una tirada en la **Tabla 4.5 Acciones que causan Fatiga**. Si el DJ lo considera oportuno (por ejemplo porque ha acabado una “escena”, o porque el personaje ha activado el Don mu-

chas veces seguidas) puede hacer una tira-da para ver si se fatiga. Ver el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación**.

Una raza que solo pueda “ver” por medio de un radar no paga ningún PD por tener este Don, pero no adquiere la Limitación *Sentido Deficiente (Ceguera)*.

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo.

Rango *:

El personaje dirige a otros en un cuerpo organizado de soldados o policías. Por cada nivel que se compre el Don el Rango aumenta en uno. Nótese que el director de Juego puede subir de rango a un personaje durante la partida sin que a éste le cueste nada como parte del transcurso de la misma, aunque es posible que el DJ le haga pasar por algún tipo de tarea para conseguirlo. No recomendamos que ningún jugador comience con un Rango superior a 3.

En realidad cada nación tendrá su propio sistema de Rangos, y de hecho es posible que un país tenga, por ejemplo, más de un cuerpo de policía, cada uno con su propio sistema de rangos. Es incluso posible que en sociedades con elevado **Nivel Legal** existan Rangos para todos los aspectos de la sociedad, un síntoma más del elevado control que las autoridades ejercen en esas sociedades. A continuación proporcionamos dos listas de Rangos, pero son meras sugerencias que el DJ debe adaptar a sus necesidades:

- *La lista de Rangos para militares es la siguiente:* Soldado Raso (Rango 1), Cabo (Rango 2), Sargento (Rango 3), Teniente (Rango 4), Capitán (Rango 5), Comandante (Rango 6), Teniente Coronel (Rango 7), Coronel (Rango 8) y Almirante o General (Rango 9). Podría existir un Rango 10 político (Ministro de Defensa o similar).
- *La lista de Rangos para miembros de fuerzas del orden es la siguiente:* Agente (Rango 1), Agente de Primera (Rango 2), Detective o Sargento (Rango 3), Teniente (Rango 4), Subinspector (Rango 5), Inspector (Rango 6),

Subcomisario (Rango 7), Comisario (Rango 8) y Jefe de Policía (Rango 9). Podría existir un Rango 10 político (Ministro de Interior, de Paz o similar).

El Coste del Don depende del nivel que se quiera adquirir: Cuesta 3 Puntos de Desarrollo de Rango 1 a Rango 3. Cuesta 5 Puntos de Desarrollo de Rango 4 a Rango 6. Cuesta 7 Puntos de Desarrollo de Rango 7 a Rango 10.

Rapidez ♦:

El personaje es mucho más rápido en situaciones de estrés de lo que su Destreza refleja, sea por entrenamiento o de manera natural. Recibe 3 AC más por nivel, si se tienen más de 2 niveles se considera un Don Especial, y debe ser aprobado por el DJ.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo por nivel. Si se tiene más de 2 niveles se trata como Don Especial.

Reactor Interno ♦:

Este Don Especial solo está disponible para robots, seres sintéticos, entidades energéticas, criaturas nativas del espacio, u otros seres similares a gusto del DJ. El personaje tiene un reactor interno gracias al cual puede funcionar indefinidamente (por lo menos en lo que a tiempos de juego) sin recibir energía de ningún tipo de fuente externa. Si se tiene este Don no se puede tener la Limitación *Duración Limitada*.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

Reflejos Rápidos ♦:

Al personaje (o raza) no le sorprende fácilmente ningún ataque físico, y se ajusta con rapidez adoptando una postura de alerta. O simplemente tiene implantes que mejoran sus reflejos. Cada nivel que se adquiere proporciona un +1 INI, si se tienen más de 2 niveles se considera un Don Especial, y debe ser aprobado por el DJ.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo por nivel. Si se tiene más de 2 niveles se trata como Don Especial.

Regeneración ♦:

Las heridas del personaje (o raza) que tenga este Don Especial se curan con mucha más rapidez. Existen 4 niveles con distintos efectos en cada nivel. El primer nivel lo puede adquirir cualquier persona, pero el resto se consideran Dones Especiales. Pueden existir razas que posean regeneración natural, aunque también puede obtenerse por medio de nanotecnología o genética (si existen en la ambientación, y son lo suficientemente avanzadas). Para tener un nivel concreto de Regeneración es necesario comprar los anteriores niveles.

- **Regeneración 1:** Las heridas se curan con el doble de rapidez, pero no con una rapidez mágica. Realizas las tiradas de Curación Natural en la mitad de tiempo de lo indicado en el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación**. Este nivel lo puede adquirir cualquier persona ya que no se considera Don Especial.
- **Regeneración 2:** Regeneras heridas a un ritmo de 1 Punto de Heridas cada seis horas
- **Regeneración 3:** No solo tienes los efectos del segundo nivel sino que puedes regenerar miembros perdidos en una semana (si se conserva el miembro se puede reenganchar en una hora).
- **Regeneración 4:** Regeneras tan rápido que cada turno tu herida más alta descende en un nivel (de *Incapacitado* a *Herida Grave*, de *Herida Grave* a *Herida*, etc.). Solo regeneras un Punto de Herida por turno. Además regeneras miembros perdidos en 15 minutos y si conservas el miembro puedes reengancharlo en 1 minuto. Este nivel no estará disponible normalmente para los personajes de los Cazadores, y el DJ debería considerar seriamente las consecuencias de autorizarlo.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo el primer nivel, 6 Puntos de Desarrollo el segundo nivel, 5 Puntos de Desarrollo el tercer nivel y 8 Puntos de Desarrollo el cuarto nivel.

Resistencia al Daño ♦:

El personaje es especialmente resistente al daño, sea de manera natural o porque se ha sometido a un intenso entrenamiento. Se obtiene +2 FD cada vez que se adquiere. Si se compra más de una vez se considera un Don Especial, y la compra necesita ser aprobada por el DJ.

Cuesta 4 Punto de Desarrollo por cada +2 al FD. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial.

Rico y Poderoso*:

El personaje es asquerosamente rico, y eso le proporciona contactos en las altas esferas de la sociedad. Este Don tiene dos efectos. Por un lado se calcula el dinero inicial por el método que indique el Director de Juego y luego se multiplica este capital por 10. Por otro lado, una vez por partida puede pedirle un favor (caro o difícil, pero nunca peligroso o inviable políticamente) a uno de sus amigos en las altas esferas. A efectos prácticos sus contactos tienen acceso a personal con la Habilidad necesaria a *Asombroso*.

Cuesta 12 Puntos de Desarrollo.

Rompe-códigos ♦:

El personaje que tenga este Don es especialmente habilidoso rompiendo sistemas de seguridad informáticos. Recibe un +2 a la Habilidad *Computadora* cuando intente romper un sistema de seguridad, y si obtiene un Grado de Éxito de 3 o superior no deja rastro de su intrusión. Este Don se considera Especial por ser muy cinematográfico y por poder desestabilizar fácilmente aquellas partidas en que los ordenadores sean algo muy importante. Sin embargo no afectarán mucho en una partida que transcurra completamente en un pecio espacial o en una campaña sobre una invasión de Bichos en la que los jugadores son soldados y las partidas transcurren en el frente. Por esto el DJ es totalmente libre de permitirlo o no, según su ambientación.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

Sentido Común:

Cuando uno vaya a hacer algo increíblemente ESTÚPIDO que le perjudicará a sí mismo o al grupo, el DJ le avisará.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

Sentidos Agudos ♦:

Sea por el motivo que sea los sentidos del personaje son más agudos. Escoge un sentido, cada nivel proporciona un +2 a las tiradas de PER y *Atención* en las que ese sentido influya, pudiendo comprarse para más de un sentido. Si se compra más de una vez (incluso si afecta a más de un sentido) se considera un Don Especial, y la compra necesita ser aprobada por el DJ.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo por cada +2 a PER. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial.

Sentir el Peligro:

Cuando el personaje esté bajo un peligro inminente el DJ hará una tirada de PER o

Atención (la que sea más alta) y con un resultado Grande o mejor le avisará.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

Sin Miedo ♦:

El personaje es difícil de asustar, y no se inmuta por nada, por macabro que sea. Suma +2 a las Tiradas de Terror.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

Sobrevives en el Vacío ♦:

El personaje es capaz de sobrevivir en el vacío sin llevar ningún traje, estar en el vacío no le afecta y no necesita respirar. Tal vez por modificaciones tecnológicas (en cuyo caso puede necesitar una fuente de energía), porque ha sido diseñado para poder hacerlo o porque pertenece a una raza capaz de sobrevivir en el espacio. Incluye los Dones Especiales *No Respira* y *Tolerancia (Frío)* 2.

Cuesta 20 Puntos de Desarrollo.



Sonar ♦:

El personaje tiene la capacidad de emitir ultrasonidos y analizar la señal de retorno, como un sonar. Este Don Especial puede ser tecnológico (en cuyo caso es un sonar), el sentido de una raza alienígena o una modificación genética. El sonar que se emite tiene un alcance de hasta 2 km bajo el agua y 20 metros sobre ella. Activar el sonar o desactivarlo necesita una Acción Mental (3AC). EL DJ puede exigir tiradas de *PER* para comunicar lo que se percibe.

El sonar se puede utilizar hasta 200 metros bajo el agua sin acumular Fatiga; pero cada vez que se utilice el sonar para percibir a una distancia mayor a los 200 metros o se utilice fuera del agua se acumula un Contador de Fatiga (emitir ultrasonidos que alcancen más de 200 metros requiere un esfuerzo), y al finalizar el día se debe realizar una tirada en la **Tabla 4.5 Acciones que causan Fatiga**. Si el DJ lo considera oportuno (por ejemplo porque ha acabado una “escena”, o porque el personaje ha activado el Don muchas veces seguidas) puede hacer una tirada (o decirle a quien lleve el personaje que haga una tirada) para ver si se fatiga. Ver el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación**.

Una raza que solo pueda “ver” por medio de un sonar no paga ningún PD por tener este Don, pero no adquiere la Limitación *Sentido Deficiente (Ceguera)*.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

Supermetabolismo ♦:

El personaje (o su raza) tiene la capacidad de alterar su metabolismo para realizar proezas físicas. Puede aumentar **FUE**, **DES** y **CON** en un nivel de manera temporal (afectando a sus Atributos Secundarios pero no a las Habilidades). Por cada dos turnos que pase con los Atributos elevados acumula un Contador de Fatiga, y al finalizar debe realizar una tirada en la **Tabla 4.5 Acciones que causan Fatiga**. Ver el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación**.

Cuesta 12 Puntos de Desarrollo.

Telecomunicación ♦:

El personaje (o raza) puede comunicarse con otras criaturas que tengan la misma versión del Don *Telecomunicación*, e incluso en algunos casos con personas que no lo tengan. El coste del Don depende de la versión del mismo que se posea. Existen 5 versiones del Don.

- **Telecomunicación (Biológica):** Capacidad de comunicarse por medio de un órgano especial que permite “hablar” con aquellas criaturas que también tengan ese órgano (por lo general de la misma especie, aunque puede ser un órgano diseñado genéticamente y compatible entre varias especies). Tiene un alcance de 1 kilómetro y el que tenga esta versión del Don es consciente de todos aquellos dentro del radio que también lo tengan, salvo que éstos decidan “cortar la comunicación”. El que tenga este Don también puede “cortarla” a voluntad, y así dejar de ser percibido por el resto de criaturas que tengan el Don.

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo, y 4 Puntos de Desarrollo si no se tiene otro medio de comunicación.

- **Telecomunicación (Hormonal):** Capacidad de comunicarse por medio de hormonas o elementos químicos que son expulsados por la piel. Solo puede utilizarse para “hablar” con otras criaturas que tengan este Don, y es casi imposible ser “escuchado” por alguien que no lo tenga, aunque una raza de elevado Nivel Tecnológico que posea este Don probablemente desarrollará tecnología para “grabar conversaciones” y demás aparatos dedicados al espionaje. El alcance es muy limitado, entre los 5 y 10 metros (a decidir por el DJ).

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo, y 0 Puntos de Desarrollo si no se tiene otro medio de comunicación.

- **Telecomunicación (Pigmentación):** Capacidad de comunicarse por medio de cambios de color en la piel. Solo

puede utilizarse para “hablar” con otras criaturas que tengan este Don, aunque es posible aprender el significado de los colores y así entender a una persona con este Don. El alcance es visual.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo, y 0 Puntos de Desarrollo si no se tiene otro medio de comunicación.

- **Telecomunicación (Psiónica):** Capacidad de comunicarse por medio de poderes psiónicos, incluso con criaturas que no tengan este Don. El uso es exactamente igual al Poder *Telepatía*, diferenciándose en que en lugar de utilizar la Habilidad Psiónica correspondiente se utiliza VOL y no se ganan Contadores de Fatiga cuando se comunique con criaturas que tengan esa versión del Don. No obstante sí se ganan si se comunica con criaturas que no lo tengan, aunque tengan el Poder Psiónico *Telepatía*.

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo, y 5 Puntos de Desarrollo si no se tiene otro medio de comunicación.

- **Telecomunicación (Tecnológica):** Capacidad de comunicarse por medio de tecnología, por lo general de radio, aunque otras como láser son posibles. El alcance depende del NT del aparato (aunque si se trata de un elemento biológico que utiliza también ondas de radio el DJ debe decidir a qué comunicador se asemeja, y ése será el equipo necesario para interceptarlo), y puede ser interceptado (y también comunicarse) con el equipo del NT equivalente.

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo, y 4 Puntos de Desarrollo si no se tiene otro medio de comunicación.

Tolerancia ♦:

Este Don se puede configurar de muy distintas maneras para obtener Tolerancia a distintos peligros como calor, enfermedades, frío, radiación, veneno, etc. Al adquirir el don tienes que especificar a qué peligro tienes tolerancia (con la correspondiente

aprobación del DJ). El Don proporciona un +2 a tiradas, FD 2 u otra opción similar para resistir el peligro elegido. Cada nivel que se adquiera duplica ese bono, pero el DJ debe aprobar la compra de más de un nivel, ya que en tal caso se considera Don Especial. Es posible que el Don proporcione alguna pequeña bonificación adicional, como en el caso de Tolerancia (Calor) y Tolerancia (Frío), pero esto queda a discreción de DJ.

Existen muchas versiones de este Don, vamos a ver los ejemplos más comunes:

- **Tolerancia (Calor):** El personaje tolera especialmente bien el calor, sea de manera natural o por entrenamiento. En CdB todas las criaturas que no tengan este Don tienen un rango de confort de temperatura de 40°C (los humanos están confortables entre los -12°C y los 27°C). Cada nivel que se adquiera este Don se obtiene un +2 a las tiradas de CON para resistir los efectos del calor fuera de su zona de confort. Además ésta aumenta en 20°C por el lado positivo.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo por nivel. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial.

- **Tolerancia (Enfermedades):** El personaje resiste mejor las enfermedades que los demás, sea porque los anticuerpos de su raza son más efectivos, porque produce más, o porque ha estado enfermo muchas veces a lo largo de tu vida y ha acabado desarrollando anticuerpos muy fuertes. Cuando se haga una tirada para evitar o librarse de efectos de una enfermedad se recibe un +2 por nivel a esa tirada.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo por nivel. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial.

- **Tolerancia (Frío):** El personaje es especialmente tolerante al frío, sea de manera natural o por entrenamiento. En CdB todas las criaturas que no tengan este Don tienen un rango de confort de temperatura de 40°C (los humanos están confortables entre los -12°C y los 27°C).

Cada nivel que se se adquiriera este Don se obtiene un +2 a las tiradas de CON para resistir los efectos del frío fuera de su zona de confort. Además ésta aumenta en 20°C por el lado negativo.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo por nivel. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial.

- **Tolerancia (Radiación):** El personaje es especialmente tolerante a la radiación, sea de manera natural, por tratamiento, o por diseño. Se obtiene +2 FD contra daños producidos por radiación por cada nivel que se adquiriera. Además, una vez se haya recibido daño de radiación se divide por la mitad el FO que produce el daño antes de aplicar los efectos secundarios de la Radiación (ver la sección **Otros Peligros del Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación**).

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo por nivel. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial.

- **Tolerancia (Veneno):** El personaje resiste mejor el veneno que los demás. Los venenos no le afectan de manera natural a su raza, o quizá ha estado tomando pequeñas dosis de venenos a lo largo de tu vida. Cuando haga una tirada para evitar o librarse de efectos de un veneno recibe un +2 a esa tirada.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo por nivel. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial.

Tolerancia al Dolor ♦:

El personaje es especialmente tolerante al dolor, sea de manera natural o por entrenamiento. Se pueden comprar hasta 2 niveles. Si se adquiere el primer nivel se ignoran las penalizaciones de heridas en *Herido*, y sólo se tiene -1 en *Gravemente Herido*. Al adquirir el segundo nivel no se sufre penalización por estar *Herido* o *Gravemente Herido*, pero el segundo nivel se considera un Don Especial y debe ser aprobado por el DJ.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo el primer nivel y 4 Puntos de Desarrollo el segundo nivel.

Tunelador ♦:

Este Don Especial se utiliza para aquellas razas que tienen la capacidad moverse bajo tierra, como gusanos o topos. También puede comprarse para atravesar hielo, pero en tal caso no sirve para abrir túneles en roca. Los que posean el Don se pueden desplazar por el elemento elegido (tierra o hielo) a su MOV.

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo.

Veloz ♦:

El personaje (o raza) tiene un don natural, o quizás entrenaba para las Olimpiadas, pero la verdad es que es muy rápido. Se obtiene un +3 a MOV cada vez que se adquiere. Si se compra más de una vez se considera un Don Especial, y la compra necesita ser aprobada por el DJ.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo por cada +3 al MOV. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial.

Veneno ♦:

Tienes la capacidad de producir venenos u otras toxinas. Necesitas tener una forma de introducirlas en tus oponentes (como los Dones *Garras* o *Cola*) para que surta efecto el veneno que produces. El coste en Puntos de Desarrollo depende del veneno o toxina que inocules y es igual al Coste en Cr. de una dosis. Ver **Capítulo 5: Combate, Heridas y Curación** para ver ejemplos de venenos y el **Capítulo 7: Dirigiendo Cacería de Bichos** para ver como crearlos.

Coste Variable.

Veterano:

Aquel que tenga este Don es una persona experimentada, y ha vivido mucho a lo largo de su vida, sin importar lo corta que haya podido ser. Todas las habilidades que se tengan a *Pobre* se consideran a *Mediocre* cuando se realicen tiradas. Sin embargo a la hora de subir las habilidades sigue teniendo a *Pobre* para calcular el coste de subir la habilidad.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

Versátil:

El personaje tiene una gran imaginación. Recibe un +1 a todas las tareas que requieran creatividad o invención.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

Visión Microscópica ♦:

Sea porque el personaje tiene ojos cibernéticos, porque no es humano, o porque ha sido modificado genéticamente para tener esta capacidad, su visión puede enfocarse en un objeto y aumentar esa imagen hasta las micras (la misma resolución que un microscopio típico de escuela actual). Esto quiere decir que puede ver objetos cuyo tamaño sea de micras. Cambiar de visión normal a microscópica requiere 1 turno.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

Visión Nocturna:

El personaje (o raza) ve bien en condiciones de escasa luz, pero no en absoluta oscuridad. Cuando el DJ imponga una penalización por mala iluminación se sufre la mitad de la penalización (redondeando hacia abajo).

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

Visión Periférica:

El personaje (o raza) puede ver más de reojo que un humano normal. En vez de tener un -1 por cada enemigo aparte del primero con el que se pelee cuerpo a cuerpo, solo se tiene -1 por los enemigos que se encuentran situados detrás del personaje.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

Visión Telescópica ♦:

Sea porque el personaje tiene ojos cibernéticos, porque pertenece a una raza distinta a la humana, o porque ha sido modificado genéticamente para tener esta capacidad, la visión del personaje puede enfocarse en un objeto lejano y acercarse a él como si utilizara unos binoculares. Tiene un alcance de 1 kilómetro.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

Visión en la Oscuridad ♦:

El personaje (o raza) ve bien en condiciones de oscuridad total. No sufre penalizadores por estar en oscuridad total, pero si se le enfoca directamente con una luz, explota algo a su lado o similar, debe realizar (salvo que tenga el Don Especial Membrana Ocular) una tirada de DES-2 para cerrar los ojos a tiempo o quedar cegado durante 1 turno. Aquellos que **solo** puedan ver en la oscuridad (y sufran penalizadores por estar en lugares con mucha luz) no pagan Puntos de Desarrollo por tener este Don.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

Volar ♦:

El personaje (o su raza) puede volar. Si es una capacidad tecnológica es posible que necesite algún tipo de combustible. Este Don Especial tiene distintas versiones, dependiendo de los efectos deseados, que se dividen en 2 grupos: **vuelo planetario** o **vuelo espacial**. Se puede adquirir cualquiera de las versiones sin que sea necesario adquirir las anteriores.

- **Volar (Planetario 1):** Capacidad de volar hasta MOVx2 en planetas con una gravedad entre 0G y 0.5G.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

- **Volar (Planetario 2):** Capacidad de volar hasta MOVx2 en planetas con una gravedad entre 0.5G y 1.5G.

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo.

- **Volar (Planetario 3):** Capacidad de volar hasta MOVx2 en planetas con una gravedad entre 1.5G y 2G.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

- **Volar (Planetario 4):** Capacidad de volar hasta MOVx2 en planetas con una gravedad entre 2G y 2.5G.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

- **Volar (Espacio 1):** Capacidad de volar por el espacio a MOVx10.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

- **Volar (Espacio 2):** Capacidad de volar por el espacio a MOVx100.

Cuesta 15 Puntos de Desarrollo.

- **Volar (Espacio 3):** Capacidad de Volar por el espacio a velocidades lumínicas. La cantidad de parsecs al día depende del sistema de vuelo que utilice, pero nosotros recomendamos 2 parsecs/día como mínimo.

Cuesta 25 Puntos de Desarrollo.

Voluntad de Hierro ♦:

El personaje tiene una gran fuerza de voluntad. , sea porque ha entrenado en un monasterio, o simplemente porque tenía

un padre muy duro que le obligaba a hacer todo por sí mismo para que adquiriese fuerza de voluntad desde pequeño. Cada nivel proporciona un +2 a las tiradas de VOL y a las Tiradas de Terror, pero no afecta a las Habilidades que dependen de Voluntad. Este Don es especialmente útil para resistir poderes Psiónicos. Si se compra más de una vez se considera un Don Especial.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo por cada +2 a VOL. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Don Especial.



DONES	Coste en PD	Página
Adherencia ♦	5	35
Afortunado	5 por nivel	35
Almacenador de Oxígeno ♦	2	35
Ambidiestro	3	35
Anfibio ♦	4	36
Artista Marcial	10	36
Ataque Natural ♦	6 (variable)	36
Atractivo	5 por nivel	36
Branquias ♦	4	36
Brazos de Hierro ♦	4	37
Brazos Extra ♦	6	37
Brazos Largos ♦	4	37
Caes como un Gato	4	37
Camaleón ♦	4 por nivel	37
Cambiaformas ♦	Variable	37
Carisma	5	38
Ciempíes ♦	5	38
Cola ♦	4	38
Concentrado	4	38
Consumo Disminuido ♦	2	38
Contactos *	3	38
Cronómetro Perfecto ♦	2	39
Cuernos ♦	4 por nivel	39
Enamorado de Otra Era	4	39
Entrenado en Otra Gravedad	6	39
Escala (Positiva) ♦	5 por nivel	39
Especializado en una Habilidad	3	40
Estómago de Acero ♦	2	40
Equilibrio Perfecto	4	40
Esquiva Intuitiva	5	40
Favores debidos *	6	40
Filtros ♦	6	41
Garras ♦	4	41
GunFu	5	41
Gun Kata ♦	10	41
Hibernación ♦	2/4	41

DONES	Coste en PD	Página
Infatigable	5 el primer nivel / 4 el segundo	42
Infravisión ♦	5	42
Intuición	4	42
Investigador	3	42
Longevo ♦	6	42
Manitas	5	42
Membrana Ocular ♦	2	42
Memoria Eidética	5	43
Mente Digital ♦	15	43
Metamorfo ♦	8	44
Micromanipulador ♦	4	44
Nervios de Acero ♦	4	44
Neutralizador Psiónico♦	7 por nivel	44
Nivel Tecnológico Superior♦	6 por NT	45
No Duerme ♦	4	45
No Respira ♦	6	45
Nunca Se Pierde	4 por nivel	45
Ojos Adicionales ♦	6	45
Ojos Independientes ♦	7	45
Patrón *	de 2 a 6	46
Piernas Extra ♦	3 una pierna extra, 6 dos piernas	46
Puntería Zen	3	46
Puños/Pies de Acero ♦	4 por nivel	46
Radar ♦	8	46
Rango *	Variable	47
Rapidez ♦	5 por nivel	47
Reactor Interno ♦	3	47
Reflejos Rápidos	3 por nivel	47
Regeneración ♦		48
· Regeneración 1	6	48
· Regeneración 2	6	48
· Regeneración 3	5	48
· Regeneración 4	8	48
Resistencia al Daño ♦	4 por nivel	48
Rico y Poderoso*	12	48
Rompe-códigos ♦	5	48

DONES	Coste en PD	Página
Sentido Común	4	49
Sentidos Agudos ♦	4 por nivel o por sentido	49
Sentir el Peligro	5	49
Sin Miedo	3	49
Sobrevives en el Vacío ♦	20	49
Sonar ♦	7	50
Supermetabolismo ♦	12	50
Telecomunicación ♦		50
· Telecomunicación (Biológica)	8/4	50
· Telecomunicación (Hormonal)	4/0	50
· Telecomunicación (Pigmentación)	4/0	50
· Telecomunicación (Psiónica)	10/5	51
· Telecomunicación (Tecnológica)	8/4	51
Tolerancia ♦		51
· Tolerancia (Calor)	5 por nivel	51
· Tolerancia (Enfermedades)	5 por nivel	51
· Tolerancia (Frío)	5 por nivel	51
· Tolerancia (Radiación)	4 por nivel	52
· Tolerancia (Veneno)	7 por nivel	52
Tolerancia al Dolor ♦	5 el primer nivel / 4 el segundo	52
Tunelador ♦	9	52
Veloz ♦	5 por nivel	52
Venenoso ♦	Variable	52
Veterano	7	52
Versátil	6	53
Visión Microscópica ♦	4	53
Visión Nocturna	4	53
Visión Periférica	6	53
Visión Telescópica ♦	4	53
Visión en la Oscuridad ♦	6	53
Volar ♦		53
· Volar (Planetario 1)	5	53
· Volar (Planetario 2)	10	53
· Volar (Planetario 3)	7	53
· Volar (Planetario 4)	5	53
· Volar (Espacio 1)	7	53
· Volar (Espacio 2)	15	53
· Volar (Espacio 3)	25	53
Voluntad de Hierro ♦	7 por nivel	54

LIMITACIONES Y LIMITACIONES CLAVE

Las Limitaciones en Cacería de Bichos no funcionan como en Fudge normal, sino que son una mezcla de ese sistema y de ideas presentes en otras implementaciones FUDGE como son el Spirit of the Century (de Fred Hicks, Leonard Balsera y Robert Do-

noghue) y la Sombra del Ayer (de Clinton R. Nixon).

Uno de los problemas que se plantean a menudo en los juegos que utilizan un sistema de Dones y Limitaciones (o Ventajas y Desventajas, o como quiera que se les llame) es que pueden promover que los personajes acaben con muchas desventajas de personalidad (que son las que no suelen tener efectos tan negativos, y habitualmente éstos se dejan a la interpretación del jugador) para obtener Puntos de Desarrollo que gastar en comprar Dones y Habilidades. Estas reglas presentan una forma de eliminar ese problema manteniendo todas las ventajas que los sistemas de Dones y Limitaciones proporcionan.

Las Limitaciones representan algo negativo para el personaje que no se cubre con Atributos o Habilidades, pudiendo ser de tres tipos: Limitaciones Normales, Limitaciones Clave y Limitaciones Dobladas. Todas ellas siguen contando para el máximo de Limitaciones que se pueden tener dependiendo del Nivel de Poder.

Limitaciones Normales: También llamadas Limitaciones. Son aquellas que tienen efectos a nivel de reglas, y tienen que ver

LIMITACIONES NORMALES	PDs que da	Página
Brazos Cortos ♦	1	60
Causa Fatiga ♦	2/5	60
Ciclo Vital Corto ♦	1/0	61
Consumo Incrementado ♦	2/nivel	61
Cuerpo Sin Mente ♦	5	61
Curación Lenta	6	61
Duración Limitada ♦	7	61
Escala (Negativa) ♦	5/nivel	61
Horizontal ♦	4/8	62
Inmóvil ♦	10	62
Intolerancia al Dolor	6	62
Lento ♦	5/nivel	62
Mal de la Vista	4	62
Manos Torpes ♦	5/10	62
Metabolismo Debilitado ♦	6	62
No Respira Oxígeno ♦	8	62
No Sabe Calcular ♦	8	63
Nocturno ♦	7	63
Parásito ♦	3/8	63
Producido en Serie ♦	10	63
Reprogramable ♦	6	64
Reptador ♦	5	64
Sentido Deficiente	Variable	64
Sin Brazos ♦	12	64
Sin Curación Natural ♦	10	64
Sin Piernas ♦	12	64
Sin un brazo (o pierna) ♦	6	65
Soporte Vital ♦	8	65
Susceptible a las Enfermedades ♦	7	65
Susceptible al Veneno ♦	7	65
Vulnerable ♦	de 5 a 10	65

LIMITACIONES DOBLADAS	PDs que da	Página
Adicción Grave	Variable	78
Cabezón	3	80
Ceguera Nocturna	4	80
Civilización Atrasada ♦	4/nivel	80
Dependencia ♦	2/4/6	80
Distraído	4	81
Duermes el Doble ♦	3	81
Duro De Oído	4	81
Fugitivo	3	82
Mal de la Espalda	3	83
Mal des Espacio	2	83
Mentalidad De Esclavo ♦	10	83
Mudez	6	83
Reputación	3	83

con aspectos físicos o desventajas muy potentes en términos de juego. Son las Limitaciones que con menos frecuencia adquirirán los Cazadores. En ciertas circunstancias pueden doblar como Claves, pero esto se deja a discreción del DJ. *Todas las Limitaciones Normales proporcionan Puntos de Desarrollo al ser adquiridas.* Estos Puntos de Desarrollo pueden gastarse para subir Atributos, Habilidades, o para comprar Donnes.

Limitaciones Clave: También llamadas Claves. Son muy similares a las Limitaciones, con la diferencia de que las Claves son únicamente rasgos de personalidad y no proporcionan Puntos de Desarrollo al adquirirlas, *pero proporcionan Puntos Fudge al ser Invocadas durante el juego.* En términos de las reglas, las Limitaciones Clave son la forma principal en que los jugadores ganan y usan **Puntos Fudge**, creando problemas o dando ventajas a sus personajes.

LIMITACIONES CLAVE	Página	LIMITACIONES CLAVE	Página
Adicción Leve	65	Impulsivo	73
Amnesia	66	Ingenuo	73
Antecedentes criminales	67	Intolerante	73
Avaricioso	67	Irascible	73
Bravura Temeraria	67	Juerguista Compulsivo	73
Bromista	67	Jugador Compulsivo	73
Cobarde	67	Juramento	73
Código de Honor	68	Leal a los Compañeros	74
Curioso	68	Lujurioso	74
Daltónico	68	Melancolía	74
Deber	68	Mentiroso Compulsivo	74
Debe favores	69	Obsesión	74
Delusiones	69	Olor Ofensivo	75
Desafortunado	69	Orgullosa	75
Echa de Menos	69	Pacifista (Defensa Propia)	75
Embaucador	70	Pacifista (Total)	75
Enemigo	70	Patriota Fanático	75
Entrometido	70	Perezoso	75
Evidioso	70	Protestón	76
Exceso de Confianza	70	Quijotesco	76
Fácil de Leer	71	Racista	76
Feo	71	Rudo y sin Tacto	76
Fobias	72	Sanguinario	76
Generoso Compulsivo	72	Secreto	77
Glutón	72	Sinceridad	77
Hábitos Personales Odiosos	72	Tímido	77
Hablas Demasiado	72	Vanidoso	77
Honesto	72	Voz Molesta	77
Idealista	72		

Limitaciones Dobladadas: Algunas Limitaciones normales pueden doblar como Claves. Esto quiere decir que se compran como Limitaciones normales (proporcionan Puntos de Desarrollo), pero se adquiere también una Limitación Clave del mismo nombre, aunque de cara a la cantidad máxima de Limitaciones que se pueden tener dependiendo del Nivel de Poder cuenta como si se tuviesen dos Limitaciones (ya que se están obteniendo dos cosas distintas de esa Limitación, los Puntos de Desarrollo y un método para obtener Puntos Fudge entre otras cosas).

Las Limitaciones que tienen un **rombo** (♦) son Limitaciones Especiales que deben ser aprobadas por el Dj para su uso. Éstas pueden ser proporcionadas por implantes, mutaciones, ingeniería genética o por ser de otra raza distinta a la humana (alienígena o sintética), entre muchos otros factores, y su disponibilidad depende de la ambientación escogida por el DJ.

El DJ puede decidir que las Limitaciones Especiales solo pueden comprarse por medio de Plantillas. Las Plantillas son grupos de Rasgos que sirven tanto para representar profesiones específicas como razas. En el **Capítulo 7: Dirigiendo Cacería de Bichos** se explica cómo crear Plantillas. Al final de este capítulo hay ejemplos de Plantillas.

El DJ es libre de decidir si las Limitaciones compartidas por todos los Cazadores se tienen en cuenta para calcular el número máximo de Limitaciones, por ejemplo, si todos los Cazadores tienen *Deber (Marines)* el DJ puede decidir que esa limitación no cuenta de cara al número máximo de Limitaciones que se puede tener.

Limitaciones que afectan a Dones y Atributos

En Cacería de Bichos nos podemos encontrar que un Don o un Atributo se ven afectados por una Limitación. Por ejemplo, *Dependencia (mantenimiento)* afecta a los implantes que lleve un personaje, y afectará también a atributos que hayan sido mejorados por medio de tecnología. Cada Don o Atributo que tenga una Limitación asociada verá reducido su coste en el valor de la Limitación.

LISTA DE LIMITACIONES NORMALES, CLAVES Y DOBLADAS

En esta sección se puede encontrar la descripción de las Limitaciones, sean Normales, Claves o Dobladadas, separadas en tres apartados.

Limitaciones Normales

Las Limitaciones Normales proporcionan Puntos de Desarrollo al ser adquiridas, así como algún tipo de desventaja que tiene un efecto en el juego a nivel de reglas.

Brazos Cortos ♦:

Los brazos del personaje miden la mitad de lo habitual, sea por una malformación genética o porque su raza es así. No puede utilizar armas cuerpo a cuerpo más grandes que una daga o cuchillo ni armas de fuego más grandes que un subfusil, salvo que sean creadas a medida para el personaje, caso en el que su FO será la mitad del habitual para esa misma arma (redondeando hacia arriba).

Proporciona 1 Punto de Desarrollo.

Causa Fatiga ♦:

Esta Limitación Especial solo se puede coger de tal manera que afecte a Dones. Los Dones afectados se escribirán así: *Nombre del Don nivel (Causa Fatiga nivel) (x PD)*. Causa Fatiga tiene 2 niveles, y se debe definir al nivel al que se tiene cuando se adquiere el Don al que va asociado. Si se adquiere 1 nivel el personaje acumula un **Contador de Fatiga** cada vez que utiliza en Don. Si se adquieren 2 niveles el personaje obtiene un **Punto de Fatiga** cada vez que utiliza el Don. Ver el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación** para los efectos de la Fatiga. Los Dones en cuyo texto indica explícitamente que causan fatiga no se pueden adquirir con esta Limitación.

Proporciona 2 Puntos de Desarrollo al adquirir el primer nivel, y proporciona 5 Puntos de Desarrollo al adquirir el segundo nivel.

Ciclo Vital Corto ♦:

El ciclo vital de los que tengan esta Limitación es mucho más corto que el de un humano. Asimismo alcanzan la madurez mucho antes. La duración del ciclo vital depende de los niveles que se compren. Con un nivel el ciclo vital es de 35 años. Con 2 dura 18 años, con 3 niveles 9 años, con 4 niveles el ciclo vital es de 4 años. Como en muchas partidas esta Limitación no tendrá ningún efecto negativo el DJ puede decidir tratarla como una Rareza (sin que proporcione Puntos de Desarrollo).

Proporciona 1 o 0 Puntos de Desarrollo por nivel, según decida el DJ.

Consumo Incrementado ♦:

Esta Limitación Especial solo es adquirible por razas enteras. Para simular a un individuo que come más de lo habitual que su especie compra la Limitación *Gloton*. Aquel que tenga esta Limitación necesita comer un 50% más por nivel que un humano de su mismo tamaño para poder sobrevivir. No se puede tener esta Limitación y el Don *Consumo Disminuido* al mismo tiempo.

Proporciona 2 Puntos de Desarrollo por nivel.

Cuerpo Sin Mente ♦:

Solo aplicable a robots, sintéticos, etc. diseñados para ser controlados por una *Mente Digital*. Aquellos personajes o Plantillas que tengan esta Limitación Especial no tienen mente ni pueden funcionar salvo que un personaje con el Don Especial *Mente Digital* tome control de su cuerpo. Si un *Cuerpo Sin Mente* está ocupado por una *Mente Digital* no puede ser controlado por otra, ni otra mente digital puede entrar en el cuerpo (eso no quiere decir que la *Mente Digital* no pueda ser reprogramada mientras está en el cuerpo). Una *Mente Digital* puede tener más de una Plantilla que contenga la Limitación *Cuerpo Sin Mente*, pero cada cuerpo adicional **cuesta** Puntos de Desarrollo, ya que cada cuerpo debe comprar sus características físicas por separado, por lo que el coste total de cada Plantilla suele ser elevado.

Proporciona 5 Puntos de Desarrollo.

Curación Lenta:

Las heridas del personaje que tenga esta Limitación se curan con el doble de lentitud. Las tiradas de Curación Natural se realizan en el doble de tiempo de lo indicado en el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación**.

Proporciona 6 Puntos de Desarrollo.

Duración Limitada ♦:

Esta Limitación Especial es para seres mecánicos o que funcionen de alguna manera con baterías, aunque también puede ser utilizado por razas que de alguna manera queden inactivos tras un cierto tiempo si no “recargar” sus energías. Las baterías pueden ser objetos tecnológicos o tratarse de órganos que acumulan energía (luz solar, polvo cósmico, radiación, etc.) Si se tiene esta Limitación no se puede tener el Don *Reactor Interno*.

Aquellos personajes que posean esta Limitación funcionan con “baterías” y necesitan ser recargados cada 8 horas. Si no pueden recargarse se apagan temporalmente hasta que su energía pueda ser repuesta. La forma exacta de las baterías y su funcionamiento queda a discreción del DJ.

Proporciona 7 Puntos de Desarrollo.

Escala (Negativa) ♦:

El personaje tiene una fuerza y masa menor de la norma, lo que va acompañado de una disminución en la fuerza. Cada -1 de Escala proporciona -1 *FO* para calcular el daño y -1 *FD* para calcular cómo se resiste el daño, pero la dificultad para impactar al personaje (ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia) aumenta en cada 2 niveles. Básicamente al ser más pequeño sus ataques hacen menos daño, los ataques de los demás le afectan más, pero su tamaño hace que sea más difícil impactarle. Si se compra más de una vez se considera una Limitación Especial, y necesita ser aprobada por el DJ. Ver **Tabla 2.7: Escala** y el **Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación**.

Proporciona 5 Puntos de Desarrollo por cada -1 a la Escala. Si se tiene más de 1 nivel se trata como Limitación Especial.

Horizontal ♦:

La raza que tiene esta Limitación Especial camina a las cuatro (o más) patas, lo que no quiere decir que no se pueda levantar, sino que su posición habitual es horizontal. En el caso de una raza con más de cuatro miembros es posible que se trate de un ser similar a un centauro, con cuatro miembros para caminar y dos para manipular, aunque queda a discreción del DJ si se pueden utilizar temporalmente dos de sus patas para manipular.

Proporciona 4 Puntos de Desarrollo, 8 si solo puede estar en posición horizontal.

Inmóvil ♦:

Aquel personaje (o raza) que posea esta Limitación no puede moverse por sí mismo (su MOV pasa a ser 0). Pero, si el DJ lo permite, puede ser transportado por otro. Es útil para plantas aunque también para biomods (implantes vivos) o para los clásicos alienígenas controladores de mentes... Para aquellos que no puedan sobrevivir fuera del cuerpo de un portador compra la Limitación *Parásito*.

Proporciona 10 Puntos de Desarrollo.

Intolerancia al Dolor:

El personaje (o raza) que tenga esta Limitación es más débil que otras personas, y las heridas le afectan mucho más. Los penalizadores por heridas pasan a ser: -1 se tiene un *Rasguño*, -2 si se está *Herido* y -3 si se está *Herido Gravemente*.

Proporciona 6 Puntos de Desarrollo.

Lento ♦:

Sea porque el personaje ha nacido con una malformación genética o porque pertenece a una raza con esta característica (por un metabolismo especialmente lento, o porque tiene un caparazón que le impide el movimiento), el personaje es muy lento. Obtiene un -3 a MOV cada vez que se adquiere. Si se compra más de una vez se considera una Limitación Especial, y la compra debe ser aprobada por el DJ.

Proporciona 5 Puntos de Desarrollo por cada -3 al MOV. Si se tiene más de 1 nivel se trata como una Limitación Especial.

Mal de la Vista:

El personaje no ve muy bien; al comprar la Limitación se debe escoger una de estas dos opciones: no se ve nada bien de lejos, o no se ve nada bien de cerca. **En las situaciones adecuadas** (para la distancia en la que se ha escogido tener mala visión) **se tiene -1 a todas las tiradas de PER y Atención que impliquen la vista.**

Proporciona 4 Puntos de Desarrollo.

Manos Torpes ♦:

El personaje no es capaz de agarrar cosas correctamente. Habitualmente se trata de una Limitación racial, aunque es posible que un humano con una malformación genética tenga esta Limitación. Esta Limitación da un -1 a todas las tiradas en las que el uso de las manos sea importante. ¡Esto incluye todas las tiradas de combate con armas de fuego! Es posible diseñar herramientas específicas, pero cuestan mucho dinero y si existen la Limitación cuesta la mitad. Este será el caso de las razas con esta Limitación, pues les afecta al usar objetos no diseñados por ellos.

Proporciona 5 o 10 Puntos de Desarrollo.

Metabolismo Debilitado ♦:

Esta Limitación es normalmente racial. Aquellos que la tengan no soportan los cambios en el clima, temperatura, comida. Cuando uno de estos cambios suceda el jugador debe hacer una tirada de CON (dificultad *Grande*) o sufrir un -1 a la acción hasta que lo que ha producido el cambio finalice (o en el caso de comida sea digerida).

Proporciona 6 Puntos de Desarrollo.

No Respira Oxígeno ♦:

Los personajes (o razas) que tengan esta Limitación no respiran oxígeno, sino que en su lugar respiran otro gas y necesitan una máscara adaptada a sus necesidades (como una Máscara de Aire Comprimido, pero con la mezcla adecuada). Si se quedan sin soporte vital empiezan a asfixiarse.

Proporciona 8 Puntos de Desarrollo.

No Sabe Calcular ♦:

El personaje con esta Limitación Especial no es capaz de realizar cálculos (ni siquiera asistido por ordenador) ya que no es capaz de entender siquiera los conceptos que se manejan para el cálculo. Sí puedes contar, con los dedos de su mano (o apéndice equivalente) pero eso es todo lo que puedes hacer que incluya el uso de números.

Proporciona 8 Puntos de Desarrollo.

Nocturno ♦:

Los personajes (o razas) que tengan esta Limitación tienen un -2 a toda acción si actúan de día (esta Limitación se usa con la Limitación *Inmóvil* para crear plantas). Esto puede ser una cantidad de tiempo bastante variable dependiendo del planeta, por lo que el DJ puede cambiar su coste para planetas con muchas horas de luz (aumentando el coste) o con muy pocas horas (en cuyo caso será más un rasgo especial sin coste que otra cosa).

Proporciona 7 Puntos de Desarrollo.

Parásito ♦:

Aquel personaje (o raza) que posea esta Limitación depende de otro cuerpo para vivir. Si pasa más de 1 hora fuera de un cuerpo se muere, aunque el DJ es libre de ampliar o disminuir el tiempo que puede aguantar fuera de un cuerpo. Es especialmente útil para biomods (en cuyo caso irá asociado a un Don) aunque también para los clásicos alienígenas controladores de mentes... Esto no quiere decir que no se pueda mover, para eso compra la Limitación *Inmóvil*.

Proporciona 3 Puntos de Desarrollo se utiliza para un Biomod o similar, y proporciona 8 Puntos de Desarrollo si afecta a un personaje o raza.

Producido en Serie ♦:

Esta Limitación es propia de robots, sintéticos y seres artificiales creados en serie. Sus Atributos solo pueden desviarse de la Plantilla de su raza en un +1 o un -1 **en total**, incluyendo mejoras por experiencia.

Proporciona 10 Puntos de Desarrollo.



Reprogramable ♦:

El personaje con esta Limitación Especial es un ser sintético, con un ordenador en lugar de cerebro, por lo que sus conocimientos y su personalidad son programadas y se pueden cambiar, incluso contra su voluntad. Si está consciente tiene un +1 VOL para resistirse a la reprogramación. Si está inconsciente (desconectado) no puede resistirse, y al despertar aceptará su nueva programación como algo natural. Una nueva reprogramación no solo afecta a la personalidad, sino también a Habilidades, Atributos y Dones, pero siempre a discreción del DJ.

Proporciona 6 Puntos de Desarrollo.

Reptador ♦:

La raza que tenga esta Limitación Especial no tiene piernas, pero es capaz de moverse reptando. Su MOV se reduce en 3 (aunque puede comprar el Don *Veloz* para mover lo mismo que otros personajes).

Proporciona 5 Puntos de Desarrollo.

Sentido Deficiente:

El personaje con esta limitación no tiene uno de los sentidos de su raza, o pertenece a una raza que no tiene ese sentido. Es posible que no pueda ver, escuchar, oler, que le falte el sentido del tacto o que le falte algún sentido distinto y único de tu raza. Cada sentido que no se tenga proporciona una cantidad distinta de Puntos de Desarrollo dependiendo del sentido. Estas Limitaciones son muy inconvenientes, y el DJ debería pensarlo antes de dejársela a ningún jugador. Estos son los sentidos deficientes más comunes:

- **Sentido Deficiente (Olfato):** El personaje no tiene sentido del olfato, ni ningún sistema físico para oler. Tiene un -2 a todas las tiradas de *PER* y *Atención* en las que el sentido del olfato sea relevante.

Proporciona 4 Puntos de Desarrollo.

- **Sentido Deficiente (Tacto):** El personaje no tiene sentido del tacto, sea porque tiene un exoesqueleto que cubre

todo su cuerpo, por una malformación genética o porque simplemente no ha desarrollado sentido del tacto. Tiene un -1 en todas las Habilidades en las que el sentido del tacto sea importante. Esto implica todas aquellas tiradas en las que el uso de las manos sea necesario.

Proporciona 10 Puntos de Desarrollo.

- **Sentido Deficiente (Sordera):** El personaje no tiene oídos, ni ningún sistema físico de escucha. Tiene un -2 a todas las tiradas de *PER* y *Atención* en las que el sentido del oído sea importante.

Proporciona 4 Puntos de Desarrollo.

- **Sentido Deficiente (Ceguera):** El personaje no tiene ojos, ni ningún sistema físico de visión. No puede hacer tiradas de *PER* y *Atención* en las que el sentido de la vista sea necesario. No puede tener los Dones *Sonar* o *Radar* (para criaturas que solo vean con uno de esos Dones lee las entradas correspondientes). Tener esta Limitación no impide el uso de Poderes Psiónicos para ver.

Proporciona 13 Puntos de Desarrollo.

Sin Brazos ♦:

El personaje (o su raza) no tiene brazos ni manos. Se trata de una Limitación Especial en el caso de aplicarse a una raza.

Proporciona 12 Puntos de Desarrollo.

Sin Curación Natural ♦:

El personaje o la raza que posea esta limitación no es capaz de curar heridas de manera natural, sino que necesita de un médico o un mecánico que le atienda. Es especialmente útil para robots y seres sintéticos.

Proporciona 10 Puntos de Desarrollo.

Sin Piernas ♦:

El personaje (o su raza) no tiene piernas. Se trata de una Limitación Especial en el caso de aplicarse a una raza, y por lo general tendrá algún medio de locomoción que no dependa de las piernas. Las criaturas reptadoras que no tengan piernas tendrán la Li-

mitación *Reptador* en lugar de *Sin Piernas*.
Proporciona 12 Puntos de Desarrollo.

Sin un Brazo (o Pierna)♦:

El personaje (o su raza) solo tiene un brazo o pierna. Es una Limitación especial en el caso de aplicarse a una raza.

Proporciona 6 Puntos de Desarrollo.

Soporte Vital ♦:

Esta Limitación es normalmente racial. Aquellos que la adquieran tienen unas necesidades de soporte vital distintas a los humanos, como por ejemplo de presión, gravedad, radioactividad, temperatura, etc. Los que posean esta Limitación necesitan un sistema de soporte vital, por lo general el equivalente a un Traje Subacuático, un Traje de Vacío, un Nanotraje Espacial o una pieza de equipo que proporcione un Don que permita soportar las diferentes condiciones. Si se quedan sin soporte vital empiezan a sufrir las consecuencias de la falta del mismo. Éstas deberán ser definidas por el DJ. Para seres que respiran un elemento distinto al oxígeno compra la Limitación *No Respira Oxígeno*.

Proporciona 8 Puntos de Desarrollo.

Susceptible a las Enfermedades ♦:

El personaje (o raza) resiste peor las enfermedades que los demás, sea porque sus anticuerpos son menos efectivos, porque produce menos, o porque ha estado enfermo muchas veces a lo largo de su vida y esto ha mellado sus defensas. Cuando se haga una tirada para evitar o librarse de efectos de una enfermedad se recibe un -2 a esa tirada por nivel.

Proporciona 7 Puntos de Desarrollo por nivel.

Susceptible al Veneno ♦:

El personaje (o raza) que tenga esta Limitación Especial tiene un metabolismo que asimila sustancias tóxicas con dificultad. Cuando se haga una tirada para evitar o librarse de efectos de un veneno recibes un -2 a esa tirada por nivel.

Proporciona 7 Puntos de Desarrollo por nivel.

Vulnerable ♦:

Existe alguna sustancia que afecta especialmente a aquellos que posean esta limitación. Esta sustancia debe ser escogida al comprarla y ser aprobada por el DJ. Varios ejemplos son ondas electromagnéticas, frío, polen, calor, etc. Por cada 5 minutos en los que se vea expuesto a la sustancia se recibe un nivel de Heridas, empezando con *Rasguños*, y un arma de esa sustancia ignora la Resistencia al Daño natural de la criatura Vulnerable.

Proporciona de 5 a 10 Puntos de Desarrollo, dependiendo de lo común que sea la sustancia a la que se es vulnerable.

Limitaciones Clave

Como se puede ver cada Clave tiene un apartado llamado Personalización. Las Claves tal como están son útiles, pero dicen mucho más del personaje si se llaman de otra forma, y pueden incluso sugerir Invocaciones distintas que no están implícitas en las Claves originales. Las personalizaciones de ejemplo son sólo eso, ejemplos, ya que las posibilidades son infinitas: encuentra la que mejor se adapte a tu personaje. La Lista de Claves es solo indicativa. Tanto Cazadores como DJ pueden inventarse más Claves, y desde luego les animamos a que lo hagan. Las Personalizaciones solo son una forma de inventarse nuevas Claves, al fin y al cabo.

Adicción Leve:

El personaje tiene alguna adicción leve: a tabaco, café, al juego, al sexo; en definitiva una adicción que no va a causarle daño físico. Es algo psicológico, compulsivo, o que no tiene casi perjuicio físico si se abandona (un dolor de cabeza, o irritabilidad durante varios días). Si no se puede consumir la sustancia a la que se es adicto se deben definir los efectos que se sufren entre el Cazador y el DJ al escoger la Limitación Clave, y pueden ser muy variados: desde simple irritabilidad (caso de tabaco, juego) hasta dolores de cabeza (café). Pero deben ser efectos **leves**, para efectos más graves adquiere la Limitación Doblada Adicción Grave.

Personalización: En lugar de Adicción puede llamarse: La Vida en una Botella, La Última Copa, Fábrica de Humo, Adicto al Sexo, etc. Llama a la Limitación de tal forma que diga más sobre el personaje que simplemente decir Adicción Leve.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la Adicción le cause al personaje algún problema con otras personas, le meta en líos, le cause algún inconveniente o le lleve por un camino que sabe (el jugador, no necesariamente el Cazador) que acabará mal. No se puede invocar por sufrir efectos físicos de no consumir, pero sí por los inconvenientes que estos efectos físicos le causen al jugador.

Amnesia:

Hay una parte del pasado del personaje que no recuerda: puede que sean un par de años, su juventud, o incluso puede que no recuerdes absolutamente nada de su pasado. En el último caso el DJ es quien tiene la hoja del personaje (el Cazador hace las

tiradas, pero no sabe si tiene o no una Habilidad hasta que la prueba), y la conserva hasta que se han usado todas las habilidades que se poseen o se recupera la memoria por alguna razón. Alternativamente el Cazador puede tener otra hoja de personaje en blanco y cada vez que uses un Rasgo puede apuntarlo en la hoja, como si hiciese el personaje a medida que juega y vas descubriendo poco a poco que sabe hacer.

Personalización: En lugar de amnesia puede llamarse: Pasado en Tinieblas, XIII (u otra palabra / número que sea lo único que recuerdas), etc. Llama a la Limitación Clave de tal forma que diga más sobre el personaje que simplemente que tiene Amnesia.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando algo que se desconoce del pasado afecte negativamente al presente del personaje o sus personas queridas, cuando sucede algo que hace perder la memoria de nuevo al personaje, etc.



Antecedentes criminales:

En algún momento del pasado el personaje cometió un crimen. Ya cumplió condena o se libró de ella. Pero esto puede suponer un problema para acceder a ciertos trabajos, y aquellos que lo sepan podrían causarle problemas o tratarle como a un paria. Si cometió un crimen muy grave (violación, asesinatos múltiples; en definitiva crímenes que generan “alarma social” donde vive el personaje) el DJ puede pedirte que compres también la Limitación Clave *Secreto*.

Personalización: En lugar de escribir Antecedentes Criminales dice mucho más del personaje que se personalice la Clave llamándola, por ejemplo: El Ladrón de la Rosa, Ex-convicto o Ratero de Poca Monta.

Invocación: se obtiene 1 Punto Fudge cuando aquello que le proporcionó los antecedentes al personaje sea un problema para él, provoque una reacción negativa que le resulte problemática o le impida conseguir algo, etc.

Avaricioso:

Siempre quieres más, sea dinero, posesiones o poder, nunca tienes bastante. Nótese que otras Claves pueden afectar a esto, por ejemplo, alguien Honesto hará todo lo que esté en su mano, pero sin romper la ley...

Personalización: En lugar de Avaricioso puedes llamarla: Dominar Tal Planeta, Quer Ser Billonario, Está Obsesionado con el Poder, Quiere tenerlo Todo, etc. Llama a la Limitación Clave de tal forma que diga más sobre tu personaje que simplemente decir que eres *Avaricioso*.

Invocación: Obtienes 1 Punto Fudge cuando tu avaricia te cause algún problema (sobre todo si sabes de antemano que lo causará), te meta en líos, o te cause algún inconveniente.

Bravura Temeraria:

El personaje no tiene en cuenta su seguridad en situaciones peligrosas, y sus ac-

ciones suelen poner en peligro a los que le acompañan. Si se tiene esta Limitación Clave no se puede tener *Cobarde*.

Personalización: Ansia de Gloria, Por Mis Cojones, Te Voy a Partir la Cara, Sin Riesgo no Hay Recompensa, Como en las Películas, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la temeridad ponga en peligro (no solo físico) a alguna persona que acompañe al personaje. También se gana cuando la temeridad ponga un peligro de muerte real al personaje (y sobrevivas), como por ejemplo si queda Incapacitado o Casi Muerto por culpa de su temeridad.

Bromista:

El personaje no puede resistirse. Le gusta gastar bromas, preferiblemente complicadas y pesadas. Cuando más elaboradas mejor. Pero no le sirve gastar bromas a aquellos que no pueden defenderse o enterarse. Tiene que ser algo desafiante, tanto para el personaje como para los que sufren la broma.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cada vez que se gaste una broma que le cause algún problema al personaje (sobre todo si se sabe de antemano que lo causará), le meta en líos, o le cause algún inconveniente.

Cobarde:

Cuidas mucho de ti mismo y evitas las situaciones de combate en las que no tengas una clara ventaja. Si se adquiere esta Limitación no se puede tener la Limitación *Bravura Temeraria*, salvo que se tenga problemas de doble personalidad...

Personalización: En lugar de Cobarde puede ser un Llorica, un Miedica, o puede que Sus Enemigos Solo Ven Su Espalda.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cada vez que se evite un problema o un combate aparentemente inevitable, o cuando la cobardía del personaje ponga en problemas a sus compañeros y amigos.

Código de Honor:

Las acciones del personaje están limitadas por su propio código personal de comportamiento. Éste puede provenir de una organización a la que pertenece (y en caso de romperlo puede ser expulsado o amonestado de alguna manera) o de un sentido interno de lo que está bien y está mal (en cuyo caso si se rompe el código solo se responde ante uno mismo). A continuación presentamos varios códigos de honor de ejemplo, pero el DJ es libre de crear códigos de honor que encajen en su campaña:

- **Código de Honor (Soldado):** Debes luchar y morir por el honor de tu unidad. Cuida de tus compañeros, nunca los abandones. Cuida de tu equipo. Sigue las órdenes. Obedece las “reglas de la guerra”. Lleva el uniforme con orgullo. Trata a los enemigos honorables con respeto. Un oficial debe ser duro, pero justo, liderar desde el frente y cuidar de sus hombres.
- **Código de Honor (Mafia):** Siempre responde a un insulto, sin importar el peligro. Los enemigos de tus compañeros (de familia, clan o banda) son tus enemigos. Nunca ataques a un compañero, salvo en un combate justo, y si lo haces de manera injusta que no te vea venir.
- **Código de Honor (Profesional):** Adhiérete a la ética de tu profesión. Realiza tu trabajo lo mejor que puedas. Colabora con tu gremio o sindicato. Ayuda a tus compañeros de profesión (sobre todo común entre mercantes espaciales cuando se encuentran en el espacio).

Personalización: En lugar de Códigos de Honor genéricos si se pertenece a alguna organización o cultura especial aconsejamos crear un Código que represente los máximos ideales de ésta.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cada vez que el personaje se meta en problemas o meta en problemas a sus amigos y conocidos por seguir su Código de Honor.

Curioso:

El personaje es una persona especialmente inquisitiva y curiosa. Todos los Cazadores son curiosos hasta cierto punto, pero en este caso puede llegar a ser peligrosa (¿Qué pasa si aprieto este botón?). Cada vez que se le presente al personaje una situación interesante o un objeto extraño se muere de ganas de tocar botones, abrir puertas, o hacer preguntas peligrosas... aunque sepa que es arriesgado.

Personalización: En lugar de Curioso puede ser llamada Entrometido, Preguntón, Espíritu de Cuervo, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cada vez que la curiosidad le cause algún problema al personaje (sobre todo si sabes de antemano que lo causará), le meta en líos, o le cause algún inconveniente.

Daltónico:

El personaje confunde un montón de colores, o ni siquiera los percibe. Cuando se adquiere esta Clave es necesario decidir qué clase de daltonismo se posee, esto es, qué colores se confunden, o si solo se ve en blanco y negro. Esta Limitación no tiene ningún efecto a nivel de reglas, pero sí en el mundo del juego.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cada vez que el daltonismo le cause algún problema o inconveniente al personaje.

Deber:

El personaje perteneces a una organización (como el ejército, la policía, una megacorporación, etc.) que puede reclamar sus servicios en cualquier momento. Si todos los Cazadores tienen el mismo Deber la mayoría de sus aventuras estarán impulsadas por esta Clave (ya que serán sus superiores quienes les encargarán misiones). Si sólo un jugador tiene Deber el DJ deberá preparar las partidas teniendo en cuenta esta Clave para integrarla en el desarrollo normal de la partida. Esto es, el DJ debe preparar la partida para que el Deber afecte al jugador.

Personalización: En lugar de Deber se puede Estar Esclavizado Por El Trabajo, Trabajar Para la Policía, Una Vez de Servicio Siempre de Servicio, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando el deber le cause algún problema al personaje (sobre todo si se sabe de antemano que lo causará), le meta en líos, o le cause algún inconveniente que podría evitar fácilmente no cumpliéndolo.

Debe favores:

El personaje debe favores a alguien, y en algún momento se los reclamarán. Si un jugador coge esta Limitación el DJ deberá pensar (junto con el jugador) qué clase de favores debe, y así introducirlos en la partida para que esta Limitación afecte al jugador.

Personalización: En lugar de Debe Favores quizás Le Debes Pasta al Don, Le Debe la Vida a Alguien, está En Deuda con la Mafia Rusa, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando se tengan problemas por no devolver (o quizás por no hacerlo, según lo cruel que sea el DJ) los favores que se deben, si meten en líos al personaje, o le causan algún inconveniente.

Delusiones:

El mundo no funciona del modo en que el personaje piensa que lo hace, en algún aspecto importante. El DJ debe aprobar cuál es la delusión, no sea que desestabilice mucho la partida. Ejemplos de delusiones son: “Soy inmortal”, “el gobierno del Planeta X quiere matarme”, “los alienígenas me abducen”, “Soy el heredero al trono del Planeta X”, “el gobierno graba todas nuestras conversaciones”, etc. En un principio las delusiones no son reales, pero al DJ le puede interesar que lo sea sin que nadie lo sepa. Por ejemplo, es posible que el jugador sea el heredero al trono del aparentemente imaginario Planeta X, pero nadie le creerá hasta que se encuentre el planeta y se demuestre que realmente es el heredero...

Personalización: Utilizar únicamente el nombre de la Delusión es bastante personalización.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la delusión le cause algún problema al personaje, le meta en líos, o le cause algún inconveniente a los que le rodean.

Desafortunado:

Si algo malo le ocurre a alguien del grupo, ese alguien será el personaje con esta Clave. Siempre le atacan más a él, si secuestran o roban a alguien es a él, etc. No necesariamente implica que vaya a sufrir daño por su mala suerte, pero siempre es posible. Si se compra esta Limitación Clave no se puede adquirir el Don *Afortunado*.

Personalización: En lugar de Desafortunado puede que Tengas la Negra, sea Un Mal Día Para Dejar de Fumar, Las Cosas no Puedan ir Peor, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la mala fortuna le cause algún problema al personaje, le meta en líos, o le cause algún inconveniente, siempre que el personaje tenga más problemas que los que no tengan la Clave *Desafortunado*.

Echa de Menos:

El personaje ha perdido a algún ser querido al que echa de menos, sea porque ha muerto o porque ha dejado que se vaya o porque la ha alejado inconscientemente de su lado. Si la persona sigue viva el personaje intentará activamente poder volver a estar con esa persona. Si está muerta debería intentar hacer honor a su memoria de alguna manera, incluso puede que sea uno de los motores narrativos del personaje. Esta Limitación debe ser definida por DJ y jugador, ya que puede ser gran herramienta narrativa y el Director de Juego puede utilizarla para poner en marcha alguna aventura, para proporcionar alguna historia de fondo aparte de la trama principal, o incluso para crear tensión entre los jugadores.

Personalización: En lugar de Echar de Menos a alguien puede que se tenga un Amor Perdido, se Añore a la Familia, que Hayan Raptado a su Hermano, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la añoranza meta en problemas al personaje, cuando le obsesione, o le causa algún inconveniente.

Embaucador:

El personaje corre riesgos de forma regular para timar a la gente, incluso a gente poco importante. La sensación de conseguir timar a alguien es como una droga a la que es adicto.

Personalización: No Son los Androides que Buscáis, Pico de Oro, Enrique Treinta Céntimos, Y Voy a la Ruina, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando se consiga timar o engañar de alguna manera a alguien, aunque sean engaños de poca monta.

Enemigo:

Alguien quiere matar al personaje aprisionarle, o cuanto menos causarle problemas. Esta Limitación debe ser definida por DJ y jugador. El enemigo debe ser como mínimo igual de poderoso que el jugador, si no más. Opcionalmente puede tratarse de un grupo de enemigos más débiles, pero numerosos. No es necesario el enemigo aparezca en todas las partidas, pero sí es importante que cuando aparezca sea lo suficientemente molesto o inconveniente.

Personalización: En lugar de usar la expresión Enemigo lo mejor es utilizar el nombre del enemigo de alguna forma: Buscado por las SS. Fugitivo del Cuerpo Psiónico, Le Odia el General Simmons, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando el Enemigo le cause problemas al personaje o a tus amigos. Puede ser invocado por cualquier Cazador o el DJ para que aparezca el Enemigo.

Entrometido:

Los asuntos de su vecino son los del personaje con esta Clave. Es la clase de persona que siempre se mete donde no le llaman. Si ve una discusión en plena calle intervendrá, intentará averiguar qué hacen tus vecinos cuando están en casa, cotilleará con la señora que le vende el pan, etc.

Personalización: En lugar de Entrometido puede llamarse: ¿Dos Asteroth en 100 Años?, Radio Patio, Soplón Conocido, Cotilla de Barra, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando se tengan problemas por meterse donde no le llaman o intentar averiguar algo que se supone no debe saber.

Envidioso:

El personaje necesita ser el centro de atención de los que le rodean. Le gusta ser el líder, o el personaje misterioso, o simplemente hace todo lo posible para llamar la atención. Y está dispuesto a hacer cosas que otros personajes normalmente no harían para lograrlo.

Personalización: Puede que se tenga Envidia de una Persona en Concreto, o Envidia de un Grupo de Gente. También puede llamarse Foco a la Pista, Soy Mejor que Ángela Mitchell, ¡Hey tíos! Probemos a Mi Manera, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando se tengan problemas por la Envidia, si mete en líos al personaje, o le causa algún inconveniente.

Exceso de Confianza:

El personaje sabe que no puede fallar. Confía tanto en sus propias habilidades que no piensa ni en prepararse para cuando algo salga mal, pues sabe que será capaz de salir de cualquier embrollo. Tampoco es capaz de admitir que ha fallado en algo, y le echa la culpa a cualquiera, o cualquier cosa, en lugar de admitir sus fallos. Si el personaje se define por alguna habilidad o conocimiento

(por ejemplo, es un francotirador, o un bibliotecario, etc.) siempre se presenta como el mejor en eso (el mejor francotirador, bibliotecario, etc.)

Personalización: El Mejor Tirador, Nunca Pierde una Competición, Es Invencible, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando se tengan problemas por el Exceso de Confianza, cuando se meta en líos, o tenga problemas por ser excesivamente confiado, o simplemente cuando - aunque el Cazador sepa que una elección es estúpida y muy peligrosa para su personaje - la tome excesivamente confiado.

Fácil de Leer:

El personaje expresa sus pensamientos y emociones a cualquiera que se moleste en observarle. No es algo voluntario, sino que sus expresiones faciales y sus movimientos muestran sus verdaderas intenciones.

Personalización: Puede que Guiñe El Ojo Al Mentir, o Sude Cuando Esté Nervioso, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la incapacidad de ocultar lo que se piensa y siente traicione al personaje o a los que le rodean.

Feo:

La apariencia del personaje con esta Clave es de algún modo desagradable, ya sea porque es rematadamente feo, porque va desarreglado, o porque es impresentable.

Personalización: Puede que Tenga La Cara Deforme, o que Parezca Un Vagabundo, etc.

Invocación: Aunque resulta difícil, se puede obtener 1 Punto Fudge cuando su fealdad cause problemas o inconvenientes al personaje. Eso sí, estas situaciones no se darán de manera habitual y quizás el DJ deba prepararlas.



Fobias:

El personaje no puede evitar actuar sin control cuando aquello a lo que se tiene miedo esté presente. Se puede tener fobia a muchas cosas, entre ellas a serpientes, oscuridad, alturas, gatos, caídas, grupos de gente, arañas, espacios abiertos o cerrados, etc.

Personalización: Por lo general la personalización será aquello a lo que se tiene miedo, por ejemplo: Fobia a las Alturas, pero en lugar de usar el término Fobias pueden llamarse: En el Cuarto de las Cucarachas, No hay un Monstruo en el Armario, Los Monos son mis Amigos, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la fobia le cause problemas o inconvenientes al personaje. Básicamente casi siempre que se vea superado por ella en situaciones críticas.

Generoso Compulsivo:

El personaje ayuda al necesitado de forma altruista. No puede resistirse a dar cosas a aquellos que cree que están más necesitados que el.

Personalización: Samaritano de la Carretera, El Barrio me Da y yo Se lo Devuelvo, Por la Sonrisa de un Niño, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la generosidad le cause problemas o inconvenientes al personaje y a quienes le rodean.

Glotón:

El personaje está hambriento. Siempre. Como mínimo come 6 veces al día.

Personalización: Siempre Come Donuts. No Puede Vivir Sin Comer Cinco Hamburguesas al Día, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la glotonería le cause problemas o inconvenientes, sobre todo si se tiene sobrepeso.

Hábitos Personales Odiosos:

Demasiados como para listarlos todos. Algunas otras Limitaciones ya listadas realmente caen bajo esta categoría. Esta Limitación sirve para representar aquellos hábitos que no están representados por otras Limitaciones. El DJ debe aprobar el Hábito Personal Odioso y establecer su funcionamiento.

Personalización: También pueden llamarse: No Pises la Línea, Entra Siempre con el Pie Derecho, Gourmet de la Carne Humana, Hola Maciza, etc. Llama a la Limitación Clave de tal forma que exprese cuál es el Hábito.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando el Hábito Personal Odioso le cause problemas o inconvenientes al personaje.

Hablas Demasiado:

El personaje no calla. Nunca. Jamás.

Personalización: ¿Quién es esa Foca?, Las Posibilidades de Sobrevivir son de 1 Entre 1 Millón, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando el personaje se meta en problemas por no parar de hablar.

Honesto:

El personaje odia romper la ley. Ver *Sinceridad* para no mentir.

Personalización: Las Ordenanzas del Cuerpo Dicen..., ¡¡Pero eso Sería Allanamiento!!, No Perderé Mi Licencia por Tí, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando su honestidad le cause problemas o inconvenientes al personaje.

Idealista:

El personaje no está asentado en la realidad. Lo ve todo en blanco y negro, sin aceptar que muchas veces las cosas son mucho más complejas de lo que aparentan.

Personalización: En lugar de ser Idealista puede que Luche Por La Causa NanoSocia- lista, Crea En La Innata Bondad Humana, quiera un Marte Libre, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando el idealismo le cause proble- mas o inconvenientes al personaje.

Impulsivo:

El personaje actúa antes de pensar.

Personalización: ¡Hoy Es Un Buen Día Para Morir!, Dispara Primero Pregunta Des- pués, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando el personaje tenga problemas por dejarse llevar por sus impulsos.

Ingenuo:

El personaje cree todo lo que le dicen, por absurdo que sea.

Personalización: No Son los Androides que Buscamos, Un Hacha Ensangrentada no es Necesariamente una Prueba, Démosle el Beneficio de la Duda, Yo Te Creo..., etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la credulidad del personaje le cause problemas o inconvenientes, como dejar escapar a sus enemigos.

Intolerante:

El personaje odia a cierto tipo de personas o ideologías, y no tiene problemas en mos- trarlo abiertamente.

Personalización: Dice más del personaje si la Clave cuenta cosas adicionales sobre su into- lerancia como decir que Es Del KuKluxKlan, Cree en la Superioridad de los Humanos, Pien- sa que los Psiónicos son Mejores, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la Intolerancia le cause pro- blemas o inconvenientes al personaje.

Irascible:

El personaje es susceptible y explota cuando le llevan la contraria.

Personalización: ¡Repite Eso si te Atre- ves!, ¿Quién es un Gallina?, ¡Tu Madre!, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la facilidad con la que explo- ta el personaje le cause problemas o incon- venientes.

Jugador Compulsivo:

Cada vez que se plantee la ocasión el per- sonaje con esta Clave debe jugar apostando. Le encanta apostar y no podrías vivir sin la emoción y el riesgo de una buena apuesta.

Personalización: A la carta más alta, Una Mano Más, Doble o Nada, ¿Qué te Apues- tas?, Buscando la Suerte.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando se tengan problemas o incon- venientes por culpa de una apuesta.

Juerguista Compulsivo:

Cada vez que se plantee la ocasión, y cada vez que pueda hacerlo el personaje no pue- de resistirse a salir de fiesta.

Personalización: ¡Lucha Por Tu Derecho a la Fiesta!, ¡Sexo, Drogas y Rock&Roll!, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando las ganas de fiesta le causen problemas o inconvenientes. O cuando no se haga algo que se debería haber hecho por haber estado de fiesta.

Juramento:

El personaje se ha comprometido a algo, una venganza, realizar algo antes de morir, etc. Es posible que haya gente que no que- rrá que lo haga, o a lo mejor cumplir con ese juramento le pondrá en situaciones muy peligrosas.

Personalización: Destruiré el Artefacto o moriré. Hola, soy Iñigo Montoya, tú mataste a mi padre, ¡prepárate a morir!

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando el juramento le cause problemas o inconvenientes al personaje. O cuando no haga algo que querría hacer por estar haciendo algo relacionado con el juramento (a discreción del DJ).

Leal a los Compañeros:

El personaje no abandonará nunca a los compañeros, ni les hará trampas, siempre les protegerá e intentará mediar entre ellos si surgen diferencias, y nunca les dejará en la estacada.

Personalización: Leal a la Unidad Easy. Amigos para Siempre. “*Verdammt durch das Fleisch. Gerettet durch das blut*” (**Condenado por la carne, salvado por la sangre**).

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la amistad o la lealtad hacia los compañeros le causen problemas o inconvenientes al personaje o cuando al proteger a los más débiles de entre sus compañeros quede Incapacitado.

Lujurioso:

Al personaje le atrae demasiado el sexo opuesto (o su mismo sexo, o ambos, o todos los sexos y lo que no lo son; si realmente se es lujurioso los convencionalismos no van a ser un problema...). Realizar el acto sexual es uno de los motores del personaje; pero eso no quiere decir que sea un pesado, un cerdo (o cerda) baboso o una persona con ninfomanía (aunque puede ser), simplemente que es algo que le importa y es uno de los motores del personaje.

Personalización: Xeno-sexual. Ninfomaniaco. Síndrome del Capitán Jack Harkness.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la lujuria le cause problemas o inconvenientes al personaje.

Melancolía:

El personaje ve la parte “triste” (no necesariamente negativa) de todo lo que le sucede.

Personalización: Gótico / Emo. La vida sin ella no tiene sentido. Etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la melancolía le cause problemas o inconvenientes al personaje, o si por estar melancólico no es capaz de ver una oportunidad para hacer algo que quiere o para obtener algo que desea...

Mentiroso Compulsivo:

Cada vez que se plantee la ocasión el personaje debe contar una buena mentira. Quizás nació como un hobby que acabó dominando al personaje, o a lo mejor contó una mentira muy grande que llevó a otra, y esa a otra, y ahora no sabe cómo pararlo.

Personalización: Sí, sí, soy un reconocido Doctor. Pedro y el Lobo. Doble Vida.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando las mentiras le causen problemas o inconvenientes al personaje.

Obsesión:

El personaje tiene que hacerlo, o tenerlo, o lo que sea. Es necesario definir cuál es la compulsión junto al DJ al escoger esta limitación. Puede que el personaje esté obsesionado con poseer un objeto, o todos los objetos de una clase; puede que le obsesione ganar un torneo o una competición de algún tipo, o simplemente que esté obsesionado con una persona (esto no quiere decir que la ame, aunque puede que lo haga).

Personalización: Realmente toda obsesión esta personalizada, ya que será completamente distinta dependiendo de aquello que obsesione al personaje, pero de todas formas es recomendable llamar a la Limitación Clave de alguna forma que diga más sobre el personaje que simplemente decir que tiene una Obsesión, como: Otaku, Enci-

clopedia de Armas, El Loco Monotemático, Os Advertí que Pasaría, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la obsesión le cause problemas o inconvenientes al personaje.

Olor Ofensivo:

El personaje apesta. Quizá sea porque no se lava, o porque tiene un “problema hormonal”, pero la cuestión es que huele mal, y a mucha gente no le gustará tratar con el por eso.

Personalización: Puede que se tenga un olor específico... De repente huele a Huevos Podridos. Aliento de Vino Rancio.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando el mal olor le cause problemas o inconvenientes, como cuando no sea capaz de conseguir algo de aspecto social debido única y exclusivamente a su mal olor.

Orgullosa:

Muchas cosas constituyen una afrenta a la dignidad del personaje. Esto puede ser una virtud o una desventaja, dependiendo de otros aspectos de la personalidad y de lo orgulloso que sea.

Personalización: ¿Sabes con Quién Estás Hablando? Pago Yo... ¿Cómo Te Atreves! etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando el orgullo le cause problemas o inconvenientes al personaje.

Pacifista:

El personaje luchará, pero nunca comenzará una pelea - no puede golpear de forma preventiva.

Personalización: Puedes llamarla Nunca des el Primer Golpe, Respeta Toda la Vida, etc. Llama a la Limitación Clave de tal forma que hable del tipo de pacifismo que practica.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando el pacifismo le cause problemas o inconvenientes al personaje, como ser atacado, no defenderse, y acabar *Incapacitado* por ello.

Patriota Fanático:

El personaje ama a su país, planeta o raza (escoge al crear el personaje) para bien o para mal. Esto no es simplemente que sea un amante de lo escogido, se trata de algo irracional, capaz de ignorar incluso actos con los que no se estaría normalmente de acuerdo si no se hicieran en nombre de lo que se es fanático.

Personalización: Leal a “Tu País”, Pantera Negra, Cruzado, Religioso Fanático, Independentista Fanático, etc. son todas posibles personalizaciones de esta Clave.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando el fanatismo le cause problemas o inconvenientes al personaje. Puede que sea rechazado socialmente por sus ideas extremas, y en según qué circunstancias (por lo general cuando el Patriotismo Fanático se personalice como Independentismo Fanático, aunque también puede darse en casos de Religiosos Fanáticos que se encuentren en un lugar donde su fe está prohibida o perseguida de algún modo) puede incluso ser considerado como terrorista si sus ideales son descubiertos, y puede incluso ser encarcelado por expresar según qué ideales (un Demócrata Fanático sería perseguido ahora en China, por ejemplo).

Perezoso:

El personaje trabaja duramente para evitar tener que trabajar. Evitará participar en actividades extenuantes tanto mental como físicamente. Lo suyo es vivir del cuento y convencer a otros de que hagan cosas por él, e incluso convencer a otros para que convengan a unos terceros de que lo hagan (que es más fácil y requiere menos esfuerzo que convencer a otros para que lo hagan). El personaje que tenga esta Clave ha hecho de la vagancia un auténtico arte.

Esta Limitación Clave puede parecer que no es divertida para ser interpretada, ya que recompensa no hacer nada, y probablemente será así para la mayoría de la gente, pero creemos que debe ser incluida para aquellas ocasiones en la que un Cazador se vea con ganas de interpretar a un personaje así, que alguna vez se dará, sin duda.

Personalización: En Mi Religión Todos Los Días Son Festivos.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando por no hacer nada el personaje no participe en una actividad con sus compañeros (especialmente de una actividad divertida, lucrativa o beneficiosa de alguna forma) o cuando no participe en un momento dramático o importante de la historia por estar vagueando (a discreción del DJ).

Protestón:

Normalmente el personaje está siempre irritado e intenta contagiar a los demás su irritación. No le gusta nada y siempre ve el vaso medio vacío. Siempre se queja por todo, aunque no haya nada de lo que quejarse, y nunca toma nada con ilusión y buena gana, sino que su semblante ceñudo le acompaña allá donde va.

Personalización: Pitufu Gruñón. Oh Dios Mío! Vaya Mierda de...

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando su negativismo y sus continuas quejas le causen problemas o inconvenientes al personaje.

Quijotesco:

El personaje lucha vigorosamente por causas perdidas: ayudar a los necesitados, a los pobres, a las abuelas que cruzan la calle (solo en los casos más graves).

Personalización: El Último Boy-Scout. Síndrome de Caballero Jedi.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando su lucha por los débiles y los necesitados le cause problemas o inconvenientes al personaje.

nientes graves, que será a menudo, ya que por algo están necesitados.

Racista:

El personaje siente rechazo y miedo de gentes diferentes de aquellas con las que se crió, y no tiene problema en mostrarlo abiertamente. De hecho suele mostrarlo abiertamente y en la cara de la persona que le produce ese rechazo.

Personalización: Miembro del Klan, ¿Dónde vas, Mutante?, Los Neo-Humanos son el Futuro, los Normales el Pasado.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando su racismo le cause problemas o inconvenientes al personaje. Puede que sea rechazado socialmente por sus ideas extremas, y en según qué circunstancias puede incluso ser considerado como criminal si sus ideales son descubiertos, o ser encarcelado por expresar según qué ideas raciales.

Rudo y sin Tacto:

El personaje no tiene habilidades sociales respecto al trato con la gente. Dices siempre lo que piensa, sin reflexionar en cómo puede afectar a los demás.

Personalización: Metepatas. Salvaje, Pueblo Guerrero (típica de pueblos eminentemente guerreros que aparecen en cientos de historias de Ciencia-Ficción: los Klingon, los Jaffa, los Nausicaa, etc.).

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la incapacidad para no decir lo que piensa le cause problemas o inconvenientes al personaje.

Sanguinario:

El personaje actúa habitualmente de la forma más brutal posible. En combate no dejará de atacar a un enemigo hasta que esté muerto. Gusta de torturar a los prisioneros y muchas veces es cruel sin motivo. No necesariamente se trata de una persona cruel con lo físico, sino que puede ser también en lo psicológico.

Personalización: Bestial. Descuartizador de Ciudad de Luna. Sádico. Maltratador Psicológico.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la sed de sangre le cause problemas o inconvenientes al personaje, lo que en muchos lugares será común.

Secreto:

El personaje tiene un secreto que si llega a revelarse, le humillará, hará que le arresten, o peor. Podría ser algo que garantice su encarcelamiento, una segunda esposa, una adicción, que es un espía, etc.

Personalización: Cada Secreto es de hecho una Personalización distinta, y en lugar de Secreto puedes llamarla: El Más Buscado, Sabe la Verdad, Yo No Conozco a Esa Mujer, ¡Traición!, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando el secreto le cause problemas o inconvenientes al personaje. Por lo general esta Clave se invocará en secreto, por medio de notas al DJ o método similar.

Sinceridad:

El personaje no puede contar una mentira creíble, sea por convicciones morales o porque no sabe mentir. Esto no quiere decir que tenga que contar todo lo que sabe, o sea, no tiene por que ir por ahí ofreciendo información voluntariamente (salvo que No Sepas Tener la Boca Cerrada, claro).

Personalización: No Sabe Tener la Boca Cerrada, En Busca de la Verdad.

Invocación: Se puede obtener 1 punto Fudge cada vez que se revele información que el personaje hubiese preferido guardar, o que diga la verdad en su perjuicio.

Tímido:

El personaje nunca acepta hablar con extraños. Y cuando lo hace mira más el cuello o el suelo que a la persona con la que habla.

Personalización: Horchata en Lugar de Sangre.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando su timidez le cause problemas o inconvenientes, como por ejemplo si no consigue información que debía conseguir por su timidez, o si su incapacidad para comunicarse le causa algún tipo de problema.

Vanidoso:

El personaje piensa que es la persona más selecta y guapa del mundo. ¿A que sus compañeros son afortunados? O quizás cree que es el ser más inteligente en el planeta. O el mejor en algo concreto.

Personalización: Miss Vía Láctea, Míster Unión Terráquea, Chico/a de Poster, El Más Inteligente del Planeta, El Mejor Piloto de Carreras.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la vanidad te cause problemas o inconvenientes al personaje, por lo general de índole social.

Voz Molesta:

La voz del personaje suena terriblemente. Quizá es que tiene dientes muy grandes que le impidan pronunciar adecuadamente, o su raza tiene un timbre de voz que resulta molesta a las demás razas, o quizás tuvo un accidente y su voz quedó así. La cuestión es que su voz es molesta para la gente, y eso dificulta sus relaciones con los demás. No necesariamente se tiene que tratar de una voz desagradable, puede ser que sea difícil de entender, y que por eso la gente no le haga caso, aunque parezca que sí.

Personalización: Arañapizarras, Voceras, Susurros Sibilinos, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la voz molesta le cause problemas o inconvenientes al personaje, que por lo general serán de índole social.

Limitaciones Dobladadas

Estas son las Limitaciones que pueden doblar como Claves. Se compran como Limitaciones normales (proporcionando Puntos de Desarrollo), pero se adquiere también una Limitación Clave del mismo nombre. Esto sirve para representar aquellas Limitaciones que implican algún tipo de penalización a nivel de reglas, pero que también tienen un elevado aspecto interpretativo que se regula por medio de su parte Clave.

Como se puede ver algunas Limitaciones Dobladadas tienen una Personalización, y, al igual que las Claves, tal como están son útiles, pero dicen mucho más del personaje si se llaman de otra forma, además de que pueden incluso sugerir Invocaciones distintas que no están implícitas en las Claves originales. Pero eso sí, a la hora de crear una Personalización para una Limitación Doblada es necesario preguntarle al DJ si la parte puramente de reglas de esa Limitación cambiará con esa Personalización.

Las Limitaciones Dobladadas se compran como Limitaciones Normales (proporcionan Puntos de Desarrollo), pero se adquiere también una Limitación Clave del mismo nombre, y cara a la cantidad máxima de Limitaciones que se pueden tener dependiendo del Nivel de Poder **cuenta como si se tuviese dos Limitaciones**.

Además, la Limitaciones Dobladadas pueden funcionar únicamente como Limitaciones Clave. Para eso solo hay que coger la parte Clave de las Limitaciones, ignorando la parte de Limitación Normal (la que incluye el perjuicio a nivel de reglas) y no obteniendo Puntos de Desarrollo por coger esa Limitación (ya que cuenta como una Limitación Clave, no como Doblada); y en ese caso solo cuenta como 1 Limitación, no como 2 cara al límite máximo de Limitaciones impuestas por el Nivel de Poder.

Adicción Grave:

El personaje tiene alguna adicción que es tanto física como psicológica. Se trata de

adicciones a sustancias fuertes y peligrosas. Cuando el Cazador lleve tiempo sin consumir la sustancia o el material al que es adicto, el Cazador debe pasar una tirada de CON para evitar sufrir daños físicos. Los Puntos de Desarrollo que proporciona la Adicción Grave dependerán de la frecuencia de consumo y de los efectos físicos que produzca dejar de consumir la sustancia. La dificultad de la tirada de CON para no sucumbir a la adicción es *Buena* y empeora en 1 nivel por tiempo especificado como frecuencia de consumo al diseñar la adicción.

Personalización: Marcando la Raya, Todos los Tiros son el Último Tiro, Politoxicómano, Buscando el Caballo Blanco.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la Adicción le cause al personaje algún problema con otras personas, le meta en líos, le cause algún inconveniente o le lleve por un camino que sabe (el jugador, no necesariamente el personaje) que acabará mal. No se puede invocar por sufrir efectos físicos de no consumir, pero sí por los inconvenientes que estos efectos físicos le causen al personaje si le ponen en peligro de muerte o similar.

Los Puntos de Desarrollo que proporcionan dependen de varios factores que deben ser calculados y sumados al crear la Adicción:

- **Frecuencia de Consumo:** Es el tiempo máximo que puede pasar entre consumo y consumo. Si se consume antes de que pase ese tiempo se empieza a contar de nuevo. Si se consume con tanta frecuencia como para entrar en un grado mayor de Frecuencia de Consumo durante un mes se pasa automáticamente a ese grado, el cuerpo se ha acostumbrado. Los distintos grados de Frecuencia de consumo son:
 - ◇ 1 vez a la semana: *Proporciona 2 Puntos de Desarrollo.*
 - ◇ 1 vez al día: *Proporciona 4 Puntos de Desarrollo.*
 - ◇ 1 vez a la hora: *Proporciona 6 Puntos de Desarrollo.*

- **Efectos Físicos de dejar de consumir:** Cuando el personaje lleve 1 ciclo completo de Frecuencia de Consumo sin consumir la sustancia a la que es adicto debe hacer una Tirada de CON de **dificultad Buena** (+1 por cada ciclo de Frecuencia de Consumo más allá del primero sin ingerir la sustancia). Los efectos que se relatan son los de términos de juego, los narrativos (mareos, vómitos, alucinaciones) deben ser creados al diseñar la droga. Si no se pasa esta tirada se sufren los efectos escogidos de entre los que se presentan a continuación:

- ◊ Por cada ciclo sin consumir se sufre daño de Fatiga automático, empezando por Fatigado. La cantidad de heridas de Fatiga que se sufren



es igual a la cantidad de ciclos de Frecuencia de Consumo que se lleva sin tomar la sustancia. Si se llega a estar exhausto el personaje cae inconsciente y pasa un par de días durmiendo y sufriendo alucinaciones los ratos que está despierto. Tras esos días el personaje se despierta habiendo recuperado el daño sufrido en Exhausto e Incapacitado (no el resto) y libre de la Adicción. Deberá pagar el coste en PD de la adicción en cuanto le sea posible, ya que se ha librado de ella. *Proporciona 1 Punto de Desarrollo.*

- ◊ Por cada ciclo sin consumir se sufre un -1 (acumulativo) a **toda** la actividad. Cuando de esta forma se acumule un total de -3 se sufre un nivel de daño normal automático, empezando con Herido. El siguiente ciclo sin consumir se sufrirá de nuevo un -1 (acumulable con el -1 proveniente de la Herida). Cuando se vuelva a acumular un -3 (contando los modificadores del daño que se tenga por la Adicción) se sufre otra Herida automática (o lo que corresponda si todas las Heridas están marcadas). Si se llega a estar Moribundo el personaje muere en 6 horas si no se le administra la sustancia a la que es adicto. *Proporciona 3 Puntos de Desarrollo.*
- ◊ Por cada ciclo sin consumir se sufre daño normal automático, empezando con Rasguños. La cantidad de heridas que se sufren es igual a la cantidad de ciclos de Frecuencia de Consumo que se lleva sin tomar la sustancia. Si se llega a estar Moribundo el personaje muere en 15 minutos si no se le administra la sustancia a la que es adicto. *Proporciona 5 Puntos de Desarrollo.*

Para calcular los Puntos de Desarrollo que proporciona esta Limitación Doble suma el coste de la Frecuencia de Consumo al de los Efectos Físicos.

Cabezón:

El personaje no admite fácilmente que está equivocado y cuando decide que un curso de acción es el correcto es difícil hacerle cambiar de opinión. Interpreta, sobre todo con los otros Cazadores, ya que son con los que habitualmente tendrá más interacción el personaje. Aparte de los efectos que tiene como Limitación Normal puede ser Invocada como Clave.

Proporciona un +1 a todas las tiradas de VOL (**no a las Habilidades que dependen de VOL**) para evitar ser persuadido de una idea, **tanto de amigos como de enemigos**. Y cada vez que alguien intente convencer de algo al personaje se trata como una tirada de *Persuadir* contra tu VOL (no contra tu *Averiguar Intenciones*).

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la cabezonería le cause algún problema (sobre todo si sabe de antemano que lo causará), le meta en líos, le cause algún inconveniente o le lleve por un camino que acabará mal.

Proporciona 3 Puntos de Desarrollo.

Ceguera Nocturna:

El personaje ve muy mal en condiciones de escasa luz. Cuando el DJ imponga una penalización por mala iluminación sufre el doble de penalización. Aparte de los efectos que tiene como Limitación Normal puede ser Invocada como Clave.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la Ceguera Nocturna le cause algún problema al personaje más allá de los efectos negativos que tiene como Limitación Normal. Cuando tenga un efecto narrativo, como hacer que no vea una pista importante, provocar que escoja un blanco erróneo para un bombardeo, etc. es cuando se obtienen Puntos Fudge por la Limitación Clave.

Proporciona 4 Puntos de Desarrollo.

Civilización Atrasada ♦:

El personaje tiene un Nivel Tecnológico inferior al de la ambientación o sociedad en la que la partida sucede. Esto puede ser porque proviene de otra sociedad con menor NT, porque viene del pasado, o por otros motivos. Esto le permite manejar los aparatos de ese NT sin problemas, ya que es su Nivel Tecnológico natal, pero le proporcionará negativos cuando maneje equipo del NT de la campaña. Por lo general empezará la partida con equipo de su NT natal. Aparte de los efectos que tiene como Limitación Normal puede ser Invocada como Clave.

Personalización: ¡Alabemos a los Dioses que Bajan del Cielo!

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la diferencia en NT sea un problema real y grave para el personaje, provoque una reacción negativa que resulte problemática o le impida conseguir algo, etc. No se contarán a este efecto usos simples y comunes de tecnología (que hará con mucha dificultad), sino cuando no pueda utilizar un objeto de mayor NT cuando ese objeto pudiese salvar la situación. Por ejemplo, en una habitación sufriendo una descompresión el personaje con Civilización Atrasada es el único que llega al computador que para la descompresión, pero si la Civilización Atrasada le proporciona negativos por la diferencia de NT puede decidir directamente no intentarlo y llevarse un Punto Fudge por ello, teniendo que buscar otra forma de parar la descompresión.

Proporciona 4 Puntos de Desarrollo por cada Nivel Tecnológico de diferencia.

Dependencia ♦:

El personaje necesita una sustancia específica o mantenimiento (en el caso de robots o sintéticos) para sobrevivir. Si se compra un solo nivel el mantenimiento o la necesidad de tomar la sustancia es semanal, si se compran dos niveles es diario, y si se compran tres niveles la dependencia es horaria. En caso de que no pueda consumir lo que

produce la dependencia se sufre una *Herida Leve* (que no se puede curar hasta que se tome la sustancia o se reciba el mantenimiento). La siguiente vez que el periodo se cumpla se sufrirá otra *Herida Leve*, y así sucesivamente. Nótese que esto no es una adicción, sino una necesidad que debe ser cubierta para no acabar muriendo. Aparte de los efectos que tiene como Limitación Normal puede ser Invocada como Clave.

Esta Limitación Especial se puede coger de tal manera que afecte a Dones. Los Dones afectados se escribirán así: *Nombre del Don nivel (Dependencia [Tipo] nivel)(x PD)*.

Personalización: Necesita Mantenimiento.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la dependencia sea un problema para el personaje, cuando quede Incapacitado por no recibir aquello de lo que depende, cuando provoque una reacción negativa que resulte problemática, desvíe a sus amigos de sus objetivos, le impida conseguir algo, etc.

Proporciona 2 Puntos de Desarrollo adquirir el primer nivel, 4 Puntos de Desarrollo el segundo nivel y 6 Puntos de Desarrollo el tercer nivel.

Distraído:

El personaje tiende a perder la atención si se aburre. Interpretálo. Tiene un -2 en aquellas acciones en las que no se esté concentrando activamente en el momento de tirar. Y al concentrarse en algo tiene un -2 a todo lo que no sea en lo que se concentra. Aparte de los efectos que tiene como Limitación Normal puede ser Invocada como Clave.

Personalización: Profesor Distraído. Vive en Otro Mundo.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la facilidad para distraerte sea un problema para el personaje, provoque una reacción negativa que resulte problemática o le impida conseguir algo, etc.

Proporciona 4 Puntos de Desarrollo.

Duermes el Doble ♦:

La raza del personaje duerme más de lo habitual. Si se tiene un nivel se necesita dormir 12 horas al día y si no se duerme se sufre un -1 a la acción cada 4 horas que pasen desde el momento en que debería haberse acostado (o sea, si han pasado 8 horas desde el momento en que debería haber dormido se tiene un -2, y así) hasta que se pueda dormir. Si se tienen dos niveles se necesita dormir 16 horas al día y si no se hace se sufre un -1 a la acción cada 4 horas hasta que se pueda dormir. Una persona que duerma 10 horas al día sufriría una Rareza, pero no cuenta como una Limitación (aunque sí pueda ser una Clave si el Cazador quiere interpretarlo a menudo). Aparte de los efectos que tiene como Limitación Normal puede ser Invocada como Clave.

Personalización: El Increíble Hombre-Marmota.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la necesidad de sueño sea un auténtico problema para el personaje.

Proporciona 3 Puntos de Desarrollo por nivel.

Duro de Oído:

El personaje no escuchas bien. Tienes un -2 PER en aquellas tiradas en las que el sentido del oído sea importante (principalmente *Atención*, y tiradas de *PER*). Si existe tecnología que pueda curar el problema auditivo con facilidad la Limitación no proporciona ningún Punto de Desarrollo, ya que en tal caso no representa un problema. Aparte de los efectos que tiene como Limitación Normal puede ser Invocada como Clave.

Personalización: ¡¡Mande!! A gritos me entienden. No me chilles. Etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la dificultad para oír sea un problema para el personaje, provoque una reacción negativa que resulte problemática o le impida averiguar algo, etc.

Proporciona 4 Puntos de Desarrollo.

Fugitivo:

El personaje está perseguido por la ley por algún crimen realmente grave. No puede quedarse mucho tiempo en un lugar, tiene que estar siempre preparado para huir o estar continuamente disfrazado, etc. Todos los PNJs que sepan que es un Fugitivo se relacionarán con el personaje con un -1 hasta que se gane de alguna forma su confianza. Es muy probable que haya una recompensa por su cabeza, por lo que además tendrá que enfrentarse con el ocasional cazarrecompensas aparte de los policías (o similares) que le persiguen. El DJ puede pedirle al Cazador que compre también la Limitación Clave Secreto.

Personalización: Eco-Terrorista a la Fuga, Buscado en toda la Galaxia, Síndrome de Richard Kimble..

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando aquello que puso al personaje a la fuga sea un problema para él, cuando se hace a sabiendas algo que le causa problemas para conseguir limpiar su nombre, cuando ser fugitivo provoque una reacción negativa que resulte realmente problemática o le impida conseguir algo importante que se habría conseguido con facilidad de no serlo, etc.

Proporciona 3 Puntos de Desarrollo



Mal de la Espalda:

El personaje tiene un límite al peso que puedes levantar. Habitualmente es la mitad de lo que una persona con su misma FUE puede levantar. Aparte de los efectos que tiene como Limitación Normal puede ser Invocada como Clave.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando el Mal de la Espalda sea un problema para el personaje, le impida hacer algo necesario o importante, etc.

Proporciona 2 Puntos de Desarrollo.

Mal del Espacio:

El personaje sufre mareos y náuseas en condiciones de gravedad cero. Tiene un -2 a todas sus tiradas en esas condiciones. Aparte de los efectos que tiene como Limitación Normal puede ser Invocada como Clave.

Personalización: Parálisis Espacial.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando el Mal del Espacio sea un problema para el personaje, provoque una reacción negativa que resulte problemática o le impida conseguir algo, etc. Por lo general será cuando se invoque la Clave y se indique que no se actúa.

Proporciona 3 Puntos de Desarrollo.

Mentalidad de Esclavo ♦:

Aquellos personajes que tengan esta Limitación no tienen iniciativa propia, sino que solo actúan cuando se les ordene que lo hagan. Esto no quiere decir necesariamente que no sean inteligentes, sino que son incapaces de actuar por sí mismos, no tienen imaginación, no se les ocurren cosas, etc. Esta Limitación Doblada la utilizará mucho más el DJ para simular cierta clase de Bichos o de criaturas, que por Cazadores. Aparte de los efectos que tiene como Limitación Normal puede ser Invocada como Clave.

Personalización: Dron, Miembro del Colectivo, Llámame Legión, Nacido para Servir, etc.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando tu incapacidad para actuar por ti mismo sea un problema para ti, provoque una reacción negativa que resulte problemática o te impida conseguir algo, etc.

Proporciona 10 Puntos de Desarrollo.

Mudez:

El personaje o raza que tenga esta Limitación no tiene posibilidad de comunicarse por medio de voz, aunque sí puede escribir o comunicarse con un lenguaje de gestos. Tener esta Limitación no impide el uso de Poderes Psiónicos para comunicarse, así como el uso del Don *Telecomunicación*. Aparte de los efectos que tiene como Limitación Normal puede ser Invocada como Clave.

Personalización: No Tiene Boca. Nadie le Entiende.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la incapacidad para comunicarse sea un problema grave para el personaje, provoque una reacción negativa que resulte problemática o le impida conseguir algo, etc.

Proporciona 6 Puntos de Desarrollo.

Reputación:

El personaje es bien conocido como el autor de alguna canallada. Se obtiene un -2 en las Tiradas de Reacción ante aquellos que piensen que el motivo por lo que se tiene mala reputación es algo malo y un -1 ante todos los demás (excepto aquellos que piensen que el personaje ha hecho bien, si se da el caso). Ver **Capítulo 3: Resolución de Acciones**. Aparte de los efectos que tiene como Limitación Normal puede ser Invocada como Clave.

Personalización: Conocido Bastardo. Fama de Ser Poco Fiable. Conocido Soplón.

Invocación: Se puede obtener 1 Punto Fudge cuando la mala fama sea un problema para el personaje, provoque una reacción negativa que resulte problemática o le impida conseguir algo, etc.

Proporciona 3 Puntos de Desarrollo.

RAREZAS

En Cacería de Bichos los Dones y las Limitaciones se pueden adquirir como Rarezas a discreción del DJ. Las Rarezas son Dones o Limitaciones que no tienen efectos mecánicos en el juego (aunque sí suelen tenerlos interpretativos). Cualquier Limitación de personalidad puede ser una Rareza si no requiere tiradas de VOL. Limitaciones como Longevo o Estéril pueden ser Rarezas si el DJ piensa que no afectarán a la partida.

Las Rarezas no cuestan ni proporcionan Puntos de Desarrollo ni Puntos Fudge, solo sirven para darle color al personaje sin efectos en el juego, son eso, efectos puramente cosméticos. Si son interpretadas o de alguna manera afectan al personaje deberían convertirse en Dones, Limitaciones Normales, Claves o Dobladadas, según corresponda.

Aparte existen Rarezas que lo son por mérito propio, y que pocas veces se podrían considerar Limitaciones o Dones:

Estéril:

Esta Rareza es propia de robots y seres sintéticos, aunque hay humanos que por una enfermedad o malformación genética lo tienen. Los que posean esta Rareza no pueden reproducirse. En la mayor parte de las partidas no afectará al desarrollo de la misma, por lo que se trata de una rareza. Excepcionalmente en algunas partidas, como una destinada a narrar una saga familiar, el DJ podría autorizar su adquisición como Limitación.

Longevo:

La esperanza de vida del personaje es mucho más larga que la de un humano normal en la ambientación en la que se juega, sea porque pertenece a otra raza, porque ha consumido drogas anagáticas o porque ha recibido extensos tratamientos bioregenerativos. Como Rareza no proporciona ningún beneficio adicional, solo el hecho de ser más longevo, que normalmente no afecta a las partidas.

PLANTILLAS

En Cacería de Bichos todas las razas y profesiones utilizan el mismo formato. Este formato recibe el nombre de Plantillas. En esta sección describimos este formato y presentamos unas cuantas Plantillas; tanto raciales como profesionales. Los robots también son considerados “razas”, pero sus plantillas de ejemplo se muestran en el **Capítulo 5: Equipo**, en la sección de **Robótica**. El DJ puede encontrar también Plantillas de Bichos (sean monstruos o razas enteras de antagonistas) y reglas adicionales para crearlas en el **Capítulo 8: Criaturas**.

Las Plantillas deben ser lo primero que se aplique crear el personaje.

Todas las Plantillas contienen los Rasgos raciales (o profesionales) de una especie (o profesión). Estos Rasgos tienen un valor siguiendo las reglas de creación de personajes de este Capítulo, y también un coste en *Puntos de Desarrollo*. El personaje que adquiera una Plantilla debe pagar (u obtener, en el caso de las que proporcionan puntos) este coste en *Puntos de Desarrollo*, tras lo que deberá apuntar esos Rasgos en su Hoja de Personaje.

Las Plantillas raciales contienen Rasgos que no pueden ser adquiridos de otra forma, como Dones Especiales. Algunas Plantillas tienen Rasgos que ni siquiera aparecen en este capítulo. Son Rasgos propios y únicos de esas razas (y si ese es el caso se consideran Dones o Limitaciones Especiales), o modificaciones de Dones o Limitaciones comunes adaptados a esa raza o robot. En esos casos los Rasgos están explicados.

Las Plantillas raciales deben ser compradas tal como vienen. Sin embargo en Plantillas de profesión los distintos Rasgos de la Plantilla pueden ser modificados por la persona que la adquiere, ya que nadie tiene exactamente el mismo recorrido profesional.

Los Dones y Limitaciones de las Plantillas Raciales no cuentan para el máximo de Dones y Limitaciones, si es que el DJ impone algún límite; aunque también puede decidir

lo contrario. Los Dones y Limitaciones de las Plantillas Profesionales sí que cuentan contra el máximo de Dones y Limitaciones impuesto por el DJ.

Los costes en PD de Dones y Limitaciones que hay en las Plantillas se dan respecto al Coste Total de la misma, y sirven como indicativo. Aunque a la hora de crear un personaje los Dones cuestan *Puntos de Desarrollo*

y las Limitaciones *proporcionan Puntos de Desarrollo*, en las Plantillas los Dones se indican con valor positivo y las Limitaciones con valor negativo. Esto es así porque los Dones aumentan el Coste Total de la Plantilla (al costar PD, ya que el Coste Total es lo que tiene que pagar un personaje para tener esa Plantilla), mientras que las Limitaciones reducen el Coste Total de la Plantilla (al proporcionar PD hacen que el Coste Total disminuya).

Plantilla de Ejemplo:

Coste: X Puntos de Desarrollo

Esta es la cantidad de Puntos de Desarrollo que se debe pagar para pertenecer a la raza en cuestión. Aquí iría un pequeño texto explicando detalles sobre la raza o profesión.

Atributos: Los humanos comienzan con todos los Atributos a Normal. Este no es el caso para muchas razas, y el entrenamiento o requisitos de ciertas profesiones pueden pedir unos Atributos distintos. Aquí se indican que Atributos iniciales tienen esas razas y profesiones. Como con un humano, estos valores pueden aumentarse o disminuirse.

Origen: Planeta de origen de la especie. No tiene ningún efecto de juego, está solo por razones narrativas.

Dones: Aquí se indican los Dones con los que empieza un miembro de la raza (o profesión) que se presenta en la Plantilla. Si los Dones aparecen en este Capítulo no se describen más abajo. Sin embargo, en el caso de Dones exclusivos de esa raza, o de Dones modificados, más abajo se pueden encontrar sus descripciones. Las profesiones pueden incluir una lista de Dones de entre los que escoger una cantidad concreta de PD, si es así incluirán la suma de PD como en las Habilidades.

Limitaciones: Aquí se indican las Limitaciones Normales o Dobradas con los que empieza un miembro de la raza (o profesión) que se presenta en la Plantilla. Si las Limitaciones aparecen en este Capítulo no se describen más abajo. Si son Limitaciones exclusivas de esa raza, o de Limitaciones modificadas, más abajo se pueden encontrar sus descripciones. Las profesiones pueden incluir una lista de Limitaciones de entre la que escoger una cantidad concreta de PD, si es así incluirán la suma de PD como en las Habilidades.

Limitaciones Clave: Aquí aparecen las Limitaciones Clave que suele tener un miembro de esa especie o profesión. No es obligatorio tenerlas (salvo que se indique lo contrario), sino que se trata de las Claves más habituales.

Habilidades (X PD): Típico de Plantillas de profesión. Indica cuántos puntos distribuidos en qué habilidades proporciona la Plantilla. El número de Puntos de Desarrollo entre paréntesis (la X) es la cantidad de Puntos de Desarrollo totales que tiene en Habilidades. Estos pueden distribuirse repartiendo libremente los puntos entre las habilidades que se mencionen.

Lenguajes: El lenguaje (o lenguajes) que habla esa raza de manera inicial, si es relevante.

Especial:

Rasgos Especiales (aquí se incluyen rasgos especiales que no son Dones o Limitaciones, pero que afectan de alguna manera al juego; estos rasgos no tienen ningún coste, y el jugador debería apuntarlos en la zona destinada a su raza en la Hoja de Personaje. Algunos de ellos son Rarezas, pero otros no).

Dones y Limitaciones Explicados:

Como ya se ha dicho muchas razas tienen Dones únicos o variaciones de los Dones de este Capítulo. Estos se explican en esta zona de la Plantilla.

A continuación incluimos como muestra la Plantilla de los Humanos.

Rasgos Raciales de los Humanos:

Coste: 0 Punto de Desarrollo

Estos son los humanos normales y corrientes del siglo XX. Son el estándar por el que se miden el resto de Plantillas.

Atributos: Todos a Normal.

Origen: La Tierra.

Dones: Ninguno.

Limitaciones: Ninguna.

Limitaciones Clave: Puede tener cualquier Limitación Clave.

Lenguajes: El propio de su país y posiblemente Inglés.

Especial:

Los humanos no tienen ningún Rasgo Especial.

Plantillas Raciales

En este apartado incluimos algunas plantillas raciales. Las Plantillas están pensadas para poder utilizarse de distinta forma. Todas las plantillas tienen una clasificación con distintos orígenes al lado del nombre. El primer origen corresponde a la descripción incluida en la plantilla. Los siguientes orígenes hacen referencia a otros usos que se le puede dar a esa misma plantilla con poco cambio. Los distintos orígenes se explican a continuación:

- **Neo-humanos:** Humanos modificados genéticamente, que pueden haber sido modificados por los mismos humanos o por otra raza hace miles de años y esparcidos por la Galaxia, o lo que al DJ le convenga; pero pese a sus modificaciones pueden tener descendencia con otros humanos o neo-humanos. Incluyen el NT mínimo para crearlos.
- **Para-humanos:** Variaciones del ser humano que, a diferencia de los neo-humanos, no pueden tener descendencia con humanos, solo entre ellos mismos; son, a efectos prácticos, una raza diferente. Los para-humanos incluyen el NT mínimo para crearlos.

- **Alienígenas:** Se trata de razas que se han desarrollado en otros planetas distintos a la tierra. Se incluyen los datos de su planeta de origen, aunque por lo general se pueden utilizar como para-humanos con poca modificación.

Las plantillas incluyen lenguajes de ejemplo, pero el DJ es libre de cambiarlos para adaptarlos a sus intenciones.

Afrodita / Adonis (Neo-humano NT 2, para-humano):

Coste: 15 Puntos de Desarrollo

Estos neo-humanos han sido creados para ser atractivos, con don de gentes, y en definitiva ser el actor, cantante, modelo o Holo-estrella del momento. Es muy escogido por padres que desean que sus hijos se dediquen a esa clase de profesiones, y es especialmente común entre los hijos de los famosos. La mayoría de los Afrodita (a los varones se les suele llamar Adonis) son envidiosos



y/o vanidosos, pero existen modelos que no tienen esas limitaciones (sobre todo a partir de NT 3).

Atributos: Todos a *Normal*.

Dones: Atractivo 1 o Carisma 1 (5 PD), Memoria Eidética (5 PD), Tolerancia (Enfermedades) 1 (5 PD).

Limitaciones: Esta plantilla no tiene Limitaciones Normales ni Dobladas.

Limitaciones Clave: Envidioso, Vanidoso.

Lenguajes: El propio de su país y posiblemente Inglés.

Especial:

Vive más tiempo (Los Afrodita / Adonis viven un poco más que los humanos normales, alcanzando 120 años como media).

Alfa (Neo-humano NT 2, para-humano):

Coste: 20 Puntos de Desarrollo

Los Alfa son humanos modificados cuidadosamente para asegurarse que el humano resultante sea saludable y atlético. Muy común entre los padres de muchas sociedades a la hora de elegir un modelo genético para sus hijos. La mayoría de los Alfas son personas vanidosas, un pequeño defecto derivado de sus mejores capacidades y atractivo físico. Los pocos que no son vanidosos suelen ser orgullosos. Los sentimientos de superioridad hacia los humanos normales también pueden ser habituales.

Atributos: CON a *Bueno* (6 PD) todos los demás a *Normal*.

Dones: Atractivo 1 o Carisma 1 (5 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Tolerancia (Enfermedades) 1 (5 PD).

Limitaciones: Esta plantilla no tiene Limitaciones Normales ni Dobladas.

Limitaciones Clave: Debe escogerse una de entre Vanidoso u Orgulloso.

Lenguajes: El propio de su país y posiblemente Inglés.

Especial:

Vive más tiempo (Los Alfa viven un poco más que los humanos normales, alcanzando los 120 años como media).

Argonautas (Para-humano, neo-humano NT 3, alienígenas)

Coste: 17 Puntos de Desarrollo

Los Argonautas son para-humanos adaptados a la vida en entornos de Baja Gravedad. Su constitución es más ligera que la de un humano normal, pero por otro lado es capaz de soportar la radiación del espacio sin ningún problema.

Sus voces están preparadas para comunicar en planetas con Atmósferas Muy Tenuas, por lo que en atmósferas normales suenan un poco raras. Asimismo respiran Atmósferas Muy Tenuas, por lo que no respiran oxígeno y necesitan una Máscara de Aire Comprimido para estar en Atmósferas Estándar.

Son considerados personas sin tacto por la tendencia que tienen a decir lo que piensan.

Los Argonautas pueden ser utilizados fácilmente como alienígenas nativos de un planeta de baja Gravedad (entre 0 G y 0,5 G) y Atmósfera Muy Tenua.

Atributos: FUE a *Mediocre* (-3 PD), CON a *Mediocre* (-3 PD) y DES a *Bueno* (6 PD), todos los demás a *Normal*

Dones: Adherencia (5 PD), Estómago de Acero (2 PD), Membrana Ocular (2 PD), Nunca se Pierde 1 (4 PD), Tolerancia (Radiación) 1 (8 PD), Visión Nocturna (4 PD).

Limitaciones: No Respira Oxígeno (-8 PD).

Limitaciones Clave: Rudo y Sin Tacto, Voz Molesta.

Lenguajes: El propio de su país o planeta.

Especial:

Nativo de Baja Gravedad (Los Argonautas se consideran nativos de Gravedad entre 0 G y 0,5 G por lo que sufren un -1 DES (y a todas las habilidades que dependan de DES) por cada nivel de incremento sobre su gravedad nativa (-1 entre 0,6 G y 1,5 G, -2 entre 1,6 G y 2 G, etc.). Además sufren un -1 INT y -1 CON (y a todas las habilidades que dependan de INT y CON) por cada dos niveles de incremento sobre su gravedad nativa (-1 entre 0,6 G y 2 G, -2 entre 2,1 y 3 G), pero en contraposición pueden vivir perfectamente en entornos de baja gravedad).

Atalanté (Para-humano NT 2, alienígenas)

Coste: 16 Puntos de Desarrollo

Zigotos humanos modificados para convertirse en seres anfibios que se reproducen entre sí como si de una raza se tratase. Es habitual entre colonos de planetas con una Hidrografía muy elevada (más del 90%) que deseen que sus hijos se encuentren más adaptados para el entorno.

Los Atalanté pueden ser utilizados sin cambios como alienígenas anfibios.

Atributos: DES a Buena (6 PD), todos los demás a Normal.

Dones: Anfibio (4 PD), Branquias (4 PD), Membrana Ocular (2 PD), Tolerancia (Frío) 1 (5 PD)

Limitaciones: Manos Torpes (Manos Palmeadas) (-5 PD).

Limitaciones Clave: Fobia (espacios abiertos), Voz Molesta.

Lenguajes: El propio de su país y posiblemente Inglés.



Manos Torpes (Manos Palmeadas):

Los Atalanté tienen manos palmeadas, por lo que necesitan objetos diseñados específicamente para sus manos o tienen un -1 a todas las tiradas en las que el uso de los dedos sea importante. Afecta a disparar, pero no a conducir un coche (ya que esto no necesita precisión con los dedos). Los objetos diseñados para ellos cuestan un 20% más que el objeto normal.

Proporciona 5 Puntos de Desarrollo.

Espartanos (Para-humano NT 3, alienígenas)

Coste: 43 Puntos de Desarrollo

Diseñados como los soldados perfectos, con la idea de crear una nueva raza que obedeciese órdenes sin rechistar y fuese especialmente resistente en el campo de batalla. Han sido diseñados para tener un ciclo vital inferior a los humanos y un sentido del deber innato hacia el ejército que los ha creado. Es posible que no tengan estatus de ciudadanos, sino que sean propiedad del gobierno.

Los Espartanos pueden ser utilizados fácilmente como una raza alienígena.

Atributos: FUE a Buena (6 PD), DES a Buena (6 PD), todos los demás a Normal.

Dones: Infatigable 1 (5 PD), No Duerme (4 PD), Rapidez 1 (5 PD), Regeneración 2 (12 PD), Resistencia al Daño 1 (4 PD), Visión Nocturna (4 PD).

Limitaciones: Ciclo Vital Corto (-1 PD), Consumo Incrementado 1 (-2 PD).

Limitaciones Clave: Deber (hacia la nación, planeta u organización que los ha creado).

Lenguajes: El propio de su país de origen.

Filípides (Neo-humano NT 2, para-humano)

Coste: 31 Puntos de Desarrollo

Los Filípides han sido creados para ser veloces y ágiles (Filípides, según cuenta la leyenda, fue el soldado ateniense que en el año 490 a.C. recorrió corriendo la distancia que separa la llanura de Maratón de la ciudad de Atenas para anunciar que el ejército ateniense había vencido).

Son muy buenos en combate a distancia, y frecuentemente son escogidos por militares para sus hijos. Su metabolismo acelerado hace que necesiten más comida que un humano normal.

Atributos: DES a *Bueno* (6 PD) y PER a *Bueno* (6 PD), todos los demás a *Normal*

Dones: Infatigable 1 (5 PD), Rapidez 1 (5 PD), Regeneración 1 (6 PD), Veloz 1 (5 PD).

Limitación: Consumo Incrementado (-2 PD).

Limitaciones Clave: Bravura Temeraria, Deber, Impulsivo, Hablas Demasiado, Irascible, Patriota Fanático.

Lenguajes: El propio de su país y posiblemente Inglés.

Especial:

Corredores Natos (Los Filípides son corredores natos y por eso tienen un +1 para las tiradas de la Habilidad *Vigor* que impliquen correr).



Matusalén (Neo-humano, para-humano, NT 3)

Coste: 25 Puntos de Desarrollo

Los Matusalén son Alfas creados para vivir más tiempo. No aparecen hasta NT 3, y en cierta medida se pueden considerar como los Alfas de ese NT. Comparten con los Alfa su vanidad, aunque también es común la Limitación *Orgulloso* en lugar de *Vanidoso*, y en este caso no es obligatoria como sucede con los Alfa.

Atributos: CON a *Bueno* (6 PD) todos los demás a *Normal*.

Dones: Atractivo 2 o Carisma 2 (10 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Tolerancia (Enfermedades) 1 (5 PD).

Limitaciones: Esta plantilla no tiene Limitaciones Normales ni Dobladas.

Limitaciones Clave: Vanidoso, Orgulloso.

Lenguajes: El propio de su país y posiblemente Inglés.

Especial:

Longevos (Rareza. Los Matusalén llegan a vivir los 200 años, e incluso puede que más).

Otoku (Alienígenas, para-humano)

Coste: 16 Puntos de Desarrollo

Los Otoku son una raza alienígena nativa del planeta Ootok de Atmósfera Densa y Gravedad de 1,3 G. Tienen 4 brazos, son más bajos y anchos que un ser humano y tienen una fina capa de pelaje que les cubre casi todo el cuerpo (excepto la cara y las palmas de manos y pies). Son una raza considerablemente diestra y con un ciclo vital mucho más corto que el de los seres humanos. Son conocidos por ser un poco pusilánimes y por oler considerablemente mal..

Atributos: DES a *Buena* (6 PD) y VOL a *Mediocre* (-3 PD), todas las demás a *Normal*.

Origen: Ootok (Planeta Mediano [11.250 km], Gravedad 1,3 G, Atmósfera Estándar, Hidrosfera 80%, Gobierno Tecnocracia, Nivel Legal -3, NT 2).

Dones: Brazos Extra (6 PD), Infravisión (5 PD), Resistencia al Daño 1 (4 PD), Sentidos Agudos (olfato) 1 (4 PD).

Limitaciones: Ciclo Vital Corto 1 (-1 PD), Escala -1 (-5 PD),

Limitaciones Clave: Olor Ofensivo.

Lenguajes: Otoku.

Especial:

Peludos (Los Otoku resisten el frío un poco mejor que los humanos ya que están cubiertos por una capa de pelo, pero el calor les molesta más. A efectos de juego considere que siempre llevan puesta una cazadora, por lo que es posible que en condiciones de extremo calor tengan un -1, pero en condiciones de mucho frío no reciben el primer -1 que reciban los humanos).

Ciclo Vital Corto:

Los Otoku viven 35 años. Si el DJ decide que se trata de una Rareza en lugar de una Limitación el coste de la Plantilla aumenta en 1 PD.



Poseidones (Para-humano NT 2, alienígenas)

Coste: 7 Puntos de Desarrollo

Los Poseidones son humanos modificados para vivir bajo el agua, pero las modificaciones a las que se ve sujeto el cigoto hacen que el resultado sea una raza completamente nueva. El metabolismo de los Poseidones es más lento que el de los humanos para reducir la temperatura corporal, además la salinidad de sus tejidos corporales es considerablemente distinta a la humana. Solo pueden vivir bajo el agua. Es habitual entre colonos de planetas con una Hidrografía muy elevada (más del 90%) que deseen que sus hijos se encuentren más adaptados para el entorno, aunque el modelo Atalanté es más común por poder sobrevivir tanto dentro como fuera del agua.

Esta Plantilla puede utilizarse también para representar a una raza alienígena subacuática.

Atributos: Todos a *Normal*.

Dones: Anfibio (4 PD), Branquias (0 PD, no puede respirar fuera del agua), Membrana Ocular (2 PD), Sonar (7 PD).

Limitaciones: Metabolismo Debilitado (-6 PD).

Limitaciones Clave: Puede tener cualquier Limitación Clave.

Lenguajes: El propio de su lugar de origen. No tiene por qué conocer el inglés, ya que suelen nacer en planetas acuáticos y pasar toda su vida bajo el agua...

Metabolismo Debilitado:

Los Poseidones no soportan salir del agua. Cuando esto suceda, aparte de los efectos de asfixia (solucionables con una Máscara apropiada) el jugador debe hacer una tirada de CON (dificultad *Grande*) o sufrir un -1 a la acción hasta que vuelva a entrar en el agua.

Sansón (Neo-humano NT 2, para-humano)

Coste: 30 Puntos de Desarrollo

Si los Filípides son veloces y ágiles los Sansón son fuertes y resistentes. Son espe-

cialmente buenos en combate cuerpo a cuerpo, y aunque son muy comunes entre los militares, no lo son tanto como los Filípides. También consumen más alimentos debido a su metabolismo incrementado.

Atributos: FUE a *Bueno* (6 PD) y CON a *Bueno* (6 PD), todos los demás a *Normal*.

Dones: Infatigable 1 (5 PD), Puños de Acero 1 (4 PD), Regeneración 1 (6 PD), Tolerancia al Dolor 1 (5 PD).

Limitaciones: Consumo incrementado (-2 PD).

Limitaciones Clave: Deber, Impulsivo, Irascible, Orgullosa, Patriota Fanático.

Lenguajes: El propio de su país y posiblemente Inglés.

Especial:

Longevos (Rareza. Los Sansón viven un poco más que los humanos normales, llegando a alcanzar los 120 años)

Sorud (Alienígenas, para-humano)

Coste: 16 Puntos de Desarrollo

Los Sorud son una raza de piel verde, sin nada de vello corporal y de enormes ojos sin pupilas que pueden ser rojos, amarillos o anaranjados. El oído de los Sorud es considerablemente peor que el de los humanos. Aparte de estas diferencias de aspecto son esencialmente humanoides, tienen 2 sexos y un esquema mental muy similar al de los humanos.

Los Sorud son pilotos naturales, y si en tu ambientación los humanos no son los primeros en descubrir los motores lumínicos probablemente serán los Sorud los descubridores.

Atributos: DES a *Bueno* (6 PD), CON a *Mediocre* (-3 PD) e INT a *Bueno* (6 PD), todos los demás a *Normal*.

Origen: Orud (Planeta Grande [15.700 km], Gravedad 1,3G, Atmósfera Estándar, Hidrosfera 75%, Gobierno Democracia Representativa, Nivel Legal -1, NT 3).

Dones: Navegación Natural (ver más abajo) (3 PD), Nunca se Pierde 2 (8 PD).

Limitación: Duros de Oído (-4 PD).

Limitaciones Clave: Todos los Sorud tienen la Limitación Clave Duro de Oído (porque es una Limitación Doblada). Además

pueden tener cualquier Limitación Clave.

Lenguajes: Sorud.

Navegación Natural:

Los Sorud utilizan INT como valor por defecto para la habilidad Navegación (Planetaria / Astronomía) y **también** puede realizar todos los cálculos necesarios para la navegación mentalmente (sin necesidad de un computador), siempre que posea los datos necesarios.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.



Plantillas Profesionales

En este apartado mostramos algunas plantillas profesionales genéricas. El DJ puede utilizarlas tal cual o modificarlas para que se adapten a su ambientación. Algunas de estas profesiones son profesiones muy concretas, como la de Médico, pero otros conceptos son mucho más amplios, como el de Académico.

En estas Plantillas los Dones proporcionan una lista entre la que elegir la cantidad de Puntos de Desarrollo indicada. Las Limitaciones Normales, y Dobradas en este caso son sugerencias, Limitaciones comunes en esa profesión, por lo que sus costes no están incluidos en el Coste de la Plantilla. Las Limitaciones Clave son también sugerencias, pero en algunos casos es obligatorio tener una de ellas (por lo general algún tipo de Deber) Las Habilidades también proporcionan una lista entre la que elegir la cantidad de Puntos de Desarrollo indicada. Los PD dedicados a Habilidades se pueden distribuir libremente entre las Habilidades indicadas sabiendo que cada Punto de Desarrollo proporciona 4 niveles de Habilidad, o utilizando la **Tabla 1.6: Compra de Niveles de Habilidad por Grupo** y tratando la lista de Habilidades proporcionadas como un Grupo.

Académico:

Coste: 36 Puntos de Desarrollo

Esta Plantilla de profesión se utiliza para representar a todos aquellos personajes que provengan del ámbito académico, sean profesores de matemáticas, historiadores, contables, burócratas o científicos dedicados a la experimentación. Se trata por lo tanto de una Plantilla muy genérica, por lo que el DJ es libre de modificarla si la quiere adaptar a profesiones más concretas. La Plantilla de *Médico* es realmente una especialización de esta Plantilla.

Atributos: INT a Buena (6 PD), todas las demás a Normal.

Dones (12 PD): Escoge 12 PD de entre: Contactos (otros académicos) (3 PD), Con-

centrado (4 PD), Enamorado de Otra Era (4 PD), Manitas (5 PD), Memoria Eidética (5 PD), Patrón (de 2 a 6 PD), Versátil (6 PD).

Limitaciones: Son comunes algunas de las siguientes Limitaciones Normales y Dobradas, pero no están incluidas en la Plantilla: Distráido (-4 PD), Mal de la Espalda (-3 PD), Mal de la Vista (-4 PD), Mal del Espacio (-2 PD),

Limitaciones Clave: Son comunes algunas de las siguientes Limitaciones Clave: Código de Honor (Profesional), Curioso, Deber.

Habilidades (18 PD): Gasta 18 PD entre: Ciencia (Especialidad)/NT, Computadora/NT, Conducir Vehículo (Especialidad)/NT, Conocimiento (Especialidad)/NT, Electrónica/NT, Ingeniería/NT, Instrucción, Lenguajes, Mecánica/NT, Primeros Auxilios/NT.

Delincuente:

Coste: 42 Puntos de Desarrollo

Esta Plantilla es apropiada para cualquier clase de delincuente, sea un ladrón de poca monta o un profesional de guante blanco. Se trata por lo tanto de una Plantilla muy amplia, capaz de configurar muchos tipos de delincuentes distintos.

Atributos: Escoge una entre INT, VOL o PER a Bueno (6 PD), DES a Bueno (6 PD), todas las demás a Normal.

Dones (12 PD): Escoge 12 PD de entre: Afortunado (5 PD), Caes como un Gato (4 PD), Cronómetro Perfecto (2 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Esquiva Intuitiva (5 PD), Favores Debidos (6 PD), Manitas (5 PD), Nunca se Pierde 1 (4 PD), Patrón (de 2 a 6 PD), Puños/Pies de Acero (4 PD), Rapidez (5 PD), Veloz (5 PD), Veterano (7 PD).

Limitaciones: Son comunes algunas de las siguientes Limitaciones Normales y Dobradas, pero no están incluidas en la Plantilla: Adicción (coste variable), Reputación (-3 PD), Fugitivo (-3 PD).

Limitaciones Clave: Son comunes algunas de las siguientes Limitaciones Clave: Antecedentes Criminales, Avaricioso, Código de Honor (Mafia), Debe Favores, Embaucador, Enemigo, Mentiroso Compulsivo, Secreto (criminal buscado).

Habilidades (18 PD): Gasta 18 PD entre: Agilidad, Atención, Armas Cuerpo a Cuerpo, Averiguar Intenciones, Buscar, Computadora/NT, Conducir Vehículo (Especialidad), Correr, Delito, Electrónica/NT, Escalar, Escondarse, Esquivar, Etiqueta (Bajos Fondos), Intimidar, Mecánica/NT, Pelea, Persuadir, Pistola, Primeros Auxilios, Sigilo, Supervivencia (Ciudades).

Ejército de Tierra:

Coste: 48 Puntos de Desarrollo

Esta Plantilla representa las fuerzas terrestres de cualquier planeta o país. La primera línea de defensa está en el espacio, pero cuando las tropas enemigas tocan tierra es el Ejército de Tierra el que lucha contra ellas, y por lo general también el que está desembarcando. Se trata de una plantilla amplia, que cubre desde zapadores a operaciones especiales, pasando por soldados normales.

Atributos: Escoge entre FUE, CON o PER a Buena (6 PD), DES a Buena (6 PD), todas las demás a Normal.

Dones (12 PD): Escoge 12 PD de entre: Afortunado (5 PD), Ambidiestro (3 PD), Camaleón 1 (4 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Esquiva Intuitiva (5 PD), GunFu (5 PD), Infatigable 1 (5 PD), Nunca se Pierde 1 (4 PD), Patrón (de 2 a 6 PD), Puntería Zen (3 PD), Puños/Pies de Acero (4 PD), Rango (variable), Rapidez 1 (5 PD), Reflejos Rápidos 1 (3 PD), Regeneración 1 (6 PD), Resistencia al Daño 1 (4 PD), Sentidos Agudos 1 (4 PD), Tolerancia al Dolor 1 (5 PD), Veloz (5 PD), Veterano (7 PD).

Limitaciones: No tiene Limitaciones Normales o Dobladas que sean comunes.

Limitaciones Clave: Deber (Ejército de Tierra) es obligatoria, y además son comunes algunas de las siguientes Limitaciones Clave: Código de Honor (Soldado), Leal a los Compañeros, Patriota Fanático.

Habilidades (24 PD): Gasta 24 PD entre: Agilidad, Arcos, Armas Arrojadas, Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas Montadas/NT, Armas Pesadas /NT, Atención, Comunicaciones /NT, Conducir Vehículo (Especialidad)/NT, Demoliciones/NT, Electrónica /NT, Escondarse, Esquivar, Ingeniería /NT, Instruc-

ción, Liderazgo, Mecánica/NT, Navegación /NT, Pelea, Pistola/NT, Primeros Auxilios/NT, Rifle /NT, Sensores/NT, Supervivencia (Entorno), Vigor.

Explorador Espacial:

Coste: 48 Puntos de Desarrollo

Esta Plantilla representa a aquellas personas que se ganan la vida explorando nuevos planetas y estudiando antiguas civilizaciones. Pueden ser parte de una Servicio de Exploración formalizado, ser parte de una empresa dedicada a explorar “antiguas tecnologías avanzadas” o ir por libre.

Atributos: INT a Bueno (6 PD), PER a Bueno (6 PD), todas las demás a Normal.

Dones (12 PD): Escoge 2 PD de entre: Afortunado (5 PD), Caes como un Gato (4 PD), Contactos (3 PD), Cronómetro Perfecto (2 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Enamorado de Otra Era (4 PD), Entrenado en Otra Gravedad (0G a 0,5G)(6 PD), Esquiva Intuitiva (5 PD), Favores Debidos (6 PD), Infatigable (5 PD), Manitas (5 PD), Nunca se Pierde (variable), Patrón (de 2 a 6 PD), Puños/Pies de Acero (4 PD), Rango (variable), Rapidez (5 PD), Sentidos Agudos 1 (4 PD), Veloz (5 PD), Veterano (7 PD), Versátil (6 PD), Visión Nocturna (4 PD).

Limitaciones Clave: Son comunes algunas de las siguientes Limitaciones Clave: Avaricioso, Código de Honor (Profesional), Curioso, Deber (Servicio de Exploradores), Debe Favores, Leal a los Compañeros.

Habilidades (24 PD): Gasta 24 PD entre: Agilidad, Arcos, Armas Arrojadas, Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas Montadas/NT, Atención, Ciencia (Especialidad)/NT, Computadora/NT, Comunicaciones/NT, Conducir Vehículo (Especialidad)/NT, Conocimientos (Especialidad), Demoliciones/NT, Electrónica /NT, Esquivar, Ingeniería/NT, Mecánica /NT, Navegación /NT, Pelea, Pilotar (Astronave)/NT, Pistola/NT, Primeros Auxilios/NT, Rifle /NT, Sensores/NT, Sigilo, Supervivencia (Especialidad), Vigor.

Flota Estelar:

Coste: 48 Puntos de Desarrollo

Esta Plantilla representa a todo aquel personal que haya servido en una nave espacial militar. Los miembros de la Flota Estelar (o Armada Espacial, Armada Imperial o como se llame el equivalente del lugar del que proviene el personaje) tienen entrenamiento básico para sobrevivir en el espacio, entrenamiento militar y se especializan en un departamento (ingeniería, artillería, pilotaje), aunque tendrán un conocimiento básico en las habilidades propias del resto de departamentos.

Atributos: DES a Buena (6 PD), INT a Buena (6 PD), las demás a Normal.

Dones (12 PD): Escoge 12 PD de entre: Contactos (3 PD), Entrenado en Otra Gravedad (0G a 0,5G)(6 PD), Favores Debidos (6 PD), Manitas (5 PD), Nunca se Pierde 2 (8 PD), Rango (variable), Rapidez (5 PD), Sentidos Agudos 1 (4 PD), Veterano (7 PD), Versátil (6 PD).

Limitaciones Clave: La Limitación Clave Deber (Flota Estelar) es obligatoria. Además son comunes algunas de las siguientes Limitaciones Clave: Código de Honor (soldado), Leal a los Compañeros, Patriota Fanático.

Habilidades (24 PD): Gasta 24 PD entre: Agilidad, Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas Montadas/NT, Atención, Ciencia (Informática, Matemáticas) /NT, Computadora /NT, Comunicaciones /NT, Electrónica /NT, Ingeniería /NT, Liderazgo, Mecánica /NT, Navegación /NT, Pelea, Pilotar (Astronave) /NT, Pistola/NT, Primeros Auxilios/NT, Rifle /NT, Sensores/NT, Supervivencia (Espacio), Vigor.

Marine:

Coste: 60 Puntos de Desarrollo

El cuerpo de marines es una fuerza impresionante. Tienen conocimientos de combate en naves espaciales, aparte de todo el entrenamiento normal que recibe un soldado de tierra. Son el equivalente espacial del Ejército de Tierra, aunque están mejor entrenados y más preparados a nivel de equipo.

Atributos: Escoge entre FUE, CON o PER a Buena (6 PD), DES a Buena (6 PD), INT a Buena (6 PD), todas las demás a Normal.

Dones (12 PD): Escoge 12 PD de entre: Afortunado 1 (5 PD), Ambidiestro (3 PD), Camaleón 1 (4 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Entrenado en Otra Gravedad (0G a 0,5G)(6 PD), Esquiva Intuitiva (5 PD), GunFu (5 PD), Infatigable 1(5 PD), Nunca se Pierde (variable), Patrón (de 2 a 6 PD), Puntería Zen (3 PD), Puños/Pies de Acero (4 PD), Rango (variable), Rapidez (5 PD), Reflejos Rápidos 1(3 PD), Regeneración 1 (6 PD), Resistencia al Daño 1 (4 PD), Sentidos Agudos 1 (4 PD), Tolerancia al Dolor 1 (5 PD), Veloz (5 PD), Veterano (7 PD).

Limitaciones Clave: La Limitación Clave Deber (Cuerpo de Marines) es obligatoria. Además son comunes algunas de las siguientes Limitaciones Clave: Código de Honor (soldado), Exceso de Confianza, Leal a los Compañeros, Patriota Fanático.

Habilidades (30 PD): Gasta 30 PD entre: Agilidad, Arcos, Armas Arrojadizas, Armas Cuerpo a Cuerpo, Artes Marciales, Armas Montadas/NT, Atención, Computadora /NT, Comunicaciones /NT, Conducir Vehículo (Especialidad)/NT, Correr, Demoliciones /NT, Electrónica /NT, Esconderse, Esquivar, Ingeniería /NT, Instrucción, Liderazgo, Mecánica /NT, Navegación /NT, Pelea, Pilotar (Especialidad)/NT, Pistola/NT, Primeros Auxilios/NT, Rastrear, Rifle /NT, Sensores/NT, Sigilo, Supervivencia (Especialidad), Vigor.

Médico:

Coste: 30 Puntos de Desarrollo

Esta plantilla sirve para representar médicos de cualquier tipo, desde médicos geneticistas, a forenses trabajando codo a codo con la policía. En el fondo se trata de una especialización de la Plantilla de Académico.

Atributos: INT a Buena (6 PD), todas las demás a Normal.

Dones (6 PD): Escoge 6 PD de entre: Contactos (otros académicos) (3 PD), Concentrado (4 PD), Especialización Médica (5

PD), Memoria Eidética (5 PD), Patrón (de 2 a 6 PD), Versátil (6 PD).

Limitaciones: Son comunes algunas de las siguientes Limitaciones Normales y Dobladas, pero no están incluidas en la Plantilla: Distráido (-4 PD), Mal de la Espalda (-3 PD), Mal de la Vista (-4 PD), Mal del Espacio (-2 PD),

Limitaciones Clave: Son comunes algunas de las siguientes Limitaciones Clave: Código de Honor (Profesional), Curioso, Deber.

Habilidades (18 PD): Gasta 18 PD entre: Atención, Ciencia (Biología, Forense, Medicina, Genética, Xenología)/NT, Computadora/NT, Conducir Vehículo (Civil)/NT, Conocimiento (Psicología)/NT, Instrucción, Primeros Auxilios/NT.

Policía

Coste: 42 Puntos de Desarrollo

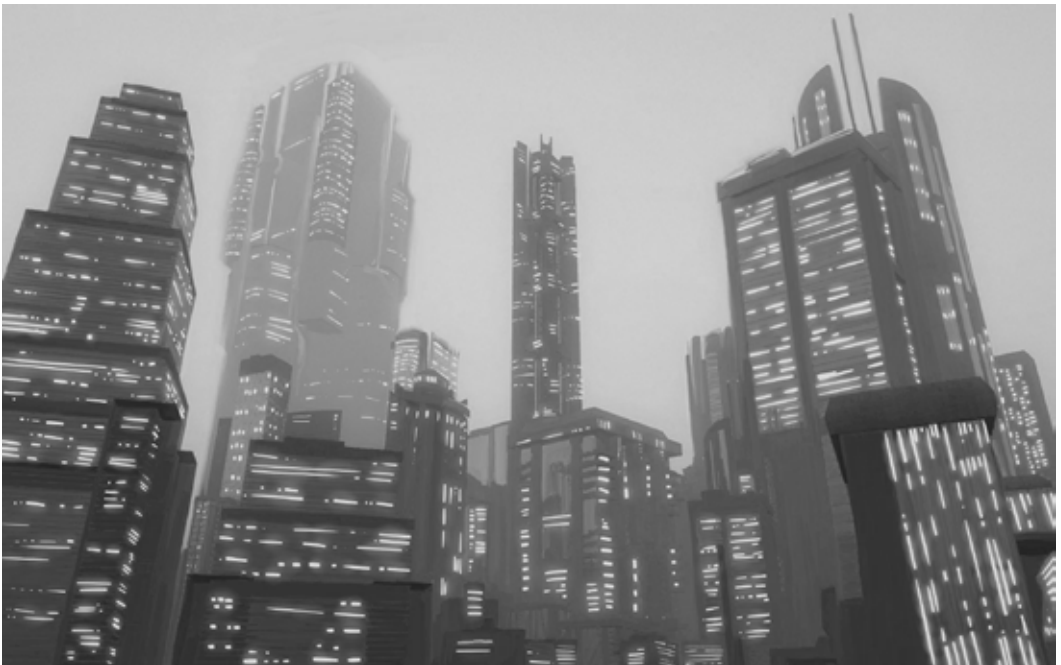
Esta Plantilla recoge tanto policías locales como cualquier clase de personaje investigador. Sean investigadores privados o miembros de una agencia de seguridad nacional o planetaria.

Atributos: Escoge una entre FUE, DES o CON a *Bueno* (6 PD), Escoge una entre INT, VOL o PER a *Bueno* (6 PD), todas las demás a *Normal*.

Dones (12 PD): Escoge 12 PD de entre: Afortunado (5 PD), Caes como un Gato (4 PD), Contactos (3 PD), Cronómetro Perfecto (2 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Esquiva Intuitiva (5 PD), Favores Debidos (6 PD), GunFu (5 PD), Intuición (4 PD), Manitas (5 PD), Nunca se Pierde 1 (4 PD), Patrón (de 2 a 6 PD), Puntería Zen (3 PD), Puños/Pies de Acero (4 PD), Rango (variable), Rapidez 1 (5 PD), Veloz 1 (5 PD), Veterano (7 PD).

Limitaciones Clave: Son comunes algunas de las siguientes Limitaciones Clave: Código de Honor (Policía), Deber (Cuerpo de Policía), Debe Favores, Enemigo, Secreto (Policía Corrupto).

Habilidades (18 PD): Gasta 18 PD entre: Agilidad, Atención, Armas Cuerpo a Cuerpo, Averiguar Intenciones, Ciencia (Forense)/NT, Computadora/NT, Conducir Vehículo (Civil), Delito, Electrónica/NT, Escalar, Equilibrio, Esconderse, Esquivar, Etiqueta (Bajos Fondos), Intimidar, Mecánica/NT, Negociar, Pelea, Persuadir, Pistola, Primeros Auxilios, Sigilo, Supervivencia (Ciudades).





CAPÍTULO 3:

Resolución de Acciones

“Es un estado de divergencia mental, de pronto me encuentro en el planeta Occo. Soy parte de la élite intelectual que se prepara sin descanso para subyugar a las hordas bárbaras de Plutón. Pero aunque para mí se trata de una realidad totalmente convincente en todos los sentidos, sin embargo sólo es un producto de mi psique. Yo soy mentalmente divergente y con ello escapo de ciertas realidades innombrables que invaden mi vida aquí. Cuando deje de ir allí me pondré bien... ¿Tú también eres mentalmente divergente, amigo?”

L.J. Washington, Doce Monos

Este capítulo trata de cómo determinar cuándo un personaje ha tenido éxito intentando realizar una acción. En el capítulo anterior, los Rasgos de los personajes se definían en términos de Niveles: Excelente, Grande, Bueno, etc. Este capítulo explica cómo afectan estos niveles a la probabilidad de éxito que tiene un personaje al realizar una acción, ya sea luchando o rastreando una pista. Algunas veces un resultado Normal es suficiente para completar una tarea y otras veces será necesario un resultado Bueno o mejor.

Legendario+3	8
Legendario+2	7
Legendario+1	6
Legendario	5
Asombroso	4
Excelente	3
Grande	2
Bueno	1
Normal	0
Mediocre	-1
Pobre	-2
Terrible	-3
Abismal	-4

TÉRMINOS EN LA RESOLUCIÓN DE ACCIONES

Acciones no Opuestas

Algunas acciones son *no opuestas*, como cuando un personaje intenta realizar una acción que no está influida por nadie más. Algunos ejemplos serían el saltar un amplio abismo, escalar un acantilado, realizar un experimento químico, etc. El jugador simplemente tira los dados y lee el resultado.

Grado de Éxito

Este término expresa cómo de bien ha realizado el personaje una tarea en concreto. Si la dificultad para escalar una pared es Buena, pero la tirada de dados proporciona un resultado de Grande, entonces el grado de éxito es +1.

Nivel de Dificultad

El DJ establece un nivel de dificultad cuando un personaje intenta una tirada no opuesta. Habitualmente, ésta será Normal, pero algunas veces puede ser más difícil o más fácil.

Ejemplo: escalar un acantilado bastante vertical pero con muchos asideros, tiene una dificultad normal (Nivel de Dificultad Normal). Para un acantilado muy complicado de escalar, el DJ puede establecer un Nivel de dificultad Grande: el jugador necesitará obtener un grado de tirada Grande o superior para escalar el acantilado con éxito.

Acciones Opuestas

Las acciones son *opuestas* cuando otras personas (o animales, vehículos, etc.) pueden afectar el resultado de la acción. En este caso, cada competidor tirará los dados y se compararán los resultados para averiguar el desenlace. Los ejemplos incluyen el combate, los intentos de persuasión, regateo, etc.

Grado Relativo

Lo bien que lo ha hecho un personaje en comparación a otro en una tirada opuesta. A diferencia del grado de éxito, el grado relativo está expresado como un número de Niveles.

Ejemplo, si un Cazador obtiene un grado de tirada con un Buen resultado en un disparo con su Rifle de asalto y su enemigo PNJ obtiene un resultado Mediocre en su Esquiva, el primero le golpea por dos niveles: el grado relativo es de +2 desde su perspectiva, y -2 desde la perspectiva del golpeado.

Tirada Situacional

En ocasiones el DJ puede querer una tirada de dados que no esté basada en los Rasgos del personaje sino en el conjunto de circunstancias externas. Esta tirada situacional es una simple tirada normal de dados, pero no está basada en ningún Rasgo. De esta forma, un resultado de 0 es un resultado Normal, +1 es un Buen resultado, -1 es un resultado Mediocre y así sucesivamente. Esto se usa normalmente en tiradas de reacción, pero puede utilizarse en cualquier situación que se necesite.

Ejemplo, el jugador pregunta al DJ si hay algún transeúnte en la calle en ese momento; está preocupado por si hay algún testigo en la escena. El DJ decide que no lo habrá si el resultado de la tirada situacional es Bueno o superior y tira los dados.

DADOS USADOS EN CACERÍA DE BICHOS

En Cacería de Bichos se pueden utilizar distintos tipos de dados. Pueden usarse dados Fudge o dados de seis caras (como los del parchís).

Dados FUDGE

En el primer caso utilizarás cuatro dados Fudge, o 4dF. Los dados Fudge son dados de seis caras con dos caras marcadas con +1, dos caras marcadas con -1 y dos caras con 0. Están disponibles comercialmente a través de *Grey Ghost Games* (véase el Aviso legal donde se lista su dirección), en la tienda virtual de *Tesoros de la Marca* y en otras tiendas de internet.

Para usar los dados Fudge, simplemente tira 4 dados y suma las cantidades. Ya que un +1 y un -1 se cancelan el uno al otro, retira un +1 y un -1 de la mesa, y los dados que queden son fáciles de leer indiquen lo que indiquen. Si no hay ningún par opuesto de dados de +1 y -1, retira cualquier 0 y los dados que queden serán nuevamente fáciles de leer.

Al tirar 4dF se producen resultados entre el -4 y el +4.

Ejemplo: si tiras 4dF y obtienes -1, 0, +1, +1 el resultado total es +1 (el -1 se anula con un +1, y el 0 no vale nada).

El resultado de una tirada de dados Fudge es un número entre -4 y +4. En la hoja de personaje hay una gráfica con los niveles de los Rasgos. Para determinar el resultado de una acción, simplemente pon el dedo en el Nivel de tu Rasgo, entonces muévelo hacia arriba (para resultados positivos) o hacia abajo (para resultados negativos).

Tirar 4dF genera un resultado desde -4 a +4 con rapidez y facilidad, sin entrometerse en la interpretación o requerir matemáticas complejas o una tabla.

Dados de Seis Caras (4dFd6)

La segunda opción es utilizar dados de seis caras. En tal caso necesitaremos cuatro dados de seis caras, dos de un color y dos de otro. Una de las parejas de dados son los dados positivos y la otra pareja son los dados negativos. Para hacer una tirada utilizaremos los 4 dados y nos quedaremos con el dado más bajo de los positivos y con el dado más bajo de los negativos. Tras esto restaremos los negativos de los positivos. Este sistema se llama 4dFd6. Cuando digamos que se hace una tirada de 4dF nos referimos también a 4dFd6.

Al usar este sistema se producen resultados entre el -5 y el +5.

Ejemplo: Tiramos los cuatro dados (recuerda dos de cada color): en los positivos obtenemos un 3 y un 4 y en los negativos obtenemos un 2 y un 6. Nos quedamos con los más bajos de cada par de dados (un 3 en los positivos y 2 en los negativos) y restamos los negativos de los positivos, para obtener un +1 (3-2=1)

Otro ejemplo: En los dados positivos obtenemos un 1 y un 5 y en los negativos obtenemos un 3 y un 6. Nos quedamos con los más bajos de cada par de dados (un 1 en los positivos y 3 en los negativos) y realizamos la resta. La diferencia es de -2 (1-3=-2)

El resultado de una tirada de dados con el segundo método es un número entre -5 y +5. En la hoja de personaje hay una gráfica con los niveles de los atributos. Para determinar el resultado de una acción, simplemente pon el dedo en el Nivel de tu Rasgo, entonces muévelo hacia arriba (para resultados positivos) o hacia abajo (para resultados negativos).

Aunque con este segundo sistema existe la posibilidad de sacar resultados más altos y más bajos que tirando 4dF, esto no afecta prácticamente al juego, ya que la probabilidad de sacar un +5 o un -5 es solo de un 0.85%, una cantidad casi despreciable. Y siempre se puede considerar que un -5 y un +5 equivalen a un -4 y un +4 respectiva-

mente. En tal caso la probabilidad de sacar un +4 o -4 aumenta de un 3.24% a un 4.09%

Alternativamente puedes intentar jugar con dados de seis caras normales simulando dados Fudge, de esta manera:

$$1, 2 = -1 \quad 3, 4 = 0 \quad 5, 6 = +1$$

TIRANDO LOS DADOS

No hay necesidad de lanzar los dados cuando un personaje realiza una acción tan fácil como para ser automática. Así mismo, una acción que por su dificultad no tiene probabilidad alguna de realizarse con éxito tampoco precisa tirada de dados, simplemente no puede hacerse. Los dados se usan solamente en términos medios, cuando el resultado de la acción es incierto.

Animamos al DJ a mantener bajo mínimo el número de las tiradas de dados. No hagas lanzar dados a los jugadores cuando sus personajes hagan cosas ordinarias. No se necesita hacer una tirada para ver si alguien hace la cena correctamente, coge algo de una estantería, o sube una escalera. Ni siquiera habría que lanzar los dados para subir por un risco si no es uno dificultoso o la situación es estresante, como una persecución. (Y posiblemente un Excepcional escalador no necesitaría una tirada para un barranco difícil. Podría conseguirlo automáticamente a menos que fuese verdaderamente muy difícil.)

Para cada acción que el Cazador desee llevar a cabo, el DJ ha de determinar qué Rasgo utilizar. (Normalmente será una Habilidad o Atributo). Si la acción es *No Opuesta* el DJ también determinará el nivel de Dificultad; generalmente Normal.

Modificadores de Acción

Puede haber modificadores para una acción dada. Los modificadores aumentan o reducen los rasgos del personaje momentáneamente. En ciertas condiciones se puede conceder +/-1 a algún Rasgo. En Fudge, +/-2 es un gran modificador y +/-3 es el máximo y no se debe conceder excepto en casos *extremos*.

Acciones No Opuestas

Para cada acción no opuesta, el DJ establece un nivel de dificultad (Normal es el más común) y declara sobre qué Rasgo han de lanzarse los dados. Si no parece relevante ninguna Habilidad, se escoge el Atributo más apropiado. Si hay una Habilidad relevante, pero el personaje no tiene experiencia en ella (no aparece en la hoja de personaje), se usará el defecto: Atributo-2.

El jugador entonces lanza los dados añadiendo el nivel del rasgo del personaje e intenta igualar o superar el nivel de Dificultad establecido por el DJ. En los casos en que haya grados de éxito, cuanto más alta sea la tirada, mejor lo hace el personaje; cuanto más baja sea la tirada, peor. Al establecer el Nivel de Dificultad de una tarea, el DJ debe recordar que el valor por defecto es Atributo-2 para la mayoría de las habilidades. El escalador medio *experimentado* puede escalar un acantilado Normal la mayor parte de las veces, pero el escalador *sin experiencia* medio tendrá normalmente un Pobre resultado.

En algunas ocasiones, el DJ tirará los dados en secreto por el Cazador. Hay veces que incluso una tirada fallida puede dar al jugador conocimientos que de otro modo no obtendría. Esto ocurre normalmente en tiradas que buscan información. Por ejemplo, si el DJ pide al jugador hacer una tirada por el Atributo de Percepción (o por la Habilidad Atención), y el jugador falla, el personaje no advierte nada fuera de lo normal, pero el jugador sabe que hay algo extraño que su personaje no conoce... Mucho mejor es que el DJ haga la tirada en secreto y sólo mencione los resultados.

De todas formas si tus jugadores te ven realizar la tirada también les estarás dando información. Hay dos sencillos trucos para evitar eso. Mantén siempre a mano las puntuaciones de advertir y otras habilidades similares y tira visiblemente los dados cada vez que tus jugadores se relajen; nunca sabrán qué tirada es importante y mantendrás una saludable atención. Da siempre infor-

mación. El anterior método tiene un talón de Aquiles: cuando un jugador te pide la información sabe que esa tirada sí importa. Así que recuerda que un fallo es exactamente eso. Nunca te conformes con un “no ves nada”, da tanta información errónea como creas adecuada al margen del fallo.

Acciones Opuestas

Para resolver una Acción Opuesta entre dos personajes, cada bando tira los dados añadiendo el Rasgo apropiado y anuncia el resultado. Los Rasgos por los que se tiran no tienen que ser los mismos.

El DJ compara los grados de la tirada para determinar el grado relativo entre las dos. Si se empata vence el “defensor” de la acción, usualmente el que reacciona: el que Esquiva un ataque o usa Averiguar Intenciones contra Persuasión para detectar una posible mentira. Si defensor y atacante no son claros se trata de un empate, como en un pulso.

El mecanismo de acciones opuestas puede utilizarse para resolver la mayor parte de los conflictos entre dos personajes. ¿Hay dos personas que quieren coger el mismo objeto antes que la otra? Pues esto es una Acción Opuesta basada en el atributo de DES. ¿Un personaje intenta empujar a otro? Pues se tira FUE contra FUE (o contra la Habilidad de Pelea) para ver quién cae. ¿Alguien intenta esconderse de un grupo de búsqueda? Atributo de Percepción (o Habilidad de Atención) contra habilidad de Sigilo ¿Intentando tumbar a alguien bebiendo? Pues CON contra CON. Algunas Acciones Opuestas precisan un nivel mínimo para tener éxito. La mayor parte de los combates entran dentro de esta categoría - véase el Capítulo 4.

Una Acción Opuesta puede manejarse también como una Acción no Opuesta. Cuando un Cazador tiene como oponente a un PNJ, se hace que sólo tire el jugador, y simplemente dejamos el nivel del rasgo del PNJ como nivel de dificultad. Este método asume que el PNJ saca la mayor parte de las veces 0. De este modo se enfatiza la eficacia de los Caza-

dores y se reduce la posibilidad de que una tirada afortunada de un PNJ decida el juego.

Una ligera variación a lo anterior, es que el DJ tire 1dF o 2dF cuando juegue por un PNJ en una Acción Opuesta. Esto permite algunas variaciones en la habilidad del PNJ, pero sigue poniendo el énfasis en las acciones de los Cazadores.

Resultados Críticos

Un resultado natural de +4 en los dados puede ser considerado un éxito crítico: el personaje lo ha hecho MUY bien, y el DJ puede concederle alguna bonificación especial a la acción. En el caso contrario, un resultado natural de -4 es un fallo crítico y el personaje lo ha hecho lo peor posible en la situación dada.

Obtener +/-4 con modificadores no cuenta como un resultado crítico, aunque el personaje lo *haya* hecho excepcionalmente bien o mal. Cuando se saca un resultado crítico natural (esto es, el resultado que sale en los dados sin modificadores) el DJ puede ignorar el grado de la tirada que le correspondería, y tratarlo como un resultado Legendario+1 o superior o por Abismal.

Un resultado crítico en combate puede significar varias cosas:

- Si se trata de un éxito crítico en combate el DJ puede determinar que el daño que penetre (es el resultado de restar el FD del FO) se multiplique x2 (después de aplicar otros aumentos al daño como los que proporcionan la munición explosiva o la perforante). Una esquiva o parada crítica consigue evitar el daño siempre (salvo que el atacante también sacase un éxito crítico).
- Si se trata de un éxito crítico fuera de combate se deja a decisión del DJ, pero recomendamos que sea algo especial y relevante. Una opción es tomar el resultado como un Legendario+1 o superior. Otra opción es tomar el resultado como Legendario+ la Habilidad/Atributo relevante.
- Si se trata de un fallo crítico (también llamado pifia) el resultado se deja completamente al DJ. En combate un combatiente podría caer al suelo, soltar su arma, ser herido con mayor gravedad (el daño que entra x1.5), quedar aturdido durante un turno sin poder defenderse, quedar temporalmente ciego, o sin sentido, etc. El DJ debe ser creativo, pero no matar al personaje sin más.

REACCIONES DE LOS PNJS

Algunas veces un PNJ tiene predeterminada una reacción hacia los Cazadores. Quizá sea automáticamente su enemigo o quizá el grupo le ha rescatado y con ello ganado su gratitud. Pero habrá veces que los PNJs no tienen una reacción predeterminada. Cuando los Cazadores solicitan información o ayuda, la cosa puede ir bien o no.

La negociación con un extraño es también una empresa incierta para los jugadores -y también puede serlo para el DJ.

En caso de duda, el DJ puede hacer una *Tirada Situacional* llamada **Tirada de Reacción** en secreto. Si el CAZADOR en cuestión tiene un rasgo que puede afectar a la reacción del extraño, se le puede otorgar un +/-1 al resultado.

La Tirada de Reacción puede también modificarse hacia arriba o hacia abajo por las circunstancias: soborno, carácter suspicaz o amigable del PNJ, proximidad al jefe del PNJ, se ha observado el comportamiento del CAZADOR, etc.

Cuanto mayor sea el resultado de la tirada de Reacción, mejor será la disposición de los PNJs. Con un resultado Normal, por ejemplo, el PNJ será medianamente favorable, pero sólo si no requiere mucho esfuerzo por su parte. No ayudará para nada que el resultado sea Mediocre o peor, pero reaccionará bien con un resultado Bueno o mejor. Un éxito crítico en una Tirada de Reacción significará que el PNJ llegará incluso a dar la vida por el personaje.

CONSTRUIR, MODIFICAR, REPARAR Y DESMANTELAR

A la hora de construir, modificar, reparar y desmantelar tecnología las habilidades más importantes serán *Ingeniería*, *Electrónica* y *Mecánica*. Aparte de éstas otras Habilidades como *Ciencia (Informática)*, *Ciencia (Robótica)*, *Ciencia (Biología)* o *Ciencia (Genética)* pueden resultar cruciales cuando se estudien ciertos tipos de tecnología. Pero independientemente de las Habilidades que se utilizan las cuatro tareas más típicas cuando se trata con aparatos tecnológicos suelen ser las de **construir** algo, **modificarlo** a posteriori, **repararlo** cuando no funciona, y **deshacerlo** cuando ya no sirve y tiene cosas aprovechables.

Construir

Construir un aparato requiere seguir tres pasos básicos.

- Tener claro qué queremos construir y cómo.
- Conseguir los materiales y herramientas para hacerlo.
- Proceder al montaje, por partes si fuese preciso.

El primer paso es casi conceptual a efectos de juego. Si se posee la habilidad adecuada al mismo nivel (o superior) que la **dificultad** descrita más abajo, no hará falta tirada alguna, el personaje sabe cómo hacer lo que se plantea. De lo contrario, tendrá que tirar.

El segundo paso está más centrado en la interpretación: el personaje deberá negociar, establecer contactos, etc. para conseguir los materiales necesarios, si se da el caso. Al saber lo que se quiere construir y cómo se quiere hacer no hace falta tirar de nuevo aquí, excepto que se trate de un peritaje de los componentes para ver si son adecuados.

El tercer paso implica el montaje en sí mismo. Salvo que se trate de una máquina compleja, se recomienda que solo se tire por la habilidad central de la misma, (si por ejemplo es una televisión, tiramos por Elec-

trónica). En caso de que se trate de máquinas realmente complejas, en la que se necesitan una cantidad de Habilidades considerable, el montaje se aborda por partes, usando la habilidad adecuada para cada parte. Establecida la dificultad base (ver más abajo), la tirada se verá modificada en función de diversos factores, como la disponibilidad de herramientas o materiales, condiciones de trabajo, etc.

Modificar y Reparar

Aunque no son lo mismo, ambos casos están lo suficientemente unidos como para seguir los mismos procedimientos. Todo se reduce a cinco pasos.

- Comprender el funcionamiento de la máquina a reparar o modificar y localizar la avería en concreto.
- Conseguir las herramientas de diagnóstico que pudiesen hacer falta.
- Proceder a localizar la avería o la parte a modificar.
- Conseguir las herramientas y materiales para hacerlo.
- Proceder a reparar la avería o modificar el aparato.

El primer paso es **vital** y requerirá una tirada a menos que se dé el caso de que sea un aparato con el cual el personaje esté plenamente familiarizado. Nótese que esto no se refiere a un tipo de aparato, (dos televisiones son dos televisiones, pero pueden funcionar internamente de forma distinta), sino al modelo concreto. Si esta tirada se falla, no será posible hacer nada más... salvo que tentemos a la suerte. Además esa tirada sirve para localizar la avería o el componente a modificar. Obviamente la tirada debe ser de la Habilidad apropiada. Se establece una dificultad base de acuerdo a la **Tabla 3.1: Dificultad Base de las Tiradas técnicas**.

Es obvio que harán falta herramientas adecuadas para localizar la avería. Si no se tienen, la dificultad aumentará, o directamente podría resultar imposible.

Una vez localizada la avería o parte a modificar y se comprueba que se tienen herramientas y materiales para proceder a la reparación o alteración se establece una dificultad base, y a la tirada se aplican modificadores en función de las herramientas y materiales disponibles, etc.

Desmantelar

Esto es lo más fácil de todo. Lo único que debe tenerse claro es si se quiere desmantelar pieza a pieza, o a martillazos. El segundo caso no requiere de técnica alguna, excepto para no pillarse un dedo.

Cuando algo se desmantela pieza a pieza, deben tenerse unos conocimientos básicos sobre el funcionamiento y estructura del aparato. Se puede tratar igual que el primer paso de la tarea de Construir *pero con una dificultad un nivel inferior*.

Hecho esto, tenemos claro cómo está montado el aparato, y solo habría que hacer tiradas de *Ingeniería, Mecánica, Electrónica* o la Habilidad que proceda, para desmontar el aparato, todo de un golpe o de forma modular.

Estableciendo la dificultad de las tiradas

La dificultad de una tirada varía en función de muchas cosas. Pero en general, todo se puede reducir a cuatro cosas:

- Lo habitual que sea el aparato en el entorno del personaje, lo familiarizado que esté con la pieza de tecnología en cuestión. Si es algo fácilmente accesible para él, estará más habituado y por lo tanto le resultará más fácil. Si es algo que no ha visto en su vida, le costará mucho más.
- La complejidad del aparato. Si estamos ante un aparato extremadamente pequeño y con infinidad de componentes, será más difícil hacer cualquier cosa en él que si se trata de un aparato grande y con pocos componentes.
- La disponibilidad de herramientas y materiales. No es lo mismo desmontar una máquina con un set completo de herramientas, que con una navaja suiza, (salvo si eres Mc Giver). Tampoco es lo mismo soldar con estaño de plata y cobre, que con estaño de plomo.

TABLA 3.1: Dificultad Base de las Tiradas técnicas.

Complejidad	Familiaridad con la Tecnología						
	No lo ha visto nunca	No está familiarizado	Poco familiarizado	Conoce la tecnología	Muy Familiarizado	Altamente Familiarizado	Lo conoce de memoria
Sumamente simple	Pobre (-2)	Pobre (-2)	Terrible (-3)	Terrible (-3)	Abismal (-4)	Abismal (-4)	Abismal (-4)
Muy simple	Mediocre (-1)	Mediocre (-1)	Pobre (-2)	Pobre (-2)	Terrible (-3)	Terrible (-3)	Terrible (-3)
Simple	Normal (0)	Normal (0)	Mediocre (-1)	Mediocre (-1)	Pobre (-2)	Pobre (-2)	Pobre (-2)
Poco complejo	Buena (+1)	Normal (0)	Normal (0)	Normal (0)	Mediocre (-1)	Mediocre (-1)	Mediocre (-1)
Complejo	Grande (+2)	Grande (+2)	Buena (+1)	Normal (0)	Normal (0)	Normal (0)	Mediocre (-1)
Muy Complejo	Excelente (+3)	Excelente (+3)	Grande (+2)	Grande (+2)	Grande (+2)	Buena (+1)	Buena (+1)
Sumamente Complejo	Asombrosa (+4)	Asombrosa (+4)	Excelente (+3)	Excelente (+3)	Excelente (+3)	Grande (+2)	Grande (+2)

- Las condiciones de trabajo. Esto abarca tener factores que nos pueden distraer, la presión de tener que hacerlo en poco tiempo, hacerlo en un lugar hostil, al borde de un precipicio, etc.

El primer y segundo paso van ligados, y establecen la **dificultad base** de la tarea a realizar en unas condiciones óptimas. La dificultad base se determina mediante **Tabla 3.1: Dificultad Base de las Tiradas Técnicas**:

Ejemplos de Complejidades:

A continuación proporcionamos algunos ejemplos de complejidades de *Electrónica* y *Mecánica*. En los casos más complejos se podría utilizar también *Ingeniería*:

- **Electrónica**
 - ◇ Aparato sumamente simple: bombillas, lámpara.
 - ◇ Aparato simple: reproductor de música.
 - ◇ Aparato complejo: teléfono móvil, ordenador, cerraduras electrónicas.
 - ◇ Aparato muy complejo: nave espacial, avión, satélites.
 - ◇ Aparato sumamente complejo: sonda espacial alienígena.

- **Mecánica**

- ◇ Aparato sumamente simple: máquina sacapuntas.
- ◇ Aparato simple: bicicleta, cerraduras normales.
- ◇ Aparato complejo: puertas hidráulicas, coche, cerraduras de seguridad.
- ◇ Aparato muy complejo: robot de carga, tanque, caja fuerte.
- ◇ Aparato sumamente complejo: sonda espacial alienígena.

El tercer y cuarto paso también van unidos entre sí, y modifican la **dificultad base** para llegar a la dificultad final de la tarea, la que tendrá que superar el personaje con su tirada.

En condiciones óptimas, con herramienta apropiada y sin presiones externas, el modificador es siempre +0. Carencia de herramientas o situaciones extremas pueden suponer modificadores de hasta +3. Y en el caso contrario, disponer de herramientas de gran calidad o variedad, y estar en una situación de absoluta comodidad pueden suponer modificadores de hasta -3. Se recomienda de todas formas, no abusar de los extremos con estos modificadores, ya que cosas realmente difíciles podrían volverse



absurdamente fáciles solo por malinterpretar el significado de estos modificadores. Proporcionamos de todas formas ejemplos básicos de modificadores.

La **dificultad** base de una reparación se modifica según la disponibilidad de herramientas y recambios:

- Trabajando en una instalación normal de reparaciones (p.ej.: astillero, garaje) con herramientas apropiadas y muchos recambios: *La dificultad disminuye en 2 niveles.*
- Herramientas y recambios disponibles: *sin modificar.*
- Trabajar sin ayuda o sin recambios (p.ej.: en el espacio profundo) con pocas herramientas y bajo circunstancias difíciles (en medio de una tormenta con lluvia, en trajes de vacío porque hay un agujero en la nave, etc.): *La dificultad aumenta en 2 niveles.*

MANEJAR SOFTWARE Y NETRUNNING

Los ordenadores se han convertido en algo omnipresente en nuestra sociedad, y es de esperar que en el futuro sean mucho más importantes. Pero no son los ordenadores en sí mismos lo que hacen tan importantes esas tecnologías, sino que son los programas de ordenador, el Software, lo que convierte a los ordenadores en uno de los elementos más importantes de muchas historias de ciencia-ficción.

En esta sección veremos el uso del software, desde sus usos más comunes, como por ejemplo buscar información en una base de datos, a los usos mucho más complejos,

NOTA: Las reglas de esta sección serán muy útiles para quienes quieran dirigir partidas Cyberpunk, pero son excesivamente detalladas en el resto de casos. En esos casos recomendamos al DJ que se limite a imponer una dificultad al jugador dependiendo de lo que quiera conseguir y si la supera consigue hacer lo que quería, encontrar lo que busca...

como puede ser introducirse furtivamente en otro ordenador para robar información.

Las Habilidades que intervienen en el uso de ordenadores son dos. **Computadora** y **Ciencia (informática)**:

- **Computadora** cubre el manejo de ordenadores y de sistemas informáticos (como los de una nave). *No cubre la programación ni la reparación de ordenadores.* Implica el conocimiento de los procedimientos de seguridad de los computadores y cómo evadirlos. Si una tarea es complicada el DJ puede requerir que se tire también por *Ciencia (Informática)*.
- **Informática:** Trata tanto el conocimiento de la estructura interna de un ordenador, conocimientos de programación, tratamientos de información, estructura de redes, etc. Informática cubre la reparación de ordenadores, el conocimiento de lenguajes de programación (y su uso), el diseño de ordenadores y de redes, etc. El uso diario de equipos informáticos está cubierto por *Computadora*.

En CdB los programas tienen dos elementos que definen su uso: los **Procesos** que utilizan (la cantidad de Procesos que se consumen al utilizar ese programa concreto) y el **NT** del ordenador en que se utilizan (que marca ciertos límites a lo que ese programa puede hacer en ese ordenador).

Cada ordenador tiene una cantidad de Procesos concreta, y cada programa consume una cantidad de Procesos del ordenador. Además todo ordenador podrá ejecutar una cantidad de **Programas de 0 Procesos**, esto son principalmente programas básicos propios del uso del ordenador (interfaz y similares). La cantidad de Programas de 0 Procesos que un ordenador puede utilizar es igual a su *Nivel Tecnológico más (o menos) su Potencia más 2*. El funcionamiento de **Hardware** y **Software** y sus componentes (Potencia, Procesos, etc.) se explica con mayor profundidad en las correspondientes secciones del **Capítulo 5: Equipo**.

Cada programa tiene una **Función**. En unos casos será simplemente el programa que permite acceder a la información contenida en el ordenador, el llamado Sistema Operativo. Pero en otros casos la Función de un programa tendrá beneficios directos en términos de juego, como puede ser una bonificación a ciertas tiradas técnicas o de conocimientos (programas de consulta de base de datos), un programa que permita romper una contraseña o directamente un programa que ataque (o defienda) a otros programas. Consulta la sección de **Software** del **Capítulo 5: Equipo** para ver los programas disponibles y ver qué se puede hacer con ellos.

Todos los programas tienen también una **Resistencia**, que por lo general es igual al número de Procesos que se requieren para utilizarlo, y representa lo cerca que se está de bloquear, evitar o derrotar a un programa, sin que esto signifique necesariamente borrar el programa enemigo.

La mayoría de Software no requiere hacer tiradas de Computadora para ser utilizado, siempre que se disponga de tiempo se puede manejar el programa sin problema. Pero cuando el tiempo que se dispone para usar un programa, buscar una información, o asaltar una base de datos es limitado, o si esas acciones se realizan bajo presión (como en medio de un combate, estando herido, o simplemente porque el ordenador u otro programa está intentando impedirnos actuar) es necesario hacer una tirada de *Computadora* o *Ciencia (Informática)*. Cuando el DJ determine que la situación requiere una tirada para manejar el programa ésta se realizará conforme a la entrada de **Uso del Programa** en la descripción del mismo.



Netrunning

Aunque esta sección la llamemos Netrunning las reglas aquí contenidas sirven también para entrar a la fuerza y robar datos de ordenadores que no estén conectados a una red, aunque en ese caso se deberá tener alguna clase de acceso físico al ordenador para poder obtener los datos.

Los Netrunners serán aquellos personajes (sean Cazadores o no) que utilicen alguna clase de ordenador o red de ordenadores: Desde nuestra actual internet o una red privada hasta redes de realidad virtual, redes psiónicas establecidas por computadores Biotech o lo que el DJ haya diseñado como ordenadores (o equivalente) para su ambientación.

Los Netrunners utilizarán su Habilidad de *Computadora* (y a veces *Ciencia [Informática]*) principalmente en conjunción con tres tipos de Programas: *Defensa* (programas preparados para defender un ordenador, dirección en la red o lo que sea de un ataque, sea directo o indirecto; estos programas incluyen los temidos programas de Hielo Negro), *Intrusión* (programas destinados a atacar programas enemigos y romper todo tipo de medidas de seguridad) y *Sigilo* (programas que tienen el objetivo de ocultar al usuario y el rastro que éste deja). Existen otros tipos de programas que los Netrunners podrán usar, como el resto de usuarios de ordenadores, pero esos son los más comunes.

Acciones durante el Netrunning:

El Netrunning es similar al Combate en muchos aspectos. De hecho se podría decir de él que es un combate entre ordenadores y sus usuarios en el que los programas hacen las veces de armas y protecciones.

Cuando se dé una situación de Netrunning (a discreción del DJ) los personajes involucrados en esta utilizarán sus **Acciones de Combate** o el método alternativo que el DJ haya escogido para resolver la cantidad de acciones que una persona puede hacer por turno (ver **Capítulo 4: Acciones de Com-**

bate). A efectos prácticos usar un Programa cuenta como una Acción Mental de 3 AC, sea el programa que sea, o como una maniobra de ataque si se usan alguno de los otros sistemas presentados.

Iniciativa:

La Iniciativa se determina tirando 2dF (o sistema equivalente elegido para dados) y sumándole la Potencia del ordenador en que se actúa (en caso de ser un Cluster de ordenadores se suma la Potencia más elevada de los ordenadores del Cluster).

Los que saquen Legendario+1 o superior actúan primero, después los que saquen Legendario, luego los que hayan sacado Asombroso, etc. Cada valor se llama **Momento de Iniciativa**. Todos aquellos que hayan obtenido el mismo resultado (que actúen en el mismo momento) deciden el desempate comparando su DES. El que tenga mayor DES actúa primero. En caso de seguir habiendo empate se compara la PER de los personajes. Y el que tenga mayor PER actúa primero.

Para más información sobre la Iniciativa ver **Capítulo 4: Acciones de Combate**.

Movimiento:

El movimiento en la Red es (por lo general y a no ser que el DJ defina las Redes de su ambientación de otra forma) instantáneo. Moverse cuesta 2 AC o el equivalente a una maniobra de movimiento, dependiendo del sistema de acciones que el DJ haya escogido (ver **Capítulo 4: Acciones de Combate**).

Usando Programas:

La cantidad de programas que un ordenador puede utilizar viene marcada por sus Procesos. Es común utilizar dos programas similares a la vez, de tal forma que si uno falla el otro pueda seguir funcionando, sobre todo cuando se planean incursiones o similares. Por ejemplo, un Netrunner puede estar utilizando un programa de Disfraz debajo de uno de Ocultación, por lo que si

su ocultación falla aún tiene el disfraz para ocultar su identidad... Ejecutar un programa (o usar un programa que ya está ejecutado) requiere 3 AC (o maniobra equivalente a ataque, dependiendo del sistema de maniobras escogido), aunque aquellos que utilicen Interfaces Neuronales reducen el coste de las acciones que hagan en 1 AC (si se utilizan otros sistemas el DJ debe decidir cómo usar esto, pero por sistema nosotros recomendamos darle una acción equivalente a movimiento gratuita).

Cada programa indica cómo se utiliza, y la clase de tirada que hay que hacer para utilizarlo, si se hace alguna. Cuando un jugador declare en su turno que utiliza un programa se harán las tiradas necesarias para éste y se resolverá adecuadamente. De todas formas, los distintos tipos de programa tienen consideraciones que deberíamos hacer en común.

Algunos programas (a decisión del DJ) pueden automatizarse. Esto es dejarlos residentes y activos en el sistema sin que nadie los maneje y con un set de acciones y reacciones predefinidas. Esto suele ser muy habitual con los programas de Vigilancia. Los programas automatizados requieren el doble de los Procesos requeridos habitualmente para usar ese programa, y las respuestas automatizadas deben ser anunciadas de antemano (si el programa lo utiliza un Cazador, claro; el DJ no debe anunciárselas a los Cazadores).

Programas de Intrusión y Defensa:

Los programas de Intrusión realizan Acciones Opuestas contra los programas de Defensa del ordenador al que se ataca. Los empates se consideran siempre fallidos para el atacante (su acción no tiene efecto). Estos se tratan como Acciones Opuestas de *Computadora* o *Ciencia (Informática)* del atacante contra *Computadora* o *Ciencia (Informática)* del defensor. El resultado de esa acción se resuelve como si de un combate estándar de FUDGE se tratase, en los que el FO es igual a la Potencia del ordenador atacante *más el FO que le proporcione el*

programa que usa para atacar, y el FD es igual a la Potencia del ordenador defensor *más el FD que le proporcione el programa que usa para defenderse*. Los programas pueden aguantar un Daño igual a su Resistencia, pero salvo que el programa permita directamente dañar el sistema o programa enemigo el Daño representa más lo cerca que se está de bloquear, evitar o derrotar al programa oponente, sin que esto signifique necesariamente borrar el programa enemigo, sino una incapacitación temporal del mismo (salvo que la intrusión dure mucho tiempo el programa que se derrota queda efectivamente incapacitado durante el resto de la intrusión).

Programas de Sigilo y Vigilancia:

Los Netrunner pueden ver a cualquier otro Netrunner o programa siempre que este no esté siendo ocultado o disfrazado por un programa de Sigilo. Cada vez que el Netrunner sea detectado, o realice una acción que pudiese llamar la atención (como por ejemplo romper un Portal o entrar en una zona de acceso restringido) requiere una Acción Opuesta de *Computadora* más el bono de *Sigilo que proporcione el programa de Sigilo* que se está usando contra *Computadora* más el bono de *Atención que proporcione el programa de Vigilancia* que se está utilizando. Si alguno de estos programas es un sistema automatizado (como por ejemplo un programa *Olfateador* que está residente en el sistema y avisa a un operador humano o una I.A. si detecta algo) se utiliza la Potencia del sistema en lugar de la Habilidad de *Computadora* (lo que es especialmente útil en sistemas de alta Potencia).

Si una intrusión es detectada los sistemas intentarán destruir o rastrear al intruso (e incluso ambas cosas a la vez) activando para ello los programas de Defensa y de Vigilancia necesarios.

Desconectar:

Un programa Monitor puede configurarse para desconectar al usuario en caso de que suceda algo concreto definido de antemano,

pero en la mayoría de los casos la desconexión es algo que se hace de forma manual, costando 4 AC desconectar (o una maniobra equivalente a ataque, dependiendo del sistema de maniobras elegido). La desconexión es automática una vez el personaje ha completado la maniobra.

Muerte Cerebral:

Normalmente las conexiones a la red se realizarán por medio de Interfaces que no ponen en peligro al usuario, pero si se utilizan Interfaces Neuronales el Netrunner corre riesgo de ser “frito” por algún programa ofensivo con capacidades letales. Estos programas serán ilegales en la mayoría de lugares, lo que no quiere decir que no se utilicen. Si un programa de este tipo no puede atacar directamente a la persona ataca a la terminal, friéndola en el proceso.

Un programa capaz de causar Muerte Cerebral se maneja como un programa de Intrusión normal, pero el Daño en lugar de hacérselo al programa defensor pasa directamente al usuario (si éste está conectado con un Interfaz Neuronal) o al ordenador.

Inteligencias Artificiales y Netrunning:

Las Inteligencias Artificiales tienen Atributos y Habilidades como una persona normal, por lo que manejan los programas exactamente igual, solo que las I.A. reducen los costes en AC en Netrunning en 2 AC (como con un Interfaz Neuronal, pero mejor), aunque todo daño causado a la I.A. afecta directamente a su escala de Heridas normal (incluso si se la ataca con programas que no hacen daño letal). En lugar de heridas físicas el daño representa datos de su programación borrados, sectores perdidos, o efectos similares.

Las Inteligencias Artificiales consumen Procesos de un ordenador al estar ejecutados en él, pero ellas disponen de una serie de Procesos que les permiten ejecutar programas, tal como se explica en el **Capítulo 5: Equipo**.

PUNTOS FUDGE

Los Puntos Fudge son un mecanismo que puede utilizarse para “comprar suerte” permitiendo a los jugadores amañar (“to fudge” en inglés) un evento de la partida.

Cada jugador comienza en Cacería de Bichos con 5 Puntos Fudge. Los Puntos Fudge no utilizados se guardan hasta la siguiente sesión de juego. Cada jugador consigue un número adicional al finalizar cada sesión de juego.

Los Puntos Fudge pueden utilizarse de varios modos:

- Se puede gastar **1 Punto Fudge** para cambiar el resultado de su tirada (siempre que no sea un *Fallo Crítico*) por un resultado de *Bueno* (+1).
- Se pueden gastar **2 Puntos Fudge** para cambiar el resultado de su tirada (siempre que no sea un *Fallo Crítico*) por un resultado de *Asombroso* (+4).
- Se pueden gastar **2 Puntos Fudge** para cambiar un *Fallo Crítico* por un resultado de *Bueno* (+1).
- Se puede gastar **1 Punto Fudge** para reducir la intensidad de una **Herida en 1 nivel** (una *Herida Grave* se convierte en una *Herida*, un *Incapacitado* se convierte en una *Herida Grave*, un *Moribundo* en un *Incapacitado* y una *Herida* se transforma en un *Rasguño*).
- Se pueden gastar **2 Puntos Fudge** para reducir la intensidad de una **Herida en 2 niveles** (una *Herida Grave* se convierte en un *Rasguño*, un *Incapacitado* en una *Herida*, un *Moribundo* en *Herida Grave*).
- Se pueden gastar **2 Puntos Fudge** para asegurar una coincidencia favorable. (Esta opción es bastante enrevesada, y el DJ puede vetarla en determinados momentos).
- Se puede gastar **1 Punto Fudge** para obtener **1 Punto de Desarrollo** (ver **Capítulo 5: Experiencia**). *El DJ puede decidir que el coste de los Puntos de Desarrollo es de 2 Puntos*

Fudge en lugar de 1 (u otro valor), si le resulta apropiado para su campaña. Esta opción es apropiada para simular películas, en las que el aprendizaje de los protagonistas siempre es más lento que en un juego de rol, pero en tal caso el DJ puede decidir elevar el Nivel de Poder para reflejar el que los jugadores son héroes de película.

- Si se **Invoca una Limitación Clave de Forma Positiva** se debe gastar **1 Punto Fudge** para obtener *un +1 o un +2 a una tirada* o un efecto sobre la trama, *o para poder repetir una tirada*. El qué se puede hacer y cómo es negociado con el DJ, tal como se indica en el Capítulo 1: Creación de Personajes.

USANDO LAS LIMITACIONES CLAVE

Como ya se ha visto, una Limitación Clave puede ser usada para ganar Puntos Fudge a cambio de algún perjuicio para el personaje. Cuando esto sucede, se dice que **la Limitación Clave es Invocada**. Normalmente es el DJ quien fuerza las Limitaciones Clave, sin embargo los jugadores también pueden Invocar las Limitaciones Clave de cualquier otro personaje, sugiriendo ellos mismos el efecto dentro de lo razonable.

El personaje cuya Limitación Clave es Invocada tiene dos opciones: **Gastar un Punto Fudge** para ignorar la Limitación Clave, o aceptar las consecuencias y limitaciones a sus actos y **ganar un Punto Fudge**. Cuando el personaje acepta el Punto Fudge, la **Invocación** es oficial.

El perjuicio puede comprometer a un personaje de varias maneras. Puede *limitar* sus opciones para actuar. En una situación en la que un personaje podría actuar de diversas formas, ese perjuicio podría limitar sus opciones de acuerdo a su Clave. Ésta puede determinar el tipo de actuación, pero no la actuación en sí, la cual debe ser interpretada por el jugador.

Una Invocación también puede *complicar* una situación. Si las cosas se están desarrollando con normalidad y una Limitación Clave puede introducir una dificultad o un giro inesperado, está pidiendo que la invoquen. En algunos casos, un perjuicio de este tipo supone una orden para el personaje, **como fallar sin remedio una acción concreta**. Por ejemplo, un personaje puede evitar ser engañado gracias a una buena tirada, pero Invocar su Limitación Clave “Ingenuo” significará que falle la prueba de inmediato si lo acepta.

En ocasiones una Clave puede suponer un perjuicio “fuera de escena”; por ejemplo, el DJ puede decidir usar al Enemigo de un personaje como el villano en una aventura. En esos casos, el DJ debe entregarle al jugador un Punto Fudge. Esto es técnicamente Invocar una Limitación Clave, ya que complica la situación, pero también es una forma de agradecer a un jugador por darle una idea al DJ, y se hace sin ofrecer al jugador la oportunidad de rechazar la Invocación.

Negociar una Invocación:

Tanto jugadores como DJ pueden Invocar Limitaciones Clave. Cuando lo hace el DJ, el proceso es muy simple: el DJ determina que la Limitación Clave cuadra bien en esa situación y ofrece un perjuicio a un personaje, quien puede aceptarlo a cambio de un Punto Fudge o evitarlo gastando uno propio.

En un mundo perfecto, el DJ lleva la cuenta de todas las Limitaciones Clave y de los momentos en los que es más apropiado usarlas. En la práctica, el DJ tiene en la cabeza un montón de cosas y puede no darse cuenta de si un personaje tiene una Limitación Clave útil en una determinada situación. Cuando esto ocurre, el jugador es libre de llamar la atención del DJ sobre dicha Limitación Clave, dando a entender su intención de Invocarla.

El DJ puede entonces hacer una de dos cosas.

- Puede tomar un Punto Fudge y ofrecerlo como si estuviera forzando la Limitación Clave.
- Puede pasar, ofreciendo una breve explicación. Puede pasar por cualquier razón, pero hacerlo frecuentemente es razón suficiente para bañar al DJ en plumas de gallina.

Cuando un jugador llama la atención sobre una de sus Limitaciones Clave, puede ser tan formal como decir, “Creo que mi Limitación Clave de Avaricioso puede Invocarse ahora” o puede ser más coloquial, “Vaya, esto es difícil, dado que soy tan Avaricioso...” No hay una única forma de hacerlo, y tu grupo debe buscar la forma con la que esté más a gusto.

Invocaciones accidentales:

En ocasiones un jugador interpreta sus Limitaciones Clave de forma que les suponen algún tipo de compromiso, aun sin la intención de Invocarlos. En estas ocasiones el DJ debería tomar nota y recompensarles con 1 Punto Fudge por su actuación.

Es importante que el DJ sepa qué tipo de cosas constituyen una Invocación. Invocar una Limitación Clave se hace para que las cosas se pongan más desafiantes o dramáticas. Ciertamente, meterse en el personaje e interpretar sus Limitaciones Clave debe ser reconocido, pero sólo debe ser recompensado cuando el jugador use activamente una Invocación para aumentar la dificultad de sus acciones.

Subir la Invocación:

En ocasiones, el DJ puede subir el coste en Puntos Fudge de una Invocación. En ese caso, aceptarlo otorgará 2 (o más) Puntos Fudge, pero evitarlo costará otros tantos. Esto ha de hacerse uno a uno, y solo cuando el jugador haya aceptado el primero de los puntos. En cierta forma, es como si se *subieran* las apuestas, y puede ir acompañado de un empeoramiento de la situación inicial establecida en la Invocación.

Invocar una Clave de Forma Positiva:

En algunos casos se podrá utilizar una Clave de manera positiva, por ejemplo, ser *Racista* puede facilitar el acceso a ciertos lugares o ambientes, o tener *Exceso de Confianza* puede ser lo que haga que un personaje intente algo, y acabe consiguiéndolo (aunque esto será más cuestión de suerte). Estos usos son puramente narrativos y pueden (e incluso deben) ser sugeridos por los jugadores. Si el DJ piensa que no se trata de un efecto demasiado poderoso o que no desestabilice la partida puede permitir que suceda de manera automática. De hecho estos usos pueden ser muy útiles para hacer avanzar la trama (por ejemplo, por ser *Generoso Compulsivo* puede hacer que conozcas a gente en grupos de ayuda social, y ellos quizás sepan algo sobre los pobres que han estado desapareciendo).

Pero hay otros usos de las limitaciones clave. Aquellos que tienen efectos narrativos muy poderosos o efectos directos en el juego.

Si algún jugador quiere utilizar una Clave para conseguir un efecto muy poderoso (como utilizar su *Olor Ofensivo* para aturdir a un enemigo o ser *Juerguista Compulsivo* para obtener un bono al relacionarse con un grupo de borrachos) el DJ puede pedir que el jugador gaste Puntos Fudge para obtener ese beneficio.

- Cada Punto Fudge gastado de esta forma da un +1 o un +2 a una tirada o un efecto sobre la trama.
- Cada Punto Fudge gastado de esta forma permite repetir una tirada, con el permiso del DJ.

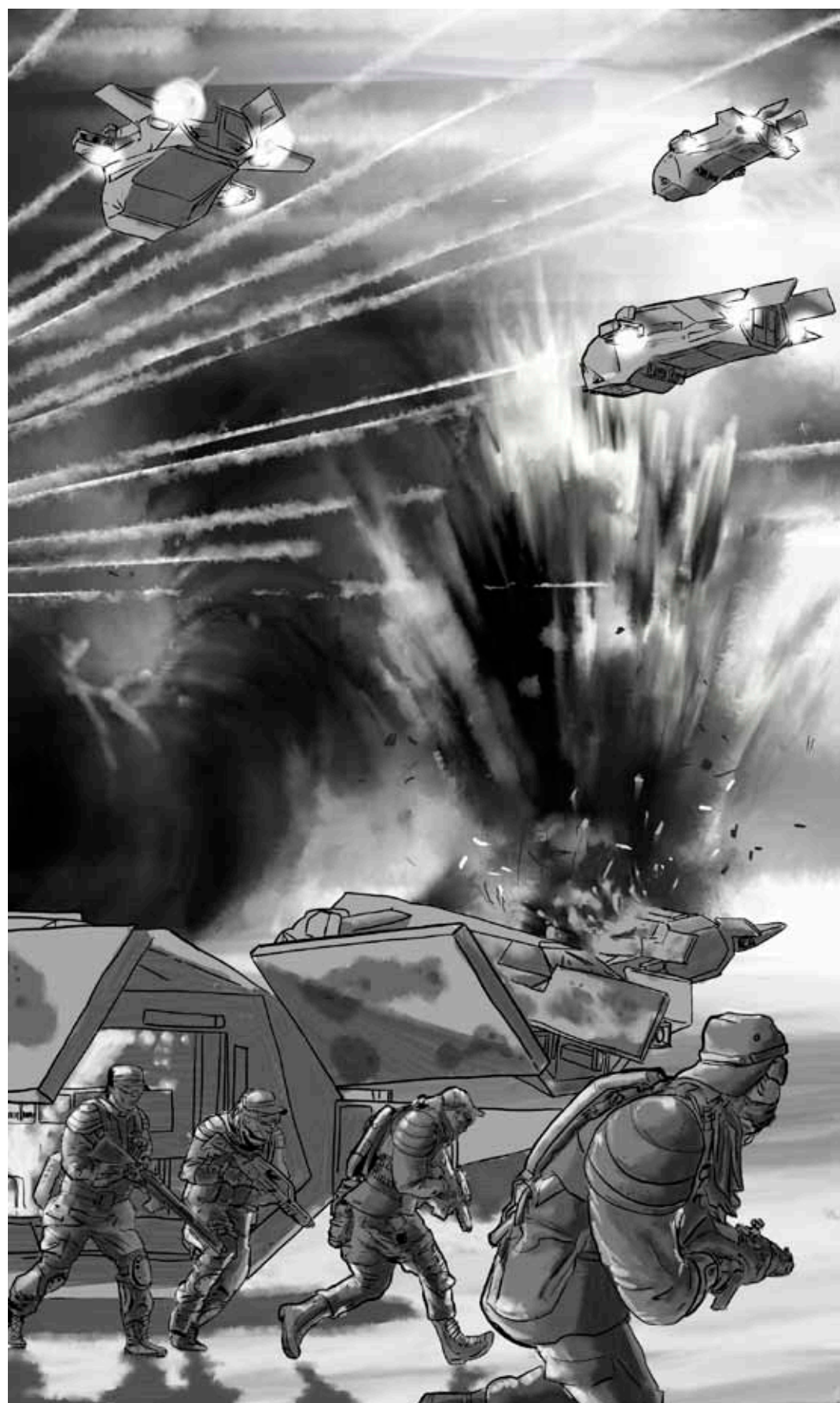
Es el DJ quien decide si da un +1 o un +2, reservándose el último solo para aquellas ocasiones en las que es efecto sea plenamente justificable y plantee una situación realmente divertida (y esto no quiere decir que sea graciosa, sino que haga que todos lo pasen bien), o que haga avanzar la trama de forma interesante u original.

Es posible utilizar más de una Clave en una tirada, pero no puede utilizar la misma Clave más de una vez en la misma acción.

El DJ es quien decide si *Invocar una Clave de Forma Positiva* es o no apropiado. Si el jugador quiere *Invocar una Clave de Forma Positiva* de una forma inapropiada se le debe dar la oportunidad para explicar cómo cree que se aplica a la situación. La prioridad del DJ no debe ser delimitar el uso, sino conseguir que se utilicen de forma apropiada.

De todas formas el DJ debe ser cuidadoso con estos usos, asegurándose que tienen un coste equivalente en Puntos Fudge a lo que se desea hacer u obtener.





CAPÍTULO 4: Combate, Heridas y Curación

“Si sangra podemos matarlo.”

Mayor Alan “Dutch” Schaefer, “Depredador” de John McTiernan

El combate es uno de los componentes principales de las Cacerías de Bichos. El combate en CdB es rápido, feroz, y considerablemente mortal. En muchos juegos el sistema de combate está diseñado para que los personajes de los jugadores sobrevivan a la mayoría de los combates. En CdB no tiene por qué ser necesariamente así. Si se está jugando una partida suelta es muy probable que la mayoría de los personajes jugadores perezcan a lo largo de la misma. La mortandad en una campaña será menor, pero esto es fácilmente regulable, sin necesidad de hacer grandes cambios a los enemigos de los Cazadores, como se verá más adelante.

TÉRMINOS DE COMBATE

Combate Cuerpo a Cuerpo

Cualquier combate en el que se ataca al Oponente con un puñetazo, o con un arma empuñada. Un ataque desde más lejos se considera un ataque a distancia.

Combate a Distancia

Cualquier combate en el que se ataca con un arma de proyectiles (arrojadizas, armas de fuego) o de energía (Blaster, láser, etc.).

Acciones de Combate (AC)

El tiempo requerido para hacer algo, como abrir una puerta, cargar un arma, o entrar en una habitación se mide en Acciones de Combate (AC). Cada AC no es una cantidad de tiempo precisa, sino una representación abstracta del tiempo que se tarda en realizar esa maniobra. Para calcular la cantidad de AC que tiene tu personaje cruza la DES de tu personaje con su PER en la **Tabla 2.2: Acciones de Combate**.

Turno de Combate

Un espacio de tiempo indeterminado establecido por el DJ. En Cacería de Bichos un Turno dura 5 segundos. Generalmente, cuando todos los personajes involucrados realizan una acción, el turno finaliza.

Factores Ofensivos (FO)

Son aquellos que contribuyen a dañar a un oponente: FUE (si se hace un ataque Cuerpo a Cuerpo), Escala, y lo devastadora que sea un arma.

Factores Defensivos (FD)

Son aquellos que contribuyen a reducir el daño recibido: Escala, Resistencia al Daño y armadura.

Factor de Daño

Es la resta del Factor Ofensivo del atacante menos el Factor Defensivo del defensor.

SECUENCIA DE COMBATE

El combate se divide en Turnos (de 5 segundos). Pero dentro de cada turno los jugadores, sus aliados y sus enemigos llevan a cabo acciones. La secuencia de combate es el orden en que se resuelven esas acciones.

- Iniciativa
- *Declaración de Intenciones de todos los personajes por orden inverso de iniciativa (opcional).*
- Resolución de las acciones del primer personaje en actuar.
- Resolución de las acciones del segundo personaje en actuar. Etc.

Cuando han actuado todos los personajes se vuelve a declarar Intenciones y empieza otro turno.

INICIATIVA

Al iniciar un combate lo primero es tirar **Iniciativa**, para ver el orden de actuación. Cada jugador hace una tirada. El DJ tira por los PNJs de la manera que estime oportuna.

La tirada de Iniciativa se realiza tirando 2dF y sumándole a eso el valor de INI de cada personaje. En caso de usar dados de 6 caras en lugar de tirar dos dados de cada color tira solo un dado de cada color y resta el negativo del positivo.

Los que saquen Legendario+1 o superior actúan primero, después los que saquen Legendario, luego los que hayan sacado Asombroso, etc. Cada valor se llama **Momento de Iniciativa**. Todos aquellos que hayan obtenido el mismo resultado (que ac-

túen en el mismo momento) deciden el desempate comparando su DES. El que tenga mayor DES actúa primero. En caso de seguir habiendo empate se compara la PER de los personajes. Y el que tenga mayor PER actúa primero.

Una vez han actuado todos los personajes por orden de Iniciativa finaliza ese turno y comienza el siguiente.

La declaración de intenciones se hace en orden inverso de INI. Esto es, los que hayan sacado la Iniciativa más baja declaran primero sus intenciones, seguidos de los que tengan la segunda INI más baja, y así sucesivamente hasta que declare el que ha sacado la INI más alta.

TABLA 4.1: Coste en AC

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC
Abrir una puerta	2	Agarrón # @	4	Apuntar (+1 nivel al ataque)	2
Atravesar una ventana	5	Asfixiar # @	4	Disparar Arcos #	3
Cambiar 1 encaramiento	0	Bloqueo # &	3	Lanzar #	2
Desplazarse 1/3 del MOV	1	Desarmar # @	3	Observador	4
Desplazarse ½ del MOV	2	Escapar # @	4	Usar Pistola / Usar Rifle #	3
Desplazarse todo el MOV	3	Esquivar	1	Usar Armas Pesadas #	4
Escalar a ½ del MOV	3	Fintar #	1	Maniobras Varias	AC
Girarse	1	Golpe en el Aire # &	3	Acción Mental	3
Ponerse a Cubierto	1	Parada con Armas #	2	Coger un objeto del suelo	3
Reconocimiento del terreno	1	Patada #	3	Desenfundar un arma	2
Retroceder ½ MOV	3	Presa # @	4	Guardar un objeto	3
Retroceder todo el MOV	4	Puñetazo #	2	Recargar un arma de fuego #	5
Salir/ocultarse de cobertura	1	Proyectar # &	4	Sacar objeto a mano	2
Saltar / Levantarse	2	Usar arma Cuerpo a Cuerpo #	3	Sacar objeto guardado #	3
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Usar la Fuerza de Otro # &	5	Uso de Poderes Psiónicos	3

Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

@ Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Don Artista Marcial.

Estas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psiónico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.

& Estas maniobras solo se pueden hacer si se tiene el Don Artista Marcial.

Es perfectamente posible que un DJ decida no hacer declaración de intenciones, sobre todo si se utilizan las Acciones de Combate. El objetivo de esto es no solo acelerar el combate, sino también dar más agilidad al mismo al no haber indicado de antemano lo que hace cada personaje, permitiendo así reaccionar mejor a las acciones del resto de personajes. *Asimismo si se utilizan las Acciones de Combate es posible combinar AC e Iniciativa en un sistema que gustará a los amantes del juego táctico y a aquellos que prefieren usar figuritas.*

ACCIONES DE COMBATE (AC)

El tiempo requerido para hacer algo, como abrir una puerta, cargar un arma o entrar en una habitación se mide en Acciones de Combate (AC). Cada AC no es una cantidad de tiempo precisa, sino una representación abstracta del tiempo que se tarda en realizar esa maniobra.

Llamamos *acción* a todo lo que hace un personaje en su turno y *maniobra* a las distintas actividades que hace dentro de un turno. Esto tiene una excepción. Cuando decimos que un personaje sufre un modificador (positivo o negativo) a todas las acciones que realice en uno o varios turnos nos referimos tanto a acciones como a maniobras; en definitiva se aplica el modificador a todo lo que realice que requiera tiradas.

Para calcular la cantidad de AC que tiene tu personaje cruza la Destreza de tu personaje con su Percepción en la **Tabla 1.1: Acciones de Combate**.

El coste de las diferentes maniobras que puede realizar un personaje en un combate viene indicado en la **Tabla 4.1: Coste en AC**.

No se está obligado a gastar todas las AC por turno, pero si no se gastan se pierden la siguiente vez que le toque a ese jugador. O sea, **las AC se renuevan turno tras turno**. De todas formas es práctico

dejarse algún AC sin utilizar para poder Esquivar ataques que te hagan fuera de tu turno, pues si no tienes AC disponibles no puedes esquivar ningún ataque.

Aquellas maniobras que no se han podido acabar en un turno (porque no se tienen suficientes AC) se continúan el siguiente turno, descontando las AC que el personaje ya ha invertido.

Ejemplo: Hudson (Rifle Excelente, AC 6) se encuentra en mitad de un combate, pero por suerte para él ha ganado la iniciativa, por lo que actúa el primero. Decide mover la mitad de su movimiento hasta una roca que tiene a un lado (2 AC), arrodillarse tras la roca (1 AC) y atacar con su Rifle de asalto (3 AC). Cuando acabe el combate estará fuera de cobertura lo necesario para disparar, ya que no le han quedado puntos para ocultarse. El siguiente turno Apuntará (+1 nivel ataque, por lo que pasa a disparar con Rifle Asombroso, 2 AC), Atacará con su Rifle (3 AC) y se ocultará tras la cobertura (1 AC).

Cada maniobra de ataque por encima de la primera que se haga por turno se obtiene un -1 acumulativo (o sea, la primera maniobra de ataque que se realice no tiene negativos, la segunda maniobra tiene un -1, la tercera un -2, etc.). A estos efectos se consideran de ataque las siguientes **Maniobras Cuerpo a Cuerpo** (Agarrón, Asfixiar, Bloqueo, Desarmar, Escapar, Fintar, Golpe en el Aire, Patada, Presa, Puñetazo, Proyectar, Usar arma Cuerpo a Cuerpo y Usar la Fuerza de Otro) y las siguientes **Maniobras a Distancia** (Lanzar, Usar Pistola, Usar Rifle, Usar Armas Pesadas).

Acciones De Combate e Iniciativa:

Una opción es utilizar combinadas las Acciones de Combate junto con la Iniciativa, y más en concreto unificar las AC y los Momentos de Iniciativa de tal forma que cada gasto de 1 AC suponga un descenso (temporal durante ese turno) de 1 en el Momento de Iniciativa.

Plantilla de Momentos de Iniciativa

Momentos de Iniciativa

Lista de Personajes en el Combate

Legendario 5

Asombroso 4

Excelente 3

Grande 2

Bueno 1

Normal 0

Mediocre -1

Pobre -2

Terrible -3

Abismal -4

Abismal -1 -5

Abismal -2 -6

Abismal -3 -7

Abismal -4 -8

Abismal -5 -9

Abismal -6 -10

Abismal -7 -11

Abismal -8 -12

Abismal -9 -13

Todos tiran Iniciativa (2dF+INI), lo que determina en qué momento empieza a gastar AC cada turno ese personaje. Esto debería apuntarse en la **Plantilla de Momentos de Iniciativa**.

Cada vez que se gasten AC en una acción o reacción el momento de INI (el número que tiene en la escala de Iniciativa) de ese turno **se reduce en la cantidad de AC gastadas**.

Ejemplo: si Mike (que tiene 7 AC) actúa en el +3 y dispara con su Rifle (3 AC) podrá volver a actuar, (esto es, a gastar AC para realizar acciones) en el momento de iniciativa +0 (por que le quedan AC, claro).

Una vez todos los que actúen en el +3 lo hayan hecho (y hayan reducido su INI temporalmente en la cantidad de AC que hayan gastado en esa acción) pasamos al +2 y actúan todos los de ese momento de iniciativa, y así sucesivamente.

Quando se llegue al momento +0 Mike podrá volver a actuar (si no ha gastado sus AC esquivando ataques de sus enemigos, pues esto habría disminuido su Momento de Iniciativa), si vuelve a disparar con su Rifle (recibiendo un -1 a ese disparo por ser la segunda maniobra de combate que hace en un turno) se quedará con 1 AC y su momento de iniciativa se reducirá a -3 (aunque no pueda hacer casi nada cuando llegue ese momento por tener solo 1 AC).

Para poder utilizar este sistema recomendamos plastificar la **Plantilla de Momentos de Iniciativa** y usar rotuladores que se borren con agua.

Cuando empiece un combate se debe escribir (con un rotulador al agua o con algo que se puede borrar con facilidad) el nombre de cada personaje en el Momento en el que va a empezar a actuar cada turno; o sea, en el Momento correspondiente a su resultado en la prueba de INI.

Tras esto es conveniente utilizar contadores o algún tipo de marcador (como figuritas) para marcar el Momento de Iniciativa concreto en que se encuentra un personaje

al ir gastando AC en un turno. Otra opción es usar los mismos rotuladores al agua para ir señalando (con una línea que salga del nombre de cada personaje) los Momentos de Iniciativa en los que se encuentra cada personaje a medida que éstos van actuando.

Cuando un personaje actúe se baja el contador correspondiente a ese personaje una cantidad de Momentos igual a las AC que ha gastado en su última acción. Si todos los que se encuentran en ese Momento han actuado procederán a actuar los que se encuentran en el Momento siguiente.

Cuando se llegue a un Momento en el que haya un contador de un personaje que ya ha actuado procederán a actuar primero aquellos no hayan actuado aún y luego los que se encuentren en ese momento por haber actuado ya, si les quedan AC.

REGLA OPCIONAL:

Sin Iniciativa, Solo Acciones De Combate:

Otra opción que se plantea para el combate es no utilizar la Iniciativa y usar solo las Acciones de Combate, fusionándolas con los Momentos de Iniciativa en los **Momentos de AC**. Con este sistema opcional no se utiliza el Atributo Secundario Iniciativa, y en su lugar son las Acciones de Combate las que marcan no solo lo que puede hacer un personaje en un turno, sino cuándo lo hace. Los Momentos de AC son iguales a los valores de AC, cuando empieza un combate los primeros en actuar son los que tengan más AC, que, por medio de la **Plantilla de Momentos de AC**, apuntan cada gasto de AC provocado por cada maniobra y el Momento de AC en el que le deja ese gasto.

Ejemplo: si Mike (que tiene 7 AC) actúa en el 7 y dispara con su Rifle (3 AC) podrá volver a actuar, en el Momento de AC 4 (que es la cantidad exacta de AC que le queda).

Plantilla de Momentos de AC

Momentos de AC	Lista de Personajes en el Combate
18	
17	
16	
15	
14	
13	
12	
11	
10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	

ALTERNATIVAS A LAS ACCIONES DE COMBATE

Las Acciones de Combate tienen un alto componente táctico (o de meta-juego), que pese a ser especialmente adecuadas para el uso de cuadrículas y figuritas a muchos jugadores no les tiene por qué gustar. Además, es posible que haya grupos de jugadores que sientan que ralentizan el combate (aunque otros más acostumbrados o a gusto con ese tipo de mecanismos puedan sentir que lo aceleran).

Por esto vamos a describir métodos alternativos para administrar la cantidad de acciones que una persona puede hacer por turno. Estos sistemas son opcionales, y a lo largo del juego asumiremos que el sistema utilizado es el de Acciones de Combate, pero se pueden intercambiar con facilidad.

La regla que indica que por cada maniobra de ataque por encima de la primera que se haga en un turno se obtiene un -1 acumulativo se mantiene si se utilizan cualquiera de estas opciones.

Acciones De Combate Orientativas

Una opción es utilizar Acciones de Combate, pero no de una manera estricta, sino simplemente para hacerse la idea de la cantidad de maniobras que un personaje puede hacer en un turno. Esto es útil para aquellos Directores de Juego que no quieren utilizar miniaturas pero que sí quieren mantener las

Acciones de Combate (aunque minimizando un poco su impacto en el juego).

Con esta opción las Acciones de Combate se utilizarán poco. Por ejemplo, como la mayoría de personajes tendrán entre 5 y 6 AC, en principio todos podrán realizar 2 maniobras por turno (mover 2 veces, mover y atacar, atacar y esquivar un par de ataques, pegar un par de puñetazos, disparar dos veces por turno, etc.). Las AC solo se utilizarán cuando se quieran hacer muchas pequeñas maniobras, o una que ocupe varios turnos y otra maniobra inmediatamente al final, u otras situaciones igualmente complejas. En ese momento el DJ le preguntará al Cazador su cantidad de AC, y valorará lo que puede hacer utilizando la **TABLA 4.1: Coste en AC** como guía, no como algo estricto en piedra. Si el DJ quiere promover el juego heroico puede hacer que cuanto más heroica sea la acción que quiere realizar el personaje más maniobras le permita hacer.

Cantidad de maniobras por turno determinada por los Atributos

Otra opción es ignorar completamente las Acciones de Combate y utilizar este sistema, que proporciona una cantidad de maniobras por turno dependiendo de los niveles que se tengan en los Atributos de Destreza (representando lo rápido que es el personaje) y de Percepción (representando si percibe todo lo que sucede en el “campo de batalla” de un combate concreto, y por lo tanto cómo afecta su percepción a su reacción).

TABLA 4.2: Maniobras por turno según Atributos

DES	PER					
	Pobre	Mediocre	Normal	Bueno	Grande	Excelente
Pobre	1	1	1	1	2	2
Mediocre	1	1	2	2	2	2
Normal	1	2	2	2	2	3
Bueno	1	2	2	2	3	3
Grande	2	2	2	3	3	3
Excelente	2	2	3	3	3	4

La cantidad de maniobras concreta que se puede hacer por turno se indica en la **TABLA 4.2: Maniobras por turno según Atributos** y se obtiene cruzando los valores de DES y PER.

Nótese que utilizamos el término maniobra en lugar de acción por dos motivos. Uno para no confundir con las AC, pero también porque se tratan de distintas actividades en un mismo turno, definido más arriba como maniobras.

Si se utiliza esta opción el Don Rapidez cambiaría de la siguiente manera:

Rapidez ♦:

Eres mucho más rápido en situaciones de estrés de lo que tu Destreza refleja, sea por entrenamiento o de manera natural. Recibes una maniobra adicional cada turno por nivel, si se tienen más de 2 niveles se considera un Don Especial, y debe ser aprobado por el DJ.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo por cada nivel. Si se tiene más de 2 niveles se trata cómo Don Especial.

Maniobras por turno “libres”

La tercera opción, y sin duda la más sencilla es la siguiente: No se utilizan acciones de combate. Puedes hacer tantas maniobras adicionales como desees. Cuando llega tu Momento de INI puedes realizar una maniobra. Cuando todos hayan actuado puedes realizar otra maniobra **con un -1 más un -1 adicional por cada esquivia (u otra maniobra) que te hayas visto obligado a realizar durante el periodo intermedio.** Si quisieras volver a actuar lo harías con un -1 adicional (para un total mínimo de -2). La mayoría de las armas de fuego no podrán disparar más de 3-5 veces por turno. Y el DJ puede decidir restringir el número de “Fases de maniobra”, a un número razonable (en general 3 o menos). Esta opción enfatiza el entrenamiento de los Cazadores, y proporciona una acción frenética muy cercana a un tiroteo real. Pero puede resultar frustrante

debido a la cantidad de tiempo real necesario para representar “solo” cinco segundos de tiempo en la historia.

Ejemplo: Hudson (pistola Buena) dispara con su pistola contra un adversario. Cuando todos los demás hayan actuado podrá volver a disparar con un -1 (y disparará con Pistola Normal). Pero si se ha movido, ha tenido que esquivar un ataque o ha tenido que actuar de alguna otra forma relevante puede que sufra un -1 (o más) adicional, con lo que actuará con -2 (Pistola Mediocre). Como la CdF de su arma es 4 no podrá disparar más que 4 veces.

Si se utiliza esta opción el Don Rapidez cambiaría de la siguiente manera:

Rapidez ♦:

Eres mucho más rápido en situaciones de estrés de lo que tu Destreza refleja, sea por entrenamiento o de manera natural. Ignoras un penalizador por maniobra adicional cada turno por nivel (o sea, con un nivel ignoras el primer -1 que se recibe por hacer la segunda maniobra). Si se tienen más de 2 niveles se considera un Don Especial, y debe ser aprobado por el DJ.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo por cada nivel. Si se tiene más de 2 niveles se trata cómo Don Especial.

MOVIMIENTO

Hay dos maneras de manejar el movimiento en Cacería de Bichos: el movimiento con mapa y miniaturas, y el movimiento abstracto. Si se utilizan las Acciones de Combate las reglas favorecen un juego táctico: que utilice un mapa a escala, miniaturas, o elementos similares para representar el movimiento. Por el contrario, si se decide no utilizar el sistema de AC (y usar alguno de los sistemas opcionales presentados más arriba) el juego funciona mejor utilizando reglas de movimiento abstractas. Esto no quiere decir que no se puedan mezclar, se

pueden usar por ejemplo las reglas de **Acciones por turno “libres”** junto con un mapa cuadriculado (o hexagonal) para representar el movimiento con fidelidad.

Movimiento con mapa

Este sistema implica que se utiliza un mapa detallado a escala, que representa fidedignamente el lugar en el que se va a realizar el combate. Preferiblemente el mapa debería tener una cuadrícula o una red de hexágonos impresa en él. Existen varias marcas que fabrican tapetes de vinilo (u otros materiales) con cuadrícula (o hexágonos) impresos en ellos y en los que se puede escribir con rotuladores de borrado fácil. Para nosotros un tapete de ese estilo (llamados Battlemat) es ideal para este sistema.

El Atributo Secundario MOV proporciona lo que una persona puede mover con una maniobra de movimiento en metros, por lo que lo más útil en este caso es que cada cuadrado (o hexágono) represente 1 metro. De esta manera representar los movimientos es muy sencillo, y si se utilizan AC llevar el control de lo que mueve un personaje es completamente visual, con lo que es fácil hacerse una idea rápida de dónde está un personaje y de qué maniobras puede realizar.

En este sistema se dice que los movimientos “cuestan” puntos de MOV, esto es, si una persona tiene MOV 6 dispone de 6 “puntos de MOV para gastar”. Con cada metro que avance se considerará que ha gastado un punto de MOV, reduciéndolo del total que puede mover en ese turno. Si se hacen varias maniobras de movimiento se puede gastar más de una vez “los puntos de MOV” que se tienen, dependiendo de la clase de maniobra de movimiento que se haga.

El movimiento tiene algunas “reglas especiales” que dependen del mapa que se utilice:

- Si se utiliza un mapa cuadriculado los movimientos en diagonal cuestan 1 punto de MOV por cada cuadrado impar que se avance en diagonal, y 2 puntos

de MOV por cada cuadrado par que se avance. *Por ejemplo: si Hudson mueve 3 cuadrados en diagonal como parte de su movimiento, el primer y tercer cuadrado en diagonal equivaldrán a haber movido 1 metro y “costarán” 1 punto de MOV, pero el segundo contará como que se ha movido 2 metros y costará 2 puntos de MOV.* En realidad cada cuadrado en diagonal representa 1,5 metros, pero en lugar de pagar 1,5 puntos de MOV se pagan 3 puntos por cada 2 cuadrados en diagonal.

- Si se utiliza un mapa hexagonal el primer cambio de encaramiento que se haga por turno no cuenta como maniobra de movimiento, pero los demás sí, y cuestan 1 AC o maniobras (dependiendo del sistema alternativo elegido, pero recomendamos 1 maniobra por cada 2 cambios de encaramiento si no se utilizan AC).

Este método hace que los combates sean mucho más tácticos, pero si los jugadores y el DJ no están acostumbrados al uso de miniaturas puede ralentizarlo bastante.

Movimiento Abstracto

La otra opción disponible es el movimiento abstracto, que básicamente se trata de hacer un esfuerzo colectivo para imaginar dónde se encuentra cada personaje en cada momento. Para este sistema muchos Directores de Juego encuentran útil dibujar un sencillo esbozo de la situación en una hoja de papel para indicar a los Cazadores dónde están y qué ven, pero otros simplemente confían en su capacidad descriptiva. Ambas posibilidades caben dentro de este sistema.

Si se utiliza el movimiento abstracto el DJ indica la distancia a la que se encuentra del lugar en el que quiere estar, de la persona a la que quiere disparar, etc., y el Cazador le indica cuantos metros mueve. Todo (salvo que se utilice un papel con un sucinto esquema de la localización en la que se desarrolla el combate) sucede en la imaginación de los jugadores.

Como muy a menudo la imaginación de los jugadores le dará a cada uno ideas distintas de lo que sucede, la palabra del DJ es ley en este caso. Pero por ese mismo motivo éste debe esforzarse en describir la situación lo mejor posible, así los Cazadores se harán una idea más aproximada de dónde se encuentran y de las opciones que tienen.

Cuando se utiliza este movimiento el objetivo debe ser conseguir una rápida narración del combate, así que si el DJ ve que el juego se ralentiza por discutir dónde se encuentra cada personaje quizás debería plantearse utilizar métodos más visuales; no necesariamente miniaturas, pero quizás algún mapa en papel del lugar en el que combate, señalando con lápiz dónde se encuentra cada personaje.



COMBATE CUERPO A CUERPO

Por combate cuerpo a cuerpo, se entiende aquel en que los contendientes están trabados en cortas distancias. En estos combates, los contendientes forcejean e intentan impactar a su oponente. Pero los combates no tienen por qué ser solo cuerpo a cuerpo, sino que en un mismo turno un personaje puede pegar un puñetazo y realizar un disparo. El combate cuerpo a cuerpo y el combate a distancia están separados por claridad en la exposición de las reglas, pero en la práctica se mezclan continuamente.

Habilidades más usadas en el Combate Cuerpo a Cuerpo

Existen tres habilidades que son las que más utilizan en el combate cuerpo a cuerpo: *Armas Cuerpo a Cuerpo*, *Pelea* y *Esquivar*.

Las dos primeras se utilizan para atacar y para parar ataques. Dependiendo si se ataca o armas o si se ataca con un puñetazo (o se pega una patada, o se agarra...) se utiliza una habilidad u otra.

Esquivar sirve para lo que su nombre indica. Las esquivas cuestan 1 AC, pero si no se utilizan las *Acciones de Combate* todas las esquivas que se hacen en un turno cuentan como una sola maniobra de esquivar (esto es, todas las esquivas cuentan como que se toma una maniobra de esquivar para todas, no una maniobra cada vez que se esquivar).

Esto no quiere decir que otras habilidades como *Atención (Reconocimiento)*, *Agilidad* o *Vigor* no se utilicen también. Asimismo muchos poderes psiónicos pueden utilizarse en combate (los que requieren poco tiempo o no requieren tranquilidad, básicamente).

Atacando Cuerpo a Cuerpo

Las maniobras de combate cuerpo a cuerpo por lo general (si el otro es consciente del ataque) son Acciones Opuestas de:

- *Armas Cuerpo a Cuerpo* (si se ataca con un arma cuerpo a cuerpo) / *Pelea* (si se ataca con puños, patadas, garras, o algún arma natural) del atacante **contra**
- *Armas Cuerpo a Cuerpo* (si el defensor para con un arma) / *Pelea* (si para con las manos) / *Esquiva* (si intenta esquivar el ataque) del defensor.

Las distintas maniobras (ver más abajo) o diversas situaciones (ver también más abajo) pueden proporcionar modificadores a ambas tiradas.

Un resultado mínimo de Normal es necesario para impactar a un oponente del mismo tamaño.

Es decir, un humano necesita un resultado *Normal* (y ganar la Acción Opuesta) para impactar a otro humano. Si los dos oponentes sacan una tirada peor que *Normal*, el turno es neutro.

Si el atacante es significativamente más grande que el defensor, necesita un resultado superior para impactar a su contrario más pequeño. La dificultad mínima para impactar aumenta en un grado por cada nivel de *Escala (Positiva)* que posea el defensor.

Si un atacante es significativamente más pequeño que el defensor, necesita un resultado inferior para impactar a su contrario más grande. La dificultad mínima para impactar disminuye en un grado por cada nivel de *Escala (Negativa)* que posea el atacante.

Cada combatiente realiza una tirada de Acción Opuesta. Con un **grado relativo de éxito de 0** (esto es, si el ataque y la parada/esquiva empatan), el turno de combate se declara neutro, nadie resulta herido.

Si el **grado relativo de éxito es superior a 0** y el **nivel mínimo necesario para impactar es igualado o sobrepasado** (esto es, si el atacante supera al defensor y obtiene un resultado de Normal o superior al tirar y sumar la habilidad pertinente), el ganador comprueba si golpeó lo bastante fuerte como para dañar al perdedor.

Si un combatiente no puede luchar en un turno (porque está inconsciente o porque está sorprendido por el atacante), el combate puede ser una Acción no Opuesta para el luchador activo, normalmente con un nivel de dificultad *Pobre*.

A veces el combate dura más de un turno. Los personajes no están limitados a atacar cada turno. Pueden huir, negociar, intentar un despiste acrobático, o cualquier otra maniobra que consideren apropiada. Ver **Acciones de Combate** para comprobar los costes en AC de distintas maniobras.

Ejemplo: Hudson (Pelea Buena, Esquiva Buena) le pega un puñetazo a Spudmeyer (Pelea Buena, Esquiva Buena, Armas Cuerpo a Cuerpo Grande), su superior.

Si Spudmeyer tuviese un arma de cuerpo a cuerpo le convendría parar con ella, pues tiene mejor nivel en esa Habilidad, pero como no es el caso no le queda más remedio que Esquivar el ataque.

Hudson saca un +2, obteniendo un resultado Excelente (Buena +2 = Excelente). Spudmeyer saca un +1, por lo que obtiene un resultado Grande (Buena +1 = Grande). Hudson ha sacado más de Normal (la dificultad para impactar a alguien de su mismo tamaño) y ha ganado la Acción Opuesta con un Grado Relativo de +1 (la diferencia entre el ataque de Hudson y la esquiva de Spudmeyer), por lo que consigue golpear a su superior.

Ahora Hudson calcularía el daño que le ha hecho, para lo que necesita saber el Grado Relativo.

Cuando le toca actuar Spudmeyer intenta devolver el golpe, tira y saca un -1, obteniendo un resultado de Normal (Buena -1 = Normal). Hudson esquiva con un 0, obteniendo una Buena esquiva. Aunque Spudmeyer ha superado la dificultad Normal Hudson ha sacado más que el, por lo que falla.

Listado de Maniobras Cuerpo a Cuerpo.

Como hemos visto, cuerpo a cuerpo se pueden realizar distintos tipos de maniobras de ataque, cada uno de ellos con ciertas peculiaridades. Todas estas maniobras se hacen con *Armas Cuerpo a Cuerpo*, *Pelea*, *FUE* o *Esquivar*, dependiendo de la Maniobra que se realice y de si se utilizan armas cuerpo a cuerpo o no. Si no se utilizan las AC estas maniobras pueden servir como guía de qué se puede hacer en un combate y cómo hacerlo.

Las Maniobras *Proyectar*, *Usar la Fuerza de Otro*, *Bloqueo* y *Golpe en el Aire* solo pueden ser realizadas por aquellos que tengan el *Don Artista Marcial*. Además las maniobras *Agarrón*, *Asfixiar*, *Desarmar*, *Escapar* y *Presa* les cuestan 1 AC menos.

Vamos a ver las distintas maniobras cuerpo a cuerpo y su funcionamiento:

- **Agarrón:** Un personaje puede intentar agarrar a otro. Para esto tiene que entrar en su casilla y ganar una Acción Opuesta de *FUE/Pelea* (la más alta) contra *FUE/Pelea* (la más alta). Si agarras a tu contrincante **aplica el Grado Relativo + tu FO en el Rastreo de Fatiga**. El personaje que está siendo agarrado puede hacer otra Acción Opuesta para *Escapar*. Cuando tienes agarrado a un personaje puedes darle puñetazos, y él a ti no, o puedes hacer otra Acción Opuesta con un +1 para aplicarle el Grado Relativo (en caso de éxito) como daño de Fatiga. Cuesta 4 AC, 3 AC si se tiene el *Don Artista Marcial*.
- **Asfixiar:** Esta Maniobra requiere realizar previamente una Maniobra de *Inmovilizar* sobre el cuello del enemigo (con un penalizador de -1 por apuntar a una parte específica del cuerpo). Si se tiene éxito, además de lo descrito en la maniobra de *Inmovilizar*, se sufrirá un daño por *Asfixia*. El daño por asfixia se adquiere a un ritmo de 1 Punto de Fatiga por turno, 2 Puntos de Fatiga por turno si se supera la tirada

de *Inmovilizar* por un Grado de Éxito de 2 o superior. Se empieza a aplicar empezando por *Fatigado* y se va aumentando progresivamente a medida que se van adquiriendo más Puntos de Fatiga. Cuesta 4 AC, 3 AC si se tiene el *Don Artista Marcial*

- **Bloqueo:** Un personaje con el *Don Artista Marcial* puede intentar bloquear un ataque contrario (utilice o no armas cuerpo a cuerpo). Se realiza como una *Esquiva* normal, pero si tiene éxito, además de evitar el ataque, el enemigo tendrá un -2 en su próxima tirada, pues el bloqueo le deja en una posición poco adecuada. Bloquear un objeto u arma que tenga filo o pinchos con las manos desnudas tiene un penalizador de -2. Cuesta 3 AC.
- **Desarmar:** Un personaje puede desarmar a su oponente ganando una Acción Opuesta de *FUE/Pelea/Armas Cuerpo a Cuerpo* contra *FUE/Pelea/Armas Cuerpo a Cuerpo* de dificultad *Grande* para el atacante y *Buena* para el defensor. Cuesta 3 AC, 2 AC si se tiene el *Don Artista Marcial*.
- **Escapar:** Un personaje que está sufriendo un *Agarrón* solo tiene la mitad de sus AC. Puede hacer una Acción Opuesta de *FUE/Pelea* (la más alta) contra *FUE/Pelea* (la más alta) para soltarse, siempre que tenga suficientes AC. Puede atacar al que le tiene agarrado con una patada (o un rodillazo), pero no con un puñetazo (salvo que le tengan agarrado por las piernas, en cuyo caso es al revés). Cuesta 4 AC, 3 AC si se tiene el *Don Artista Marcial*.
- **Esquivar:** El personaje intenta esquivar un ataque enemigo. Cuesta 1 AC.
- **Fintar:** El Cazador amaga un golpe hacia un lado para después, rápidamente, hacer un quiebro de cintura, un giro sobre sí mismo o lo que se le ocurra, y ataca por el otro lado. Requiere que el cazador declare su intención de hacer la finta, esto le conllevaría un +1AC al ataque y obliga a superar al objetivo una tirada de PER para percatarse de la treta

(Acción Opuesta de *FUE/Pelea/Armas Cuerpo a Cuerpo* del Cazador contra la *PER* del objetivo). Si la víctima supera la tirada, puede reaccionar ante el ataque, pues se ha dado cuenta de la finta, con una acción defensiva (parar, bloquear, esquivar). Si la presa no supera la *PER* puede hacer una acción defensiva pero sufriría un negativo igual a la habilidad del atacante en *Pelea/Armas Cuerpo a Cuerpo* por encima de *Normal*. Cuesta 1 AC más que el ataque normal.

◊ *Ejemplo: un pobre candidato a delincuente callejero pasa a ser la víctima de una finta de Buba, el marine boxeador de la compañía Orca. Buba le amaga un izquierdazo a la cara para después hacer un juego de pies y soltar la derecha al estómago. Buba tira por su habilidad de Pelea a Excelente y saca un +3. El pandillero, más acojonado que preparado, saca un +0 en su tirada de PER. A Buba le sale bien la jugada y hace que el pandillero vaya a cubrirse la cara dejando toda la tripa para su puño derecho... El pandillero debe de superar su tirada de defensa (un mísero Mediocre en pelea) con un negativo de -3 añadido (la habilidad de Buba es excelente, un +3 por encima de Normal).*

- **Golpe en el Aire:** Un personaje con el Don *Artista Marcial* puede saltar y golpear a un rival en el aire, bien con los puños, bien asestando una patada. Se gana un +1 a la tirada de ataque y un +2 al daño. Como punto negativo, para poder realizar esta acción es necesario o bien tomar carrerilla y saltar, o bien saltar sobre el contrincante desde una posición más elevada. Cuesta 3 AC más el coste de lo que se mueva.
- **Parada con armas:** La persona para con un arma cuerpo a cuerpo. Se trata de una Acción Opuesta de *Armas Cuerpo a Cuerpo* del defensor contra *Armas Cuerpo a Cuerpo/Pelea* del atacante, ambas contra **difficultad Normal**. Cuesta 2 AC.

- **Patada:** Cualquier golpe con el pie, rodilla, etc. El FO es +2 (daño de Fatiga). Si tiene el Don *Pies de Acero* el personaje recibe un +1 o +2 FO a sus patadas (dependiendo de cómo haya comprado el Don) y el daño no se considera de Fatiga. Cuesta 3 AC.
- **Presa:** Si se tiene a un enemigo *Agarrado* se le puede intentar inmovilizar. Tiene que hacer una Acción Opuesta de *FUE/Pelea* del atacante contra *FUE/Pelea* del defensor. Si el atacante vence la Acción Opuesta el defensor, aparte de ver sus AC reducidas a la mitad por estar agarrado, está inmovilizado, y no puede atacar a la persona que le inmoviliza, **solo** puede hacer maniobras para *Escapar*. Cuesta 4 AC, 3 AC si se tiene el Don *Artista Marcial*.
- **Puñetazo:** Cualquier golpe con el puño, mano, codo, etc. El FO es +1 (daño de Fatiga). Si tiene el Don *Puños de Acero* el personaje recibe un +1 o +2 FO a sus puñetazos (dependiendo de cómo haya comprado el Don) y el daño no se considera de Fatiga. Cuesta 2 AC.
- **Proyectar:** Una persona con el Don *Artista Marcial* puede intentar lanzar por los aires a su oponente. Tiene que realizar una Acción Opuesta de *Pelea* contra *Pelea/ Esquiva* del oponente. Si la supera lanza por los aires a su oponente una distancia en metros igual al Grado de Éxito de la tirada, y éste recibe un impacto igual al FO (base) del atacante más Grado de Éxito de la tirada. Cuesta 4 AC.
- **Usar Arma Cuerpo a Cuerpo:** La persona ataca con un arma cuerpo a cuerpo. Se trata de una Acción Opuesta de *Armas Cuerpo a Cuerpo* del atacante contra *Armas Cuerpo a Cuerpo/Pelea/ Esquivar* del defensor, ambas contra **difficultad Normal**. El FO **Arma Cuerpo a Cuerpo** = **Grado Relativo de Éxito + FUE + Daño del Arma**. Cuesta 3 AC.
- **Usar la Fuerza del Otro:** Una persona con el Don *Artista Marcial* que sea atacada cuerpo a cuerpo (sea con o sin arma) puede intentar utilizar la fuerza

del ataque del otro contra él. En lugar de esquivar el ataque debe declarar que intenta *Usar la fuerza del atacante* y hacer una tirada de Artes Marciales. Si supera la tirada del atacante le hace un daño a éste igual a el Grado de Éxito más el FO del atacante. Usar la Fuerza de Otro con las manos desnudas (la única forma de utilizarse) contra un enemigo que utilice un objeto u arma que tenga filo o pinchos tiene un penalizador de -2. Cuesta 5 AC.

Cazadores vs. Personajes No Jugadores

Si un Cazador está luchando contra un Personaje No Jugador (PNJ), el DJ puede tratar el combate como si fuese una Acción No Opuesta asumiendo que el PNJ siempre tendrá un resultado igual a su nivel de rasgo. En este caso, el Cazador tendrá que empatar el rasgo del PNJ para lograr un turno neutral, y superarlo para infligirle daño. Esta opción acentúa las habilidades de los personajes sin permitir locas tiradas de suerte por parte de los PNJs, *y es especialmente útil si el PNJ es un esbirro o un personaje secundario sin importancia.*

Cuando múltiples PNJs atacan a un solo Cazador, el DJ puede usar también la anterior opción, o puede querer hacer tan solo una tirada para todos los PNJs. El DJ tira los 2dF en lugar de 4dF, y aplica el mismo resultado para todos los PNJs. Se lanzan solo 2dF (o 2d3 si se utilizan dados de 6 caras) porque así se producen resultados que van del -2 al +2, y es más lógico que todos los enemigos puedan sacar el mismo resultado dentro de ese ámbito, a que todos saquen un crítico de golpe. Por ejemplo, si el DJ tira 2dF y obtiene un resultado de +1, cada PNJ atacante obtiene un +1. Esto también es útil cuando los jugadores se enfrentan a personajes secundarios que no tienen gran importancia.

En la sección **Fatiga y Heridas en Personajes Secundarios** se dan más opciones que pueden utilizarse para los personajes secundarios o para simular combate heroico (o no tanto) contra hordas.

COMBATE A DISTANCIA

El combate a distancia tiene más variables que el combate cuerpo a cuerpo. Está la distancia a la que se encuentran los enemigos, el alcance específico del arma que se esté utilizando, lo que hayan movido ambos contrincantes ese turno, y el tipo de disparo que se haga con el arma (si se trata de un arma de fuego).

Habilidades más usadas en el Combate a Distancia

Las Habilidades que más se utilizan en combate a distancia son *Arcos, Armas Arrojadizas, Armas Pesadas, Rifle, Pistola* y *Esquivar*.

Las cinco primeras (*Arcos, Armas Arrojadizas, Armas Pesadas, Rifle, Pistola*) se utilizan para atacar. *Esquivar* sirve para lo que su nombre indica.

Esto no quiere decir que otras habilidades como *Atención (Reconocimiento), Correr, Nadar* o *Agilidad* no se utilicen también.

Disparando

Para disparar por lo general se usan las maniobras de combate a distancia *Disparar Arcos, Lanzar, Usar Pistola, Usar Rifle* y *Usar Armas Pesadas* y si el otro es consciente del ataque se trata de Acciones Opuestas de:

- *Arco* (si se ataca con arcos) / *Armas Arrojadizas* (si se ataca con armas arrojadizas o se lanza algo al objetivo con intención de impactar) / *Armas Pesadas* (si se ataca con armas pesadas) / *Rifle* (si se ataca con rifles) o *Pistola* (si se ataca con pistolas) **contra**
- *Esquiva* (si intenta esquivar el ataque) del defensor. Las esquivas se representan con las maniobras *Ponerse a Cubierto* (armas de fuego y energía) y *Esquivar* (el resto). En algunos extraños casos se podrá parar el ataque, y esto dependerá de cómo se pare, pero se deja a discreción del DJ dependiendo de la situación.

El resultado necesario para impactar se calcula según la Distancia del Objetivo y el Alcance del Arma.

El movimiento de atacante y defensor puede modificar la tirada de ataque (ver más abajo), así como el Tipo de Disparo y diversos factores más (ver más abajo aún).

Cada combatiente realiza una tirada de Acción Opuesta. Con un **grado relativo de éxito de 0** (esto es, si el ataque y la esquiva empatan), el turno de combate se declara neutro, nadie resulta herido.

Si el **grado relativo de éxito superior a 0** y el **nivel mínimo necesario para impactar es igualado o sobrepasado** (esto es, si el atacante supera al defensor e iguala el número necesario para impactar al tirar y sumar la habilidad pertinente), el ganador comprueba si golpeó lo bastante fuerte como para dañar al perdedor.

Si un combatiente no puede luchar en un turno (porque está inconsciente o porque está sorprendido por el atacante), el combate puede ser una Acción no Opuesta para el luchador activo, normalmente contra el nivel de dificultad mínimo para impactar.

Los personajes no están limitados a atacar cada turno. Pueden huir, negociar, intentar un despiste acrobático, o cualquier otra maniobra que consideren apropiada. Ver **Acciones de Combate** para comprobar los costes en AC de distintas maniobras.

Distancia del Objetivo y Alcance del Arma

Los ataques a distancia, a diferencia de los ataques cuerpo a cuerpo tienen una dificultad mínima para impactar que no es fija, sino que depende de la Distancia del Objetivo, esto es la distancia a la que se encuentra aquello a lo que queremos impactar; y del Alcance del Arma (la distancia máxima a la que el arma puede impactar produciendo daños).

Para calcular la dificultad mínima para impactar se siguen los siguientes pasos:

- Primero hay que calcular la Distancia a la que se encuentra el enemigo y compararla con las distancias de la **Tabla 4.3: Distancias del Objetivo y dificultades mínimas** para saber cuál es el resultado mínimo necesario para impactar.
- Cada arma tiene un Alcance. Éste representa la distancia máxima a la que el arma hace daño (la mayoría de armas pueden alcanzar blancos más lejanos, pero la munición y la precisión reducen sensiblemente su eficacia a esas distancias). **Si la distancia del Objetivo es superior al Alcance del Arma el disparo no impactará.**

Ejemplo: La Pistola Semiautomática tiene un Alcance de 75 metros. Para alcanzar a un enemigo a 5 metros sería necesario un Mediocre, para impactar a un enemigo a 30 metros sería necesario un Bueno. La Pistola

TABLA 4.3: Distancias del Objetivo y dificultades mínimas

Distancia del Objetivo	Dificultad mínima para impactar
Entre 0 y 10 metros	Mediocre
Entre 11 y 20 metros	Normal
Entre 21 y 50 metros	Bueno
Entre 51 y 100 metros	Grande
Entre 101 y 500 metros	Excelente
Entre 501 m. y 1 km.	Asombroso
Entre 1 y 2 kilómetros	Legendario
Entre 2 y 3 kilómetros	Legendario+1
Más de 3 kilómetros	Legendario+2

no puede dañar a enemigos que se encuentren más allá de los 75 metros.

El Alcance de las armas viene indicado de dos maneras, con un valor numérico y con la palabra equivalente según la tabla 4.3. Así los Cazadores y Directores de Juego que le den más importancia al valor numérico pueden utilizarlo, pero aquellos que no les interese tanto puede utilizar el adjetivo correspondiente a su alcance. Según esto el Alcance de la Pistola indicará: 75m. (Excelente).

Esta opción además permite diferenciar tipos de pistola dándoles distintos alcances numéricos a distintos modelos del arma, en el caso de que se desee llevar a cabo tal clase de diferenciaciones.

Es necesario superar la dificultad mínima para impactar en la tirada (aparte de la tirada de Esquivar del oponente). Pero ese resultado mínimo necesario para impactar puede variar por muchas otras cosas...

Movimiento del Atacante y del Objetivo

Los ataques a distancia se ven también influenciados por el movimiento del atacante y el del objetivo. Esto viene también en la sección **Modificadores de Combate**, pero por ser tan usuales e importantes se mencionan también aquí.

- Si el Atacante o el Objetivo se han movido significativamente (han utilizado todo su MOV o han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento). El atacante tiene un **-1** al uso de *Arcos*, *Armas Pesadas*, *Rifle*, *Pistola* y *Esquivar*.
- Si el Atacante **Y** el Objetivo se han movido significativamente (han utilizado todo su MOV o han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento). El atacante tiene un **-2** al uso de *Arcos*, *Armas Pesadas*, *Rifle*, *Pistola* y *Esquivar*.
- Si Ni el Atacante NI el Objetivo se han movido significativamente (han utilizado todo su MOV o han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento) y el atacante sabe donde está el objetivo. El atacante tiene un **+1** al uso de *Arcos*, *Armas Pesadas*, *Rifle*, *Pistola* y *Esquivar*.



Listado de Maniobras a Distancia

- **Apuntar:** Un personaje puede decidir apuntar a un enemigo con un arma a distancia. Si el personaje que ataca a distancia realiza una maniobra de Apuntar obtiene +1 al Ataque. Por cada maniobra sucesiva de apuntar se gana otro +1 hasta un máximo de +3; aunque deben realizarse en turnos sucesivos, no se pueden realizar más de una maniobra de Apuntar por turno. No se pueden realizar maniobras de movimiento y apuntar en un mismo turno salvo que se tenga el Don *Puntería Zen* (y siempre que se tengan AC para hacerlo). Cuesta 2 AC.
- **Disparar Arcos:** La persona ataca con un arco. Se trata de una Acción Opuesta de Arcos del atacante contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo* y *Alcance del Arma*. El **FO Arco**= **Grado Relativo de Éxito + Daño del Arma**. Cuesta 3 AC y no incluye sacar una flecha (pero sí ponerla en el arco una vez se tiene en la mano). Sacar una flecha de un carcaj se considera maniobra de *Sacar un objeto a mano* (2 AC).
- **Lanzar:** La persona lanza algún tipo de objeto (sea uno de los listados bajo Armas Arrojadizas en el **Capítulo 5: Equipo** o no). Se trata de una Acción Opuesta de *Armas Arrojadizas* del atacante contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo* y *Alcance del Arma*. El **FO Arma Arrojadiza**= **Grado Relativo de Éxito + Daño del Arma**. Cuesta 2 AC y no incluye sacar el objeto. Sacar un objeto dependerá de dónde se tenga guardado.
- **Observador:** Cuando se quieren localizar objetivos y corregir disparos (con mapa y compás, por medio de GPS o lo que resulte apropiado para el NT) se usa esta maniobra. Implica tener los instrumentos adecuados a mano y el DJ proporcionará modificadores dependiendo de la posición en la que se haga la maniobra. Cuesta 4 AC.
- **Ponerse a Cubierto:** Normalmente las balas y los rayos no se pueden esquivar propiamente, pero uno puede intentar ponerse a cubierto, si hay un sitio en el que cubrirse. Para poder realizar esta maniobra tiene que haber algún sitio en el que ponerse a cubierto que se encuentre a una distancia no superior a 1/3 del MOV del personaje. Se trata de una Acción Opuesta de *Esquivar* del defensor contra la Habilidad correspondiente al ataque, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo* y *Alcance del Arma*. Cuesta 1 AC.
- **Usar Armas Pesadas:** La persona ataca con un arma pesada. Se trata de una Acción Opuesta de *Armas Pesadas* del atacante contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo* y *Alcance del Arma*. El **FO Arma Pesada**= **Grado Relativo de Éxito + Daño del Arma**. Cuesta 4 AC.
- **Usar Pistola:** La persona ataca con una pistola. Se trata de una Acción Opuesta de *Pistola* del atacante contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo* y *Alcance del Arma*. El **FO Pistola**= **Grado Relativo de Éxito + Daño del Arma**. Cuesta 3 AC.
- **Usar Rifle:** La persona ataca con un rifle. Se trata de una Acción Opuesta de *Rifle* del atacante contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo* y *Alcance del Arma*. El **FO Rifle**= **Grado Relativo de Éxito + Daño del Arma**. Cuesta 3 AC.

Maniobras de Gun Kata:

- **Mover y Disparar:** Un personaje con el Don Gun Kata puede mover y disparar con Pistolas o Rifles (una de las dos: con el tipo de arma que haya elegido al comprar el Don) en un mismo turno sin sufrir negativos al disparo por haberse movido. Cuesta las AC de movimiento y disparo que haga.

- **Esquivar Disparos:** Normalmente no se pueden esquivar disparos (salvo en situaciones especiales en las que el DJ decida lo contrario), pero el personaje que tenga el Don Gun Kata puede realizar esta maniobra dos veces por turno. El personaje intenta esquivar un disparo enemigo. Se trata de una Acción Opuesta de *Esquivar* del defensor contra la Habilidad correspondiente al ataque, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo* y *Alcance del Arma*. Cuesta 1 AC.
- **Disparo en el Aire:** Un personaje con el Don Gun Kata puede saltar y disparar a un rival en el aire. Al saltar y disparar se proporciona un -1 a aquellas personas que le disparen ese turno (aparte de los negativos habituales por movimiento). Como aspecto negativo, para poder realizar esta acción es necesario o bien tomar carrerilla y saltar, o bien saltar sobre el contrincante desde una posición más elevada por lo que se tienen que pagar las AC de ese movimiento, pero no se sufren los negativos de mover y disparar. Cuesta 3 AC más el coste de lo que se mueva.
- **Disparo Simultáneo:** Es necesario tener el Don *Ambidiestro* aparte de *Gun Kata* para hacer esta maniobra. El personaje puede disparar con dos armas a la vez, realizando efectivamente 2 disparos pero *contando como una sola maniobra de Ataque*, por lo que no incurre en penalizadores por realizar más de 1 maniobra de Ataque en el segundo disparo (salvo que ya se tengan por maniobras anteriores). Cuesta 5 AC, y 4 AC si se tiene el Don Gun Fu y se usa dos copias del arma predilecta.
- **Sentidos de combate:** El practicante de Gun-Kata esta adiestrado para obtener mucha más información relevante que un combatiente normal. Por ello al realizar una maniobra de Reconocimiento (1AC) no sabe solamente si hay algo que no cuadra, sino que obtiene toda la información que normalmente habría obtenido con una tirada de Atención. Cuesta 1 AC.

Tipo de disparo:

Cadencia de Fuego (CdF)

Todas las armas de fuego tienen un valor llamado **Cadencia de Fuego**. La CdF es la combinación de una letra (indicando el tipo de recarga que tiene o el tipo de disparos que hace) y un número (que indica la cantidad de disparos que el arma puede hacer, esto es la cantidad de balas que se pueden disparar por turno). Por ejemplo la Pistola Semiautomática tiene CdF S5, lo que significa que es un arma semiautomática que puede disparar de 1 a 5 balas en un turno.

Pero antes de explicar la cadencia de fuego debemos decir **que cada objetivo extra al que se ataque en un turno proporciona otro -1 adicional a todas las acciones ese turno**, aunque se ataque a más de un enemigo gracias a un arma automática (y por lo tanto disparando muchas balas).

No se puede atacar a enemigos que se encuentren a más de 3 metros de distancia entre ellos en un mismo turno, salvo que el DJ quiera una partida especialmente cinematográfica.

CdF

Como se ha dicho la CdF está compuesta por dos elementos - tipo de recarga (y modos de disparo) y cantidad de balas que se pueden disparar por turno. Vamos a ver los tipos y la cantidad de disparos que se pueden hacer con cada tipo. Los distintos tipos y sus efectos en juego se pueden ver en la **Tabla 4.4 Cadencia de Fuego**, pero los desglosamos en cada tipo para facilitar su comprensión.

- **A – Automática:** Arma de fuego que se recarga automáticamente después de cada disparo y con la que es posible efectuar varios disparos sucesivos al accionar el disparador una sola vez. Ya sean de 3, 5, o 200 las ráfagas son definitivas del arma automática, aunque algunas de estas armas pueden tener esa capacidad parcialmente reducida. Las armas con CdF 6 o superior pueden

disparar en fuego automático; cuando se aprieta el gatillo en vez de disparar un proyectil se disparan varios, aunque como solo se aprieta una vez el gatillo solo cuenta como 1 maniobra de disparo. Todas las armas automáticas pueden realizar pequeñas ráfagas de 3-4 disparos, por lo que todas las armas Automáticas se consideran de Ráfaga. Si miramos el modificador que se obtiene por hacer una ráfaga de 3 y 6 o 10 balas vemos que es el mismo. Eso significa exactamente lo que parece. Por encima de 3 proyectiles y hasta un volumen considerablemente mayor (superior a 10 balas) tan solo desperdicias munición. Algunas armas “de rayos” se consideran Automáticas por su elevada Cadencia de Fuego (y utilizan las mismas reglas), no porque lo sean realmente.

TABLA 4.4.1:
CdF de Armas Automáticas.

CdF	Modificador
1-2	0
3-10	+1
11-15	+2
16-20	+3

- **S – Semiautomática:** Arma de fuego que después de cada disparo se recarga automáticamente y con la que sólo es posible efectuar un disparo al accionar el disparador cada vez. La principal diferencia respecto a las automáticas

es que el ciclo de disparo se interrumpe tras realizar un único disparo. Las armas con cadencia de fuego menor de 1-5 solo pueden disparar un proyectil cada vez que se acciona el gatillo (una maniobra de 3AC). Esto es, son armas semiautomáticas. Una pistola con CdF 3 se puede disparar al coste de 3AC por proyectil hasta tres veces por turno (en total 9AC) y con un -1 acumulativo por disparo. A efectos prácticos se trata de distintas maniobras de disparo. Algunas armas “de rayos” se consideran Semiautomáticas

TABLA 4.4.2:
CdF de Armas Semiautomáticas.

CdF	Modificador	Maniobras
1	0	1 maniobra
2	-1	2 maniobras
3	-2	3 maniobras
4	-3	4 maniobras
5	-4	5 maniobras

- **R – Ráfaga:** Algunas armas tendrán capacidad de realizar ráfagas de 3 disparos; de hecho la ráfaga corta entre 3 y 4 disparos es el modo óptimo de uso de un arma automática ya que no dificulta sensiblemente el control del arma y si mejora las posibilidades de impactar. Estas armas llevan una R en la CdF. Dependiendo de la cantidad de proyectiles disparados por maniobra de disparo (3AC) se da un modificador positivo al impacto (que se suma a la

TABLA 4.4: Cadencia de Fuego

CdF	Modificador	Notas
1-5 (S)	0	Solo armas con CdF Semiautomático. Cada bala que se dispare cuenta como una maniobra de la cantidad de AC apropiada al arma utilizada.
3-4 (R)	+1	Solo armas con CdF Ráfaga. Disparar la ráfaga cuenta como una maniobra de la cantidad de AC apropiada al arma utilizada.
1-2 (A)	0	Solo armas con CdF Automático. Disparar la ráfaga cuenta como una maniobra de la cantidad de AC apropiada al arma utilizada.
3-10 (A)	+1	Solo armas con CdF Automático. Disparar la ráfaga (sea de las balas que sea) cuenta como una maniobra de la cantidad de AC apropiada al arma utilizada. Por cada objetivo extra al que se ataque en un turno proporciona otro -1 adicional a todas las acciones ese turno.
11-15 (A)	+2	
16-20 (A)	+3	

REGLA OPCIONAL:

Cadencia de Fuego Realista

Las reglas de Cadencia de Fuego, pese a ser unas reglas rápidas y eficaces hacen que las armas automáticas sean muy potentes. Si el DJ quiere que las armas automáticas no sean tan potentes puede utilizar la siguiente modificación:

Las armas automáticas requieren más tiempo para ser disparadas que las armas semiautomáticas. Por esto la CdF modifica la cantidad de AC necesarias para disparar un tiro.

Por ejemplo, disparar un tiro con un Rifle de Asalto (3 AC) aumenta a 5 AC si se disparan ráfagas de 15 balas (CdF 15).

TABLA 4.4.4: Cadencia de Fuego Realista (Opcional)

CdF	Modificador	AC	Notas
1-5 (A-S)	0	3 AC/ disparo	Solo armas con CdF Automático y Semiautomático. Cada bala que se dispare cuenta como una maniobra de la cantidad de AC apropiada al arma utilizada.
2-4 (R)	+1	+0 AC	Solo armas con CdF Ráfaga. Disparar la ráfaga cuesta como una maniobra de la cantidad de AC apropiada al arma utilizada.
6-10 (A)	+1	+1 AC	Solo armas con CdF Automático. Disparar la ráfaga (sea de las balas que sea) cuesta como una maniobra de la cantidad de AC apropiada al arma utilizada. Por cada objetivo extra al que se ataque en un turno proporciona otro -1 adicional a todas las acciones ese turno.
11-15 (A)	+2	+2 AC	
16-20 (A)	+3	+3 AC	

posibilidad de impactar; y si lo logra el grado de éxito por el que se impacta se añade al FO), tal como se indica en la **Tabla 4.4: Cadencia de Fuego**. Este modificador se apila con el -1 por cada enemigo al que se ataque más allá del primero.

TABLA 4.4.3: CdF en Ráfagas.

CdF	Modificador
3-4 (R)	+1

- **Sin letra:** Aparte es posible que un arma no tenga indicada ninguna letra y su CdF >1, en tal caso será un arma en la que cada disparo se considera una maniobra distinta, como se si tratase de una semiautomática.

Ejemplo: Hudson dispara con su Fusil de asalto que tiene una CdF 20. Si decide disparar una bala realizará una tirada de Rifle

normal (modificada por distancia, etc.). Si decide hacer una ráfaga de 6 balas tiene un +1 a la tirada de Rifle; pero si quiere impactar a dos enemigos distintos tiene un -1 adicional, por lo que en total tiene un +0 a su tirada de Rifle. Si decide disparar 16 balas tiene un +2 a su tirada; pero si quiere impactar a dos enemigos distintos tiene un -1 adicional, por lo que en total tiene un +1 a Rifle.

Tipo de disparo: Armas de Área

En CdB existen armas que afectan también a la zona alrededor del blanco, por ejemplo las granadas. Esto es representado por la característica del arma llamada **Área**. Se trata de un número (en metros) que indica la tasa a la que decrece el daño producido por el arma. Por unidad de esa distancia que el objetivo se aleje del punto de impacto, el daño se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo).

REGLA OPCIONAL:

Sistema Realista de Fuego de Cobertura

El Fuego de Cobertura (o de supresión) consiste en inundar un área de proyectiles con la intención de impedir las acciones en esa área. Esto sirve tanto para disparar en la dirección de un enemigo con cobertura para impedir que se asome a disparar (ya que asomarse puede suponer ser impactado por los disparos del Fuego de Cobertura), como para atacar a grupos de gente que se encuentran en una zona reducida (con la intención de dispersarlos, o de abatirlos).

Simular este tipo de acciones es bastante sencillo si recuerdas que tu blanco no son los individuos que se hallen en la zona, o la atraviesen después, si no la propia zona a suprimir.

- Primero determina la zona sobre la que vas a hacer fuego. Normalmente esta tendrá uno o dos metros de ancho (aunque un DJ realista puede preferir fijar el ancho máximo en 1m. por cada 10 disparos, o fracción, de CF) y una profundidad igual al alcance del arma (si no hay un obstáculo antes) o a la distancia a la que dispires. También puedes seleccionar un blanco más concreto como una ventana, una puerta o un pasillo por ejemplo. Una vez que comienzas a hacer fuego de supresión no puedes realizar otra maniobra en el mismo turno sin concluir ésta (se está ocupado manteniendo el arma firme).
- Para realizar una acción de fuego de supresión **debes** utilizar la máxima candencia que te sea posible en función a la CF y la munición restante de tu arma, con el consumo adecuado de munición.
- Cuando un blanco (ya sea amigo o enemigo) cruce la zona realiza un ataque contra él como si fuera el blanco original, incluyendo todos los modificadores adecuados (especialmente el derivado de la CF). Pero **no apliques modificadores por movimiento, o cobertura: realmente no estás disparándole a él si no a la zona que atraviesa.**
- Si en cualquier momento suspendes la acción de fuego de supresión, por ejemplo para no acribillar a un aliado que cruce la zona, tendrás que volver a invertir las AC y recibirás los adecuados penalizadores por acciones múltiples si deseas reanudarla.

¿Y cuál es la diferencia a retrasar la acción de manera normal? La diferencia principal es que solo realizas una acción independientemente del número de blancos que atraviesen el área. Sí, esto es realista. Si una docena de personas intentan cruzar una puerta que tú estás acribillando al mismo tiempo es casi seguro que más de una compartirá el mismo proyectil.

*Ejemplo: Hudson [Rifle Bueno (+1)] declara que va a suprimir la encrucijada de pasillos que acaban de rebasar. Se apoya contra una pared (1AC) y empieza a abrir fuego (3AC) contra ella a 50m (Bueno), consumiendo 20 proyectiles de su cargador. Gracias a la CF20A de su fusil su habilidad asciende a Excelente (+3). Acto seguido un Kuzaar novato cruza la intersección corriendo velozmente, habitualmente esto reduciría en 1 su habilidad pero como **no** dispara contra él, sino que ya está disparando contra la intersección, no se aplica este modificador. Tras él, otro Kuzaar de la partida de caza que ha invadido la estación lanza una granada de humo reduciendo la visión de la intersección, y la habilidad de Hudson al hacerle mas difícil disparar contra ella (porque ve peor **la intersección**). Contra este nuevo blanco solo dispondrá de una habilidad Grande pero no tendrá que invertir AC adicionales ni recibirá penalizaciones por atacar a un nuevo blanco.*

REGLA OPCIONAL:

Sistema Realista de Fuego de Cobertura (continuación)

Fuego de cobertura con armas semiautomáticas:

Algunos jugadores reclamarán, con razón, que las armas semiautomáticas también pueden hacer fuego de supresión. Está en manos del DJ decidir si lo permite.

En el caso de las armas verdaderamente semiautomáticas como pistolas o carabinas semiautomáticas el jugador está obligado a realizar tantos disparos como CF tenga el arma, invirtiendo en ello las AC necesarias o todas las que le resten en la actual ronda y consumiendo la cantidad adecuada de munición, pero no recibiendo penalizadores por múltiples acciones. Si se trata de un arma de repetición, como un rifle de cerrojo o una escopeta, sí recibirá el penalizador adecuado por realizar múltiples acciones. Un DJ especialmente escrupuloso puede asignar un bonificador en función de la CF como si el arma fuese Automática.

Ejemplo: la Granada de Fragmentación tiene un FO 5 y un Área de 2 metros. De 0 a 2 metros el FO será +5, de 2 a 4 metros será +2, de 4 a 6 metros será +1 y no tendrá efecto más allá de 6 metros.

La única manera de esquivar una explosión de área es moverse fuera del área antes de que explote (granadas y similares se supone que explotan al final del turno).

Tipo de disparo: Fuego de Cobertura

El Fuego de Cobertura (o de supresión) consiste en disparar en la dirección del enemigo para reducir su habilidad para disparar, ya que asomarse para hacerlo puede suponer ser impactado por los disparos del Fuego de Cobertura. Cuando se hace Fuego de Cobertura se realiza un disparo con un -3 (para comprobar si se tiene suerte y se impacta), pero el enemigo (o los enemigos) al que se dispara tiene un penalizador a sus disparos equivalente al Modificador de Cadencia de Fuego.

Ejemplo: John hace un Fuego de Cobertura (con CdF 10A y obtiene un Modificador de +1 por su CdF) contra el francotirador para que Menelao pueda avanzar. John dispara con un -2 (+1 CdF y -3 por Fuego de Cobertura, y falla su tirada, lo que quiere decir que no impacta), pero el francotirador tiene un -1 por el Fuego de Cobertura de John.

MODIFICADORES DE COMBATE

Algunas situaciones demandan que el nivel del rasgo de un personaje u otro sea modificado. Aquí resumimos todos los modificadores que pueden darse en un combate. Presentamos dos sistemas de modificadores distintos, el **Sistema Simplificado** y el **Sistema Completo**. El DJ debería escoger el que más se acomode a su forma de jugar, aunque por defecto en el juego se utiliza el **Sistema Completo**.

Modificadores de Combate: Sistema Simplificado

Si crees que recordar todos los modificadores del Sistema Completo pueden complicar en exceso el combate o ralentizarlo puedes aplicar un único modificador de +/- 3. Determinar el valor exacto es bastante simple:

+3 son condiciones ideales. En una galería de tiro con buenos apoyos y tus armas preparadas, sin ninguna presión. O en un “Dojo” con tu instructor asistiéndote en el ensayo de una “Kata” que ya conoces. -3 son las peores condiciones posibles. Intentando abatir a un enemigo bien parapetado bajo una lluvia torrencial y en medio de un combate mayor. O enfrentándolo

te en solitario a una línea de Piqueros sin ninguna protección y armado solo con un machete.

+0 son las condiciones “normales” de un combate. Con alguno de los adversarios moviéndose, con condiciones deficientes de luz, o simplemente con el conocimiento de que puedes morir. Si se dan varios de estos factores “normales” a lo mejor debieras aplicar un -1.

Si ambos contrincantes tienen bonificadores simplifica éstos restando el menor número al mayor. Si un contendiente tiene +2

y el otro +1 el primero tendrá un +1.

Si ambos tienen penalizadores simplifícalos también. Si un contendiente tiene -2 y el otro -1 el primero tendrá un -1. Si uno de ellos tiene un penalizador y otro un bonificador suma el penalizador al bonificador. Si un contendiente tiene +2 y el otro -1 el primero tendrá un +3. Sin embargo intenta que nunca se supere un modificador de +/- 3 para un mismo personaje. Si es necesario no agrupes los modificadores de los adversarios, aunque lo ideal sería que el “modificador total” nunca llegase a +/-3.

REGLA OPCIONAL:

Apuntando a partes específicas del cuerpo

Apuntar a partes específicas del cuerpo es algo muy común. Muchos Directores de Juego prefieren narrar ellos los efectos de apuntar a una parte específica sobre la marcha, teniendo en cuenta factores como el arma usada, la armadura del adversario, el momento narrativo concreto, etc. Pero otros DJs preferirán un sistema más reglado. Para ellos es esta Regla Opcional.

- **Apuntar hacia una parte específica del cuerpo** (como un ojo o una mano) requerirá un resultado natural (esto es en la tirada de los dados sin aplicar ningún modificador) mínimo **Grande (+2)** para acertar y además tendrá un -1 al Ataque.
- **Apuntar a una parte general del cuerpo** (como un brazo, una pierna o la cabeza) requerirá un resultado natural (esto es en la tirada de los dados sin aplicar ningún modificador) mínimo **Grande (+2)** para acertar.

Si se obtiene el nivel necesario para impactar, y se gana la acción opuesta pero no se saca un *Grande* en la tirada de dados, se impacta al enemigo, pero no en la parte a la que apuntó.

Estos son los efectos de apuntar a una parte específica de un cuerpo:

- **Brazos:** Si se obtiene un resultado de *Herida Grave* o superior el brazo queda

inutilizado. Se obtiene la Limitación *Sin un Brazo* hasta que se cure el daño.

- **Cabeza:** Si el daño realizado (tras restar el FD al FO) es 4 o superior el daño aumenta en 3.
- **Cola:** Si se obtiene un resultado de *Herida Grave* o superior se pierde el *Don Cola* hasta que se se cure el daño.
- **Corazón:** Si el daño realizado (tras restar el FD al FO) es 4 o superior el daño aumenta en 3.
- **Manos o Garras:** Si se obtiene una *Herida Grave* se tiene un -1 adicional a manipular con la mano afectada. Las garras quedan inutilizadas y se pierde el *Don* hasta que pueda usarse de nuevo.
- **Torso:** Daño Normal.
- **Ojos:** FO +2. Se obtiene la Limitación *Sentido Deficiente (Ceguera)* hasta que se cure el daño, si se puede curar.
- **Piernas o Patas:** Si se obtiene un resultado de *Herida Grave* o superior la pierna (o pata) queda inutilizada. Se obtiene la Limitación *Sin una Pierna* hasta que se cure el daño.
- **Pies:** Si se obtiene un resultado de *Herida Grave* o superior el pie queda inutilizado. El MOV se reduce a la mitad hasta que se cure el daño.
- **Rodilla:** Si se obtiene un resultado de *rodilla* (o pata) queda inutilizada. -2 MOV y se obtiene la Limitación *Sin una Pierna* hasta que se cure el daño.

Modificadores de Combate: Sistema Completo

La tabla que se encuentra en la siguiente página resume los modificadores que se han comentado durante este capítulo, e incluye algunos nuevos.

Su función es ser más que nada una ayuda y una guía para el DJ, y recomendamos que solo la utilicen de forma rigurosa los amantes del combate detallado. Aquellos que escojan utilizar las Acciones de Combate encontrarán estos modificadores útiles para el estilo de juego táctico que las AC potencian.

Por otro lado los que prefieran un juego mucho más narrativo solo deberían utilizar esta tabla como guía de los modificadores que pueden afectar a una situación. Una manera de hacer esto (ideal si se escogen las **Acciones de Combate Orientativas** o las **Maniobras por Turno Libres**) es dejar que el jugador describa lo que quiere hacer, y tras escucharle decidir de manera libre qué modificador total tendrá para hacerlo.

DAÑO Y HERIDAS

En Cacería de Bichos se utiliza la **Escala de Heridas** para llevar el control del estado de salud de un personaje.

Escala de Heridas (EH)

La EH es la herramienta utilizada para calcular el daño que puede soportar un personaje y los efectos que este daño tiene en el mismo.

La EH está compuesta por tres partes. Una de ellas es fija, la **Categoría de Heridas** (ver más abajo), las otras son el **Rastreo de Combate** y los **Puntos de Herida** que dependen de CON y VOL respectivamente

- **Rastreo de Combate:** la cantidad de daño necesaria con un golpe para infligir una herida de esa **Categoría de Heridas** concreta. Se busca el Factor de Daño que el personaje recibe en su Rastreo de Combate y se marca un Punto de Herida.

- **Puntos de Heridas:** cantidad de heridas de cada tipo que puede sufrir un personaje concreto en cada **Categoría de Heridas**. Al marcar un Punto de Heridas en una **Categoría de Heridas** concreta se sufren los efectos de tener una Herida de esa Categoría. Si sufre daño y todos los puntos de heridas de esa Categoría están llenos marca un Punto de Herida de la categoría superior, sufriendo también sus efectos.

Categoría de Heridas

El daño sufrido en un combate se encuadra entre siete **Categorías de Heridas**:

- **Sin daño:** El personaje no está necesariamente sano, puede estar enfermo. Pero no tiene ninguna herida de combate que sea lo bastante reciente como para molestarle.
- **Rasguño:** sin efectos reales en el juego, excepto para crear tensión. Esto puede hacer que paulatinamente un personaje llegue a estar *Herido* si recibe otro golpe. La herida en sí puede ser un arañazo, corte, cardenal, etc.
- **Herido:** el personaje está herido de forma significativa, lo bastante como para dificultarle el actuar: tiene un -1 a toda acción o maniobra. Un resultado de *Herido* también puede ser llamado *Herida Leve*.
- **Herida Grave:** el personaje está gravemente herido y está tambaleándose: tiene -2 a toda acción o maniobra. Solo puede curarse por completo con la Habilidad *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)*.
- **Incapacitado:** el personaje está tan malherido que se ve incapaz de realizar cualquier maniobra, excepto el arrastrarse de cuando en cuando por el suelo por pequeñas distancias o murmurar un importante mensaje. Solo puede ser curado por completo con la Habilidad *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)*.
- **Moribundo:** el personaje no sólo está inconsciente, sino que morirá en menos

Modificadores de Movimiento Y Posición

Si el Atacante o el Objetivo se han movido significativamente (ha utilizado todo su MOV o han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento): el atacante tiene un -1 al uso de Arcos, Armas Pesadas, Rifle, Pistola y Esquivar.

Si el Atacante Y el Objetivo se han movido significativamente (ha utilizado todo su MOV o han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento): el atacante tiene un -2 al uso de Arcos, Armas Pesadas, Rifle, Pistola y Esquivar.

Si Ni el Atacante NI el Objetivo se han movido significativamente (ha utilizado todo su MOV o han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento): el atacante tiene un +1 al uso de Arcos, Armas Pesadas, Rifle, Pistola y Esquivar.

Si el objetivo de un ataque a distancia se encuentra arrodillado: -1 al Ataque.

Si el objetivo de un ataque a distancia se encuentra tirado en el suelo: -2 al Ataque.

Si el objetivo tiene cobertura parcial (medio cuerpo): -1 al Ataque.

Si el objetivo tiene cobertura total (todo el cuerpo menos la cabeza y el arma): -2 al Ataque.

Si el atacante de un ataque a distancia usa un arma larga (como un rifle, ballesta, o arco) a 5 o menos metros del blanco, éste tiene +1 a su Acción Opuesta de Esquivar, Armas cuerpo a Cuerpo, Pelea, etc.

Si un luchador tiene una ventaja de posición sobre el otro, puede haber una penalización (-1 ó -2) para el luchador en la peor posición. Esto incluiría el sol en los ojos, una mala posición, el oponente en un lugar más alto, etc.

Tipos de Ataque

Siempre puedes escoger hacer un ataque total: +2 al Ataque, -2 a la Defensa

Siempre puedes escoger pelear a la ofensiva: +1 al Ataque, -1 a la Defensa

Siempre puedes escoger pelear a la defensiva: -1 al Ataque, +1 a la Defensa

Siempre puedes escoger hacer una defensa total: -2 al Ataque, +2 a la Defensa

Modificadores por Apuntar (en general y a partes específicas)

Si el personaje que ataca a distancia realiza una maniobra de Apuntar: +1 al Ataque. Por cada maniobra sucesiva de Apuntar se gana otro +1 hasta un máximo de +3, aunque deben realizarse en turnos sucesivos.

Si se utiliza un visor telescópico en un rifle y se realiza una maniobra de Apuntar a una distancia superior a los 20 metros: +1 adicional al Ataque por la primera maniobra de Apuntar. Además el límite de +3 por maniobras de Apuntar permanece.

Apuntar hacia una parte específica del cuerpo (como un ojo o una mano) requerirá un resultado mínimo Grande para acertar y además tendrá un -1 al Ataque. Si se requiere un resultado Grande y el combatiente sólo obtiene un resultado Bueno y gana la acción opuesta, impacta al enemigo, pero no en la parte a la que apuntó.

Apuntar a una parte general del cuerpo (como un brazo, una pierna o la cabeza) requerirá un resultado mínimo Grande para acertar. Si se requiere un resultado Grande y el combatiente sólo obtiene un resultado Bueno y gana la acción opuesta, impacta al enemigo, pero no en la parte a la que apuntó.

Modificadores Generales

Un luchador que está Herido tiene un -1 al Ataque.

Un luchador que está Herido Grave tiene un -2 al Ataque.

El personaje solitario tiene un -1 al Ataque por cada oponente más allá del primero contra el que se enfrente cuerpo a cuerpo (salvo que tenga el Don Visión Periférica).

El personaje solitario tiene un -1 al Ataque por cada oponente más allá del primero contra el que dispare ese turno. Puede atacar a más de un oponente con una maniobra, pero no a oponentes que estén separados más de 3 metros. Ver Cadencia de Fuego (CdF).

El personaje tiene un -1 acumulativo por cada maniobra de ataque que realice más allá de la primera.

El luchador tiene un -1 al Ataque si utiliza un arma en cada mano (salvo que tenga el Don Ambidiestro). Si lleva un arma en cada mano pero solo utiliza una no tiene negativos.

de una hora (o puede que en mucho menos tiempo si tiene más heridas) sin ayuda médica. Nadie se recupera de estar *Moribundo* por sí mismo, a menos que tenga mucha suerte. Solo puede ser curado por completo con la Habilidad *Ciencia* (*Biología, Medicina o Xenología*).

- **Muerto:** pues eso. Hazte otro personaje. Si mueres en una instalación médica apropiada e inmediatamente se te trata, y el médico saca un resultado superior a Legendario el DJ puede pensar en dejarte sobrevivir.

Factores de Daño Ofensivo y Defensivo

Cuando se determina cómo de herido está un personaje al ser golpeado en combate hay que tener en consideración dos tipos de factores, los ofensivos (que son los que hacen incrementar el daño, FO) y los defensivos (que son los que hacen disminuir el daño, FD). Luego el **Factor de Daño** será el resultado de sumar todos los FO y posteriormente restarle todos los FD.

Factor Ofensivo (FO)

Representa el daño que puedes hacer con un ataque cuerpo a cuerpo.

El FO de un ataque concreto es igual:

- Al Grado Relativo de Éxito del ataque: Cuanto mejor sea el golpe, mayor será el daño.
- Más la FUE del personaje si utiliza *Pelea, Armas Cuerpo a Cuerpo, o Artes Marciales*. Nótese que pegar una patada proporciona un bonificador adicional a la FUE.
- En el caso de estar utilizando algún arma cuerpo a cuerpo se le suma el Daño del arma.

- Si se pega un Puñetazo se añade 1 al FO, si se pega una patada se añade 2 al FO, pero en ambos casos el daño que hagan será de *Fatiga*, salvo que se tenga el *Don Puños/Pies de Acero*.
- Si utiliza un arma de fuego no se suma la FUE, sino que se suma solamente el Daño del arma.
- El *Don Puños/Pies de Acero* aumenta en 2 la FO si se golpea con puñetazo o patadas respectivamente.
- Si el atacante tiene una Escala superior al defensor le suma 1 al FO por cada punto de Escala por encima de 1.

Factor Defensivo (FD)

Esto es la cantidad que le restas al Factor Ofensivo del ataque de tu oponente.

El FD de un ataque concreto es igual:

- A la armadura que se lleve.
- El *Don Resistencia al Daño* aumenta en 2 el FD.
- Si el defensor tiene una escala superior al atacante le suma 1 al FD por cada punto de escala por encima de 1.

Aplicando el Daño

El Daño realizado por el ataque es igual a la FO menos la FD.

- Si el resultado es **menor que 0** el personaje defensor no sufre daño alguno.
- Si el resultado es **0** el personaje defensor se apunta un rasguño.
- Si el resultado es **mayor que 0** el personaje defensor busca ese número en la fila superior de su EH (*Rastreo de Combate*) para comprobar qué **Categoría de Heridas** ha sufrido. Marca uno de los *Puntos de Heridas* de esa **Categoría de Heridas** y sufre los efectos de tener una Herida de

FO Cuerpo a Cuerpo= Grado Relativo de Éxito + FUE +1 (si puñetazo, daño de Fatiga) +2 (si patada, daño de Fatiga) + Daño del Arma + Dones +/- Escala
FO a Distancia= Grado Relativo de Éxito + Daño del Arma + Dones +/- Escala
FD = Armadura + Dones +/- Escala

esa Categoría. Si todos los Puntos de Heridas de esa categoría están llenos se marca un Punto de Herida de la categoría superior.

Ejemplo: Spudmeyer tiene FOR Buena y VOL Normal, por lo que su Escala de Heridas queda así:

Puntos de Herida	Heridas	Rastreo de Combate
OOO	Rasguño	1-3
OO	Herido	4-5
OO	Herida Grave	6-7
O	Incapacitado	8-9
O	Moribundo	10+

El DJ le dice al jugador que lleva a Spudmeyer que sufre un daño de 6. Este marcará uno de los dos Puntos de Herida que hay bajo la casilla Herida Grave y sufrirá los efectos pertinentes por tener una Herida Grave. Si luego Spudmeyer sufre más daño, y su Dj le dice que esta vez el daño ha sido de 3 marcará uno de los tres puntos que hay bajo la casilla de Rasguño, por lo que tendrá un Rasguño y una Herida Grave, que luego tendrán que tratarse por separado.

FATIGA

En Cacería de Bichos se utiliza la **Escala de Fatiga** para llevar el control de lo agotado que se encuentra un personaje.

Escala de Fatiga (EF)

La EF es la herramienta utilizada para calcular el cansancio y el aturdimiento que puede soportar un personaje y los efectos que este tiene en el mismo. El Daño que supere la Fatiga se aplica como Heridas.

La EF está compuesta por tres partes. Una de ellas es fija, la **Categoría de Fatiga** (ver más arriba), las otras son el **Rastreo de Fatiga** y los **Puntos de Fatiga** que dependen de CON y VOL respectivamente

- **Rastreo de Fatiga:** la cantidad de Daño de Fatiga necesaria con un golpe, por un uso de poderes psiónicos, o por simple

cansancio para recibir una **Punto de Fatiga** en una **Categoría de Fatiga** concreta. Se busca el Factor de Daño que el personaje recibe en su Rastreo de Fatiga (que es igual al Rastro de Combate) y se marca un Punto de Fatiga de esa Categoría.

- **Puntos de Fatiga:** cantidad de fatiga de cada tipo que puede sufrir un personaje concreto en cada **Categoría de Fatiga**. Al marcar un Punto de Fatiga en una **Categoría de Fatiga** concreta se sufren los efectos de tener Fatiga en esa **Categoría**. Si sufre suficiente Fatiga como para llenar una **Categoría** marca un Punto de Fatiga de la **Categoría** superior, sufriendo también sus efectos.

Categoría de Fatiga

La Fatiga sufrida en un combate por un personaje se encuadra entre seis **Categorías de Fatiga**:

- **Sin fatigar:** El personaje está fresco, como recién levantado.
- **Fatigado:** sin efectos reales en el juego, excepto para crear tensión. Esto puede hacer que un personaje llegue a estar Aturdido si sigue esforzándose.
- **Aturdido:** el personaje está fatigado de forma significativa, lo bastante como para dificultarle el actuar: todos los rasgos tendrán un -1 durante un minuto. Un resultado de Aturdido en un combate puede ser llamado Levemente Aturdido.
- **Gravemente Aturdido:** el personaje está muy fatigado y posiblemente esté tambaleándose: todos los rasgos tienen un -2 durante cinco minutos.
- **Incapacitado:** el personaje está tan fatigado que se ve incapaz de realizar cualquier maniobra, excepto el arrastrarse de cuando en cuando por el suelo por pequeñas distancias o murmurar un importante mensaje. Para recuperarse necesita descansar 15 minutos
- **Exhausto:** cae inconsciente. Un personaje inconsciente no necesita curación para recuperar completamente la salud, sólo tiempo. Por lo general el tiempo necesario es de una hora. A los 15 minutos recuperará la consciencia, pero no podrá actuar.

Daño de Fatiga: Aturdimiento e Inconsciencia

Un jugador puede declarar que su personaje intentará aturdir o dejar inconsciente a su oponente en lugar de herirlo. Usar la parte plana de una hoja, o golpear con la culata de un arma puede ser útil para lograrlo.

El daño se calcula de manera normal, pero cualquier daño infligido no hiere al oponente: en lugar de ello, lo aturde.

Acciones que provocan Fatiga

Hay toda una serie de acciones que fatigan al que las realiza, muchas veces de manera automática, otras veces por acumulación de **Contadores de Fatiga**.

Cada vez que un personaje realice una acción o maniobra que fatigue, pero no proporcione fatiga directamente (cómo cambiar de forma o utilizar poderes psiónicos) dale un Contador de Fatiga. En la **Tabla 4.5: Acciones que causan Fatiga** hay unos cuantos ejemplos.

Cuando acumule suficientes contadores (al final del día, de una escena, o cuando use dos poderes de golpe en una misma escena), haz que tire **CON** contra una dificultad basada en la **Tabla 4.6: Contadores de Fatiga**. Si el personaje no consigue alcanzar la dificultad, usa el grado de fracaso como *Rastreo de Fatiga* en la EF, pero ignorando armadura.

Aparte de esto hay acciones, dones e incluso algunos Poderes Psiónicos que proporcionan un **Punto de Fatiga automáticamente**. En tal caso se empiezan a aplicar empezando por **Fatigado** y se va aumentando progresivamente si se van adquiriendo más Puntos de Fatiga. Los efectos desaparecen según la Categoría, salvo los de no dormir, que permanecen hasta que se descanse. Cuando se rellenan todos los Puntos de Fatiga y se sigue recibiendo de alguna forma daño de Fatiga se aplica como Daño de Heridas de la forma normal.

*Realizar una maniobra de **Ataque** proporciona 1 Contador por cada turno en que se*

TABLA 4.6: Contadores de Fatiga

Contadores de Fatiga	Dificultad	Contadores de Fatiga	Dificultad
1 - 2	Normal (0)	11 -12	Legendario (5)
3 - 4	Buena (1)	13-14	Legendario +1 (6)
5 - 6	Grande (2)	15 -16	Legendario +2 (7)
7 - 8	Excelente (3)	17-18	Legendario +3 (8)
9 - 10	Asombroso (4)	19 -20	Legendario +4 (9)

TABLA 4.5: Acciones que causan Fatiga

Acción	Puntos o Contadores de Fatiga
Andar	1 Punto / 2 horas
Mucha carga	1 Punto / hora
Correr en combate	1 Punto / turno
Carrera de fondo	1 Contador / 15 minutos
Nadar	1 Contador / 15 minutos
No dormir	1 Contador / 2 horas sin dormir
Cambiaformas/Metamorfo	1 Contador / uso
Radar / Sonar	1 Contador / uso
Usar Poderes psiónicos	1 Contador / uso (o más, ver Poder)
Realizar maniobras de Ataque	1 Contador / turno

realicen maniobras (sin importar la cantidad de maniobras que se hagan en 1 turno).

FATIGA Y HERIDAS EN PERSONAJES SECUNDARIOS

En algunos casos el DJ querrá utilizar algún bicho, pero en lugar de enfrentarlo contra uno o unos cuantos bichos querrá enfrentar a los Cazadores contra muchos enemigos. O quizás los Cazadores decidan pelearse con un personaje secundario que no tiene especial capacidad para el combate, o que no ha sido diseñado a tal propósito. Otra opción es que el DJ quiera darle un toque cinematográfico a la partida. Para representar ese tipo de situaciones, o simplemente crear enemigos fáciles de matar solo hay que hacer 2 cosas:

- No otorgar Puntos Fudge a los personajes secundarios.

Puntos de Herida	Heridas	Rastreo de Combate
OOO	Rasguño	1-3
OO	Herido	4-6
O	Fuera de Combate	7+

- Utilizar esta Escala de Heridas y de Fatiga en lugar de la correspondiente por sus Atributos.

Hordas: Combate de Masas

Pero incluso este sistema es demasiado engorroso cuando lo que se quiere sacar contra los Cazadores son auténticas Hordas de enemigos. Y por hordas queremos decir cientos, si no miles de enemigos. La mayoría de los Directores de Juego preferirán llevar esa clase de escenas narrándolas y quizá haciendo que los jugadores hagan una tirada aquí y allá cuando sea necesario, o para proporcionar tensión a la narración. Pero habrá directores que quieran llevar esa clase de escenas como si de un combate normal se tratase. Estas reglas son para esos Directores de Juego.

Disparar a Hordas no es como disparar a individuos, ni siquiera a grupos. Las Hordas están compuestas de tantos enemigos y se encuentran tan cerca unos de otros que es difícil no impactar en alguno de los componentes de la Horda con armas de fuego. Y cuando se pelea con Hordas el objetivo raras veces es acabar con ellas sino más bien se tienen objetivos de retrasar, detener, alterar el curso (con una Horda de animales), cosas de ese estilo.

Por lo tanto, en lugar de aplicar el Daño de forma normal en las Hordas el DJ decide la cantidad de daño necesaria para Inutilizar a un tipo de enemigo concreto (siendo 1, 2 o 3) de los que componen la Horda (aunque en muchos casos todas las Hordas serán del mismo tipo). Por cada múltiplo de ese número que se haga de daño es un enemigo al que se Inutiliza.

Ejemplo: Si el DJ decide que cada miembro de una Horda requiere 1 punto de daño para ser eliminado un ataque que tenga un FO (al que en este caso no se le resta ningún FD) 4 Inutilizará a 4 componentes de la Horda.

Inutilizar un enemigo no es eliminarlo, sino que es impedir que siga siendo parte de la Horda, al menos temporalmente. Se le impacta en una pierna, se le hace daño que le hace caer inconsciente por el shock, se impacta en su módulo de control, lo que el DJ estime más apropiado para los componentes de la Horda en cuestión. Lo importante realmente es que se elimina uno más de la Horda...

El DJ puede cambiar del sistema de Hordas al sistema normal de combate en cualquier momento, aunque debería avisar a los jugadores de en qué circunstancias se cambia de un sistema a otro. Si una Horda de miles de criaturas ataca una posición fortificada por los Cazadores el DJ puede decirles que desde los 4 kilómetros (donde aparece la horda) hasta los 50 metros se aplican las reglas de Horda, pero aquellos enemigos que lleguen a los 50 metros usarán las reglas normales de combate, y las criaturas son formidables cuerpo a cuerpo. Al mezclar ambos sistemas se consigue una situación más emocionante de lo que sería si solo se utilizase uno de los sistemas.

CURACIÓN

Las heridas se curan mediante habilidades médicas y mediante tecnología. Un Rasguño es demasiado insignificante para requerir una tirada de habilidad de curación. Los Rasguños suelen borrarse tras una batalla, siempre que los personajes dispongan de cinco o diez minutos para atenderlos. No hace falta realizar tirada de *Primeros Auxilios* si se toman tiempo (se supone que tardan lo necesario para hacerlo bien). Pero si el tiempo es esencial el DJ puede pedir unas tiradas de *Primeros Auxilios* para comprobar lo bien que lo hacen y así decidir el tiempo que tardan en curar los rasguños. Existe equipo que puede reducir ese tiempo de curación.

Habilidades de curación

Dos son las habilidades que se pueden utilizar para curar.

Primeros Auxilios:

Un resultado de *Bueno* en la habilidad de *Primeros Auxilios* puede curar *Rasguños*, *Heridas* y *Heridas Graves* en un nivel. A un personaje sólo se le puede aplicar una vez por *Punto de Herida* la tirada de *Primeros auxilios*, por lo que los que tengan *Heridas Graves* deberán acabar de ser curados por medio de la Habilidad *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)*. Si se trata de un *Incapacitado* o *Moribundo* se necesitará una tirada de *Medicina*. Por lo tanto las *Heridas Graves*, *Incapacitado* y *Moribundo* siempre requieren el uso de la Habilidad *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* para poder ser curadas por completo.

Se tiene un -1 por cada tirada de *Primeros Auxilios* que se haga sobre una persona al día a partir de la primera. Por lo tanto si se le cura una *Herida* y una *Herida Grave* la segunda que se cure lo hará con un -1. Si se le cura dos *Heridas* y una *Herida Grave* la segunda que se cure lo hará con un -1 y la tercera en ser curada lo hará con un -2.

Cuando se cura una *Herida Grave* y ésta pasa a *Herida* recomendamos que se mar-

que de forma distinta, para saber con facilidad que esa *Herida* debe curarse por medio de la Habilidad *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)*. Si la tirada de *Primeros Auxilios* para curar una *Herida Grave* es superada con un **Grado de Éxito de 2** no se sufre el -1 por tener una *Herida* salvo que se lleve a cabo una actividad física fuerte (como correr, pelearse, escalar algo, o ganar un Contador de Fatiga de alguna manera).

La **dificultad** es *Buena*. Las condiciones de trabajo afectan también a la tirada:

- Trabajando en una instalación preparada, como una ambulancia o un hospital: *La dificultad disminuye en 2 niveles.*
- Utilizando el botiquín estándar: *sin modificar.*
- Trabajar sin botiquín, en circunstancias difíciles (en medio de una tormenta con lluvia, en trajes de vacío), etc.: *La dificultad aumenta en 2 niveles.*

Esta Habilidad tal como se presenta aquí supone el uso de un botiquín básico, no mucho más avanzado que los botiquines que llevan los ejércitos modernos. Los Kits de *Primeros Auxilios* de NT 3 proporcionan un +1 para curar *Heridas*.

Ciencia (Biología, Medicina y Xenología):

Ciencia (Biología) sirve para curar animales. *Ciencia (Medicina)* sirve para curar humanos, neo-humanos y para-humanos (o en el caso de un no humano los equivalentes de su raza). *Ciencia (Xenología)* sirve para curar alienígenas (o en el caso de alienígenas para curar humanos). *Ciencia* sirve para tratar *Heridas Graves*, *Incapacitados* o *Moribundos*.

- **Con el equipo adecuado:** El curar con habilidades médicas realistas precisa tiempo (aunque este tiempo dependerá de la calidad del equipo médico con el que se cuente). El éxito de la tirada meramente asegura que las heridas se curarán, si se cumple el reposo suficiente. La cantidad de tiempo que

se precise depende de la decisión del DJ, aunque se recomienda que se cure una *Herida* por cada día de reposo (o dos días sin reposo completo pero sin grandes esfuerzos). Las *Heridas Graves* pasarán a *Heridas* en un día de reposo (o dos días sin reposo completo pero sin grandes esfuerzos). La *Incapacitación* pasará a *Herida Grave* en un día de reposo (o dos días sin reposo completo pero sin grandes esfuerzos). El estado *Moribundo* pasará a *Incapacitado* en dos días de reposo (o cinco días sin reposo completo pero sin grandes esfuerzos). La **difficultad** es Buena, pero esto requiere trabajar en una instalación preparada (ambulancia u hospital).

Ejemplo: Hudson tiene tres heridas (dos resultados de Herido y uno de Herido Grave), un compañero le realiza 3 tiradas de Primeros Auxilios con un dificultades Buena, Grande y Excelente, que pasa exitosamente, por lo que las dos Heridas Se convertirán en Rasguños, mientras que la Herida Grave se convertirá en una Herida (con el correspondiente modificador de -1). Posteriormente, de vuelta a su base, un médico militar le cura mediante Medicina y tratamientos regenerativos. Este médico obtiene una tirada de Medicina Grande por lo que la Herida se le curará en un día ya que dispone de un equipo bastante aceptable y guarda reposo.

- **Sin el equipo adecuado, pero con equipo:** Si se dispone de equipo de campaña que permita hacer operaciones quirúrgicas (como el Kit de Primeros Auxilios de NT 2 y el de NT 3), la curación se puede realizar pero la **difficultad** es Grande y puede sufrir alguna penalización impuesta por el equipo (a decisión del DJ). El resultado de esta curación reduce las *Heridas Graves*, *Incapacitados* o *Moribundos* en un nivel, pero estabiliza al paciente y le proporciona tiempo para ser evacuado y ser tratado con mayor profundidad.
- **Sin equipo:** La curación es casi imposible, pero se puede intentar.

La **difficultad** es *Legendaria*. Si se consigue la tirada se reduce la *Herida Grave*, el *Incapacitado* o el *Moribundo* en un nivel.

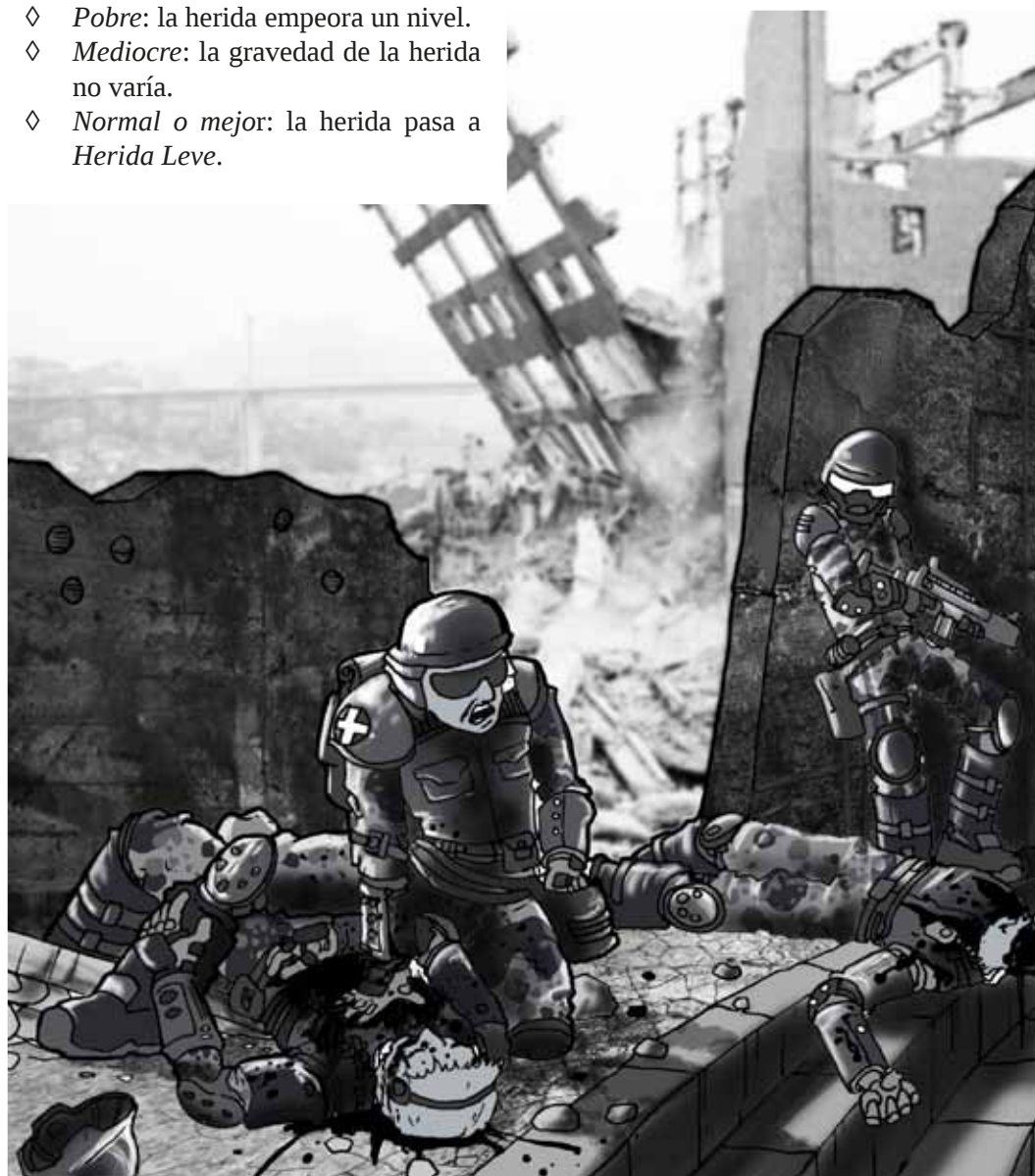
- **Con una cámara de Regeneración Celular de NT 4:** Se trata una cámara repleta de nanitos que son capaces de crear cualquier órgano y regenerar cualquier parte de un ser vivo. La cámara permite controlar a los nanitos, y es necesario un médico presente durante todo el proceso de regeneración. **Cura por completo Rasguños** en 1 minuto, *Heridas* en 30 minutos, *Heridas Graves* en 1 hora, *Incapacitado* en 12 horas y *Moribundo* en 24 horas. Requiere una tirada de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* contra **Difficultad Normal (0)** para ser utilizado y proporcionar el tratamiento adecuado. Curar un *Moribundo* requiere que el paciente realice una tirada de VOL de **difficultad Buena** para poder ser curado.
- **Con el Regenerador de NT 5:** Hay equipo, como el Regenerador de NT 5, que permite curar cualquier tipo de herida. Éste regenera cualquier herida, sea a piel, hueso u otro órgano. Utilizarlo requiere una tirada de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* **difficultad Normal (0)**. Si se hace con éxito y nada interrumpe el tratamiento durante cierto tiempo (1 minuto para tratar una *Herida*, 5 minutos para tratar una *Herida Grave*, 15 minutos para tratar un *Incapacitado* y 30 minutos para tratar un *Moribundo*) la herida será **curada por completo**, sea de la gravedad que sea (aunque no puede devolver a la vida a un muerto). Curar un *Moribundo* requiere también que el paciente realice una tirada de VOL de **difficultad Buena** para poder ser curado. El DJ puede desarrollar otro equipo igual o más poderoso (aunque es tal caso sería más grande) a ese mismo NT.

Curación natural.

Se realiza tirada de curación natural cuando nadie trata una herida; o cuando tras ser tratada, pero no curada por completo, no se vuelve a tratar. Se realiza una tirada de CON cuyo efecto dependerá de la gravedad de la herida a curar. Cada herida se tira por separado.

- **Herido:** (se realiza la tirada a las 24 horas de haber sufrido la herida):
 - ◇ *Terrible:* la herida empeora un nivel.
 - ◇ *Pobre o Mediocre:* la gravedad de la herida no varía.
 - ◇ *Normal o mejor:* la herida se cura.
- **Herida Grave:** (se realiza la tirada a las 72 horas de haber sufrido la herida):
 - ◇ *Pobre:* la herida empeora un nivel.
 - ◇ *Mediocre:* la gravedad de la herida no varía.
 - ◇ *Normal o mejor:* la herida pasa a *Herida Leve*.

- **Incapacitado:** (se realiza la tirada a las dos semanas de haber sufrido la herida):
 - ◇ *Mediocre:* la herida empeora un nivel.
 - ◇ *Normal:* la gravedad de la herida no varía.
 - ◇ *Buena o mejor:* la herida pasa a *Herida grave*.
- **Moribundo:** (se realiza la tirada un mes después de haber sufrido la herida):
 - ◇ *Mediocre:* el personaje muere.
 - ◇ *Normal:* la gravedad de la herida no varía.
 - ◇ *Buena o mejor:* la herida pasa a *Incapacitado*.



OTROS PELIGROS

Las heridas físicas es uno de los mayores peligros a los que se puede enfrentar un Cazador, pero no el único. Muchos otros peligros acechan a los Cazadores, desde descompresión a ser quemados vivos en un incendio o morir de frío en mitad de un desierto helado. Como muchos de estos peligros pueden encontrarse también en combate, pudiéndolo inclinar decisivamente en un sentido u otro, los incluimos en este Capítulo. Los distintos efectos que pueden producir los peligros que aparecen en esta sección son más bien guías generales que reglas escritas en mármol. El DJ es libre de cambiar el efecto de un peligro concreto para reflejar efectos más específicos que los mostrados aquí.

Ácido

Los ácidos son algo muy variado, podemos encontrar ácidos muy débiles, como el zumo de limón, o ácidos muy fuertes, como el sulfúrico, el nítrico, etc. Los ácidos en CdB tienen un FO, igual que el resto de armas, pero el FO depende no solo de la intensidad del ácido, sino también del uso que se haga de él, pues no es lo mismo rociar a alguien con un espray que contenga ácido que sumergirlo en el mismo, o peor aún, inyectar el ácido en el cuerpo a alguien.

- Si el ácido es rociado con un espray tiene un **FO+0 además del FO del ácido**. Si impacta en los ojos y se produce una *Herida* o superior, el personaje adquiere la Limitación *Sentido Deficiente (Ceguera)*, que tendrá cura o no dependiendo de la ambientación...
- Si la víctima es sumergida en ácido, éste tiene un **FO+1 además del FO del ácido**. Si solo se sumerge la cara se produce el mismo efecto de *Sentido Deficiente (Ceguera)* que en el caso anterior. Además la piel se quema por completo, por lo que el personaje también adquiere la Limitación *Sentido Deficiente (Tacto)*. Ésta podrá ser curada dependiendo del NT de la ambientación.

- Si el ácido es introducido en el cuerpo de la víctima de alguna manera el ácido tiene un **FO+3 además del FO del ácido** (excepto si la víctima tiene el *Don Estómago de Acero*, en cuyo caso tiene un FO+1 aparte del FO del ácido).

El ácido se come las protecciones, por lo que el FD proporcionado por una armadura protege del ácido, pero es consumido por el mismo. Cuando un ácido impacte en una armadura primero se aplica el daño de manera normal, pero tras esto se resta el FO del ácido (sin añadir el Grado de Éxito, solo el FO del ácido) al FD de la protección de manera permanente (hasta que la protección pueda ser reparada o cambiada por otra)

El ácido en contacto con la piel de una persona que produzca heridas de algún tipo tiene el efecto secundario de producir quemaduras (ver **Fuego** más abajo para una mayor explicación de los efectos de las quemaduras):

- Si se recibe un daño de *Rasguño* se sufren quemaduras de primer grado.
- Si se recibe un daño de *Herida* se sufren quemaduras de segundo grado.
- Si se recibe un daño de *Herida Grave* se sufren quemaduras de tercer grado.
- Si se recibe un daño de *Incapacitado* o *Moribundo* se sufren quemaduras de cuarto grado.

Asfisia

Cuando un personaje se queda sin aire (sin NADA de aire) adquiere 1 Punto de Fatiga por turno. Se empieza a aplicar empezando por Fatigado y se va aumentando progresivamente a medida que se van adquiriendo más. Si en algún momento recibe aire deja de adquirir Fatiga, que va desapareciendo de manera normal. Si cae inconsciente (cuando la Fatiga llega a *Exhausto*) dos minutos después el personaje se muere.

Caídas

El daño por caídas puede ser tan letal como el daño de un arma, más si se cae de

muy alto, o en un planeta con mucha gravedad. El daño depende de dos factores, la distancia que se caiga y la Gravedad, e ignora el FD del que cae. Por cada 5 metros de caída se recibe un +1 FO, por lo que una caída desde 13 metros tiene un FO 2 y una caída desde 21 metros un FO 4. Pero aparte de esto si la caída se produce en una gravedad distinta a la de la Tierra se multiplica el FO por la gravedad y luego se divide por 5 para saber el FO de la caída (redondeando hacia abajo los resultados decimales iguales o menores a 0,5 o, y hacia arriba los resultados superiores a 0,5). Si la caída de 21 metros se produjese en un planeta de 2,2G el FO de la caída sería 9 ([21 metros x 2,2 G = 46,2 metros] / 5 = 9.24).

$$\text{FO Caída} = (\text{metros de la caída} \times \text{Gravedad}) / 5$$



Calor

El calor (aparte de los efectos del fuego, si se da el caso) tiene considerables efectos en un ser humano. La temperatura de confort para un ser humano está entre los -12°C y los 27°C. Esto proporciona un rango de 40°C de temperatura en la que un humano está cómodo. En CdB asumimos que todas las criaturas que no tengan el don Tolerancia (Calor) tienen un rango de confort de temperatura de 40°C, aunque no tiene por qué ser igual a la de los seres humanos. Si la temperatura se eleva por encima de la temperatura de confort de una criatura, ésta debe una tirada de CON **dificultad Normal**. Se tiene un -1 a la tirada por cada 15°C por encima de la temperatura de confort de la criatura. Si se falla se aplica el grado de fracaso en la *Escala de Fatiga*. Si la temperatura llega a estar 45°C por encima de la temperatura de confort la piel empieza a arder (a los 71°C en el caso de los humanos). Se debe hacer una tirada de CON **dificultad Buena** con un -1 a la tirada por cada 15°C por encima de la temperatura de confort de la criatura, y si se falla la tirada se aplica el grado de fracaso en la Escala de Heridas y se sufre también daño por fuego.

Electricidad

Los efectos que puede producir la electricidad son muy distintos. Las reglas aquí contenidas son genéricas, es posible que un arma concreta o Don diga algo contrario a lo expresado aquí. En tal caso esa regla o Don tiene prioridad sobre esta regla.

Las descargas de alto voltaje, pero de poca potencia raras veces matarán, sino que la mayoría de las veces dejarán aturdida e incluso inconsciente a la víctima. A efectos prácticos el daño producido por las descargas de poca potencia se tratará como Daño de Fatiga. Las descargas pueden tener un FO máximo de 3, pero por acumulación de heridas pueden acabar produciendo daños mayores.

Las descargas de alto voltaje diseñadas para causar daño e incluso matar (y aque-

llas que sean suficientemente potentes como para hacerlo) aplican Daño normal, con la salvedad de que si se sufre un daño de Moribundo se tiene que hacer una Acción no Opuesta de CON **dificultad Buena (+1)**. Si se falla se sufre un ataque al corazón y se muere, salvo que en el minuto en que se produce el ataque alguna otra persona le asista y saque una tirada de Ciencia (Biología, Medicina o Xenología) **dificultad Buena (+1)** o una tirada de Primeros Auxilios **dificultad Grande (+2)**. Las descargas de alto voltaje pueden tener prácticamente cualquier FO.

Las descargas de alto voltaje que causen daño normal (no de Fatiga) tienen el efecto secundario de producir quemaduras (ver **Fuego** más abajo para una mayor explicación de los efectos de las quemaduras):

- Si se recibe un daño de *Rasguño* se sufren quemaduras de primer grado.
- Si se recibe un daño de *Herida* se sufren quemaduras de segundo grado.
- Si se recibe un daño de *Herida Grave* se sufren quemaduras de tercer grado.
- Si se recibe un daño de *Incapacitado* o *Moribundo* se sufren quemaduras de cuarto grado.

Frío

El daño por frío puede producirse por estar en temperaturas muy bajas durante demasiado tiempo y/o sin protección adecuada (FO 1 o FO 2, pero se recibe de manera continuada, por lo que provoca heridas por acumulación), o por contacto con sustancias como el helio líquido o el nitrógeno líquido (FO +4 o superior). Es posible que al producirse heridas de algún tipo tenga el efecto secundario de producir quemaduras, a discreción del DJ (ver **Fuego** más abajo para una mayor explicación de los efectos de las quemaduras):

- Si se recibe un daño de *Rasguño* se sufren quemaduras de primer grado.
- Si se recibe un daño de *Herida* se sufren quemaduras de segundo grado.
- Si se recibe un daño de *Herida Grave* se sufren quemaduras de tercer grado.

- Si se recibe un daño de *Incapacitado* o *Moribundo* se sufren quemaduras de cuarto grado.

Fuego

El daño por contacto directo con el fuego, aparte del daño que produzca el fuego por sí mismo (que si se trata de fuego natural es de FO +1 o FO +2, pero se aplica cada turno en que se encuentra en contacto con él) tiene el efecto secundario de producir quemaduras:

- Si se recibe un daño de *Rasguño* se sufren quemaduras de primer grado, caracterizadas por el enrojecimiento e hinchazón de la piel, y por el dolor de la quemadura al tacto.
- Si se recibe un daño de *Herida* se sufren quemaduras de segundo grado, caracterizadas por el fuerte enrojecimiento e hinchazón de la piel (aparecen ampollas), por la posible caída de la piel, y por el dolor de la quemadura al tacto o al aire libre. Se obtiene la Limitación Clave *Feo*.
- Si se recibe un daño de *Herida Grave* se sufren quemaduras de tercer grado, caracterizadas por la pérdida de capas de piel, la inutilización de los nervios de la piel (se obtiene temporalmente la Limitación *Sentido Deficiente (Tacto)* hasta que la piel se regenere) y la aparición de edemas y manchas blancas o negras en la piel. Se obtiene la Limitación Clave *Feo*. No se reciben Puntos de Desarrollo por obtener estas Limitaciones.
- Si se recibe un daño de *Incapacitado* o *Moribundo* se sufren quemaduras de cuarto grado, caracterizadas por todo lo que aqueja a las quemaduras de tercer grado, aparte de daño a los músculos y huesos (principalmente en las extremidades). Dependiendo de la intensidad del fuego que produzca las quemaduras es posible que sea necesario amputar un miembro (a decisión del DJ).

Lluvia

La lluvia no es un peligro en sí misma, salvo que se trate de lluvias torrenciales. Pero los efectos que tiene la lluvia son harina de otro costal. Puede provocar inundaciones y desbordamiento de ríos, puede dificultar la visión y el movimiento, y en el caso de ser muy fuerte incluso resultar dolorosa.

- Una lluvia ligera o media puede proporcionar un -1 a los ataques a distancia.
- Una lluvia abundante o torrencial puede proporcionar un -2 a los ataques a distancia.
- Una lluvia ligera o media proporciona un -1 MOV.
- Una lluvia abundante proporciona un -2 MOV.
- Una lluvia torrencial proporciona un -3 MOV y requiere tiradas de *Equilibrio dificultad Buena* (+1) para moverse.

- Un desbordamiento o inundación proporciona un -4 MOV y requiere tiradas de *Equilibrio dificultad Grande* (+2) o *Excelente* (+3) para poder moverse. Si se pifia o se falla por más de 4 la corriente arrastra al personaje con efectos dejados al DJ, pero con cierta posibilidad de ser mortales.

Niebla

La niebla no es un peligro en sí misma, pero puede dificultar la visión y el movimiento, y en un combate eso puede ser muy peligroso.

- Una niebla ligera puede proporcionar un -1 a los ataques a distancia.
- Una niebla media puede proporcionar un -2 a los ataques a distancia.
- Una niebla espesa o muy espesa puede proporcionar un -3 a los ataques a distancia.



Nieve

La nieve dificulta la visión, se interpone en los ataques a distancia, dificulta el movimiento y puede acabar produciendo daño por frío.

- Una nevada ligera puede proporcionar un -1 a los ataques a distancia.
- Una nevada media puede proporcionar un -2 a los ataques a distancia.
- Una nevada abundante o muy abundante puede proporcionar un -3 a los ataques a distancia.
- Una nevada ligera o media proporciona un -2 MOV.
- Una nevada abundante proporciona un -3 MOV.
- Una nevada muy abundante proporciona un -4 MOV y requiere tiradas de **Equilibrio dificultad Buena (+1)** para poder moverse.

Presión Atmosférica

Los extremos de presión atmosférica se dan en las atmósferas *Densas (enrarecidas)* y *Exóticas*, aunque también se dan en el fondo del mar. La presión natural para la mayoría de criaturas es de 1 atmósfera. Cuando un personaje se encuentra sin protección en una presión distinta debe hacer una tirada de CON para evitar sufrir daños. La tirada debe hacerse por cada minuto de exposición y tiene **dificultad Mediocre** con un -1 a la tirada por cada atmósfera de diferencia con la nativa. Si se falla la tirada se aplica el grado de fracaso de la tirada como daño.

Además si se sufre un paso repentino de atmósfera a vacío se produce una **descompresión explosiva**. En tal caso aparte del daño de asfixia se hace una tirada de CON **dificultad Normal**, si se falla la tirada se obtiene la Limitación *Sentido Deficiente (Ceguera)*, *Metabolismo Debilitado* o *Duro de Oído* (o las todas si se pifa o se falla por 4+; no se obtienen Puntos de Desarrollo por ello) a escoger por el DJ.

Radiación

La radiación tiene muchas fuentes, desde bombas nucleares hasta radiaciones cósmicas o solares. El daño de radiación desaparece con el tiempo, pero no completamente. El tiempo de recuperación natural de las heridas producidas por radiación es **4 veces** el tiempo que tardaría en curarse esa misma herida por medio de *Curación Natural*.

Cuando se recibe radiación y no se tienen protecciones adecuadas contra ésta, aparte del daño del ataque, accidente o efecto natural que lo cause se sufren unos efectos secundarios que dependen del FO del ataque (no del daño) recibido.

- Si el FO que produce el daño se encuentra entre FO 1 y FO 5 se recibe la Limitación *Intolerancia al Dolor* hasta que el daño sea curado (no se reciben Puntos de Desarrollo por la Limitación). El personaje pierde uno de sus Rasguños para siempre (salvo que tenga acceso a tecnologías regenerativas o al Don Regeneración).

Ejemplos de Radiación y sus correspondientes FO

Máquina de Radiología	FO 1 (exposición muy prolongada)
Radiación Espacial “de Ambiente”	FO 1 /semana
Radiación Espacial Media	De FO 1 a FO 10 /día
Radiación Espacial Fuerte	De FO 11 a FO 20 /hora
Accidente Nuclear	FO 5 /minuto
Zona de Accidente Nuclear (reciente)	FO 2 /hora
Zona de Accidente Nuclear	FO 1/semana
Explosión Nuclear	De FO 10 a FO 200
Lluvia Radioactiva (Fallout)	FO 1 /minuto

- Si el FO que produce el daño se encuentra entre FO 5 y FO 7, aparte del anterior efecto se sufre una pérdida de un nivel en FUE, DES o CON (a determinar por el DJ y sin obtener Puntos de Desarrollo por la pérdida) si no se pasa una tirada de CON **dificultad Grande (+2)**.
- Si el FO que produce el daño se encuentra entre FO 8 y FO 10, aparte de los anteriores efectos se adquiere de manera permanente (y sin recibir Puntos de Desarrollo por ello) la Limitación *Metabolismo Debilitado*.
- Si el FO que produce el daño es 11 o superior, aparte de los anteriores efectos se debe hacer una tirada de CON **dificultad Grande (+2)** cada hora **para no morir inmediatamente**.

La exposición continuada a una fuente de Radiación hace que ese daño se acumule, por lo que si por cada semana que se pase expuesto a la Radiación de ambiente del espacio se sufre daño de Radiación de FO 1, alguien que pase 10 semanas bajo esa radiación tendrá un FO acumulado de 10.

Vacío

Al encontrarse en el vacío se sufren los efectos de la asfixia y si se pasa más de 30 segundos + CON (6 turnos + CON) se sufren los mismos efectos de una descompresión explosiva.

Venenos y drogas

Los venenos y drogas existentes en la naturaleza son muy variados, y si añadimos los artificiales la lista es aún más grande, pero en CdB todos los venenos y drogas utilizan el mismo formato. Están compuestos por los siguientes elementos:

- **Dificultad:** que es el número a superar en el Atributo indicado para evitar los efectos más graves del veneno (y en el caso de los venenos más débiles para no sufrir ningún efecto). ¡Algunos venenos no permiten ninguna tirada!
- **Efecto:** que son las consecuencias de consumir o verse afectado de alguna

manera por el veneno. Puede presentarse de 2 formas. Si se sufren efectos se pase o no la dificultad los efectos se presentan así: *Efecto en caso de pasar la tirada / efecto en caso de fallar la tirada*; por ejemplo *-1 a la acción / -3 a la acción*. Si al superar la dificultad no se sufre ningún efecto se presentará de esta manera *- / -3 a la acción*. Si el efecto es un FO por lo general ignora el FD; un veneno puede infligir una herida directa.

- **Duración:** Esto es el tiempo que dura un efecto concreto. Puede presentarse de 2 formas. Si se sufren efectos se pase o no la dificultad la duración de estos se presenta así: *Duración en caso de pasar la tirada / duración en caso de fallar la tirada*; por ejemplo *1 hora / 1 día*. Si al superar la dificultad no se sufre ningún efecto se presentará de esta manera *- / 1 día*. Algunos venenos afectarán más de una vez, en tal caso se indicaría el intervalo de repetición entre paréntesis, por ejemplo: *Duración en caso de pasar la tirada (intervalo) / duración en caso de fallar la tirada (intervalo)*, por ejemplo *6 horas (1 hora) / 3 días (diario)*. El DJ es libre de crear nuevas duraciones.
- **Coste (por dosis):** El coste en Créditos que cuesta cada dosis si se compran muchas dosis. Multiplica por 5 o por 10 si se compran dosis sueltas. *También representa el Coste en PD de tener el Don Venenoso que produzca ese veneno en concreto*.
- **Notas:** Cualquier mecanismo especial asociado a un veneno o droga. Teniendo en cuenta la variedad efectos que se pueden encontrar, más de un veneno o droga tendrá anotaciones.

El DJ puede encontrar consejos sobre cómo diseñar drogas y venenos en el **Capítulo 7: Dirigiendo Cacería de Bichos**.

TABLA 4.7: Ejemplos de Venenos y Drogas

Nombre	Dificultad	Efecto	Duración	Coste (Cr.)	Notas
Arsénico	Buena (CON)	-/ FO 2	-/ 8 horas (1 hora)	1	
Calomelanos	Buena (CON)	-/ diarrea y vómitos	-/ 2 horas por grado de fracaso	1	Solo afecta si se ingiere.
Cianuro	Sin tirada posible	-/ FO 5	Automático	2	Si se ingiere tarda 15 minutos en hacer efecto.
Gas Lacrimógeno	Buena (CON)	Tos / Ceguera temporal y tos.	-/1 minuto (tras salir del lugar con gas)	10	Solo afecta si se respira.
Gas Mostaza	Grande (CON)	FO 2 / FO 3	3 días (diario) / 8 días (diario)	10	Solo afecta por completo si se respira. Si no mitad de daño debido a su efecto abrasivo.
Gas Nervioso	Excelente (CON)	- / Incapacitado	-/ 6 minutos (1 minuto)	20	Solo afecta si se respira.
Humo	Normal (CON)	Tos / Ceguera temporal y tos.	-/1 minuto (tras salir del lugar con gas)		Solo afecta si se respira.
Sedante	Normal (CON)	Incapacitado / Exhausto	2 horas / 12 horas	10	Solo afecta si se ingiere.
Súper-Sedante	Grande (CON)	Exhausto / Exhausto + amnesia	4 horas / 24 horas	10	Solo afecta si se ingiere.
Veneno de Cobra	Grande (CON)	FO 3	-/ 6 horas (1 hora)	10	





CAPÍTULO 5:

Equipo

“Muy bien nenes, ¿qué estáis esperando, el desayuno en la cama? ¡Otro glorioso día, un día en el Cuerpo de Marines es como un día en el campo! Cada comida es un banquete, cada paga una fortuna, cada formación un desfile, ¡me encanta el Cuerpo!”

“Aliens” de James Cameron

En los juegos de rol el equipo tiene un lugar preponderante. Todos los juegos tienen equipo extraño y maravilloso. En los juegos de fantasía suele tratarse de equipo mágico, que ayuda a definir el mundo de juego e incluso es parte importante de la trama. En los de ciencia-ficción son los aparatos tecnológicos los que configuran la ambientación.

En un juego con tantas posibilidades como Cacería de Bichos el equipo debe estar dividido en **Niveles Tecnológicos** (NT) que es un valor numérico abstracto que indica la tecnología y los conocimientos científicos a los que tiene acceso una sociedad, y por lo tanto marca el tipo de equipo que puede construir y utilizar. De todas formas el NT no es un valor absoluto. Por ejemplo en la Tierra ahora tenemos NT 1, pero en una buena parte del planeta el nivel tecnológico del que disfrutan es 0 o -1. Y al mismo tiempo en ciertas zonas del mundo poseen un NT superior en ciencias concretas.

Pero pese a estas divergencias el NT sigue siendo un elemento muy útil a la hora de definir la tecnología a la que tienen acceso los jugadores, y todo Director de Juego debe escoger cuál (o cuáles, si hay diversas sociedades con distintos Niveles Tecnológicos) es el NT de su ambientación. Es una elección que se debe realizar con cuidado, pues determinará la tecnología a la que tienen acceso los jugadores, y marcará completamente el tono y estilo de la ambientación.

El NT tiene un apartado en este capítulo en el que se explica su funcionamiento, pero antes vamos a considerar los términos generales con los que nos referiremos al equipo.

TÉRMINOS GENERALES DE EQUIPO

Acciones de Combate (AC)

El tiempo requerido para realizar una maniobra, como abrir una puerta, cargar un arma, o entrar en una habitación se mide en Acciones de Combate (AC). Ciertas armaduras y armas restan AC debido a su peso o a que son difíciles de manejar.

Alcance

Cada arma tiene un listado de Alcance. Este representa la distancia máxima a la que el arma hace daño (la mayoría de armas llegan más lejos, pero la munición no conserva suficiente potencia para ser eficaz a esas distancias). Por lo que si la distancia del Objetivo es superior al Alcance del Arma el disparo no impactará.

El Alcance de las armas viene indicado de dos maneras, con un valor numérico y con la palabra equivalente según la **Tabla 4.3: Distancias del Objetivo y dificultades mínimas**.

Área

Algunas armas afectan también a la zona alrededor del blanco, por ejemplo las granadas. Esto es representado por la característica del arma llamada **Área**. Se trata de un número (en metros) que indica la tasa a la que decrece el daño producido por el arma. Cada unidad de esa distancia que el objetivo se aleje del punto de impacto, reducirá en 1 la letalidad del arma.

CdF

Es la cantidad de disparos que el arma puede hacer *por ataque* (esto es, por cada gasto de 3AC). La cadencia de fuego es un número que representa la cantidad de balas que se pueden disparar por turno. Dependiendo de la cantidad de balas que se disparen *por ataque* se tiene un modificador al mismo, tal como se indica en la **Tabla 4.4: Cadencia de Fuego**.

Coste

Los objetos tienen un coste económico. Por simplicidad todas las ambientaciones de Cacería de Bichos utilizan la misma moneda, los Créditos (Cr.) que tienen un valor “similar el del Euro o del Dolar”. El DJ es libre de cambiar este nombre por otro que le parezca más apropiado. Asimismo puede realizar cambios en los costes de los objetos para reflejar el estilo de la ambientación que utiliza. Por ejemplo puede añadir un 0 a todos los precios para representar una sociedad que lleva varias crisis económicas seguidas y que tiene por esto la moneda muy devaluada. Más adelante examinamos el sistema los Costes de los objetos y ofrecemos un sistema alternativo.

Energía

El equipo que incluya este término en su descripción necesita de una fuente de energía para funcionar. Para no complicar el uso de equipo hemos decidido utilizar un sistema poco realista, pero sencillo y útil. Las baterías se dividen en varios tipos, que van de Mediocre a Excelente, y dependen también del NT del equipo en cuestión; por ejemplo una batería Normal (NT 1) es menos potente que una batería Normal (NT 4). Y no pueden mezclarse, esto es, no se puede utilizar la batería de NT 4 en un objeto de NT 1. Por otro lado es posible que ambas baterías sean utilizadas para el mismo tipo de objetos en distintos NTs; por ejemplo, las baterías arriba nombradas se podrían utilizar para ordenadores portátiles de sus respectivos NTs, ya que aunque la batería de NT 4 es más potente, las exigencias (y capacida-

des) de un ordenador de NT 4 son mayores. El DJ puede ignorar la clasificación por NT y decidir que las baterías son iguales para todos los Niveles Tecnológicos.

El equipo que incluya el término **Fuente Externa** en su apartado de Energía aparte de listar una batería puede ser utilizado tanto con baterías como con fuentes de alimentación externas (como enchufes de un edificio). El que solo incluya **Fuentes Externa** y no incluya ninguna batería solo puede ser utilizado si se encuentra conectado a una fuente de alimentación externa.

Nótese que la clasificación por baterías no tiene en cuenta la fuente de la energía. Éstas pueden ser muy variadas, desde energía solar (NT1, aunque no empiezan a ser viables económicamente hasta NT2), fisión (NT2, aunque aparecen en NT1 su tamaño es demasiado grande como para ser considerado baterías hasta NT2), fusión (NT3 aunque aparecen en NT2 su tamaño es demasiado grande como para ser considerado baterías hasta NT3), antimateria (NT4 aunque su tamaño es demasiado grande como para ser considerado baterías hasta NT5). Los tamaños de las baterías se reducen al subir el NT.

Los distintos tipos de baterías son:

- **Mediocre:** Esta batería sirve para proporcionar energía a los aparatos de menor exigencia de un NT concreto. Por ejemplo, en la actualidad sería la utilizada en linternas, radios portátiles, mp3, etc. Actualmente representan las pilas comunes.
- **Normal:** Esta batería es útil para proporcionar energía a aparatos de uso común como ordenadores portátiles, cámaras digitales, consolas portátiles, teléfonos móviles, PDAs, etc. Actualmente representan las baterías de Ion-Litio.
- **Buena:** Estas baterías son similares a las que llevamos actualmente en los coches. Pueden utilizarse para proporcionar la energía necesaria para poner en marcha otros sistemas de energía, para dar electricidad temporalmente a una

vivienda, etc.

- **Grande:** Estas baterías pueden usarse para propulsar vehículos militares, para dar electricidad durante bastante tiempo a una vivienda, etc...
- **Excelente:** Estas baterías pueden usarse para proporcionar energía a grupos de edificios, etc.

FO

Representa el daño que puedes hacer con un arma. Si se trata de armas cuerpo a cuerpo se le añade la FUE del personaje. El FO de cada arma que lleve el personaje se indica en la zona destinada a armas en la Hoja de Personaje.

FD

Representa lo resistente al daño que es la armadura o equipo protector que lleves. Se resta al FO del ataque de tu oponente.

Niveles Tecnológicos

Ver la siguiente sección.

Potencia

La Potencia de un ordenador es una medida abstracta de la capacidad del Hardware del mismo y va de Pobre (-2) a Excelente (+3).

Procesos

Es la cantidad de procesos que puede realizar un ordenador con un determinado Procesador a cierto NT. Se trata de una cantidad que va de 1 a 50, aunque no refleja la cantidad de procesos reales que puede hacer un ordenador concreto, sino que es un valor subjetivo de uso interno en juego.

Además, todo Programa informático utiliza una cantidad concreta de Procesos al ser ejecutado.

Tamaño

Hace referencia al tamaño físico del objeto.

NIVELES TECNOLÓGICOS

El NT es un valor numérico que indica la tecnología y los conocimientos científicos necesarios para construir un objeto en cuestión. Es una escala que tiene 10 valores que oscilan entre el -4 y el 5 (siguiendo la escala Fudge, pero para el NT solo utilizaremos valores numéricos), aunque el DJ puede decidir darle valores entre el 1 y el 10 para asimilarlo más al NT de otros juegos (como **Traveller**, que usa una escala del 1 al 21, o **GURPS**, que utiliza una escala del 1 al 12).

En la escala de Niveles Tecnológicos los niveles por debajo de 1 son aquellos que preceden a al NT actual. Cada NT se puede asociar a una época concreta, sobre todo en el caso de los niveles por debajo de 1. La **Tabla 5.1: Niveles Tecnológicos** hace exactamente eso.

TABLA 5.1: Niveles Tecnológicos

NT	Descripción
-4	Edad de Bronce (3500 a.C. en adelante)
-3	Edad de Hierro (1200 a.C. en adelante)
-2	Edad Media (siglo V en adelante)
-1	Edad Moderna (siglo XV en adelante)
0	Revolución Industrial o Edad Contemporánea (siglo XVIII en adelante)
1	Época actual. Edad Nuclear y Digital (1940 en adelante)
2	Principio de la nanotecnología, la genética y los viajes espaciales. La robótica empieza a ser común.
3	Desarrollo de la nanotecnología, la genética y los viajes espaciales. La robótica en su esplendor.
4	Principio de la teleportación, recombinación molecular a gran escala, Warp, etc.
5	Edad del Dominio sobre la Materia

Pero de todas formas esta descripción es muy simplista, pues como se ha explicado en un mismo planeta se pueden dar diversos niveles tecnológicos. Así una sociedad puede tener distintos NT en distintas áreas de la ciencia.

Por ejemplo actualmente se puede considerar que la tierra tiene NT 1, aunque en algunas zonas del planeta tengan NT0 o menor (pese a tener acceso a algunos objetos de mayor NT) y al mismo tiempo ciertos aspectos de la biología, la medicina y la genética están empezando a alcanzar NT2.

Es posible incluso que una sociedad alcance un NT elevado sin desarrollar algunas ciencias concretas que se encuentran en un NT inferior. De hecho esto es muy común en la ciencia ficción.

Por ejemplo, la serie original de Star Trek tenía elementos de NT 3, pero aparentemente la Federación no tenía casi conocimientos de nanotecnología o robótica, aunque sí genética. Incluso en las series posteriores la nanotecnología es una ciencia poco utilizada, aunque poco a poco se va viendo con más asiduidad (sobre todo en Star Trek Voyager). La robótica, por otro lado, aparece ya en La Nueva Generación (en la forma de Data), pero por temas morales esa ciencia no es desarrollada ampliamente.

Los Niveles Tecnológicos son una herramienta, y el DJ no debe dejar que dominen el juego ni se vuelvan demasiado importantes, aunque en ciertos momentos, y por razones narrativas, puede querer hacer hincapié en ellos; pero siempre dejando claro esto a los jugadores y asegurándose que los NT afectan tanto a Cazadores como a PNJs mientras ponga especial ahínco en ellos.

La manera en que los Niveles Tecnológicos afectan principalmente a los personajes, aparte de limitando el equipo al que se tiene acceso, es limitando el equipo que se puede utilizar con ciertas habilidades, así como el conocimiento que se tiene de las mismas. No sabe lo mismo una persona con Computadora/NT 1 Buena que una persona con Computadora/NT 4 Buena aunque su nivel de habilidad sea el mismo. Las habilidades que tras su nombre pone /NT se ven modificadas teniendo en cuenta el NT del personaje y el NT del aquello que quieres utilizar o descubrir. **Por cada NT que haya de diferencia se aplica un -1 a esas habili-**

dades. Esto sucede en ambos sentidos. Es igual de difícil para una persona del siglo XX utilizar tecnología del siglo XV, como es difícil para alguien del siglo XV utilizar tecnología del siglo XX. En el **Capítulo 1: Creación de Personajes** hay varios Dones (Nivel Tecnológico Superior, Enamorado de Otra Era y Civilización Atrasada) que afectan al uso de los Niveles Tecnológicos.

Dependiendo de la ambientación que quiera crear el DJ utilizará los NT de una manera u otra. A continuación hay varios ejemplos de qué Niveles Tecnológicos tendrían distintos estilos de ciencia-ficción.

Ciberpunk (High Tech, Low Life)

Este género se caracteriza por personajes marginales, perdedores que viven en los límites de la realidad; sociedades distópicas que no se adaptan a los rápidos cambios tecnológicos; computadores ubicuos que lo controlan todo, y humanos que cada vez lo son menos a base de cambiar partes de sus cuerpos por tecnología que mejora sus habilidades, a veces costándoles la propia cordura.

Hackers, Inteligencias Artificiales, Megacorporaciones que controlan los destinos de la mayoría de la especie y un fuerte ambiente extraído del cine negro son las marcas del género.

En una ambientación ciberpunk el NT general será 2, aunque es posible que la nanotecnología no se haya desarrollado aún hasta ese nivel. Asimismo el transporte y el armamento puede que se encuentren aún en los últimos estadios del NT1, a punto de llegar a NT 2, pero sin embargo es muy probable que la Informática/Robótica y la Medicina/Genética estén a punto de pasar al NT 3.

Ciencia-Ficción “Dura”

Este género pone especial énfasis en el detalle científico o la precisión de las ciencias que se muestran. Esto no significa que la ciencia no sea avanzada, sino que los avances “obedecen” las leyes de la física.

Aunque siempre puede haber excepciones por cuestiones narrativas. Por ejemplo, en muchas ambientaciones de ciencia-ficción dura los viajes a velocidades más rápidas que la luz (LUMÍNICO o “Faster Than Light”) no son posibles, sin embargo existen ambientaciones consideradas “duras” que si lo permiten por motivos narrativos, como por ejemplo la del clásico juego de rol “Traveller”.

Hay varias maneras de representar la tecnología en una ambientación “dura”. Por un lado se puede decidir que no se realizan invenciones a partir de NT 2, pero las tecnologías disponibles hasta ese nivel mejoran considerablemente (pesan menos, tienen más capacidad, o son de alguna manera mejores). Ese sería el caso por ejemplo de las películas de la serie “Aliens” (aunque contiene ciertos elementos ciberpunk).

Otra posibilidad es que la ciencia haya avanzado hasta NT 3-4, pero eliminando todas las tecnologías que violan las leyes de la física “tal como las conocemos”, como por ejemplo LUMÍNICO, teleportación, armas de plasma, armas gravitatorias, rayos tractores, etc.

Cabe notar que ciertas ambientaciones transhumanistas (ver más abajo) se consideran ciencia-ficción dura, como por ejemplo el trasfondo del juego “GURPS Transhuman Space”.

Space Opera

Este género, caracterizado por sus aventuras, lugares exóticos, flagrantes violaciones de las leyes de la física (generalmente por motivos narrativos), la eterna lucha del bien contra el mal, romanticismo, batallas espaciales, robots, poderes psiónicos o paranormales, etc.

La historia de la ciencia-ficción está llena de películas y novelas de Space Opera, desde “Buck Rogers” o “Flash Gordon”, pasando por “Lensman”, o la “Saga Vorkosigan”, y la mundialmente conocida “Star Wars” o “El Quinto Elemento”.

La tecnología en las novelas Space Opera “generalmente” está distribuida de la siguiente manera: Militar NT 3-4, Informática / Robótica NT 3 (aunque las I.A.s suelen ser tan inteligentes como los humanos, no más), Comunicaciones NT 4-5, Transporte NT 3-4, Medicina / Genética NT 3-4 (aunque haciendo más hincapié en la medicina que en la genética, que en la mayoría de ambientaciones Space Opera es inexistente; pero se dan algunas ocasiones en las que la genética es predominante). La Nanotecnología no suele existir en este género.

Transhumanismo

Las ambientaciones transhumanistas son aquellas en las que los seres humanos serán tan transformados por ciencias como la informática, robótica, nanotecnología y genética que dejarán de ser humanos para convertirse en Posthumanos. En una ambientación transhumanista en lugar de terraformar un planeta se modifica a los seres humanos para que vivan en ese planeta sin ningún inconveniente.

Clonación de uno mismo para cambiar de cuerpo cuando el que estás utilizando sea inviable; transmitir tu consciencia a un ordenador y luego descargarla en un robot o en un bioroide, o incluso en una nube de nanitos; elevar la inteligencia de animales hasta convertirlos en iguales a los humanos; crear razas enteramente nuevas para que puedan explorar el espacio en mejores condiciones que un humano normal; decidir qué rasgos genéticos van a tener tus descendientes; y un largo etcétera. Las ambientaciones transhumanistas pueden ser utópicas o distópicas, aunque las últimas tienden a ser muy comunes. La ambientación *Espacioscuro* 8 es una ambientación ligeramente transhumanista (y completamente distópica).

La Informática / Robótica, Medicina / Genética y Nanotecnología en una ambientación transhumanista suelen tener NT 3. Comunicaciones y Transporte, por el contrario, se mantienen en NT 2 aunque quizá se encuentren a punto de pasar a NT 3.

TABLA 5.1.1: Niveles Tecnológicos por Grupos

NT	Militar	Infomática/ Robótica	Comunicaciones
-4	Armas de bronce.		Rollos de papiro y piedra.
-3	Armas de hierro y algunas armas de acero.	Ábacos. Mecanismo de Anti-quitera.	
-2	Armas de acero. Aparición de la pólvora.		Libros.
-1	Armas de Fuego primitivas. Granadas primitivas	Regla de Cálculo.	Imprenta.
0	Cañones, "Gatling". Armaduras a prueba de balas.	las calculadoras mecánicas (agujeros perforados).	Telégrafo.
1	Vehículos armados modernos, guías láser., misiles.	Ordenadores personales, PDAs, cadenas de montaje robotizadas	Teléfono, internet, videoconferencia.
2	Ametralladora Giroestabilizada. Exoesqueletos. Primeras Armaduras de Combate.	Biocomputadores primitivos, primeras I.A., robots caseros. Principio de la holografía. Implantes cibernéticos.	Holocomunicaciones. Comunicaciones en el Sistema Solar. Móviles implantados.
3	Armas Gauss y armas Láser. Misiles I.A.	Robots inteligentes. I.A. tan inteligentes como los humanos (o más). Transferencias Mentales.	Primeras comunicaciones interplanetarias (pocos parsecs)
4	Mechs, Armas Blaster, Campos de Fuerza portátiles.	Robots autoreplicantes (sin ayuda externa).	Comunicaciones interplanetarias avanzadas.
5	Desintegradores y Espadas de Energía. Nanotrajés de batalla.	I.A. psiónicas.	Comunicación Intergaláctica.
NT	Transporte	Medicina / Genética	Nanotecnología
-4	Carros, galeras.	Medicina mística y herbal.	
-3	Carros más sofisticados, vagonetas.	Diagnosis de enfermedades.	
-2	Rueda avanzada, barcos de varios mástiles.	Sangrías.	
-1	Veleros. Navegación avanzada.	Anatomía básica.	
0	Primeros vehículos autopropulsados. Globos.	Vacunas, anestésicos (1840), rayos X (1895), antibióticos.	
1	Barcos, aviones, submarinos, primeros cohetes espaciales.	Desfibriladores, vendas bacteriófagas, resonancias magnéticas, retrovirus, trasplantes, órganos artificiales.	
2	Naves espaciales Sublumínicas avanzadas. Principio de Gravedad Artificial.	Vendas aerosol, cama de diagnosis, neo-humanos, clonación, biomods.	Nanitos que curan enfermedades comunes.
3	Naves Lumínicas Hiperespaciales.	Bioroides, trasplantes cerebrales, para-humanos, regeneración, creación de especies.	Nanitos anti-bacterias o virus. Reconstrucción corporal.
4	Naves Lumínicas Warp. Teleportación planetaria.	Cámara de regeneración celular. Implantes vivos.	Regeneración, nanitos inmunológicos, cirujanos celulares.
5	Teleportación interplanetaria. Naves Lumínicas de Salto.	Cámara de resurrección.	Reanimación, metamorfosis.

La **Tabla 5.1.1: Niveles Tecnológicos por Grupos** divide las distintas ciencias en áreas tecnológicas e indica algunos ejemplos de lo que se puede encontrar a esos Niveles Tecnológicos. Las áreas en las que se divide la tabla son: *Militar, Informática / Robótica, Comunicaciones, Transporte, Medicina / Genética y Nanotecnología*. Esta última va aparte porque muchas ambientaciones de ciencia-ficción no la incluyen pese a mostrar sociedades muy avanzadas tecnológicamente. La lista no pretende ser exhaustiva, sino indicativa de lo que se puede encontrar a ciertos Niveles Tecnológicos.

EL VALOR DE LAS COSAS

Los sistemas económicos pueden ser algo muy importante en algunas Cacerías, sin embargo en otras será algo mucho menos importante. Hay Cazadores y DJs a los que les encanta llevar cientos de cuentas económicas, mientras que otros prefieren tener que pensar lo mínimo posible en las necesidades económicas de sus personajes y centrarse en la trama.

A lo largo del manual se habla continuamente de una moneda, los Créditos, que es la moneda que hemos escogido como estándar para el juego. En esta sección propor-

cionamos las herramientas necesarias para que las cantidades que proporcionamos se puedan utilizar de formas distintas, más o menos complejas, más o menos centradas en los números, para que jugadores y DJs escogan el sistema con el que se encuentren más cómodos jugando.

Tanstaaf!: Todo tiene un precio

Esta sección presenta el sistema más complejo de todos, y al mismo tiempo es el que se usa por defecto en el manual y el que más comunmente encontramos en juegos de rol. Todos los objetos tienen un coste indicado y los jugadores deben llevar las cuentas de lo que tienen y gastan.

Las reglas presentadas en esta sección afectan principalmente a este capítulo y al **Capítulo 11: Vehículos, Naves y Bases**.

Dinero Inicial

Todos los Cazadores comienzan con una cantidad de dinero aleatoria (decidida por el DJ) que pueden modificar gastando Puntos de Desarrollo durante la creación del personaje. Este es un gasto que se debe hacer con precaución, pues aunque el dinero es algo útil, gastar muchos PD para empezar con mucho dinero tiene sus propios riesgos.



La cantidad de dinero con la que empiezan los jugadores debe ser una cantidad aleatoria. Pero como la cantidad de dinero que manejes los Cazadores afecta a cómo se desarrollan las tramas, el DJ debe decidir si quiere que empiecen con mucho dinero inicial o poco, según sean sus intenciones.

La cantidad de dinero inicial que nosotros consideramos “media“, sobre la que el DJ deberá ejecutar modificaciones según quiera que empiecen siendo más o menos ricos es la siguiente:

$$1000 + (4dF \times 100) + (NT \times 1000)$$

Esta fórmula proporciona valores aleatorios que dependen de una cantidad base (1.000 Créditos) a la que se le suma (o resta) el resultado de 4 dados Fudge (multiplicado por 100), y a la que se le suma (o resta) el Nivel Tecnológico de origen del personaje (multiplicado por 1000). Los resultados de esta fórmula pueden ir desde los 200 Cr. (un personaje de NT -4 que saca un -4 en la tirada) hasta los 6.400 Cr. (un personaje de NT 5 que saca un +4 en la tirada). Aunque teniendo en cuenta que la mayoría de partidas serán en NT 2 o superior los resultados tenderán a oscilar más entre los 3.600 Cr. y los 6.400 Cr. (que es lo que nosotros consideramos una cantidad inicial “media“).

Modificar la cantidad de dinero inicial es muy sencillo. Un DJ que quiera que los Cazadores empiecen con poco dinero para que conseguirlo sea uno de los motores de las partidas puede reducir el multiplicador por NT a 100. De esta forma la cantidad máxima inicial es de 1.900 Cr.

Además, como ya se ha dicho se pueden cambiar Puntos de Desarrollo por dinero. Cada PD proporciona 500 Cr. Este cambio también se utiliza en el juego de forma inversa; así que, por ejemplo, al comprar implantes, cada PD que el implante tenga en Dones, Habilidades o modificaciones a Atributos costará 500 Cr.

Riqueza: **Atributo Principal Opcional**

La opción radicalmente opuesta es no utilizar dinero. En lugar de ello se utiliza un Atributo Principal Opcional: **Riqueza**.

La Riqueza tiene un valor inicial de *Normal* (0), como todos los Atributos Principales. Por supuesto, durante la creación de personajes, el valor de la Riqueza puede aumentarse o disminuirse según el Nivel de Poder que el DJ haya elegido, como si de cualquier otro Atributo Principal se tratase, y obteniendo o gastando PD para ello.

El Atributo de Riqueza representa de manera abstracta lo que un personaje puede adquirir. No representa su nivel social, ni su éxito como profesional, sino el dinero del que dispone (sea por méritos propios, por herencia, por bancarrota o por lo que sea...) para gastar. A diferencia de los otros Atributos Principales la Riqueza suele variar durante las partidas.

Cada vez que el personaje tenga que adquirir algo, sobornar a alguien, o gastar dinero compara el valor de lo que quiere adquirir con su Riqueza. El valor de los objetos que vienen en el libro tienen un Coste en Créditos que se debe mirar en la **Tabla 5.2 Costes en Créditos y Riqueza** para obtener el valor equivalente al Coste del objeto en la escala de valores de Riqueza. En el caso de servicios que no vienen incluidos en este libro, el DJ puede utilizar esa misma tabla para calcular el valor equivalente en la escala de valores de Riqueza que puede tener un servicio concreto.

Una vez se tiene el valor de lo que se quiera adquirir se compara con el Nivel que se tenga en Riqueza. Si el valor es menor que el Atributo se puede adquirir el objeto sin mayor problema. Si el valor es igual o mayor que la Riqueza se debe hacer una tirada de 4dF más el Atributo de Riqueza. Si se supera la tirada el objeto se compra sin mayor problema. Si se falla se pierde temporalmente 1 nivel en el Atributo.

TABLA 5.2: Costes en Créditos y Riqueza

Coste en Créditos	Riqueza
Coste entre 1 y 10 Cr.	Abismal (-4)
Coste entre 11 y 50 Cr..	Terrible (-3)
Coste entre 51 y 100 Cr.	Pobre (-2)
Coste entre 101 y 300 Cr.	Mediocre (-1)
Coste entre 301 y 500 Cr.	Normal (0)
Coste entre 501 y 1.000 Cr.	Bueno (+1)
Coste entre 1.001 y 5.000 Cr.	Grande (+2)
Coste entre 5.001 y 10.000 Cr.	Excelente (+3)
Coste entre 10.001 y 50.000 Cr.	Asombroso (+4)
Coste entre 50.001 y 100.000 Cr.	Legendario (+5)
Coste entre 100.001 y 500.000 Cr.	Legendario +1 (+6)
Coste entre 500.001 y 1.000.000 Cr.	Legendario +2 (+7)
Coste entre 1.000.001 y 5.000.000 Cr.	Legendario +3 (+8)
Coste entre 5.000.001 y 10.000.000 Cr.	Legendario +4 (+9)
Más de 10.000.000 Cr.	Legendario +5 (+10)

La duración de esta pérdida depende del DJ. Lo habitual es que ésta se dé durante el resto de sesión, o durante la sesión siguiente, si el gasto se hace al final de la sesión. Aunque el DJ puede decidir que se pierde Riqueza durante una cantidad de sesiones (o de horas de tiempo de juego) igual a la cantidad por la que haya fallado.

De manera inversa, el Atributo de Riqueza puede subir, tanto temporalmente como de forma definitiva. Una subida temporal se podría dar como pago por una misión. Los aumentos temporales perduran hasta que se falla una tirada, ya que en ese momento se pierde el aumento temporal.

Además de estos aumentos temporales, si un personaje se hace de alguna forma con mucho dinero, o con muchas posesiones, su atributo puede aumentar de forma definitiva.

Usando este método se evita tener que llevar la contabilidad de lo que se gana y lo que se pierde, simplificando mucho el uso del dinero y quitándolo de enmedio de forma efectiva para aquellos Cazadores y DJ que prefieran no tener que pensar en ello.

MATERIALES

A medida que avanzan los Niveles Tecnológicos van apareciendo nuevos materiales que permiten crear equipo mucho más resistente y útil que el que se usa en Niveles más bajos. Estos materiales se utilizan como componentes de otros objetos, pero como son varios los objetos creados con materiales nuevos, en lugar de describir sus propiedades en cada entrada en la que son nombrados se describen aquí. Estos materiales no incluyen precio pues normalmente no están a la venta, sino que forman parte de otros objetos.

Biocuero (NT 4)

Este material es realmente una criatura semiviva, cuya piel no solo es extremadamente resistente, sino que además tiene una cierta capacidad regenerativa. Se “alimenta” del campo eléctrico del portador, pero a un nivel tan lento que no tiene efectos de juego. El biocuero es un material muy bueno para ropas o armaduras, pero por la necesidad de estar en continuo contacto con un cuerpo humano lo hace poco apropiado para aquel equipo que no se lleve puesto encima.

Bioplástico (NT 3)

Se trata de un material semivivo, casi-inteligente, resistente y flexible. La configuración del bioplástico es similar a la de los músculos de una persona, lo que permite crear armaduras que se adaptan muy bien a su portador, y que no impiden el movimiento.

Biometal (o Nanometal) (NT 5)

Realmente no es un metal compacto, sino miles de nanorobots de compleja programación. El biometal es extremadamente resistente, y no solo eso, si no es destruido por completo cualquier daño que se haga a un objeto de biometal es reparado en cuestión de horas. Esta reparación asume que no faltan partes, o que se tienen a mano los materiales apropiados para que los nanitos puedan llevar a cabo la reparación. Cualquier objeto metálico puede hacerse de biometal, pero su coste se ve doblado.

Fibras Sintéticas (NT 1)

A lo largo del siglo XX y principios del siglo XXI se desarrollan una gran cantidad de fibras de un grosor no mayor a un cabello humano. Al ser tejidas en ropas proporcionan un material que pese a ser similar al algodón es mucho más resistente que éste. Si se utilizan en armaduras pueden proporcionar considerable dureza y resistencia. La cantidad de fibras desarrolladas es muy grande, por lo que las englobamos todas dentro de un tipo, y en los objetos en los que sea relevante se especificará qué fibras se utilizan, aunque esto tendrá poco o ningún efecto en el juego.

Nanofibras (NT 3)

Son fibras formadas por hilos de carbono microscópicos que tienen más resistencia que las fibras sintéticas normales. Asimismo las nanofibras se adaptan mejor al movimiento del usuario, por lo que no molestan prácticamente nada al moverse.

Telas Inteligentes (NT 5)

Estas telas formadas por nanitos y materiales semivivos son capaces de cambiar su configuración y resistencia para adaptarse a distintos tipos de ataques. Aunque no tienen la capacidad regenerativa del biometal pueden reconfigurarse para soportar mejor ataques balísticos o láser, según sea necesario. Y lo más importante, esta reconfiguración tiene lugar en milésimas de segundo; por lo que a efectos prácticos los materiales hechos con telas inteligentes son resistentes a muy distintos tipos de ataque.

PROTECCIÓN

A lo largo de la historia de la humanidad las protecciones y las armas han estado siempre compitiendo entre sí. Una mejor protección ha provocado el desarrollo de mejores armas, lo que ha provocado el desarrollo de mejores protecciones. Pero no todas las amenazas provienen de las armas, y también existen armaduras que ayudan en combate. Este apartado cubre tanto armaduras como protecciones de ambientes hostiles, Exoesqueletos, Armaduras de Combate y otras formas de protección.

Armaduras

Las armaduras son la forma de protección más común a lo largo de la historia de la humanidad. Incluimos también algunas armaduras antiguas, que aunque no verán mucho uso en la mayoría de partidas siempre es posible que sean usadas en las situaciones más extrañas. Muchas guardias de honor futuristas utilizarán armaduras antiguas, en honor a la historia de sus respectivas naciones. Por ejemplo, en Babylon 5 la Guardia Imperial Centauri lleva Petos de Acero, y en la actualidad muchas guardias reales siguen utilizando armaduras arcaicas.

Armadura Ablativa (NT 2):

Esta armadura está especialmente diseñada para proteger contra ataques de armas láser, pero es poco útil contra otro tipo de armas. Por esto la FD de las Armadura Ablativa protege contra disparos de armas láser, aunque a diferencia de las armaduras Reflectantes protege algo contra otros tipos de ataques.

FD: 5 contra láser, 2 contra armas convencionales.

AC: -1

Especial: Solo proporciona FD 2 contra armas que no sean láser. Solo cubre el torso.

Coste: 1,000 Cr. Riqueza Buena (+1).

Armadura de Biocuero (NT 4):

Armadura (que puede tener forma de cazadora o similar) de biocuero que mientras se lleve puesta no necesita mantenimiento gracias a su capacidad regenerativa.

FD: 6

AC: 0. Esta armadura se adapta especialmente bien al cuerpo humano.

Especial: Solo cubre el torso y brazos.

Coste: 800 Cr. Riqueza Buena (+1).

Armadura de Bioplástico (NT 3):

Armadura hecha de bioplástico que se adapta a los movimientos, facilitando especialmente su uso, e incluso proporciona 1 AC debido a su estructura similar a musculatura humana que potencia ligeramente el movimiento. Aunque es muy resistente contra armas no protege nada contra ácido, fuego, y otro tipo de amenazas. Aparece en los últimos estadios del NT 3. El portador no puede ocultar que lleva una Armadura.

FD: 6

AC: +1. Su estructura similar a musculatura humana potencia ligeramente el movimiento.

Especial: No protege contra ácido, fuego, o aquellos tipos de amenaza que sean especialmente dañinos contra plásticos. Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.

Coste: 1,500 Cr. Riqueza Grande (+2).

Armadura de Cuero (NT -4):

La clásica armadura de cuero medieval de toda la vida. También sirve para representar chalecos de cuero.

FD: 1

AC: -1.

Especial: Solo cubre el torso.

Coste: 50 Cr. Riqueza Terrible (-3).

Armadura de Nanofibras (NT 3):

Sucesora natural de los Chalecos Antibalas, de los Chalecos de Fragmentación y las Armaduras Reflex. Aparece en los primeros estadios del NT 3. Se puede llevar oculta, e incluso diseñar para que parezca un traje normal y corriente, pero en tal caso su coste se duplica.

FD: 4

AC: 0. Esta armadura se adapta especialmente bien al cuerpo humano.

Especial: Solo cubre el torso; si se quiere que cubra todo el cuerpo su coste aumenta a 1500 Cr y el FD aumenta a 6.

Coste: 1,000 Cr. Riqueza Buena (+1).

Armadura de Nanofibras**Táctica (NT 3):**

Esta armadura sigue el mismo proceso de fabricación que la Armadura de Nanofibras, pero es más pesada (aunque sigue sin dificultar el movimiento) y no se puede disimular de ninguna manera. Aquel que lleve una puesta es fácilmente identificable. Es el equivalente de un traje de policía antidisturbios a NT 3.

FD: 7

AC: 0. Esta armadura se adapta especialmente bien al cuerpo humano.

Especial: Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.

Coste: 3,000 Cr. Riqueza Grande (+2).

Armadura de Telas**Inteligentes (NT 5):**

Esta armadura es la mejor existente en todos los Niveles Tecnológicos. No solo se adapta al tipo de ataque que sufre, sino que puede cambiar de forma, teniendo la

apariciencia de una armadura que cubre todo el cuerpo o la de un traje (de ejecutivo, de sport, etc. tiene solo una forma adicional que se elige al comprar la Armadura). Se necesita 1 Acción Mental (3AC) para cambiar de forma y en la apariciencia de “traje” protege solo la mitad.

FD: 10 (5 en forma de traje)

AC: 0. Esta armadura se adapta especialmente bien al cuerpo humano.

Especial: Protege contra todo tipo de ataques, ácido y fuego incluidos. Cubre todo el cuerpo. Tiene 2 apariciencias: armadura y traje.

Coste: 4,000 Cr. Riqueza Grande (+2).

Armadura Reflectante (NT 2):

Esta armadura está compuesta de fibras metálicas pulidas diseñadas para reflejar las armas láser. Es completamente inútil contra otro tipo de armas. Es muy pesada, por lo que proporciona -2 AC a su portador.

FD: 5

AC: -2

Especial: Solo protege contra armas láser. Refleja también los radares, haciendo a su portador indetectable a radares y al poder *Psicoradar*.

Coste: 700 Cr. Riqueza Buena (+1).

Armadura Reflex (NT 2):

Esta armadura de kevlar y polietileno tiene una estructura similar a la seda de una araña. Es el equivalente a un Chaleco Antibalas de NT 2. Se puede ocultar bajo una cazadora o ropas pesadas sin ningún problema.

FD: 3

AC: -1

Especial: Solo cubre el torso y los brazos.

Coste: 600 Cr. Riqueza Buena (+1).

Armadura Reflex Táctica (NT 2):

Versión militar de la Armadura Reflex. Aquel que lleve una puesta es fácilmente identificable.

FD: 5

AC: -2

Especial: Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.

Coste: 1,200 Cr. Riqueza Grande (+2).

Cazadora de Cuero (NT 1):

La clásica cazadora de cuero, aunque ligeramente reforzada (para soportar situaciones de combate, caídas en moto, etc.).

FD: 1

AC: 0

Especial: Solo cubre el torso y los brazos.

Coste: 800 Cr. Riqueza Buena (+1).

Chaleco Antibalas (NT 1):

Es el chaleco antibalas que utiliza actualmente la policía. Comenzó a hacerse común tras la comercialización de los primeros diseños de Kevlar por la Alemana Du Pont en 1971. Se puede ocultar con facilidad bajo una cazadora, o incluso ropa de calle a partir de 1995.

FD: 2

AC: 0

Especial: Cubre solo el torso.

Coste: 500 Cr. Riqueza Normal (0).

Chaleco a Prueba de Balas (NT 0):

Este chaleco está hecho de placas de acero remachadas entre capas de ropa para que parezca un chaleco normal. Su uso se extendió en 1920 hasta que fue sustituido primero por prendas de “Doron” (Fibra de vidrio y plástico) en la batalla de Okinawa (IIWW 1944), y después por Chalecos Antibalas.

FD: 1

AC: -1

Especial: Cubre solo el torso.

Coste: 300 Cr. Riqueza Mediocre (-1).

Coraza (NT -2):

Es la clásica coraza medieval de cuerpo completo. Dificulta considerablemente el movimiento, pero es la mejor protección que se puede encontrar en su época.

FD: 3

AC: -3

Especial: Cubre todo el cuerpo.

Coste: 1,500 Cr. o más (al fin y al cabo es una pieza de museo). Riqueza Grande (+2).

Cota de Mallas (NT-3):

Es la clásica cota de mallas que cubre todo el cuerpo, cabeza incluida (aunque no la cara).

FD: 2

AC: -2

Especial: Cubre todo el cuerpo.

Coste: 1,000 Cr. o más (al fin y al cabo es una pieza de museo). Riqueza Buena (+1).

Traje Antibalas (NT 1):

Es la versión militar del Chaleco Antibalas. No se puede ocultar.

FD: 4

AC: -1

Especial: Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.

Coste: 1,000 Cr. Riqueza Buena (+1).

Túnica de Cuero (NT -4):

Estas son las ropas de piel que llevaban los primeros humanos. Son muy crudas y bastas, y nada estéticas, pero cumplían su función. Aparte de proteger de ataques también abrigan considerablemente.

FD: 1

AC: -1

Coste: ¡Créalas tú mismo!

Peto de Acero (NT 0):

Estos eran las armaduras que llevaba la caballería pesada hasta la 1ª Guerra Mundial. Se trata de un peto de acero que cubre el torso y que tiene un acolchado de cuero.

FD: 2

AC: -2

Especial: Cubre solo el torso.

Coste: 800 Cr. o más, al fin y al cabo es una pieza de museo. Riqueza Buena (+1).

Trajes Ambientales y Espaciales

Los seres humanos no sobreviven fácilmente en los ambientes más extremos, incluso en la Tierra. A lo largo de la historia hemos desarrollado equipo para ayudarnos a soportar las condiciones más extremas. En este apartado presentamos algunos trajes diseñados para la supervivencia en entornos hostiles. Solo se trata de una muestra representativa, el DJ es libre de modificar este equipo para adecuarlo a otros Niveles Tecnológicos, o a seres distintos de los humanos que tengan necesidades distintas. Los trajes se manejan con la *Especialidad* de *Supervivencia* adecuada (*Espacio* para trajes espaciales, *Desiertos* para el Traje Ambiental Desértico, etc.).

Nanotraje Espacial (NT 3):

Este traje está hecho con bioplástico y nanofibras. Se autorepara inmediatamente (en 3 segundos) al recibir daño o sufrir un agujero si éste no supera 1 centímetro, si es más grande necesita una mayor cantidad de tiempo. El aire es reciclado por un “ser vivo” que se alimenta de dióxido de carbono y lo transforma en oxígeno, entre otras cosas. Proporciona el Don *Sobrevives en el Vacío* indefinidamente, pero el resto de funciones se apagan tras las 300 horas que duran las baterías del traje.

FD: 5

AC: 0

Especial: El portador obtiene el Don *Sobrevives en el Vacío y Regeneración*. Puede estar adaptada a diversos ambientes y especializada a cierto tipo de misiones, proporcionando a su portador Dones como: *Infravisión*, *Nunca se Pierde 2*, *Tolerancia (Calor, Radiación)*, *Visión Periférica*, *Visión en la Oscuridad*, *Visión Telescópica* y *Volar*. Los Dones añaden 500 Créditos por cada Punto de Desarrollo del Don al coste del traje.

Energía: Buena. Dura 300 horas.

Coste: 20,000 Cr. + 500 Cr/Punto de Desarrollo de los Dones que tenga. Riqueza variable.

Traje Ambiental Desértico (NT 2):

Este traje está diseñado para aislar al portador de las extremas temperaturas de un desierto. Asimismo recicla los fluidos corporales y los transforma en agua potable, que luego puede ser bebida por el portador. Proporciona también algo de protección, pero no se trata de una armadura, sino de un traje. Los sistemas del traje dificultan ligeramente el movimiento.

FD: 1

AC: -1

Especial: El portador obtiene los Dones *Tolerancia (Frío) 1* y *Tolerancia (Calor) 1*. Cubre todo el cuerpo.

Coste: 4,000 Cr. Riqueza Grande (+2).

Traje Ambiental Gélido (NT 2):

Este traje está diseñado para aislar al portador de las temperaturas más bajas. Proporciona también algo de protección, pero no se trata de una armadura, sino de un traje. Los sistemas del traje dificultan ligeramente el movimiento.

FD: 1

AC: -1

Especial: El portador obtiene el Don *Tolerancia (Frío) 2*. Cubre todo el cuerpo.

Coste: 4,000 Cr. Riqueza Grande (+2).

Traje Ambiental Térmico (NT 2):

Este traje está diseñado para aislar al portador de las temperaturas más altas. Proporciona también algo de protección, pero no se trata de una armadura, sino de un traje. Los sistemas del traje dificultan ligeramente el movimiento.

FD: 1

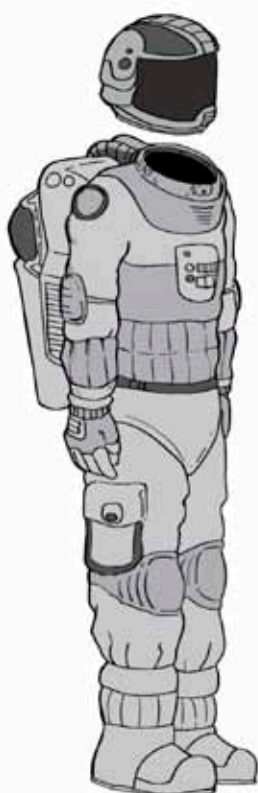
AC: -1

Especial: El portador obtiene el Don *Tolerancia (Calor) 2*. Cubre todo el cuerpo.

Coste: 4,000 Cr. Riqueza Grande (+2).

Traje de Vacío (NT 1-2):

Típico traje espacial que cubre todo el cuerpo. Incluye un sistema de soporte vital y un sistema de control remoto de las constantes vitales del portador. El traje permite sobrevivir en el vacío espacial durante 72



horas a NT 1 y 100 horas a NT 2, momento en que se acaban el oxígeno y las baterías del traje.

FD: 3

AC: -2 a NT 1, -1 a NT 2.

Especial: El portador obtiene el Don *So-bre-vives en el Vacío*. Puede estar adaptada a diversos ambientes y especializada a cierto tipo de misiones, proporcionando a su portador Dones como: *Infravisión*, *Nunca se Pierde 2*, *Telecomunicación (Radio)*, *Tolerancia (Calor, Radiación)*, *Visión Periférica*, *Visión en la Oscuridad*, *Visión Teles-cópica* y *Volar*. Los Dones añaden 500 Créditos por cada Punto de Desarrollo del Don al coste del traje.

Energía: Buena. Dura 72 horas a NT1 y 100 horas a NT 2.

Coste: 10,000 Cr. + 500 Cr/Punto de Desarrollo de los Dones que tenga. Riqueza variable.

Traje de Vacío Militar (NT 2):

Esta es la versión militar del traje de vacío. Incluye un sistema de soporte vital y un sistema de control remoto de las constantes vitales del portador. El traje permite sobrevivir en el vacío espacial durante 100 horas, momento en que se acaban el oxígeno y las baterías del traje.

FD: 3

AC: 0

Especial: El portador obtiene el Don *So-bre-vives en el Vacío*. Puede estar adaptada a diversos ambientes y especializada a cierto tipo de misiones, proporcionando a su portador Dones como: *Infravisión*, *Nunca se Pierde 2*, *Telecomunicación (Radio)*, *Tolerancia (Calor, Radiación)*, *Visión Periférica*, *Visión en la Oscuridad*, *Visión Teles-cópica* y *Volar*. Los Dones añaden 500 Créditos por cada Punto de Desarrollo del Don al coste del traje.

Energía: Buena. Dura 150 horas.

Coste: 13,000 Cr. + 500 Cr/Punto de Desarrollo de los Dones que tenga. Riqueza variable.

Traje NBQ (NT 1 o superior):

Se trata de un traje completamente aislado del exterior que se lleva como protección de materiales peligrosos (radiación, tóxicos,

etc.). Incluye un sistema de soporte vital cuya duración depende del NT. A NT 1 dura 1 hora. A NT 2 dura 10 horas. A NT 3 dura 100 horas, y así sucesivamente, aunque muchas veces se utilizan conectados a fuentes externas. Proporciona también algo de protección, pero no se trata de una armadura, sino de un traje. Los sistemas del traje dificultan considerablemente el movimiento, aunque esto se ve reducido a medida que aumenta en NT.

FD: 0 a NT 1, 1 a NT 2, 2 a NT 3.

AC: -1 a NT 1, 0 a NT 2 o superior.

Especial: El portador obtiene los Dones *No Respira* (duración limitada, ver más arriba), *Tolerancia (Frío) 1*, *Tolerancia (Calor) 1* y *Tolerancia (Radiación) 1*. Cubre todo el cuerpo.

Coste: 5,500 Cr. Riqueza Excelente (+3).

Traje Multiambiental (NT 3):

Este traje hecho de nanofibras protege del frío y del calor más extremos, proporcionando también soporte vital para 100 horas. Proporciona también algo de protección, pero no se trata de una armadura, sino de un traje.

FD: 2

AC: 0

Especial: El portador obtiene los Dones *No Respira* (duración limitada, ver más arriba), *Tolerancia (Frío) 2* y *Tolerancia (Calor) 2*. Cubre todo el cuerpo.

Coste: 7,000 Cr. Riqueza Excelente (+3).

Traje Subacuático (NT 3):

Este traje de nanofibras está diseñado para proteger del frío de los océanos y proporcionar movilidad bajo el agua. Asimismo lleva un sistema que permite extraer oxígeno del agua. Proporciona también algo de protección, pero no se trata de una armadura, sino de un traje.

FD: 2

AC: 0

Especial: El portador obtiene los Dones *Anfibio*, *Branquias*, y *Tolerancia (Frío) 1*. Cubre todo el cuerpo.

Coste: 5,500 Cr. Riqueza Excelente (+3).

Exoesqueletos

Un exoesqueleto es un “traje” que aumenta las habilidades físicas de su portador. Los exoesqueletos son diseñados para realizar tareas que un humano normal no puede, como por ejemplo levantar cargas muy pesadas o trabajos de la construcción. Pueden ser modificados con distintos aparatos, como soldados o herramientas, pero deben ser comprados aparte. Los exoesqueletos diseñados para combate se tratan en el siguiente apartado. Los exoesqueletos se abren habitualmente por la parte frontal, y se tarda 3 turnos en entrar o salir de ellos, aunque se tarda 1 minuto en ponerlos en marcha y chequear que todos los sistemas funcionan correctamente. Para utilizarlos es necesario tener la Habilidad *Conducir Vehículo (Andadores)*.

Exoesqueleto Ligero (NT 2):

Los exoesqueletos ligeros han sido diseñados para realizar tareas de carga, pero no pueden realizar tareas tan pesadas como sus “hermanos mayores”. Por lo general suelen



estar abiertos y el usuario entra por la parte delantera, aunque existen modelos cerrados para trabajar en ambientes peligrosos. Los modelos cerrados pueden proporcionar ciertos Dones a su portador. Aquel que lleve un exoesqueleto no recibe Puntos de Fatiga por realizar las actividades para las que ha sido diseñado (por lo general cargar materiales).

FD: 2

AC: -1

Especial: Proporciona FUE *Grande (+2)*. Puede estar adaptada a diversos ambientes y especializada a cierto tipo de tareas, proporcionando a su portador algunos de los siguientes Dones: *Anfibio*, *Branquias*, *Infravisión*, *Nunca se Pierde 1*, *Tolerancia (Calor, Frío, Radiación)*, *Visión Periférica* y *Visión en la Oscuridad*. Los Dones añaden 500 Créditos por cada Punto de Desarrollo del Don al coste del exoesqueleto.

Energía: Buena. Dura 170 horas.

Coste: 15,000 Cr + 500 Cr/Punto de Desarrollo. Riqueza variable.

Exoesqueleto Pesado (NT 2):

Los exoesqueletos pesados han sido diseñados para realizar tareas de carga muy extenuantes. Por lo general suelen estar cerrados, y se entra en ellos por la parte delantera, que se abre para dejar paso al usuario. Pueden proporcionar ciertos Dones a su portador. Aquel que lleve un exoesqueleto no recibe Puntos de Fatiga por realizar las actividades para las que ha sido diseñado (por lo general cargar materiales).

FD: 4

AC: -2

Especial: Proporciona FUE *Excelente (+3)*. Puede estar adaptada a diversos ambientes y especializada a cierto tipo de tareas, proporcionando a su portador algunos de los siguientes Dones: *Anfibio*, *Branquias*, *Infravisión*, *Nunca se Pierde 1*, *Tolerancia (Calor, Frío, Radiación)*, *Visión Periférica* y *Visión en la Oscuridad*. Los Dones añaden 500 Créditos por cada Punto de Desarrollo del Don al coste del exoesqueleto.

Energía: Buena. Dura 100 horas.

Coste: 25,000 Cr + 500 Cr/Punto de Desarrollo. Riqueza variable.

Exoesqueletos de Combate

Los exoesqueletos de combate no solo tienen fuerza aumentada, sino que poseen muy buen blindaje y una gran cantidad de posibilidades a su disposición. Son mucho más caros que la armadura normal, pero son muy superiores. Los exoesqueletos de combate se abren habitualmente por la parte frontal, y se tarda un turno en entrar o salir de ellos, aunque se tarda 1 minuto en ponerlos en marcha y chequear que todos los sistemas funcionan correctamente. Para utilizarlos se necesita la Habilidad *Conducir Vehículo* (*Andadores*).

Armadura de Combate (NT 2):

Esta armadura está compuesta de placas metálicas y bajo las mismas lleva armadura Reflex. Tiene sistemas hidráulicos que aumentan la FUE del usuario. Su tamaño es ligeramente superior al de una persona normal (es como un jugador de baloncesto), por lo que no tienen “demasiados” problemas para moverse por entornos urbanos. Por lo general es utilizada por soldados de élite.

FD: 8

AC: -2

Especial: Proporciona FUE *Grande* (+2) y el Don *Telecomunicación* (solo con aquellos que lleven armadura o lleven una radio). Puede estar adaptada a diversos ambientes y especializada a cierto tipo de misiones, proporcionando a su portador Dones como: *Infravisión*, *Nunca se Pierde 2*, *Tolerancia* (*Calor*, *Frío*, *Radiación*), *Visión Periférica*, *Visión en la Oscuridad*, *Visión Telescópica* y *Volar*. Los Dones añaden 500 Créditos por cada Punto de Desarrollo del Don al coste del traje.

Energía: Buena. Dura 100 horas.

Coste: 80,000 Cr. + 500 Cr/Punto de Desarrollo. Riqueza variable.

Traje de Batalla (NT 3):

Este exoesqueleto es ligero y ajustado al portador. Hecho de bioplásticos y nanofibras no afecta tanto a la movilidad como otros exoesqueletos de combate. Es el preferido por las fuerzas especiales de policía de NT

3. Tiene un pequeño sistema de soporte vital que puede proporcionar oxígeno (o el gas que se respire) durante 4 horas.

FD: 10

AC: -1

Especial: Proporciona FUE (*Grande*) +2 y el Don *Telecomunicación* (solo con aquellos que lleven armadura o lleven una radio). Puede estar adaptada a diversos ambientes y especializada a cierto tipo de misiones, proporcionando a su portador Dones como: *Camaleón*, *Infravisión*, *Nunca se Pierde 2*, *Tolerancia* (*Calor*, *Frío*, *Radiación*), *Visión Periférica*, *Visión en la Oscuridad*, *Visión Telescópica* y *Volar*. Los Dones añaden 500 Créditos por cada Punto de Desarrollo del Don al coste del traje.

Energía: Buena. Dura 300 horas.

Coste: 80,000 Cr. + 500 Cr/Punto de Desarrollo. Riqueza variable.

Traje de Batalla Pesado (NT 3):

Este exoesqueleto es más pesado que su “hermano pequeño”. Ha sido diseñado para permanecer en campos de batalla durante días, por lo que es capaz de encargarse de los desechos de su portador. Asimismo le puede proporcionar agua y nutrientes durante 2 semanas. El aire es reciclado por un “ser vivo” que se alimenta de dióxido de carbono y lo transforma en oxígeno, proporcionando reservas ilimitadas de aire, pero las baterías del traje duran 300 horas de actividad.

FD: 12

AC: -2

Especial: Proporciona FUE (*Excelente*) +3 y el Don *Telecomunicación* (solo con aquellos que lleven armadura o lleven una radio). Puede estar adaptada a diversos ambientes y especializada a cierto tipo de misiones, proporcionando a su portador Dones como: *Camaleón*, *Infravisión*, *Nunca se Pierde 2*, *Tolerancia* (*Calor*, *Frío*, *Radiación*), *Visión Periférica*, *Visión en la Oscuridad*, *Visión Telescópica* y *Volar*. Los Dones añaden 500 Créditos por cada Punto de Desarrollo del Don al coste del traje.

Energía: Buena. Dura 300 horas.

Coste: 200,000 Cr. + 500 Cr/Punto de Desarrollo. Riqueza variable.

Mech (NT 4):

Estos exoesqueletos pesados ampliamente armados miden mucho más que un ser humano, y son considerablemente más densos. Poseen sistemas de soporte vital que pueden mantener a su portador vivo y en perfectas condiciones indefinidamente (aunque el mech se queda sin energía en 1 mes). Tiene incorporados todo tipo de sensores internos para monitorizar hasta el último detalle de la condición física de su portador. Su gran tamaño hace que su movilidad se vea algo disminuida en entornos urbanos, ¡aunque siempre pueden abrir un nuevo agujero en la pared!

En algunas ambientaciones, como las ciberpunk, los Mech suelen aparecer a NT 2.

FD: 14

AC: -2

Especial: Proporciona FUE *Excelente* (+3), Escala 6 y el Don *Telecomunicación* (solo con aquellos que lleven armadura o lleven una radio). Puede estar adaptada a diversos ambientes y especializada a cierto tipo de misiones, proporcionando a su portador Dones como: *Infravisión*, *Nunca se Pierde 2*, *Tolerancia (Calor, Frío, Radiación)*, *Visión Periférica*, *Visión en la Oscuridad*, *Visión Telescópica* y *Volar*. Los Dones añaden 500 Créditos por cada Punto de Desarrollo del Don al coste del traje.

Energía: Grande. Dura 1 mes.

Coste: 200,000 Cr. + 500 Cr/Punto de Desarrollo. Riqueza variable.

Nanotraje de Batalla (NT 5):

Esta es sin duda la mejor armadura jamás diseñada. Está hecha de telas inteligentes. Cuando no se lleva activada tiene forma de un collar y dos pulseras. Con una Acción Mental (3AC) el portador puede activar el exoesqueleto, que no estará completamente activado hasta el siguiente turno en que se realice la Acción Mental. Al activarse, el collar y las pulseras se extienden y se reconfiguran hasta cubrir todo el cuerpo, llegando a sellarlo si así lo desea el portador. Mientras se lleve activado el portador no necesita comer, beber, ni realizar otro tipo de necesidades físicas. El exoesqueleto se encarga de todo, reciclando todo material sobrante.

FD: 14

AC: 0. Esta armadura se adapta especialmente bien al cuerpo.

Especial: Proporciona FUE +3 y los Dones *Sobrevives en el Vacío* y *Telecomunicación* (solo con aquellos que lleven armadura o lleven una radio). Puede estar adaptada a diversos ambientes y especializada a cierto tipo de misiones, proporcionando a su portador Dones como: *Camaleón*, *Infravisión*, *Nunca se Pierde 2*, *Tolerancia (Calor, Frío, Radiación)*, *Visión Periférica*, *Visión en la Oscuridad*, *Visión Telescópica* y *Volar*. Los Dones añaden 500 Créditos por cada Punto de Desarrollo del Don al coste del traje.

Energía: Buena. Dura 30 días.

Coste: 100,000 Cr. + 500 Cr/Punto de Desarrollo. Riqueza variable.

Campos de Fuerza

Los campos de fuerza están relacionados con las tecnologías Warp y gravíticas, por lo que no aparecen hasta NT4. Los campos de fuerza le dan a su portador apariencia de indefensión, pero nada más alejado de la realidad. Los campos protegen tanto de objetos sólidos (armas de fuego o cuerpo a cuerpo) como de armas energéticas. Esta es la asunción general del juego; pero el DJ puede cambiar esto, haciendo que solo puedan proteger contra uno de los dos tipos (en tal caso lo habitual es que solo protejan contra armas energéticas) o que existan campos de fuerza distintos que protegen contra objetos sólidos ó armas energéticas.

Campo de Fuerza (NT 4):

El proyector de campos de fuerza genérico. Crea una esfera centrada en el portador que se comporta como si fuese un muro sólido que separa el interior del exterior (pero si permite el paso del aire y otros gases, así como del sonido). Los que se encuentran en el interior tampoco pueden salir del campo, ya que el campo funciona en los dos sentidos. El tamaño del campo condiciona el precio del mismo.

FD: 12

Especial: El campo de fuerza funciona en ambos sentidos.

Energía: Buena. Dura 10 horas.

Coste: 70.000 Cr. para un campo de 1 metro. 100.000 Cr. para un campo de 3 metros. 150.000 Cr. para un campo de 5 metros. 200.000 Cr. 7 metros. Riqueza variable.

Campo de Fuerza Personal (NT 5):

Este campo de fuerza más avanzado no solo dura más, sino que se forma a 1 micra de las ropas del portador. Esto permite pegarse cuerpo a cuerpo y disparar, aunque para poder utilizar armas de fuego es necesario no tenerlas cogidas ni llevarlas encima cuando se activa, o quedan cubiertas por el campo. Es necesario desactivar el campo para poder comer o beber.

FD: 12

Energía: Buena. Dura 50 horas.

Coste: 100.000 Cr. Riqueza Legendaria (+5).

Defensas Psiónicas

Las defensas tecnológicas contra poderes psiónicos son un tema complejo. Primero el DJ debe decidir si existen poderes psiónicos y si el conocimiento de los mismos es público o no. Si no existen tampoco existen tecnologías contra ellos. Si existen y son ampliamente conocidos es posible que las tecnologías para contrarrestarlos sean públicas, incluso que se anuncien en televisión; o puede que la existencia de esas tecnologías sea pública, pero que los gobiernos mantengan el monopolio sobre su uso. Si los Poderes Psiónicos no son conocidos y las defensas tecnológicas contra la psiónica existen estarán monopolizadas por organizaciones gubernamentales, corporaciones, y grupos secretos de poder.

Las defensas psiónicas son, por definición, "fantásticas"; por lo que es difícil asignarles un NT concreto. Por este motivo dejamos esa elección a criterio del DJ, pero recomendamos que aparezcan a partir de NT 2, o un NT después de en el que aparecieron los poderes. Por ejemplo si los poderes aparecen en una sociedad NT 1 las defensas se desarrollarán cuando esa sociedad alcance

NT 2. Si aparecen en una sociedad de NT 3 las defensas deberían aparecer en NT 4 o a finales de NT 3 (a medida que avanza el NT las defensas tardan menos en aparecer porque el conocimiento de las leyes que rigen el universo es mayor).

Con esto en cuenta vamos a ver cómo tratar las defensas psiónicas.

Casco Antipsi:

Este casco proporciona protección contra poderes psiónicos. Solo puede ser llevado por aquellos que no tengan poderes. Si se lo pone alguien que los tiene tendrá un -1 (o -2 si el casco proporciona un +2) a toda acción mientras lo lleve puesto debido al fuerte dolor de cabeza que le provoca - aunque no afecta a los que tengan Antipsi. Quien lo lleve puesto obtiene un bono a cualquier tirada que haga para resistir poderes psiónicos usados contra él, o proporciona un modificador negativo del mismo valor a un psiónico al que esté tocando con la mano desnuda.

FD: No aplicable.

Especial: Proporciona un bono de +1 o +2 a resistir poderes psiónicos.

Coste: 10.000 Cr. por un +1; 18.000 Cr. por un +2. Riqueza variable.

Escudo Antipsi:

Este objeto que cabe en una mochila proporciona protección contra poderes psiónicos creando una zona en la que los poderes funcionan peor. Esta zona tiene un radio de 2 metros, aunque hay versiones con mayor radio. Si entra en la zona Antipsi alguien que tiene poderes tendrá un -1 (o -2) a todo uso de poder psiónico mientras esté dentro; aunque no afecta a los que tengan Antipsi. Un psiónico que esté fuera y quiera afectar a alguien dentro tiene los mismos penalizadores.

FD: No aplicable.

Especial: Proporciona una penalización de -1 o -2 al resistir uso de poderes dentro del área o sobre quienes esté dentro.

Coste: 10.000 Cr. por un -1; 18.000 Cr. por un -2 +1.000 Cr. por cada metro extra del radio. Riqueza variable.

TABLA 5.3: Protecciones

Tipo de Armadura	FD	AC	NT	Energía	Coste (Cr.)	Notas
Armadura Ablativa	3	-1	2		1.000	FD 2 contra armas que no sean láser. Solo cubre el torso.
Armadura de Biocuero	6	0	4		800	Solo cubre el torso y brazos.
Armadura de Bioplástico	6	+1	3		1.500	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Armadura/Chaleco de Cuero	1	-1	-4		50	Solo cubre el torso.
Armadura de Nanofibras	4	0	3		1.000	Solo cubre el torso.
Armadura de Nanofibras Táctica	7	0	3		3.000	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Armadura de Telas Inteligentes	10 (5)	0	5		4.000	Tiene 2 formas: armadura (FD 10) y traje (FD 5). Cubre todo el cuerpo.
Armadura Reflectante	5	-2	2		700	Solo protege contra armas láser. Indetectable a radares y al poder Psicoradar.
Armadura Reflex	3	-1	2		600	Solo cubre el torso y los brazos.
Armadura Reflex Táctica	5	-2	2		1.200	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Cazadora de Cuero	1	0	1		800	Solo cubre el torso y los brazos.
Chaleco Antibalas	2	0	1		500	Solo cubre el torso.
Chaleco a Prueba de Balas	1	-1	0		300	Solo cubre el torso.
Coraza	3	-3	-2		1.500	Cubre todo el cuerpo.
Cota de Mallas	2	-2	-3		1.000	Cubre todo el cuerpo.
Traje Antibalas	4	-1	1		1.000	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Túnica de Cuero	1	-1	-4		No aplicable	
Peto de Acero	2	-2	0		800	Cubre solo el torso.
Nanotraje Espacial	5	0	3	300 h.	20000 + 500/PD.	Puede ser adaptado a distintos ambientes y misiones.
Traje Ambiental Desértico	1	-1	2		4.000	Proporciona Tolerancia (Frío)y Tolerancia (Calor). Cubre todo el cuerpo.
Traje Ambiental Gélido	1	-1	2		4.000	Proporciona Tolerancia (Frío) 2. Cubre todo el cuerpo.
Traje Ambiental Térmico	1	-1	2		4.000	Proporciona Tolerancia (Calor) 2. Cubre todo el cuerpo.
Traje de Vacío (NT 1)	3	-2	1	72 h.	10.000+	Puede ser adaptado a distintos ambientes y misiones.
Traje de Vacío (NT 2)	3	-1	2	100 h.	500/PD	
Traje de Vacío Militar	3	0	2	150 h.	13.000+ 500/PD	Puede ser adaptado a distintos ambientes y misiones.

TABLA 5.3: Protecciones (Continuación)

Tipo de Armadura	FD	AC	NT	Energía	Coste (Cr.)	Notas
Traje NBQ (NT 1)	1	-2	1	1 h.	5.500	Proporciona Tolerancia (Calor, Frío). Cubre todo el cuerpo.
Traje NBQ (NT 2)	2	-1	2	10 h.		
Traje NBQ (NT 3)	3	0	3	100 h.		
Traje Multiambiental	3	0	3		7.000	Proporciona Tolerancia (Frío) 2 y Tolerancia (Calor)2
Traje Subacuático	2	0	3		5.500	Proporciona Anfibio, Branquias y Tolerancia (Frío)
Exoesqueleto Ligero	2	-1	2	170 h.	15.000 + 500/PD	FUE+1. Puede ser adaptado a distintos ambientes/misiones.
Exoesqueleto Pesado	4	-2	2	100 h.	25.000 + 500/PD	FUE+2. Proporciona Telecomunicación. Puede ser adaptado a distintos ambientes y misiones.
Armadura de Combate	8	-2	2	100 h.	80.000 + 500/PD	FUE+1. Proporciona Telecomunicación. Puede ser adaptado a distintos ambientes y misiones.
Traje de Batalla	10	-1	3	300 h.	80.000 + 500/PD	FUE+2. Proporciona Telecomunicación. Puede ser adaptado a distintos ambientes y misiones.
Traje de Batalla Pesado	12	-2	3	300 h.	200.000 + 500/PD	FUE+3. Proporciona Telecomunicación. Puede ser adaptado a distintos ambientes y misiones.
Mech	14	-2	4	1 mes	200.000 + 500/PD	FUE+2, Escala +2. Proporciona Telecomunicación. Puede ser adaptado a distintos ambientes y misiones.
Nanotraje de Batalla	14	0	5	1 mes	100.000 + 500/PD	FUE+3. Proporciona Telecomunicación. Puede ser adaptado a distintos ambientes y misiones.
Campo de Fuerza	12	-	4	10 h.	Variable	Tamaño variable.
Campo de Fuerza Personal	12	-	5	50 h.	100.000	

Amuletos y otros fetiches:

Las sociedades primitivas, y otras no tanto, confeccionan, una amplia gama de “amuletos” que pueden tener influencia sobre los poderes Psiónicos. Estos pueden ser tanto objetos destinados específicamente a este fin como objetos “normales” contruidos con materiales o procedimientos específicos (como una espada bendita). Esto dependerá completamente de la ambientación y el estilo escogido, por lo que quedan a voluntad del DJ.

FD: Varía en función del objeto.

Especial: Proporciona un bonificador de

+1 o +2 para resistir el uso de poderes psiónicos. Alternativamente penaliza el uso de psiónica en -1 o -2 dentro del radio de influencia.

Coste: Varía en ocasiones solo serán otorgados a individuos específicos para cumplir una función.

ARMAMENTO

Esta sección está dividida en varios apartados cuyos títulos hacen referencia a la Habilidad necesaria para manejar las armas que se encuentran en el mismo. Las municiones son tratadas en el siguiente apartado.

Arcos

Las versiones modernas de armas como el arco proporcionan mayor alcance, requiriendo menos FUE para poder utilizarlas. Los arcos suman la FUE del lanzador al daño. El coste de algunos objetos no se muestra, pues depende enteramente de la ambientación. Por ejemplo, un arco corto del paleolítico no tendría mucho coste una vez se ha hecho común en aquella época, pero en la actualidad su coste es prohibitivo.

Arco Corto (NT -4):

Inventado al final del Paleolítico (10.000 a.C.). Es mucho más efectivo que una lanza o una jabalina, no solo por su alcance, sino porque además permite llevar mucha más munición. *Se necesitan 4 AC para recargar el arma.* Para usarlo de debe tener FUE Normal.

FO: +1
Alcance: 50 (Bueno).

Arco Largo (NT -4):

El arco largo aparece alrededor del 2.000 a.C., aunque con el tiempo aparecerán versiones mejoradas y de mayor alcance. Es más efectivo que el arco corto, pero también es más difícil de utilizar. *Se necesitan 4 AC para recargar el arma.* Para utilizarlo se debe tener FUE Buena.

FO: +2
Alcance: 100 (Grande).

Arco Moderno (NT 1):

Versión moderna del arco, inventada en 1966. Utiliza poleas y cables para aprovechar y transmitir la energía aplicada a él de manera más eficaz. Su uso es principalmente deportivo, pero sigue siendo un arma mortal en unas manos expertas. *Se necesitan 4 AC para recargar el arma.* Para utilizarlo se debe tener FUE Normal.

FO: +3
Alcance: 200 (Excelente).
Coste: 400 Cr. Riqueza Normal (0).

Armas Arrojadizas

Las armas cubiertas en este apartado son aquellas armas a distancia que utilizan la fuerza y destreza del usuario para ser usadas: lanzas, cuchillos, e incluso granadas (siempre que no se utilice un lanzagranadas). Las armas arrojadizas que funcionen impactando al enemigo (no las que produzcan daño por explosión) suman la FUE del lanzador al daño, como los cuchillos arrojadizos o las lanzas.

Cuchillo Arrojadizo (NT -2):

Se trata de un cuchillo o daga equilibrado y diseñado para ser lanzado.
FO: +1
Alcance: 15 (Normal).
Coste: 20 Cr. Riqueza Terrible (-3).



TABLA 54: Arcos

Arma	FO	Alcance	NT	Área	Coste (Cr.)	Notas
Arco Corto	+1	50 (Bueno)	-4			Para utilizarlo se debe tener FUE Normal.
Arco Largo	+2	100 (Grande)	-4			Para utilizarlo se debe tener FUE Buena.
Arco Moderno	+3	200 (Excelente)	1		400	Para utilizarlo se debe tener FUE Normal.

Granadas (NT 0):

Las primeras granadas son crudas, pero efectivas. Un uso muy común en su época era en batallas navales, donde podían ser muy destructivas si impactaban en el lugar apropiado. El tiempo que transcurre desde que se activan hasta que explotan no siempre es el mismo.

FO: +4

Alcance: 15 (Normal).

Área: 1

Especial: Si el daño realizado (tras restar el FD al FO) es 4 o superior el daño aumenta en 3.

Coste: 20 Cr. Riqueza Terrible (-3).

Granadas Aturdidoras (NT 1):

Estas granadas, en lugar de explotar provocando daños, crean una intensa luz que ciega momentáneamente a todo aquel que vea el flash y ensordecen con el ruido de la explosión. Pero éstos son efectos secunda-



rios, ya que el efecto real es el daño de Fatiga que se aplica a todo el cuerpo de manera similar (y que ignora el FD de aquellas protecciones que no protejan todo el cuerpo).

FO: +4 FO (daño de Fatiga).

Alcance: 15 (Normal).

Área: 2

Especial: Ignora el FD de las protecciones si estas no cubren todo el cuerpo. Si se ve la explosión de la granada se debe hacer una tirada de DES de dificultad Buena para evitar quedar cegado (-2 a toda acción) durante 2 turnos. Los modelos de NT 0 de esta granada añadían un daño de FO 2 (daño normal) al daño de Fatiga, ya que la explosión era más fuerte e incontrolada.

Coste: 40 Cr. Riqueza Terrible (-3).

Granadas de Fragmentación (NT 1):

Estas granadas son más sofisticadas, tanto en el control del tiempo que tardan en explotar como en el daño que hacen. El daño que hacen se ve aumentado al incluir en ellas pequeñas esquirlas de metal que se expanden al explotar la granada. Son las llamadas granadas de fragmentación.

FO: +5

Alcance: 15 (Normal).

Área: 2

Especial: Si el daño realizado (tras restar el FD al FO) es 4 o superior el daño aumenta en 3.

Coste: 30 Cr. Riqueza Terrible (-3).

TABLA 5.5: Armas Arrojadizas

Arma	FO	Alcance	NT	Área	Coste (Cr.)	Notas
Cuchillo Arrojadizo	+1	15 (Normal)	2		20	
Granadas	+4	15 (Normal)	0	1	20	
Granadas Aturdidoras	4 (daño de Fatiga)	15 (Normal)	1	2	40	Ignora el FD de las protecciones si estas no cubren todo el cuerpo. Tirada de DES de dificultad Buena para evitar quedar cegado (-2 a toda acción) durante 2 turnos.
Granadas de Fragmentación	+5	15 (Normal)	1	2	30	
Granadas Inteligentes	+6	20 (Normal)	2	3	50	

Granadas Inteligentes (NT 2):

Estas granadas parecen al resto de modelos, pero su explosión puede ser controlada de manera remota por medio de un terminal. Algunas pueden enviar una imagen de sus alrededores, pero éstas necesitan un terminal más grande para ser controladas. Los materiales ultraligeros que se utilizan en su fabricación permiten lanzarlas más lejos.

- FO: +6
- Alcance: 20 (Normal).
- Área: 3
- Especial: Si el daño realizado (tras restar el FO al FO) es 4 o superior el daño aumenta en 3.
- Coste: 50 Cr. Riqueza Terrible (-3).

Armas Cuerpo a Cuerpo

A lo largo de la historia el hombre se ha matado principalmente en peleas cuerpo a cuerpo. Aunque con la aparición de armas de fuego esto ha cambiado, en muchas novelas y relatos de ciencia-ficción se siguen utilizando estas armas arcaicas. Aquí presentamos las armas cuerpo a cuerpo disponibles a partir de NT 1, aunque las versiones medievales de las armas clásicas son prácticamente iguales.

Bastón Aturdidor (NT 1-2):

Esta arma suelta descargas eléctricas que aturden al objetivo. Puede tener la forma de una pequeña porra de medio metro que

suelta las descargas por un extremo o de un bastón de metro y medio que suelta las descargas por uno o por los dos extremos. Los de NT 2 pueden regularse para hacer menos daño, e incluso es posible encontrar esto en NT1 por el doble de precio.

- FO: +5 (solo daño de Fatiga)
- Coste: 100 Cr. la porra (Riqueza Pobre (-2)), 200 Cr. el bastón (Riqueza Mediocre (-1)).

Cuchillo o Daga (NT 1):

La primera versión de esta arma se desarrolla en NT -4. Se trata de un cuchillo, pero un poco más largo que uno de cocina, para poder ser utilizado en combate. El Coste es altamente variable.

- FO: +1

Espada Corta (NT 1):

Versión ancha y corta de la espada. Aparece por primera vez en NT -3. Para utilizarla se debe tener FUE Normal.

- FO: +2
- Coste: 70 Cr. Riqueza Pobre (-2).

Espada de Energía (NT 4):

Esta es la clásica espada que tiene un haz de energía en lugar de filo. El DJ puede decidir que necesita una Habilidad especial para ser utilizada, ya que su balance y uso difiere mucho de las armas tradicionales cuerpo a cuerpo, ya que debido a su ligereza

TABLA 5.6: Armas Cuerpo a Cuerpo

Arma	FO	NT	Coste (Cr.)	Notas
Bastón Aturdidor	+5	2	100/200	Siempre hace daño de Fatiga.
Cuchillo o Daga	+1	1	20	
Espada Corta	+2	1	70	Para utilizarlo se debe tener FUE Normal.
Espada de Energía	+5	4	2.000	Para utilizarlo se debe tener DES Buena.
Espada Larga	+3	1	100	Para utilizarlo se debe tener FUE Buena.
Espadón	+4	-2	200	Para utilizarlo se debe tener FUE Grande.
Hacha	+3	-4	80	Para utilizarlo se debe tener FUE Buena.
Monofilo	+3	2	2.000	Para utilizarlo se debe tener FUE Mediocre.
Vibrofilo	+4	3	1.000	Para utilizarlo se debe tener FUE Normal.

permite movimientos mucho más rápidos que el resto de armas cuerpo a cuerpo. Para utilizarla se debe tener DES Buena.

FO: +5

Coste: 2.000 Cr. Riqueza Grande (+2).

Espada Larga (NT 1):

Versión larga de la espada. Su uso comienza a darse en NT -3, aunque se populariza en NT -2. . Para utilizarla se debe tener FUE Buena.

FO: +3

Coste: 100 Cr. Riqueza Pobre (-2).

Espadón (NT -2):

Versión de la espada tan grande que debe utilizarse a dos manos. Aparece en NT -2 . Para utilizarla se debe tener FUE Grande. Los que tengan FUE Buena pueden utilizarla, pero ganan un **Contador de Fatiga** cada turno que la empuñen. También se le llama montante.

FO: +4

Coste: 200 Cr. Riqueza Mediocre (-1).

Hacha (NT -4):

Clásica hacha para cortar árboles, gente o Bichos. Aparece en NT -4, aunque se sigue utilizando en la actualidad. Para utilizarlo se debe tener FUE Buena.

FO: +3

Coste: 80 Cr. Riqueza Pobre (-2).



Monofilos (NT 2):

Los monofilos son espadas hechas de aleaciones cristalinas o metálicas que pesan muy poco y son muy resistentes. Para utilizarlos se debe tener FUE *Mediocre*.

FO: +3

Coste: 2.000 Cr. Riqueza Grande (+2).

Vibrofilos (NT 3):

Estas espadas vibran unas micras cientos de veces por segundo, lo que proporciona mucho más daño de lo que se esperaría de un arma de ese tamaño. El movimiento es tan rápido que es imposible de percibir; por lo que se puede camuflar un vibrofilo haciéndola pasar por una espada normal fácilmente. Para utilizarlos se debe tener FUE *Normal*.

FO: +4

Coste: 1.000 Cr. Riqueza Buena (+1).

Armas Pesadas

Las armas pesadas son los lanzamisiles, ametralladoras de posición, armas montadas en exoesqueletos de combate; incluso si alguna de las armas de esta sección va montada en un todoterreno se utilizaría esta habilidad en lugar de *Armas Montadas*.

Las primeras versiones de la mayoría de estas armas se dan en NT 0, aunque posteriormente verán un gran desarrollo. Nótese que estas armas suelen estar limitadas a militares y a fuerzas de seguridad (y estas últimas solo tienen acceso a armas pesadas de manera excepcional) en la mayoría de ambientaciones, aunque habrá universos de juego en las que estén disponibles con mayor facilidad, por ejemplo en las ambientaciones ciberpunk (en las que quizá se puedan comprar en el mercado negro, por lo que la policía las recibe para combatir a los delincuentes que las llevan).

Las armas pesadas se vuelven mucho más destructivas a medida que avanza en NT, aunque las protecciones también aumentan, por lo que la lucha incesante entre armamento y protección continúa desarrollándose de

manera progresiva. El DJ puede decidir que ciertas armas no se encuentran disponibles en la ambientación por cuestiones narrativas, de realismo, etc. aunque se haya alcanzado el NT necesario para desarrollarlas.

Ametralladora Multipropósito (NT 1):

Esta ametralladora puede utilizarse tanto como arma de posición, en un apoyo de vehículo o llevarse en la mano. Esta arma dispara proyectiles de 7mm. Lleva cintas de 250 balas. Si se lleva en la mano (esto es, sin apoyarla en un bípode o similar) proporciona 1 **Contador de Fatiga** por turno en que se dispare si no se tiene FUE Buena o superior).

FO: +5

Alcance: 500 (Excelente).

CdF: 15A

Especial: Utiliza municiones de 7mm en cintas de 250 balas.

Coste: 17.000 Cr. Riqueza Asombrosa (+4).

Ametralladora Gauss (NT 3):

Las armas Gauss utilizan campos electromagnéticos para acelerar los proyectiles a velocidades muy elevadas, lo que proporciona mayor precisión y daño. Utiliza la misma munición que el Rifle Gauss: proyectiles gauss de 4mm, pero con un cargador de 4000 balas. El gran problema de estas armas es su elevado consumo de energía. Debido al peso del arma y de su batería necesita a 2 personas para ser movida con dificultad (acumulando 1 **Contador de Fatiga** por turno) o 3 personas para ser movida sin demasiada dificultad (acumulan 1 **Contador de Fatiga** por minuto).

FO: +8

Alcance: 750 (Asombroso).

CdF: 20A

Especial: Utiliza cargadores gauss de 4mm en los que van 4000 proyectiles. El arma necesita mínimo 2 personas para ser movida.

Energía: Grande. Dura 1 cargador.

Coste: 20.000 Cr. Riqueza Asombrosa (+4).

Ametralladora Gauss

Monopersona (NT 3):

Versión de la anterior ametralladora creada para ser utilizada por una sola persona.

FO: +6

Alcance: 500 (Excelente).

CdF: 20A

Especial: Utiliza cargadores gauss de 4mm en los que van 700 proyectiles.

Energía: Normal. Dura 1 cargador.

Coste: 20.000 Cr. Riqueza Asombrosa (+4).

Ametralladora

Giroestabilizada (NT 2):

Esta arma es una Ametralladora Multi-propósito (NT 1) que lleva un giroestabilizador para compensar su retroceso. Además permite moverse llevando la ametralladora, aunque el movimiento no está libre de impedimentos, por lo que el portador pierde 1 AC y 1 punto de MOV.

FO: +5

AC: -1

Alcance: 500 (Excelente).

CdF: 20A

Especial: -1 MOV. Utiliza municiones de 7mm. en cargadores de 99 proyectiles o cintas de 250 proyectiles.

Coste: 20.000 Cr. Riqueza Asombrosa (+4).

Ametralladora Pesada (NT 0):

Ametralladora de posición que dispara proyectiles de 7mm. Lleva cintas de 150 balas. Solo pueden ser usadas en un trípode debido a su retroceso y a su peso. Debido a éste necesita a 2 personas para ser movida (acumulando 1 **Contador de Fatiga** por minuto).

FO: +5

Alcance: 750 (Asombroso).

CdF: 8A

Especial: Utiliza municiones de 7mm

Coste: 20.000 Cr. Riqueza Asombrosa (+4).

Cañón (NT 1):

Los Cañones son aquellas armas capaces de lanzar proyectiles de alto calibre, pero incapaces de fuego automático. Los prime-

ros cañones aparecen en NT -2. Los cañones necesitan ser transportados por un vehículo o de alguna manera. Dos personas pueden desplazarlos varios metros, pero para más distancia es necesario un vehículo. Si no se ve directamente al enemigo se necesita un sistema especial para apuntar, como por ejemplo un *Observador* comunicando las coordenadas por radio, o un sistema de guiado vía satélite.

FO: +10

Alcance: 10 km. (Legendario+2).

Área: 2

CdF: 1

Especial: Utiliza munición de 100 mm. Necesita un vehículo para ser transportado más de unos metros.

Coste: 100.000 Cr. Riqueza Legendaria (+5).

Cañón (NT 2):

Versión más moderna del Cañón de NT 1. Se diferencia del anterior en un alcance y efectividad mayor, pero sobre todo en un menor peso y tamaño que lo hacen más fácilmente transportable, especialmente por vehículos aéreos (como helicópteros). Aunque sufre de los mismos problemas de transporte si ha de ser acarreado por infantería. Si no se ve directamente al enemigo se necesita un sistema especial para apuntar, como por ejemplo un *Observador* comunicando las coordenadas por radio, o un sistema de guiado vía satélite.

FO: +10

Alcance: 15 km. (Legendario+2).

Área: 3

CdF: 1

Especial: Utiliza munición de 100 mm. Necesita un vehículo para ser transportado más de unos metros.

Coste: 100.000 Cr. Riqueza Legendaria (+5).

Cañón Gauss (NT 3):

Básicamente se trata de un cañón que utiliza tecnología Gauss para propulsar proyectiles. Utiliza munición Gauss de 20 mm en cargadores de 280 proyectiles. Tiene un gran consumo de energía y es muy grande, por lo que solo puede ser transportado por un vehículo, o algún tipo de Exoesqueleto o similar

(de como mínimo EV 6) o por más de 3 personas. Si no se ve directamente al enemigo se necesita un sistema especial para apuntar, como por ejemplo un *Observador* comunicando las coordenadas por radio, o un sistema de guiado vía satélite (no es necesario en los Trajes de Batalla Pesados gracias a su capacidad de *Telecomunicación*, siempre que se tenga un satélite en órbita).

FO: +12

Alcance: 20 km. (Legendario+2).

Área: 3

CdF: 1

Especial: Utiliza municiones Gauss de 20 mm.

Energía: Grande. Dura 1 cargador.

Coste: 200.000 Cr. Riqueza Legendaria +1 (+6).

Lanzagranadas Acoplado (NT 1-2):

Se trata de un pequeño lanzagranadas que se puede acoplar a rifles de NT 1 o 2. No son especialmente abultados, pero dificultan la acción al aumentar el tamaño del arma. Permiten lanzar granadas utilizando la Habilidad *Armas Pesadas* en lugar de *Armas Arrojadizas* y proporciona mayor alcance.

FO: El de la granada utilizada.

AC: 0

Alcance: 40 (Bueno) a NT 1 y 50 (Bueno) a NT 2.

Área: la de la granada utilizada.

CdF: 1

Especial: Utiliza las granadas de la **TABLA 5.5 Armas Arrojadizas**.

Coste: 500 Cr. Riqueza Normal (0).

Lanzagranadas (NT 1):

Un arma diseñada para disparar granadas pesadas generalmente con propósitos anti-carro y cargas HEAT (Alto Explosivo Anti Tanque). Puede ser transportado y disparado por una sola persona, costando 12AC (2 para quitarse el arma del hombro, 2 para sacar el proyectil si se encuentra a mano, 5 para recargar el lanzagranadas, y 2 para subir el lanzagranadas al hombro). La ayuda de una segunda persona transportando municiones y cargando acelera la cadencia de disparos del arma. Si no se ve directamente

al enemigo se necesita un sistema especial para apuntar, como por ejemplo un *Observador*.

FO: +12

AC: -2

Alcance: 300 m. (Excelente).

CdF: 1

Área: 2 (otras granadas)/1 (las Cargas HEAT: no están diseñadas para proyectar metralla si no para crear un “Cono de fuego” muy eficaz contra blindajes convencionales).

Especial: Utiliza granadas HEAT de 80 mm.

Coste: 2.000 Cr. Riqueza Grande (+2).

Lanzagranadas (NT 2):

Arma diseñada para lanzar granadas de 80mm. (autopropulsadas). Se diferencia del anterior principalmente en el uso de granadas de doble propósito que le proporcionan un radio letal mayor sin disminuir su daño. Puede ser transportado y disparado por una sola persona, costando 12AC (2 para quitarse el arma del hombro, 2 para sacar el proyectil si se encuentra a mano, 5 para recargar el lanzagranadas, y 2 para subir el lanzagranadas al hombro). La ayuda de una segunda persona transportando municiones y cargando acelera la cadencia de disparos del arma. Si no se ve directamente al enemigo se necesita un sistema especial para apuntar, como por ejemplo un *Observador*.

FO: +13

AC: -1

Alcance: 600 m. (Asombroso).

CdF: 1

Área: 2

Especial: Utiliza munición de 80mm Guiada.

Coste: 2.500 Cr. Riqueza Grande (+2).

Lanzagranadas (NT 3):

Un arma diseñada para lanzar misiles portátiles de 80mm. Puede ser transportado y disparado por una sola persona; debido a su reducido tamaño y el de los misiles puede recargarlo con relativa velocidad sin ayuda de una segunda persona, costando 7AC (2 para sacar el proyectil si se encuentra a

TABLA 5.7: Armas Pesadas

Arma	FO	AC	Alcance	NT	CdF	Área	Coste (Cr.)	Notas
Ametralladora Multipropósito	+5		500 (Excelente)	2	15A		17.000	Utiliza municiones de 7mm.
Ametralladora Gauss	+8		750 (Asombroso)	3	20A		20.000	Utiliza munición gauss de 7mm en cartuchos de 4000 balas. El arma necesita 2 personas para ser movida. Utiliza una célula de energía Grande.
Ametralladora Gauss Monopersona	+6		500 (Excelente)	3	20A		20.000	Utiliza munición gauss de 7mm en cartuchos de 700 balas. Utiliza una célula de energía Normal.
Ametralladora Giroestabilizada	+5	-1	500 (Excelente)	2	20A		20.000	Utiliza municiones de 7mm. -1 MOV
Ametralladora Pesada	+5		750 (Asombroso)	1	8A		20.000	Utiliza municiones de 7mm.
Cañón (NT 1)	+8		10 km. (Legendario +2)	1	1	2	100.000	Utiliza munición de 100 mm. Necesita un vehículo para ser transportado.
Cañón (NT 2)	+10		15 km. (Legendario +2)	2	1	3	100.000	Utiliza munición de 100 mm. Necesita un vehículo para ser transportado.
Cañón Gauss	12		20 km. (Legendario +2)	3	1	3	200.000	Utiliza munición Gauss de 20mm. y células Grandes de energía.
Lanzagranadas Acoplado (NT 1)	N/A	-1	40 (Grande)	1	1	N/A	500	El FO y el Área dependen de las granadas que utilicen.
Lanzagranadas Acoplado (NT 2)	N/A	0	50 (Grande)	2	1	N/A	500	
Lanzagranadas (NT 1)	+12	-2	300 m (Excelente)	1	1	1	2.000	Utiliza granadas HEAT de 80mm.
Lanzagranadas (NT 2)	+13	-1	600 m (Asombroso)	2	1	2	2.500	Utiliza granadas de 80mm.
Lanzagranadas (NT 3)	+14		2 km (Legendario)	3	1	3	3.000	Utiliza granadas de 80mm.
Mortero (NT 1)	+12		1.5 km (Legendario)	1	1	2	2.000	Utiliza granadas de 60-100 mm
Mortero (NT 2)	+13		2 km (Legendario)	2	1	3	2.500	Utiliza granadas de 60-100 mm

mano y 5 para recargar el lanzagranadas, no hace falta quitárselo del hombro porque es tan pequeño que no molesta). Si no se ve directamente al enemigo se necesita un sistema especial para apuntar, como por ejemplo un *Observador*.

FO: +14

AC: 0

Álance: 2 km. (Legendario).

CdF: 1

Área: 3

Especial: Utiliza munición de 80mm de NT 3.

Coste: 3.000 Cr. Riqueza Grande (+2).

Mortero (NT 1):

Los primeros morteros aparecen en NT-1 y su uso es principalmente en asedios. Es un arma de fuego indirecto; es básicamente un tubo que se apoya en el suelo, se introducen proyectiles en él y se dispara. Tiene una cadencia de disparos mayor que los lanzagranadas, ya que solo se necesitan 5AC para recargarlo. Por el contrario se necesita un sistema especial para apuntar, como por ejemplo un *Observador* comunicando las coordenadas por radio, sin un sistema de



apuntar se tiene un -1 a todo disparo (aunque se vea directamente al enemigo).

FO: +12

Alcance: 1.5 km. (Legendario).

CdF: 1

Área: 2

Especial: Utiliza munición de 80mm Guiada.

Coste: 2.000 Cr. Riqueza Grande (+2).

Mortero (NT 2):

Tiene una cadencia de disparos mayor que los lanzamisiles, ya que solo se necesitan 5AC para recargarlo. Por el contrario se necesita un sistema especial para apuntar, como por ejemplo un *Observador* comunicando las coordenadas por radio, sin un sistema de apuntar se tiene un -1 a todo disparo (aunque se vea directamente al enemigo); también tiene menos alcance.

FO: +13

Alcance: 2 km. (Legendario).

CdF: 1

Área: 3

Especial: Utiliza munición de 80mm.

Coste: 2.500 Cr. Riqueza Grande (+2).

Pistola

Armas diseñadas para ser manejadas con una sola mano, van desde aquellas que disparan proyectiles (sean balas o agujas) a las que disparan rayos. Como son ligeras no dependen de la FUE del usuario.

Las armas de proyectil utilizan cargadores en los que va una cantidad concreta de balas. Las armas de energía, por el contrario, utilizan células de energía que permiten una cantidad de disparos concreta.

Blaster (NT 4):

Las armas Blaster son aceleradores de partículas. Un pequeño campo electromagnético acelera partículas ionizadas a velocidades cercanas a la de la luz y las dispara en forma de rayo. Es difícil sangrar al ser herido por un Blaster, ya que la herida cauteriza. Por el doble de su coste se puede añadir una opción de disparo que solo realiza daño de

Fatiga. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Buenas*, que proporcionan energía para 40 disparos.

FO: +6

Alcance: 300 (Excelente).

CdF: 3S

Energía: Buena. Proporciona 40 disparos.

Coste: 2.000 Cr. Riqueza Grande (+2).

Blaster de Bolsillo (NT 4):

Se trata de un Blaster lo suficientemente pequeño como para poder ser escondido en un bolsillo. Hace menos daño y tiene mucho menos alcance, pero puede ser ocultado con facilidad. Es difícil sangrar al ser herido por un Blaster, ya que la herida cauteriza. Por el doble de su coste se puede añadir una opción de disparo que solo realiza daño de Fatiga. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Normales*, que proporcionan energía para 20 disparos.

FO: +3

Alcance: 150 (Excelente).

CdF: 1

Especial: Para ocultarlo se necesita una Acción No Opuesta de Delito contra dificultad *Normal*.

Energía: Normal. Proporciona 20 disparos.

Coste: 3.000 Cr. Riqueza Grande (+2).

Blaster Pesado (NT 4):

Es el equivalente del “magnum” en formato Blaster. Es difícil sangrar al ser herido por un Blaster, ya que la herida cauteriza. Por el doble de su coste se puede añadir una opción de disparo que solo realiza daño de Fatiga. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Buenas*, que proporcionan energía para 30 disparos (menos que la pistola porque utiliza esa energía en realizar disparos más potentes y tener mayor alcance). Para utilizarlo es necesario tener FUE *Normal*.

FO: +7

Alcance: 350 (Excelente).

CdF: 3S

Especial: Se le puede añadir una mochila con una célula de energía *Grande* que proporciona 500 disparos adicionales.

Energía: Buena. Proporciona 30 disparos.

Coste: 5.000 Cr. + 1.000 Cr. la mochila/batería. *Riqueza Grande (+2)* y *Riqueza Buena (+1)* la mochila/batería.

Desintegrador (NT 5):

La pistola definitiva. Los desintegradores son armas que disparan rayos capaces de desintegrar por completo a una persona en unos 5 segundos, aunque pueden ser regulados para hacer menos daño. Materiales más densos necesitan más tiempo de exposición para ser vaporizados. Si un desintegrador vaporiza solo una extremidad del objetivo éste no sangra, ya que la herida es cauterizada. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Buenas*, que proporcionan energía para 20 disparos con FO +10, 25 disparos con FO +8, 30 disparos con FO +6, 40 disparos con FO +5, 50 disparos con FO +4, 60 disparos con FO +3 100 disparos a FO +2 o 200 disparos con FO +1.

FO: +10

Alcance: 500 (Excelente).

CdF: 10A

Especial: El FO puede ser regulado desde +1 a +10; hacer esto requiere 3 AC. Cualquier persona que muera por disparos de desintegrador resulta vaporizada. Se le puede añadir una mochila con una célula de energía *Grande* que proporciona 250 disparos adicionales.

Energía: Buena. Proporciona 20 disparos.

Coste: 5.000 Cr. *Riqueza Grande (+2)*.

Disruptor Neural (NT 4):

Estas armas utilizan pulsos de radiofrecuencia para afectar al sistema nervioso a distancia. Solo funcionan en seres vivos con sistema neural (no funcionan en máquinas, plantas, formas de vida basadas en el silicio, etc.; aunque en cierto tipo de historias de ciencia-ficción menos realista no solo les afectan, sino que pueden provocar grandes daños). Generalmente están diseñadas para afectar a humanos, por lo que el DJ puede decidir que afectan de manera distinta a ciertas razas. Los Disruptores Neurales son armas de área, y producen únicamente daño de Fatiga. Las armaduras no protegen con-

tra los Disruptores Neurales, pero el DJ puede decidir que las protecciones psiónicas si lo hacen.

FO: +5

Alcance: 40 (Bueno).

Área: 1

CdF: 1

Especial: Solo hace daño de Fatiga.

Energía: Normal. Proporciona 100 disparos.

Coste: 1.000 Cr. *Riqueza Buena (+1)*.

Disruptor Sónico (NT 2):

Los Disruptores Sónicos disparan rayos de ultrasonidos tan fuertes que pueden dejar inconsciente a una persona. Solo funcionan en seres vivos con sistema auditivo (no funcionan en máquinas, plantas, salvo que tengan sistemas auditivos). Generalmente están diseñadas para afectar a humanos, por lo que el DJ puede decidir que afectan de manera distinta a ciertas razas. Las armaduras no protegen contra los Disruptores Sónicos salvo que protejan el sistema auditivo.

FO: +3

Alcance: 30 (Bueno).

CdF: 1

Especial: Solo hace daño de Fatiga.

Energía: Normal. Proporciona 20 disparos.

Coste: 800 Cr. *Riqueza Buena (+1)*.

Subfusil (NT 1-2):

Arma automática compacta y de corto alcance capaz de disparar con una gran Cadencia de Fuego. Los Subfusiles de NT 2 suelen ser más modulares y admitir accesorios como linternas, marcadores láser, u ópticas especiales con mayor facilidad, además de utilizar municiones con mejores prestaciones balísticas.

FO: +3

Alcance: 80 (Excelente). Los Subfusiles de NT 2 suelen utilizar municiones con balísticas superiores y alcance 100 (Excelente).

CdF: 12A a NT 1 y 15A a NT 2.

Especial: Utilizan munición de 9mm. Los subfusiles de NT 1 llevan 30 balas en el cargador y las de NT 2 llevan 50.

Coste: 1.000 Cr. *Riqueza Buena (+1)*.

Pistola Semiautomática (NT 1-2):

La clásica pistola semiautomática. Todas las pistolas semiautomáticas pueden llevar una bala en la recámara, aparte de las que lleve en el cargador. Todas tienen un seguro para evitar que se disparen por accidente. La principal diferencia entre las pistolas de NT 1 y las de NT 2 se encuentra en la munición utilizada por las últimas. Admiten accesorios como linternas, marcadores láser, u ópticas especiales.

FO: +3

Alcance: 75 (Grande).

CdF: 4S

Especial: Utilizan munición de 9mm. Las pistolas de NT 1 llevan 15 balas en el cargador (más la de la recámara) y las de NT 2 llevan 20 (más la de la recámara).

Coste: 500 Cr. Riqueza Normal (0).

Pistola de Agujas (NT 2):

Esta arma utiliza CO₂ guardado en forma líquida para propulsar pequeñas agujas de 3mm. Cada cargador lleva 100 agujas. Es muy silencioso (hace el ruido de un ligero soplo), lo que lo hace ideal para misiones en que el silencio es primordial.

FO: +2

Alcance: 60 (Grande).

CdF: 3S

Especial: Utiliza munición de 3mm. Totalmente silenciosa. Los botes de CO₂ duran 150 disparos.

Coste: 500 Cr. Riqueza Normal (0). Los botes de CO₂ cuestan 5 Cr. Riqueza Abismal (-4)

Pistola Gauss (NT 3):

Las armas Gauss utilizan campos electromagnéticos para acelerar los proyectiles a velocidades muy elevadas, lo que proporciona mayor precisión y daño, y evita el molesto retroceso. Utiliza munición gauss de 4mm en cargadores de 40 balas; pero necesitan una célula de energía *Normal* para disparar, y como ésta proporciona energía para 80 disparos cada 2 cargadores utilizados hay que cambiar también la batería. Debido a su elevado coste en NT 3 mucha gente sigue utilizando Pistolas Semiautomáticas de NT 2.

FO: +4

Alcance: 100 (Grande).

CdF: 3S

Especial: Utiliza munición gauss de 4mm en cargadores de 40 proyectiles.

Energía: *Normal*. Dura 80 disparos (2 cargadores).

Coste: 1.500 Cr. Riqueza Grande (+2).

Pistola Láser (NT 3):

Esta arma emite pequeños rayos visibles que producen quemaduras, por lo que es difícil sangrar al ser herido por un Láser, ya que la herida cauteriza. Los disparos duran milisegundos, de ahí su elevada Cadencia de Fuego. Los rayos láser son completamente silenciosos (¿cuándo has visto a la luz hacer ruido?) aunque el DJ puede decidir que hacen ruido por cuestiones narrativas. La lluvia, el humo y otras condiciones atmosféricas afectan a los láseres, proporcionando negativos al disparo. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Normales*, que proporcionan energía para 50 disparos.

FO: +4

Alcance: 125 (Excelente).

CdF: 10A

Energía: *Normales*. Proporciona energía para hacer 50 disparos.

Coste: 2.500 Cr. Riqueza Grande (+2).

Pistola Láser Pesada (NT 3):

Es el equivalente del "magnum" en formato Láser. Es difícil sangrar al ser herido por un Láser, ya que la herida cauteriza. Los disparos duran milisegundos, de ahí su elevada Cadencia de Fuego. Los rayos láser son completamente silenciosos, aunque el DJ puede decidir que hacen ruido por cuestiones narrativas. La lluvia, el humo y otras

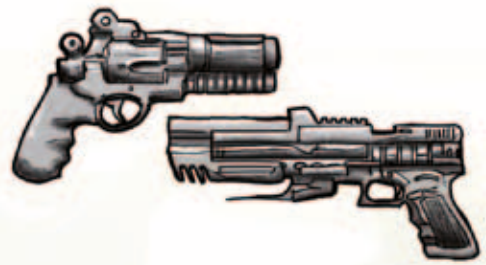


TABLA 5.8: Pistolas

Arma	FO	Alcance	NT	CdF	Área	Ener- gía	Coste (Cr.)	Notas
Blaster	+6	300 (Excelente)	4	3S		Buena / 40 disparos	2.000	
Blaster de Bolsillo	+3	150 (Excelente)	4	1		Normal / 20 dispa- ros	3.000	Para ocultarlo Acción No Opuesta de Delito contra dificultad Normal.
Blaster Pesado	+7	350 (Excelente)	4	3S		Buena / 30 disparos	5.000 + 1.000 mochi- la	Se le puede añadir una mochila con una célula de energía Grande que proporciona 500 disparos adicionales.
Desintegrador	+10	500 (Excelente)	5	10A		Buena / 20 disparos	5.000	FO puede ser regulado desde +1 a +10; (3 AC). Se le puede añadir una mochila con una célula de energía Grande que proporciona 250 disparos.
Disruptor Neural	+5	40 (Bueno)	4	1	1	Normal / 100 disparos	1.000	Solo hace daño de Fa- tiga.
Disruptor Sónico	+3	30 (Bueno)	2	1		Normal / 20 dispa- ros	800	Solo hace daño de Fa- tiga.
Subfusil	+3	80 (Excelente)	1	10A			1.000	Utilizan munición de 9mm. Llevan 30 proyec- tiles.
Subfusil	+3	100 (Excelente)	2	15A			1.000	Utilizan munición de 9mm. 50 proyectiles.
Pistola Se- miamatómica	+3	75 (Grande)	1-2	4S			500	Utilizan munición de 9mm. Las pistolas de NT 1 llevan 12 balas en el cargador y las de NT 2 llevan 20.
Pistola de Agujas	+2	60 (Grande)	2	3S			500	Utiliza munición de 3mm.
Pistola Gauss	+4	100 (Gran- de)	3	3S		Normal / 80 dispa- ros	1.500	Utiliza munición gauss de 4mm.
Pistola Láser	+4	125 (Excelente)	3	10A		Normal / 50 dispa- ros	2.500	
Pistola Láser Pesada	+5	170 (Excelente)	3	10A		Normal / 50 dispa- ros	3.500	
Revolver	+4	60 (Gran- de)	1	2			700	Utiliza munición de 11 mm.

condiciones atmosféricas afectan a los láseres, proporcionando negativos al disparo. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Normales*, que proporcionan energía para 30 disparos. Para utilizarlo es necesario tener FUE *Normal*.

FO: +5

Alcance: 170 (Excelente).

CdF: 10A

Energía: *Normales*. Proporciona energía para hacer 50 disparos.

Coste: 3.500 Cr. Riqueza Grande (+2).

Revólver (NT 0):

El clásico “magnum”. Los revólveres llevan su munición en un cilindro giratorio. En los modelos más modernos el cilindro es abatible, por lo que se pueden recargar con rapidez (5AC); pero en los más antiguos las balas debían ser cambiadas una a una (3AC cada bala). En el cilindro se introducen 6 balas de 11mm.

FO: +4

Alcance: 60 (Grande).

CdF: 2S

Especial: Utiliza munición de 11mm.

Coste: 700 Cr. Riqueza Buena (+1).

Rifle

Armas de fuego de cañón largo, principalmente utilizados en la caza o por los militares. El fusil de asalto aparece a NT 1 y supone un gran avance, pues permite el disparo automático con poco retroceso. La variedad de rifles es tan grande como la de pistolas, yendo desde los rifles que lanzan proyectiles hasta los rifles desintegradores.

Ballesta Ligera (NT -3):

Inventada por los chinos en el siglo V a.C. esta arma supuso una revolución, ya que resultaba más barata de fabricar que los arcos, que seguían un proceso de fabricación tradicional muy elaborado. Proporciona mayor alcance que un arco largo, y mayor daño. *Se necesitan 8 AC para recargar el arma*. Para utilizarla se debe tener FUE *Buena*.

FO: +2

Alcance: 70 (Grande).

Ballesta Pesada (NT -2):

Evolución de la anterior. Proporciona mayor alcance y mayor daño. *Se necesitan 8 AC para recargar el arma*. Para utilizarla se debe tener FUE *Normal* (tiene una palanca que facilita la recarga).

FO: +3

Alcance: 200 (Excelente).

Ballesta Moderna (NT 1):

Como la versión moderna del arco esta utiliza materiales, poleas y cables para facilitar la carga del virote y aprovechar mejor la energía acumulada en el arma. *Se necesitan 6 AC para recargar el arma*. Para utilizarla se debe tener FUE *Normal*.

FO: +4

Alcance: 250 (Excelente).

Coste: 400 Cr. Riqueza Normal (0).

Escopeta (NT 1-2):

Las primeras escopetas aparecen a NT 0. Su principal función es la caza de pájaros, ya que es más fácil impactar a un animal con un grupo de proyectiles que con solo uno. Y es que las escopetas no disparan un solo proyectil (aunque tienen munición de ese tipo también), sino que comúnmente disparan múltiples proyectiles de un calibre menor al del cañón. Los modelos de NT 1 y 2 son semiautomáticos, por lo que pueden realizar varios disparos hasta necesitar ser recargados. Las escopetas son armas muy potentes, sobre todo a corto alcance.

FO: +3.

Alcance: 30 (Bueno).

CdF: 3S

Especial: Si el daño realizado (tras restar el FD al FO) es 4 o superior el daño aumenta en 3. Utiliza municiones especiales para escopeta en forma de cartucho. Las escopetas de NT 1 pueden llevar hasta 6 cartuchos, las de NT 2 pueden llevar 12.

Coste: 800 Cr. Riqueza Buena (+1).

Fusil de Asalto (NT 1):

El Fusil de Asalto tiene una Cadencia de Fuego mucho mayor que un Rifle, pero es

considerablemente más caro y es ilegal en mucho lugares salvo que se pertenezca a una fuerza militar. Utiliza municiones de 7 mm en cargadores de 30 balas.

FO: +4

Alcance: 150 (Excelente).

CdF: 12A

Especial: Utiliza municiones de 7mm.

Coste: 1.000 Cr. Riqueza Buena (+1)

Fusil de Asalto (NT 2):

El Fusil de Asalto tiene una Cadencia de Fuego mucho mayor que un Rifle, pero es considerablemente más caro y es ilegal en mucho lugares salvo que se pertenezca a una fuerza militar. Utiliza municiones de 7 mm en cargadores de 50 balas de altas prestaciones a NT 2.

FO: +4

Alcance: 200 (Excelente).

CdF: 15A

Especial: Utiliza municiones de 7mm de NT 2.

Coste: 2.000 Cr. Riqueza Grande (+2).

Lanzallamas (NT 1-2):

Los lanzallamas expelen fluidos incendiarios, llenando una zona de fuego. Son especialmente útiles en la lucha en lugares cerrados, ya que llenan un área, quemando a

todo el que se encuentra en ella. El usuario escoge una zona dentro del limitado alcance el arma, y todo lo que se encuentre en una línea recta desde su posición hasta la zona afectada se ve afectado por el ataque.

FO: +4 (por cada **Categoría de Distancia** por encima de **Normal** disminuye el FO en 1).

Alcance: 30 (Bueno).

CdF: 2S

Especial: No utiliza municiones, sino botes de líquido incendiario que permiten realizar 15 disparos a NT 1 y 15 a NT 2. El FO del lanzallamas disminuye con la distancia.

Coste: 800 Cr. Riqueza Buena (+1). 25 Cr. cada carga de líquido incendiario. Riqueza Terrible (-3).

Rifle (NT 1):

El clásico rifle. Lleva 10 balas de 7mm a. Tiene un alcance considerable.

FO: +5

Alcance: 400 (Excelente).

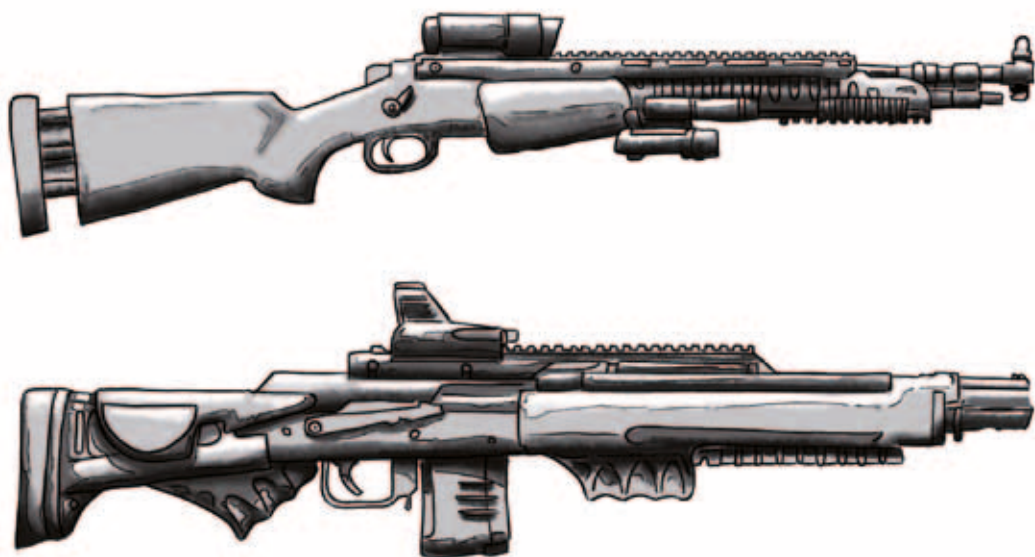
CdF: 3S

Especial: Utiliza munición de 7mm. Puede llevar hasta 10 balas.

Coste: 500 Cr. Riqueza Normal (0).

Rifle (NT 2):

Versión modernizada del clásico rifle. A este Nivel Tecnológico se ha depurado el



uso de municiones de alta potencia desde armas relativamente ligeras, lo que permite un sensible incremento de alcance y daño sin aumentar excesivamente el volumen del arma.

FO: +6

Alcance: 600 (Asombroso).

CdF: 4S

Especial: Utiliza munición de 7mm. en cargadores de 10 balas.

Coste: 800 Cr. Riqueza Buena (+1).

Rifle Blaster (NT 4):

Las armas Blaster son aceleradores de partículas. Un pequeño campo electromagnético acelera partículas ionizadas a velocidades cercanas a la de la luz y las dispara en forma de rayo. Es difícil sangrar al ser herido por un Blaster, ya que la herida cauteriza. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Buenas*, que proporcionan energía para 30 disparos.

FO: +7

Alcance: 350 (Excelente).

CdF: 3S

Energía: Buena. Proporciona 30 disparos.

Coste: 15.000 Cr. Riqueza Asombrosa (+4).

Rifle Blaster Pesado (NT 4):

Es la versión militar del Rifle Blaster. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Buenas*, que proporcionan energía para 20 disparos.

FO: +8

Alcance: 400 (Excelente).

CdF: 3S

Energía: Buena. Proporciona 20 disparos.

Coste: 25.000 Cr. Riqueza Asombrosa (+4).

Rifle de Agujas (NT 2):

Este rifle utiliza CO₂ guardado en forma líquida para propulsar pequeñas agujas de 3mm. Cada cargador lleva 100 agujas. Es muy silencioso (hace el ruido de un ligero soplo), lo que lo hace ideal para misiones en que el silencio es primordial.

FO: +3

Alcance: 100 (Grande).

CdF: 5S

Especial: Utiliza munición de 3mm. Totalmente silenciosa.

Coste: 700 Cr. Riqueza Buena (+1).

Rifle Desintegrador (NT 5):

El rifle definitivo. Dispara rayos capaces de desintegrar por completo a una persona en unos 5 segundos, aunque pueden ser regulados para hacer menos daño. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Grandes*, que proporcionan energía para 50 disparos.

FO: +13

Alcance: 750 (Asombroso).

CdF: 10A

Especial: A diferencia de los Desintegradores no pueden regularse. Cualquier persona que muera por disparos de desintegrador resulta vaporizada. Se le puede añadir una mochila con una célula de energía *Excelente* que proporciona 250 disparos adicionales.

Energía: Grande. Proporciona 50 disparos.

Coste: 8.000 Cr. Riqueza Excelente (+3).

Rifle Francotirador Gauss (NT 3):

Versión de francotirador del Rifle Gauss. Utiliza munición gauss de 4mm en cargadores de 50 balas, pero necesitan una célula de energía *Normal* para disparar, y como esta proporciona energía para 100 disparos cada 2 cargadores utilizados hay que cambiar también la batería. Debido a su elevado coste en NT 3 mucha gente sigue utilizando rifles convencionales de NT 2.

FO: +5

Alcance: 600 (Asombroso).

CdF: 7A

Especial: Utiliza munición gauss de 4mm en cargadores de 50 proyectiles. Si se realiza una maniobra de Apuntar con un Rifle de Francotirador se obtiene un +2 en lugar de un +1, pero solo con la primera maniobra.

Energía: Normal. Dura 100 disparos (2 cargadores).

Coste: 9.000 Cr. Riqueza Excelente (+3).

Rifle Francotirador Láser (NT 3):

Versión de francotirador el Rifle Láser. Los rayos láser son completamente silencio-

TABLA 5.9: Rifles

Arma	FO	Alcance	NT	CdF	Ener- gía	Coste (Cr.)	Notas
Ballesta Ligera	2	70 (Grande)	-3				Para utilizarla se necesita tener FUE Buena.
Ballesta Pesada	3	200 (Excelente)	-2				Para utilizarla se necesita tener FUE Normal.
Ballesta Moderna	4	250 (Excelente)	1			400	Para utilizarla se necesita tener FUE Normal.
Escopeta	+3	30 (Bueno)	1-2	3S		800	Si el daño realizado (tras restar el FD al FO) es 4 o superior el daño aumenta en 3Las escopetas de NT 1 pueden llevar hasta 6 cartuchos, las de NT 2 pueden llevar 12.
Fusil de Asalto (NT 1)	+4	150 (Excelente)	1	15A		1.000	Utiliza municiones de 7mm en cargadores de 30 balas.
Fusil de Asalto (NT 2)	+4	300 (Excelente)	2	15A		2.000	Utiliza municiones de 7mm de altas prestaciones en cargadores de 50 balas.
Lanzallamas	+4	30 (Bueno)	1-2	2		800	No utiliza municiones, sino botes de líquido incendiario que permiten realizar 15 disparos a NT 1 y 15 a NT 2. El FO del lanzallamas disminuye con las distancia.
Rifle (NT 1)	+5	400 (Excelente)	1	3S		500	Utiliza municiones de 7 mm en cargadores de 10 balas.
Rifle (NT 2)	+6	600 (Asombroso)	2	4S		800	Utiliza municiones de altas prestaciones de 7 mm en cargadores de 20 balas.
Rifle Blaster	+7	350 (Excelente)	4	3S	Buena / 30 disparos	15.000	
Rifle Blaster Pesado	+8	400 (Excelente)	4	3S	Buena / 20 disparos	25.000	
Rifle de Agujas	+3	100 (Grande)	2	5S		700	Utiliza munición de 3mm en cargadores de 100 agujas.
Rifle Desintegrador	+13	750 (Asombroso)	5	10A	Grande / 50 disparos	8.000	Se le puede añadir una mochila con una célula de energía Excelente que proporciona 250 disparos adicionales.
Rifle Francotirador Gauss	+5	600 (Excelente)	3	7ª	Normal / 100 disparos	9.000	Utiliza munición gauss de 4mm en cargadores de 50 balas. Si se realiza una maniobra de Apuntar con un Rifle de Francotirador se obtiene un +2 en lugar de un +1.

TABLA 5.9: Rifles (Continuación)

Arma	FO	Alcance	NT	CdF	Energía	Coste (Cr.)	Notas
Rifle Francotirador Láser	+5	500 (Excelente)	3	10 ^a	Buena / 40 disparos	12.000	Si se realiza una maniobra de Apuntar con un Rifle de Francotirador se obtiene un +2 en lugar de un +1.
Rifle Gauss	+5	400 (Excelente)	3	12A	Normal / 120 disparos	5.000	Utiliza munición gauss de 4mm en cargadores de 60 balas.
Rifle Láser (NT 2)	+4	350 (Excelente)	2	2S	Grande / 40 disparos	20.000	Lleva mochila para la célula de energía.
Rifle Láser (NT 3)	+5	450 (Excelente)	3	10A	Buena / 80 disparos	8.000	
Rifle Sónico	+5	100 (Grande)		1	Normal / disparos	1.000	Solo hace daño de fatiga.

sos. La lluvia, el humo y otras condiciones atmosféricas afectan a los láseres, proporcionando negativos al disparo. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Buenas*, que proporcionan energía para 40 disparos.

FO: +5

Alcance: 500 (Asombroso).

CdF: 10A

Especial: Si se realiza una maniobra de Apuntar con un Rifle de Francotirador se obtiene un +2 en lugar de un +1.

Energía: *Buenas*. Proporciona energía para hacer 40 disparos.

Coste: 12.000 Cr. Riqueza Asombrosa (+4).

Rifle Gauss (NT 3):

Los rifles Gauss, al igual que el resto de armas Gauss, no hacen ruido y no tienen retroceso. Utiliza munición gauss de 4mm en cargadores de 60 balas; pero necesitan una célula de energía *Normal* para disparar, y cómo esta proporciona energía para 120 disparos cada 2 cargadores utilizados hay que cambiar también la batería. Debido a su elevado coste en NT 3 mucha gente sigue utilizando rifles convencionales de NT 2.

FO: +5

Alcance: 400 (Excelente).

CdF: 12A

Especial: Utiliza munición gauss de 4mm

en cargadores de 60 proyectiles.

Energía: *Normal*. Dura 120 disparos (2 cargadores).

Coste: 5.000 Cr. Riqueza Grande (+2).

Rifle Láser (NT 2):

Este rifle representa uno de los primeros modelos de Rifle Láser. Aparece al final de NT 2, y hasta NT 3 no será un arma realmente eficaz, pero aun así es un rifle bastante destructivo. No utilizan munición, sino que va conectada a una mochila que contiene una célula de energía *Grande*, que proporciona energía para 40 disparos.

FO: +4

Alcance: 350 (Excelente).

CdF: 2S

Energía: *Grande*. Proporciona energía para 40 disparos.

Coste: 20.000 Cr. Riqueza Asombrosa (+4).

Rifle Láser (NT 3):

Esta arma emite pequeños rayos visibles que producen quemaduras. Los disparos duran milisegundos, de ahí su elevada Cadencia de Fuego. Los rayos láser son completamente silenciosos. La lluvia, el humo y otras condiciones atmosféricas afectan a los láseres, proporcionando negativos al disparo. No utilizan munición, sino que fun-

cionan a base de células de energía *Buenas*, que proporcionan energía para 80 disparos.

FO: +5

Alcance: 450 (Excelente).

CdF: 10A

Energía: *Buenas*. Proporciona energía para hacer 80 disparos.

Coste: 8.000 Cr. Riqueza Excelente (+3).

Rifle Sónico (NT 3):

Los Rifles Sónicos disparan ultrasonidos capaces de dejar inconsciente a una persona. Solo funcionan en seres vivos con sistema auditivo (no funcionan en máquinas, plantas, salvo que tengan sistemas auditivos). Las armaduras no protegen contra los Disruptores Sónicos salvo que protejan el sistema auditivo.

FO: +5

Alcance: 100 (Grande).

CdF: 1

Especial: Solo hace daño de Fatiga.

Energía: *Normal*. Proporciona 50 disparos.

Coste: 1.000 Cr. Riqueza Buena (+1).

Municiones

Algunas de las armas que se han descrito funcionan con células de energía, pero muchas otras utilizan proyectiles que son lanzados a grandes velocidades contra sus objetivos con la idea de acabar con ellos, o como mínimo hacer mucho daño.

A continuación vamos a ver las distintas municiones que puede haber, sus distintas versiones por Nivel Tecnológico y los distintos efectos que estas municiones pueden tener.

La entrada Armas en las descripciones de munición indica las armas que pueden utilizar ese tipo de munición. En los distintos calibres indicamos los diferentes tipos de munición que se pueden comprar para ese calibre.

A continuación se indican los efectos de juego de cada tipo de munición, para evitar repetirlo en cada calibre:

Munición Explosiva:

Si el daño realizado (tras restar el FD al FO) es igual a 4 o superior, el daño aumenta en 3.

Munición de Punta Hueca:

Si el daño realizado (tras restar el FD al FO) es igual a 4 o superior, el daño aumenta en 1.

Munición Perforante:

Antes de calcular el daño divide el FD del blanco entre 2 (redondeando hacia arriba).

Munición Perforante Explosiva:

Antes de calcular el daño divide el FD del blanco entre 3 (redondeando hacia arriba).

Munición Somnífera:

Si se hace más de un *Rasguño* el objetivo debe hacer una tirada de CON para evitar caer inconsciente. La Dificultad es *Buena* (+1) para *Rasguños*, *Grande* (+2) para *Heridas*, *Excelente* (+3) para *Heridas Graves*, etc.

Agujas (NT 2)

Pequeñas agujas que son lanzadas por medio de CO₂ comprimido. Se venden en cartuchos de 100 agujas que sirven tanto para los Rifles como para las Pistolas. *Armas*: Pistola de Agujas y Rifle de Agujas.

Agujas de 3mm:

Coste: 10 Cr. por cartucho.

Agujas Somníferas de 3mm:

Estas Agujas tienen una pequeña carga de un somnífero, que puede hacer efecto si se consigue hacer un daño superior a *Rasguño*; no es especialmente efectivo, pero como no reduce el daño del arma es muy utilizado.

Especial: Si se hace más de un *Rasguño* el objetivo debe hacer una tirada de CON (Dificultad *Normal*) o caer inconsciente.

Coste: 20 Cr. por cartucho.

Munición 9mm (NT 1)

Bajo esta denominación incluimos una amplia gama de municiones “medias” de arma corta; desde la clásica munición parabellum de 9 mm de ancho y 19 mm de largo, hasta las más modernas .40 S&W y .357 SIG. Munición de latón rellena de plomo conocida como chaqueta metálica (Full Metal Jacket). Se venden en cajas de 50 o 100 proyectiles. La munición de Punta Hueca tiene una zona hueca en la punta que provoca la expansión del proyectil tras el impacto. La Perforante tiene dentro del plomo un núcleo de acero endurecido (u otros materiales) que aumenta la penetración. *Armas:* Subfusil (NT 1) y Pistola Semiautomática (NT 1).

9mm (NT 1):

Coste: 15 Cr. la caja de 50 balas y 30 Cr. la caja de 100 balas. Cada bala cuesta 0.3 Cr.

9mm de Punta Hueca (NT 1):

Coste: 20 Cr. la caja de 50 balas y 40 Cr. la caja de 100 balas. Cada bala cuesta 0.4 Cr.

9mm Perforante (NT 1):

Coste: 30 Cr. la caja de 50 balas y 60 Cr. la caja de 100 balas. Cada bala cuesta 0.6 Cr.

Munición de 9mm (NT 2)

En la última década del S.XX se produce un auténtico boom en el desarrollo de municiones para arma corta. Los nuevos cartuchos consiguen una mejor penetración y un alcance superior sin perder capacidad de parada. Se venden en cajas de 50 o 100 balas. La munición de Punta Hueca tiene una zona hueca en la punta que provoca la expansión del proyectil tras el impacto. La Perforante tiene dentro del plomo un núcleo de acero endurecido (u otros materiales) que aumenta la penetración. *Armas:* Subfusil (NT 2) y Pistola Semiautomática (NT 2).

9 mm (NT 2):

Coste: 12.5 Cr. la caja de 50 balas y 25 Cr. la caja de 100 balas. Cada bala cuesta 0.25 Cr.

9 mm de Punta Hueca (NT 2):

Coste: 17.5 Cr. la caja de 50 balas y 35 Cr. la caja de 100 balas. Cada bala cuesta 0.35 Cr.

9 mm Perforante (NT 2):

Coste: 25 Cr. la caja de 50 balas y 50 Cr. la caja de 100 balas. Cada bala cuesta 0.5 Cr.

Munición de 11mm (NT 1)

Munición típica de revolver, que habitualmente denominada en pulgadas (0.45 aproximadamente). Se venden sueltas en cajas de 50 o 100 proyectiles. La munición de Punta Hueca tiene una zona hueca en la punta que provoca la expansión del proyectil tras el impacto. La Perforante tiene dentro del plomo un núcleo de acero endurecido (u otros materiales) que aumenta la penetración. *Arma:* Revolver.

11mm (NT 1):

Coste: Cada bala cuesta 0.7 Cr. Las cajas de 50 cuestan 35 Cr. y las de 100 70 Cr.

11mm de Punta Hueca (NT 1):

Coste: Cada bala cuesta 0.8 Cr. Las cajas de 50 cuestan 40 Cr. y las de 100 80 Cr.

11mm Perforante (NT 1):

Coste: Cada bala cuesta 1.4 Cr. Las cajas de 50 cuestan 70 Cr. y las de 140 70 Cr.

Munición de 7mm

Esta munición es la estándar de rifles de NT 1. En realidad a ese NT hay municiones de rifle de muy distintos calibres, pero debido a la gran cantidad de armas que tenemos que cubrir hemos decidido crear un estándar para todos estos calibres. La mayoría de las municiones de arma Larga se venden en cajas de 50 a 100 proyectiles. Aunque algunos países restringen la cantidad de munición a adquirir, y algunas municiones especialmente caras (o elitistas) se distribuyen en cantidades menores, proporcionamos los precios para cajas de 20, 50 y 100 balas. La munición de Punta Hueca tiene una zona hueca en la punta que provoca la expansión del proyectil tras el impacto. La Perforante tiene dentro del plomo un núcleo de acero endurecido (u otros materiales) que aumenta la penetración. *Armas:* Ametralladora Pesada, Rifle y Fusil de Asalto.

7mm:

Coste: 300 Cr. el cargador de 20 balas, 750 Cr. el cargador de 50 balas y 1. 500 Cr. el cargador de 100 balas. Cada bala cuesta 15 Cr.

7mm de Punta Hueca:

Coste: 400 Cr. el cargador de 20 balas, 1.000 Cr. el cargador de 50 balas y 2.000 Cr. el cargador de 100 balas. Cada bala cuesta 20 Cr.

7mm Perforante:

Coste: : 600 Cr. el cargador de 20 balas, 1.500 Cr. el cargador de 50 balas y 3.000 Cr. el cargador de 100 balas. Cada bala cuesta 30 Cr.

Munición de 7mm (NT 2)

A este nivel las prestaciones de la munición para arma larga aumentan. Los fusiles de asalto desarrollan municiones más eficaces en alcances intermedios que permiten utilizar armas compactas sin perder efectividad (e incluso se intentan varios diseños de munición para el vacío y otras condiciones extremas). Los rifles por otro lado rediseñan los proyectiles del NT anterior para poder utilizarlos desde armas de un tamaño viable y con un retroceso aceptable. Se vende en cajas de 50 y 100 proyectiles. La munición Explosiva lleva una pequeña carga prepara-

da para explotar tras penetrar la armadura. La Perforante tiene dentro del plomo un núcleo de acero endurecido (u otros materiales) que aumenta la penetración. *Armas:* Ametralladora Pesada, Rifle y Fusil de Asalto.

7mm de (NT 2):

Coste: 500 Cr. el cargador de 50 balas, 1.000 el cargador de 100 balas. Cada bala cuesta 10 Cr.

7mm Explosiva (NT 2):

Coste: 1.500 Cr. el cargador de 50 balas, 3.000 el cargador de 100 balas. Cada bala cuesta 30 Cr.

7mm Perforante (NT 2):

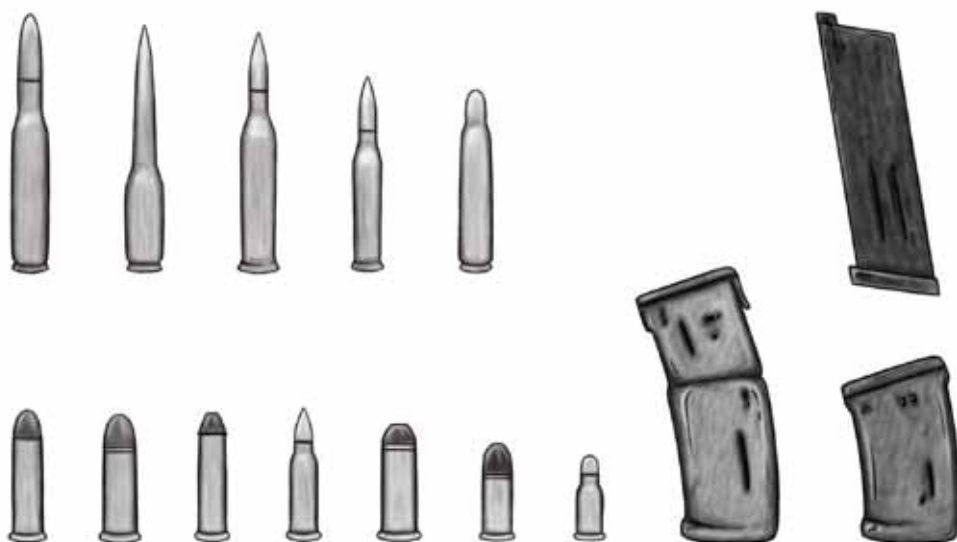
Coste: 1.000 Cr. el cargador de 50 balas, 2.000 el cargador de 99 balas. Cada bala cuesta 20 Cr.

7mm Somnífera (NT 1):

Estas balas tienen una pequeña carga de somnífero. *Solo puede ser usada en Rifles.*

Especial: El FO del arma se reduce en 2. Si se hace más de un *Rasguño* el objetivo debe hacer una tirada de CON (Dificultad Grande) o caer inconsciente.

Coste: 400 Cr. el cargador de 20 balas, 600 Cr. el cargador de 30 balas y 3.000 Cr. el cargador de 150 balas. Cada bala cuesta 20 Cr.



Munición de 80mm (NT 1)

Estas municiones entran en el rango de armas pesadas. Puede ser Explosiva, Perforante y Perforante Explosiva. La munición Explosiva (llamada cargas HEAT) es distinta de las municiones Explosivas normales en que crea un cono de fuego que es especialmente efectivo contra los blindajes de tanque habituales (aunque el efecto de reglas es el mismo). La Perforante tiene dentro sub-calibre de Uranio empobrecido (u otros materiales) que aumenta la penetración. La Perforante Explosiva combina las propiedades de ambas municiones. *Armas:* Lanzagranadas y Mortero.

80mm Explosiva (o Cargas HEAT):

Coste: 40 Cr. por proyectil.

80mm Perforante:

Coste: 20 Cr. por proyectil.

80mm Perforante Explosiva:

Coste: 60 Cr. por proyectil.

Munición de 80mm Guiada (NT 2)

Tienen un sistema de guiado que proporciona un +1 al ataque contra vehículos o criaturas con *Escala*+3 o superior además del modificador que se tenga por la *Escala* o EV del objetivo. Puede ser Explosiva, Perforante y Perforante Explosiva. *Armas:* Lanzagranadas y Mortero.

80mm Explosiva:

Coste: 30 Cr. por proyectil.

80mm Perforante:

Coste: 20 Cr. por proyectil.

80mm Perforante Explosiva:

Coste: 50 Cr. por proyectil.

Munición de 80mm (NT 3)

Estas municiones entran en el rango de misiles. Tiene un sistema de guiado informático muy preciso que proporciona un +1 al ataque contra criaturas o vehículos de *Escala* 0 y *Escala*+1, y proporciona un +2 al ataque contra criaturas o vehículos de *Es-*

cala +2 o superior. Esos modificadores son además del modificador que se tenga por la *Escala* o EV del objetivo. Puede ser Explosiva, Perforante y Perforante Explosiva. *Armas:* Lanzagranadas y Mortero.

80mm Explosiva:

Coste: 20 Cr. por proyectil.

80mm Perforante:

Coste: 15 Cr. por proyectil.

80mm Perforante Explosiva:

Coste: 35 Cr. por proyectil.

Munición de 100mm (NT 1)

Estas municiones son consideradas de Artillería. Puede ser Explosiva, Perforante y Perforante Explosiva. *Arma:* Cañón.

100mm Explosiva:

Coste: 300 Cr. por proyectil.

100mm Perforante:

Coste: 200 Cr. por proyectil.

100mm Perforante Explosiva:

Coste: 500 Cr. por proyectil.

Munición de 100mm (NT 2)

Tienen un sistema de guiado que proporciona un +1 al ataque contra vehículos o criaturas con *Escala*+1 o superior. Puede ser Explosiva, Perforante y Perforante Explosiva. *Arma:* Cañón.

100mm Explosiva:

Coste: 260 Cr. por misil.

100mm Perforante:

Coste: 175 Cr. por misil.

100mm Perforante Explosiva:

Coste: 435 Cr. por misil.

Munición Gauss (NT 3)

Las armas gauss utilizan un tipo de munición perforante que es disparado por medio de campos electromagnéticos.

Especial: Si el daño realizado (tras restar el FD al FO) es 4 o superior el daño aumenta en 2.

Capítulo 5

Capítulo 5

Capítulo 5

Capítulo 5

Capítulo 5

Capítulo 5

Capítulo 5

Capítulo 5

Capítulo 5

Capítulo 5

Capítulo 5

Capítulo 5



COMUNICACIONES

Los sistemas de comunicaciones son un elemento muy importante de las partidas de rol de ciencia-ficción. La capacidad de comunicación depende del NT, pero no es el único factor a tener en cuenta. Otros factores son la distancia a la que llega el aparato y el tamaño del mismo. En Cacería de Bichos asumimos que cualquier aparato de comunicaciones puede conectarse a un ordenador de su mismo NT sin ningún problema, y puede conectarse a ordenadores de 1 NT inferior y 1 NT superior a discreción del DJ (que debería poner alguna dificultad a esto, aunque no insalvable). Es considerablemente difícil conectar comunicadores a ordenadores a más de 2 Niveles Tecnológicos de diferencia, por lo que el DJ debería ponérselo **muy** difícil a aquellos personajes que quieran hacerlo, e incluso puede prohibirlo completamente.

Comunicador de Neutrinos (NT 4):

Estos comunicadores utilizan neutrinos modulados, y se encuentran en pares (ambos transmisores / receptores) que solo pueden comunicar entre ellos. Son direccionales, lo que quiere decir que se debe apuntar en la dirección del objetivo de la comunicación. Son imposibles de interceptar en NT 4 (no en NT 5) y funcionan en cualquier entorno. Son capaces de atravesar cualquier objeto excepto el comunicador de neutrinos preparado para recibir la señal.

Alcance: 160.000 kilómetros.

Tamaño: Mediano (una mochila).

Energía: Normal (10 horas) o Fuente Externa.

Coste: 200.000 Cr. Riqueza Legendaria +1 (+6).

Comunicador Lumínico (NT 3):

Estos comunicadores varían enormemente dependiendo de las asunciones de viaje espacial que se tengan. Pueden funcionar por medio de hiperespacio (en tal caso hay que instalar repetidores en el mismo), por medio de ondas gravitatorias (lo que requiere control de la gravedad y la instalación de repetidores en el espacio) o cualquier méto-

do que el DJ vea que sirve para su campaña (lo que quiere decir que simplemente funcionan, no hace falta explicación, aunque por lo general serán necesarios repetidores de algún tipo).

Alcance: de 3 a 5 parsecs (entre repetidores).

Tamaño: Grande (6m de ancho x 6m de largo x 3m de alto)

Energía: Grande (10 días) o Fuente Externa.

Coste: 1.000.000 Cr. Riqueza Legendaria +2 (+7).

Comunicador Lumínico (NT 4):

Estos comunicadores varían enormemente dependiendo de las asunciones de viaje espacial que se tengan. Pueden funcionar por medio de hiperespacio (en tal caso hay que instalar repetidores en el mismo), por medio de ondas gravitatorias (lo que requiere control de la gravedad y la instalación de repetidores en el espacio) o cualquier método que el DJ vea que sirve para su campaña (lo que quiere decir que simplemente funcionan, no hace falta explicación, aunque por lo general serán necesarios repetidores de algún tipo).

Alcance: 100 parsecs (entre repetidores).

Tamaño: Grande (2m de ancho x 2m de largo x 1m de alto)

Energía: Grande (10 días) o Fuente Externa.

Coste: 200.000 Cr. Riqueza Legendaria +1 (+6).

Comunicador Intergaláctico (NT 5):

Este aparato permite la comunicación entre galaxias. No hay ciencia actual que pueda explicar cómo funcionaría, así que supondremos que simplemente funciona a NT 5.

Alcance: El universo.

Tamaño: Enorme. Un edificio de 10 plantas.

Energía: Fuente Externa.

Coste: 1.000.000 Cr. Riqueza Legendaria +2 (+7).

Comunicador Interplanetario

Microondas (SHF) (NT 1):

Este aparato de comunicaciones permite hablar dentro de un sistema solar. Requiere repetidores para su funcionamiento. Funcio-

nan en la banda de las microondas, (SHF). Estas ondas son capaces de traspasar la atmósfera terrestre y otras atmósferas más densas. Su velocidad es la de la luz, por lo que se produce retraso (lag) y es poco práctica para redes informáticas.

Alcance: Sistema Solar.

Tamaño: Enorme (un edificio de 10 plantas).

Energía: Grande (1 día) o Fuente Externa.

Coste: 1.500.000 Cr. Riqueza Legendaria +2 (+7).

Comunicador Interplanetario Sublumínico (NT 2):

Este aparato de comunicaciones permite hablar dentro de un sistema solar. Requiere repetidores para su funcionamiento.

Alcance: Sistema Solar.

Tamaño: Enorme (un edificio de 10 plantas).

Energía: Grande (3 días) o Fuente Externa.

Coste: 1.000.000 Cr. Riqueza Legendaria +2 (+7).

Comunicador Personal (NT1):

Se trata de un walkie-talkie VHF al que se le pueden acoplar cascos y micro o un comunicador traqueal. Tienen mayor alcance que los CB, aunque en el caso de las versiones civiles su uso puede requerir licencia en algunos lugares.

Alcance: 20 Km. Cientos de Km usando repetidores.

Tamaño: Pequeño.

Energía: Normal (20 horas) o Fuente Externa.

Coste: 150 Cr. Riqueza Mediocre (-1).

Radio CB (NT 1):

Walkie-Talkie o radio CB de corto alcance y uso libre. Es el aparato de radio moderno más básico y de menor alcance que se puede encontrar.

Alcance: 5 (Talkie) a 10 Km (Emisora). Cobertura metropolitana con repetidores.

Tamaño: Pequeño.

Energía: Normal o Fuente Externa.

Coste: 50 Cr (Talkie) a 200 Cr (Emisora). Riqueza Terrible (-3) a Normal (0).

Radio (NT 2):

Versión modernizada del walkie-talkie CB. Incluye GPS, mejoras en el apantallamiento contra interferencias, más alcance, mayor duración de las baterías y la posibilidad de conectarse a otras redes de comunicaciones, como las de telefonía o Internet, para usarlo como modem.

Alcance: 35 kilómetros. Planetario si se conecta a una red de comunicaciones.

Tamaño: Pequeño.

Energía: Normal (dura 50 horas) o Fuente Externa.

Coste: 300 Cr. Riqueza Normal (0).

Radio Militar (NT 1):

Radio HF portátil que tiene alcance casi planetario sin necesidad de usar satélites. Están apantalladas y transmiten con haz estrecho para evitar interferencias además de transmitir datos encriptados digitalmente. Pueden usar dos canales simultáneos para transmitir/recibir, pudiendo así conectarse a redes informáticas para transmitir y recibir datos a mayor velocidad y/o multimedia. Se pueden conectar también a redes de satélites para conseguir mayores velocidades de transferencia, e incluso comunicarse con efectivos en órbita y satélites naturales cercanos. Son del tamaño de una consola actual.

Alcance: Miles de Km sin soporte alguno. Planetario u orbital con repetidores y satélites.

Tamaño: Mediano.

Energía: Normal (dura 60 horas) o Fuente Externa.

Coste: 5.000 Cr. Riqueza Grande (+2).

Radio Militar (NT 2):

Las radios militares de NT 2 tienen un tamaño más reducido, similar al de una consola portátil actual. Transmite imagen y sonido, tiene más conectividad multimedia, mejoras en el apantallamiento contra interferencias, etc.

Alcance: Miles de Km sin soporte alguno. Planetario u orbital con repetidores y satélites.

Tamaño: Pequeño.

Energía: Normal (dura 100 horas) o Fuente Externa.

Coste: 3.000 Cr. Riqueza Grande (+2).

Teléfono móvil (NT 1-2):

Los teléfonos móviles suponen una revolución en comunicaciones, pues permiten hablar con cualquier persona del mundo que posea otro teléfono móvil en casi cualquier lugar. Utilizan procesadores *Pobres* (los primeros modelos) y *Mediocre*s (los modelos actuales); y aunque están dedicados principalmente para comunicarse, tienen ciertas capacidades en común con los ordenadores. A finales de NT 1 permiten hacer videoconferencias y suelen depender de redes de repetidores comerciales, aunque existen modelos que pueden conectar directamente con satélites de comunicaciones. A NT 3 permiten hacer holoconferencias, pero son tan potentes que se les considera ordenadores, no teléfonos (ver *Persolink* en la siguiente sección).

Alcance: Planetario. Necesitan una red de satélites para funcionar.

Tamaño: Pequeño.

Energía: Normal (20 horas) o Fuente Externa.

Coste: 100 Cr. Riqueza Pobre (-2).

INFORMÁTICA

La informática es la ciencia que más evolución ha experimentado en las últimas décadas, y esta tendencia evolutiva va a continuar hasta que llegue el momento en que los ordenadores desarrollen inteligencia y voluntad. En esta sección tratamos los ordenadores no inteligentes y los programas que contienen. Para ver cómo funcionan las Inteligencias Artificiales lee la sección de **Robótica**.

No es necesario que el DJ cree todos los ordenadores que sus jugadores se van a encontrar, de hecho la mayoría de las veces estas reglas solo servirán como referencia de lo que puede y no puede hacer un ordenador de un tamaño concreto a cierto Nivel Tecnológico. Sin embargo aquellos Directores de Juego que quieran hacer una trama en la que un ordenador es parte de la misma (si no el antagonista), o **los que quieran jugar en una ambientación Ciberpunk** encontrarán estas reglas muy útiles.

Hardware

Los ordenadores están compuestos por Hardware (la máquina en sí) y por Software (los programas que lleva y que le permiten funcionar). En esta sección estudiamos los distintos componentes del Hardware y cómo diseñar un ordenador. A la hora de usar un ordenador el Hardware no da bonificaciones a las tiradas, son los programas los que hacen eso. El Hardware marca qué programas se pueden utilizar y proporciona otra información que será útil para describir el ordenador.

El Elemento principal de todo ordenador es su **Potencia**, que nos dará la base para calcular qué puede y no puede hacer ese ordenador. De ella se derivan los **Procesos** que el ordenador puede ejecutar, la fuente de energía que necesita, su **Coste Base** y su **Tamaño**, aunque algunos de estos elementos se pueden **modificar** al diseñar el ordenador para reflejar distintos **Niveles Tecnológicos** y tipos de ordenadores. La **Capacidad de Almacenamiento** está relacionada con la Potencia y con el NT del ordenador, aunque

TABLA 5.10: Ordenadores

Potencia	Cantidad de Procesos Base	Tamaño	Coste Base (Cr.)	Energía
Pobre (-2)	1	Microchip	50	Mediocre/20 horas o Fuente Externa
Mediocre (-1)	2	Pequeño	100	Normal / 20 horas o Fuente Externa
Normal (0)	3	Mediano	500	Normal / 10 horas o Fuente Externa
Bueno (1)	4	Grande	500.000	Buena / 10 Horas o Fuente Externa
Grande (2)	5	Enorme	5.000.000	Grande/ 100 Horas o Fuente Externa
Excelente (3)	6	Enorme	10.000.000	Grande / 70 Horas o Fuente Externa

es un valor mucho menos importante en la mayoría de Niveles Tecnológicos...

Potencia:

La Potencia de un ordenador es una medida abstracta de las capacidades del Hardware del mismo. La Potencia se mide con la escala de Rasgos de CdB, pero los ordenadores solo pueden tener una Potencia de *Pobre* (-2) a *Excelente* (+3). **La Potencia sustituye a las Habilidades Computadora o Ciencia (Informática) al interactuar con programas automatizados (que ni persona ni I.A. estén controlando).**

En la **TABLA 5.10: Ordenadores** puedes encontrar las distintas Potencias de los ordenadores. A partir de esa tabla se pueden obtener los Procesos Base (que serán modificados según el NT del ordenador, ver más abajo el apartado de Procesos), el Tamaño del ordenador (aunque éste también puede ser modificado), la Energía necesaria para mantener ese ordenador en marcha y el Coste Base del mismo (que se verá modificado por los distintos ajustes que se le hagan al ordenador durante el diseño del mismo).

Tamaño:

Hace referencia al tamaño físico del ordenador. Realmente cada categoría de Tamaño es más una guía que otra cosa. De hecho algunas de las modificaciones que se pueden hacer en el Hardware al diseñar el ordenador cambiarán el Tamaño.

- Los ordenadores tamaño *microchip* son minúsculos, algunos de ellos (los de elevado NT) son incluso microscópicos. Puede tratarse de ordenadores diseñados para monitorizar el estado de salud de una persona desde dentro del cuerpo humano o de chips de conocimiento instalados en la mente de una persona.
- Los ordenadores *pequeños* son el equivalente de su NT de una PDA, un teléfono móvil, de una consola portátil, etc.; aunque a medida que aumenta el NT se hacen más y más potentes y pequeños.

- Los ordenadores *medianos* tienen el tamaño de un ordenador personal o de un ordenador portátil actual, y se reducen al aumentar el NT hasta tener el tamaño de un libro A4 de unas 100 páginas en NT 2.
- Los ordenadores *grandes* tienen el tamaño de una habitación; se utilizan en laboratorios, hospitales, ayuntamientos y en naves espaciales. A partir de NT 4 ocupan 2 metros cuadrados. Otra posibilidad es que se trate de redes de ordenadores, de clusters de varios de ordenadores.
- Los ordenadores *enormes* ocupan un edificio, y sirven para controlar estaciones orbitales, países, y a veces se instalan en naves espaciales que van a desarrollar ciertos experimentos, así como en los laboratorios más sofisticados. A partir de NT 4 ocupan una habitación de 6 metros cuadrados. Otra posibilidad es que se trate de redes de ordenadores, de clusters de decenas o cientos de ordenadores.

Energía:

La fuente de energía que necesita el ordenador y su duración en el caso de ser una célula de energía. Casi todos los ordenadores tienen la posibilidad de conectarse a una Fuente Externa de alimentación (excepto algunos de Potencia *Pobre* (-2)). La mayoría de ordenadores de Potencia *Mediocre* (-1) o superior tienen la posibilidad de llevar 2 células de energía a la vez.

Las baterías que se utilizan deben ser del mismo NT que el ordenador.



Procesos:

Es la cantidad de procesos que puede realizar un ordenador con una determinada Potencia a cierto NT. Se trata de una cantidad subjetiva que va **de 1 a 50**, y **no** representa los procesos reales de la máquina.

La Potencia determina la cantidad de Procesos Base. A esta cantidad se le aplicará un modificador (marcado principalmente por el NT y el tipo de tecnología que se desee representar) que dará el número total de Procesos que tiene ese ordenador, y esto a su vez marcará los programas que puede ejecutar el ordenador. Además de esto, todo ordenador podrá ejecutar una cantidad de **Programas de 0 Procesos**, esto son principalmente programas básicos propios del uso del ordenador (interfaz y similares). La cantidad de Programas de 0 Procesos que un ordenador puede utilizar es igual a su *Nivel Tecnológico más (o menos) su Potencia más 2*.

Programas de 0 Procesos = NT +/- Potencia +2

Coste Base (Cr.):

El Coste Base es el coste de un procesador de una Potencia concreta sin aplicarle ninguna modificación. Las distintas modificaciones afectan al coste base. Algunas se multiplicarán, otras dividirán, otras sumarán y otras restarán. En tal caso primero se multiplican las cantidades indicadas por el Coste Base y el resultado de esa multiplicación se divide si es necesario. A ese resultado se le suman y restan las cantidades apropiadas a las modificaciones que se le apliquen.

Coste Total =

[(Coste Base x Modificadores que multipliquen) / modificadores que dividan) +/- Modificadores que sumen o resten

Capacidad de Almacenamiento:

La **Capacidad de Almacenamiento** de un ordenador hace referencia a la capacidad de su disco duro, a la cantidad de archivos que puede contener. *Estas reglas solo deberían ser utilizadas por aquellos DJs que quieran que la informática y el uso de ordenadores*

sean un factor importante de su ambientación (como será el caso en ambientaciones Cyberpunk). El resto simplemente debería asumir que por lo general tiene acceso a los Megs, Gigas, Terras o lo que sea que necesite, y que siempre puede ir a comprar más.

Depende de la Potencia del ordenador y del NT del mismo; además el NT del ordenador marca el NT de los archivos que podrá contener. Así una Capacidad de Almacenamiento *Mediocre* de NT 1 puede almacenar una película de NT 1, pero no podrá almacenar una de NT 2, ya que las holopelículas (que aparecen en NT 2) ocupan **mucho** más que las películas de NT 1. A continuación veremos la cantidad de archivos que puede contener una Capacidad de Almacenamiento concreta. Recuerda que esas cantidades hacen referencia a archivos del mismo NT que el ordenador. De todas formas en ordenadores a partir de NT 2 o superior la Capacidad de Almacenamiento es irrelevante en la mayoría de ocasiones. Lo que realmente importa son los Procesos.

- Para archivos de Niveles Tecnológicos más bajos que los del ordenador en que se guardan multiplica por 10 la cantidad de archivos que puede contener por cada NT de descenso.
- Para archivos de Niveles Tecnológicos más elevados divide por 10 la cantidad por cada nivel de NT de más que tengan los archivos (y esos son los que podrá guardar, que los pueda reproducir dependerá de los **Procesos Necesarios** que tenga el Programa).

Los distintos tamaños de Capacidad de Almacenamiento que podremos encontrar son:

- **Capacidad de Almacenamiento Pobre (-2):** Puede almacenar hasta 1.000 novelas, aunque varía con el tamaño de las mismas. Puede almacenar 1 película con buena calidad (y le sobra algo de espacio), o dos películas de media calidad. Puede almacenar miles de imágenes de calidad media y cientos de gran calidad.

- **Capacidad de Almacenamiento Mediocre (-1):** Puede almacenar miles de novelas. Puede almacenar 10-15 películas con buena calidad, o 30 películas de media calidad. Puede almacenar decenas de miles de imágenes de calidad media y miles de gran calidad.
- **Capacidad de Almacenamiento Normal (0):** Puede almacenar decenas de miles de novelas. Puede almacenar cientos de películas con buena calidad, o hasta 1.500 películas de media calidad. Puede almacenar cientos de miles de imágenes de calidad media y decenas de miles de gran calidad.
- **Capacidad de Almacenamiento Buena (+1):** Puede almacenar cientos de miles de novelas. Puede almacenar miles de películas con buena calidad, o decenas de miles de películas de media calidad. Puede almacenar millones de imágenes de calidad media y cientos de miles de gran calidad.
- **Capacidades de Almacenamiento Grande (+2), Excelente (+3), Asombroso (+4) y Legendario (+5):** Las cantidades de lo que puede almacenar son tan grandes que ni siquiera deberías preocuparte. En un ordenador con Memoria a Asombroso puedes almacenar todo el conocimiento de la humanidad; que no todo lo que se ha escrito o creado por ésta, para eso necesitas un Legendario, pero los ordenadores con memoria a Legendario no existen, que se sepa.

Modificaciones al Hardware:

Una vez se ha escogido una Potencia para el ordenador es el momento de aplicarle Modificaciones. Raras veces se utilizarán los ordenadores tal como vienen en la **Tabla 5.10** sino que se les aplicaran algunos de los siguientes modificadores con el objetivo de crear ordenadores distintos. Esta diferencia en la gran mayoría de casos viene dada por los Niveles Tecnológicos, y sirven para encuadrar el ordenador en un tipo de tecnologías o en otras, aunque también proporcionamos otros modificadores más generales aplicables a todos los ordenadores.

El Director de Juego debe decidir qué Modificadores al Hardware permite en su ambientación, ya que no todos tienen por qué estar disponibles, y si lo están raras veces los poseerá todos una misma sociedad, por lo que debería decidir de antemano qué tecnologías de Hardware (esto es, qué Modificadores) utilizan las sociedades más importantes de su ambientación.

Nombre y NT: Descripción. Procesos xN; Tamaño; Energía; Modificador al Coste Base.

Modificaciones Principales:

Estos son los principales modificadores que existen. Están organizados en función de su NT. Como puedes ver los distintos modificadores están diseñados para reflejar distintas tecnologías o avances en una tecnología concreta. Los Modificadores Principales no se pueden apilar entre sí salvo que la descripción del Modificador diga lo contrario. Cada Modificador incluye una Tabla

TABLA 5.11: Capacidad de Almacenamiento según NT

Potencia	NT 1	NT 2	NT 3	NT 4	NT 5
Pobre (-2)	Pobre (-2)	Pobre (-2)	Mediocre (-1)	Mediocre (-1)	Normal (0)
Mediocre (-1)	Mediocre (-1)	Mediocre (-1)	Normal (0)	Normal (0)	Bueno (1)
Normal (0)	Normal (0)	Normal (0)	Bueno (1)	Bueno (1)	Grande (2)
Bueno (1)	Bueno (1)	Bueno (1)	Grande (2)	Grande (2)	Excelente (3)
Grande (2)		Grande (2)	Excelente (3)	Excelente (3)	Asombroso (4)
Excelente (3)		Grande (2)	Excelente (3)	Excelente (3)	Asombroso (4)

TABLA 5.12: Modelos de Ordenador de NT 1

Potencia	NT 1 Temprano		NT 1 Medio		NT 1 Avanzado	
	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)
Pobre (-2)			1	50	2	75
Mediocre (-1)			2	100	3	150
Normal (0)	1	750	3	500	4	750
Bueno (1)	2	750.000	4	500.000	5	750.000
Grande (2)	3	7.500.000	5	5.000.000	6	7.500.000
Excelente (3)	4	15.000.000	6	10.000.000	7	15.000.000

Potencia	NT 1 Tardío		Biotech	
	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)
Pobre (-2)	3	85	2	60
Mediocre (-1)	4	170	3	120
Normal (0)	5	850	4	600
Bueno (1)	6	850.000	5	600.000
Grande (2)	7	8.500.000	6	6.000.000
Excelente (3)	8	17.000.000	7	12.000.000

necesario conectarlos entresí. **Coste Base x1.5;** estos ordenadores pese a su reducida capacidad de procesos son de hecho ligeramente más caros de fabricar en el momento en que son desarrollados. En cuanto los ordenadores “normales” de NT 1

en la que se indican los distintos Procesos y coste de ese ordenador con los modificadores ya aplicados, para facilitar la labor de crear ordenadores; pero esos modelos son todos modelos comerciales, es posible que existan prototipos 1-2 Niveles Tecnológicos antes, solo que **mucho** más caros (5 o 10 veces más).

- **NT 1:** Los ordenadores de NT 1 son los ordenadores normales que todos conocemos, y la gran mayoría de ordenadores de NT 1 no reciben multiplicadores a los Procesos Base. De todas formas dentro para aquellos DJs que quieran simular distintas épocas dentro del NT 1 o tecnologías alternativas proporcionamos los siguientes modificadores:
 - ◇ **NT 1 Temprano:** Estos son los primeros modelos de ordenadores que se fabrican a este NT de forma comercial. El tamaño aumenta ligeramente, pero no lo suficiente como para moverlos de categoría). **Procesos -2;** estos ordenadores pueden procesar menos que los ordenadores posteriores, y cuando se quieren hacer cosas complicadas es

- ◇ **NT 1 Medio:** Los ordenadores representados en la Tabla 5.10 son realmente los modelos disponibles de forma común a NT 1 a nivel usuario. Un ordenador de *Potencia Normal de NT 1 Medio* es básicamente lo que podías comprar si te gastabas 500€ en el 2000 en una CPU.
- ◇ **NT 1 Avanzado:** Estos son una versión más avanzada de los ordenadores de NT 1. Puede representar ordenadores de varios núcleos de procesamiento, o un avance significativo sobre lo que se utiliza actualmente. Un ordenador de *Potencia Normal de NT 1 Avanzado* es lo que en teoría tendremos dentro de dos años al gastarnos 750€ en una CPU. **Procesos +1;** se trata de ordenadores más potentes. **Coste Base x1.5.**
- ◇ **NT 1 Tardío:** Este Modificador implica que el ordenador que lo posee es uno de los últimos modelos antes de que se pase a NT 2. **Procesos +2;** los ordenadores de *NT 1 Tardío* de menos

Potencia no se diferencian mucho de los de *NT 2 Medio*, pero a medida que la Potencia del ordenador al que se le aplica este Modificador aumenta las diferencias con los de *NT Medio* se hacen más claras. **Coste Base x1.7.**

- ◇ **Supercomputador (NT 1):** Este modificador **se debe** combinar con uno de los siguientes Modificadores: *NT 1 Temprano*, *NT 1 Medio*, *NT 1 Avanzado* o *NT 1 Tardío*. Sirve para representar los ordenadores más potentes que se pueden encontrar a ese NT. Su **Tamaño aumenta en un nivel**; si ya es Enorme ocupa el doble de espacio. **Procesos x1.5. Coste Base x2**; los supercomputadores son mucho más caros que el resto de ordenadores de su mismo NT.
- ◇ **Biotech (NT 1):** ¿Y si una sociedad desarrollase biotecnología en vez de tecnología? Nos referimos a una sociedad que tenga **NT 3 en Medicina y Genética**, pero que sin embargo no ha desarrollado otras ciencias (por ejemplo, porque viven bajo el agua y lo de electricidad y agua no se lleva muy bien). En lugar de utilizar máquinas podrían usar criaturas psiónicas capaces de comunicar entre sí y compartir información (con otras criaturas y con el usuario). En tal caso los programas podrían ser píldoras o inyecciones conteniendo sustancias que provocan

reacciones concretas (para las que la criatura ha sido diseñada). **Procesos +1**; los ordenadores de biotech son ligeramente más potentes que sus equivalente de tecnología normal. **Coste Base x1.2**; los ordenadores de Biotech son más caros de crear que sus equivalentes (más que nada porque lo que se utilizase como materia prima se usaría para todo en una sociedad tan centrada en la Biotecnología).

- **NT 2:** Los ordenadores de NT 2 no suponen un cambio de estilo muy grande con los de NT 1, en general (ya que algunos modificadores sí lo suponen). Son más potentes, más rápidos y en general mejores. Son los ordenadores clásicos de ambientaciones Cyberpunk.
- ◇ **NT 2 Medio:** Este Modificador se aplica para representar los ordenadores más típicos que se pueden encontrar en NT 2. Representan más una evolución sobre los de NT 1 que otra cosa. De hecho en las Potencias más bajas son muy similares a los de *NT 1 Tardío*. **Procesos x2**; las tecnologías de miniaturización, procesadores múltiples o similar que más le gusten al DJ han triunfado y se han convertido en el sistema predominante. **Coste Base x1.2**; al aumentar el NT y mejorar las técnicas de producción el Coste aumenta, pero no mucho, y se reduce en comparación con los Modificadores de NT 1.

TABLA 5.13: Modelos de Ordenador de NT 2

Potencia	NT 2 Medio		NT 2 Avanzado		Biocomputador Primitivo		Biotech	
	Proce- sos	Coste (Cr.)	Proce- sos	Coste (Cr.)	Proce- sos	Coste (Cr.)	Proce- sos	Coste (Cr.)
Pobre (-2)	2	60	3	75	2	100	3	75
Mediocre (-1)	4	120	5	150	4	200	5	150
Normal (0)	6	600	7	750	6	1.000	7	750
Bueno (1)	8	600.000	9	750.000	8	1.000.000	9	750.000
Grande (2)	10	6.000.000	11	7.500.000	10	10.000.000	11	7.500.000
Excelente (3)	12	12.000.000	13	15.000.000	12	20.000.000	13	15.000.000

- ◇ **NT 2 Avanzado:** El avance de los ordenadores representados por el Modificador *NT 2 Medio*. Realmente representa más una mejora y perfeccionamiento de la tecnología anterior que un salto de generación; o quizás representa los primeros modelos comerciales de la tecnología de almacenamiento de Holocristales... **(Procesos x2)+1**; suponen un avance sobre los anteriores modelos, pero no un gran salto. **Coste Base x1.5.**
- ◇ **Supercomputador (NT 2):** Este modificador se debe combinar con uno de los siguientes Modificadores: *NT 2 Medio* o *NT 2 Avanzado*. Sirve para representar los ordenadores más potentes que se pueden encontrar a ese NT. Su **Tamaño aumenta en un nivel**; si ya es Enorme ocupa el doble de espacio. **Procesos x1.5. Coste Base x2**; los supercomputadores son mucho más caros que el resto de ordenadores de su mismo NT.
- ◇ **Biocomputador Primitivo (NT 2):** Este es el intento de NT 2 de crear los primeros biocomputadores, y para poder crear ordenadores de este tipo de forma habitual y rentable una sociedad necesita tener **NT 2 en Nanotecnología**. Desde ordenadores que utilizan sistemas biológicos para transmitir o almacenar la información hasta usar elementos biológicos para realizar cálculos, diversos modelos pueden existir. **Procesos x2**; no difiere de un ordenador con el Modificador *NT 2 Medio* pese a ser ligeramente más tardío, pero se trata de una versión primitiva de esta tecnología. **Coste Base x2**; es una tecnología que se encuentra aún en pañales y resulta cara, por lo que solo los más a la última la tendrán.
- ◇ **Biotech (NT 2):** Este es el avance de Nivel Tecnológico del Modificador *Biotech (NT 1)*, el equivalente en NT 2 de un ordenador según ese tipo de tecnología. Representa una nueva criatura, con mejor acceso a otros terminales y mayor capacidad de asimilación de las Inyecciones-Programa. **(Procesos x2)+1**; los ordenadores de biotech son ligeramente más potentes que sus equivalentes de tecnología normal. **Coste Base x1.5**; los ordenadores de Biotech son más caros de crear que sus equivalentes. Recordamos que para poder crear este ordenador se debe tener **NT 3 en Medicina/Genética**.
- **NT 3:** En NT 3 hay dos tipos de tecnologías que se aplican y desarrollan por completo. La tecnología de los Holo-Computadores (computadores basados en el uso de cristales de datos avanzados) se desarrolla por completo, así como los Biocomputadores (que aplican genética y nano-biotecnología a la computación y al almacenamiento de memoria)
 - ◇ **Holo-Computador (NT 3):** También llamados **H-C**. La tecnología de cristales de datos que la permite aparece en NT 2 es aún muy rudimentaria y sirve para almacenar información en ellos. Pero en NT 3 se pueden crear cristales utilizables como procesadores de forma industrial, lo que permite la extensión y uso de estos ordenadores. **Procesos x3**; estos ordenadores son considerablemente más rápidos que sus predecesores. **Coste Base x1.5**; también son más caros que sus equivalente en NT 2.
 - ◇ **H-C Avanzado (NT 3):** Versión mejorada de los *H-C de NT 3*, aunque la tecnología de los cristales de datos llegará a su cenit en NT 4 con los Ordenadores de Biocristales. **(Procesos x3)+1**; usa cristales mejorados que permiten mayor computación. **Coste Base x1.6**; el coste no aumenta mucho porque los cristales mejorados cuestan poco más que los del *Holo-Computador de NT 3*.
 - ◇ **Biocomputador (NT 3):** Este Modificador representa la evolución y perfeccionamiento de los *Biocomputadores Primitivos de NT*

2 hasta convertirse en ordenadores realmente competitivos. Usan una mezcla de elementos biológicos (como gel neural entre otros) con elementos tecnológicos tradicionales (que solo se pueden desarrollar si se tiene acceso a *Nanotecnología* de NT 3 y *Medicina/Genética* de NT 3). **(Procesos x2)+3**; estos ordenadores utilizan una tecnología distinta, que curiosamente da mejores resultados en ordenadores cuanto más baja sea su Potencia. **Coste Base x1.5**; estos ordenadores cuestan lo mismo que un *Holo-Computador de NT 3* de igual Potencia.

- ◇ **Biocomputador Avanzado (NT 3)**: Mejora de los Biocomputadores, aunque no se considera el cenit de este tipo de tecnología, que se alcanza en NT 4 con los Ordenadores de Biocristales. **(Procesos x2)+4**; estos ordenadores utilizan una tecnología que da mejores resultados en ordenadores cuanto más baja sea su Potencia. **Coste Base x1.6**; estos ordenadores cuestan lo mismo que un *Holo-Computador Avanzado de NT 3* de igual Potencia.

- ◇ **Supercomputador (NT 3)**: Este modificador **se debe** combinar con uno de los siguientes Modificadores: *Holo-Computador (NT 3)*, *H-C Avanzado (NT 3)*, *Biocomputador (NT 3)* o *Biocomputador Avanzado (NT 3)*. Sirve para representar los ordenadores más potentes que se pueden encontrar a ese NT. Su **Tamaño aumenta en un nivel**; si ya es Enorme ocupa el doble de espacio. **Procesos x1.5**. **Coste Base x2**; los supercomputadores son mucho más caros que el resto de ordenadores de su mismo NT.
- ◇ **Biotech (NT 3)**: Este es el avance de Nivel Tecnológico del Modificador *Biotech (NT 2)*, el equivalente en NT 3 de un ordenador según ese tipo de tecnología. Representa una nueva criatura, con mejor acceso a otros terminales y mayor capacidad de asimilación de las Inyecciones-Programa. **(Procesos x3)+1**; los ordenadores de biotech son ligeramente más potentes que sus equivalente de tecnología normal. **Coste Base x1.7**; los ordenadores de Biotech son más

TABLA 5.14: Modelos de Ordenador de NT 3

Potencia	Holo-Computador		H-C Avanzado		Biotech	
	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)
Pobre (-2)	3	75	4	80	4	80
Mediocre (-1)	6	150	7	160	7	160
Normal (0)	9	750	10	800	10	800
Bueno (1)	12	750.000	13	800.000	13	800.000
Grande (2)	15	7.500.000	16	8.000.000	16	8.000.000
Excelente (3)	18	15.000.000	19	16.000.000	19	16.000.000

Potencia	Biocomputador		Biocomputador Avanzado		NT 3 Medio	
	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)
Pobre (-2)	5	75	6	80	2	60
Mediocre (-1)	7	150	8	160	5	120
Normal (0)	9	750	10	800	8	600
Bueno (1)	11	750.000	12	800.000	11	600.000
Grande (2)	13	7.500.000	14	8.000.000	14	6.000.000
Excelente (3)	15	15.000.000	16	16.000.000	17	12.000.000

TABLA 5.15: Modelos de Ordenador de NT 4

Potencia	Biocristales		Biocristales Avanzados		Biotech	
	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)
Pobre (-2)	4	80	5	100	4	90
Mediocre (-1)	8	160	10	200	8	180
Normal (0)	12	800	15	1.000	12	900
Bueno (1)	16	800.000	20	1.000.000	16	900.000
Grande (2)	20	8.000.000	25	10.000.000	20	9.000.000
Excelente (3)	24	16.000.000	30	20.000.000	24	18.000.000

caros de crear que sus equivalentes en otras tecnologías. Recordamos que para poder crear este ordenador se debe tener NT 3 en **Medicina/Genética**.

- ◇ **NT 3 Medio:** Este Modificador se aplica para representar los ordenadores la evolución de los ordenadores *Medios de NT2* sin el salto tecnológico que suponen los cristales de datos o los biocomputadores. (**Procesos x3**)-1; se trata de una mejora sobre el sistema anterior, pero tampoco son lo mejor que se puede encontrar. **Coste Base x1.3**; al aumentar el NT y mejorar las técnicas de producción el Coste aumenta, pero no mucho.

- **NT 4:** Las dos tecnologías más predominantes del NT anterior convergen en una misma clase de ordenadores, los llamados Ordenadores de Biocristales. Eso no quiere decir que

en este NT sean los únicos disponibles, sino que los modelos de NT anteriores (sobre todo NT 3) están en uso aún.

- ◇ **Ordenador de Biocristales (NT 4):** Esta Modificación representa ordenadores que combinan cristales semivivos de datos diseñados por medio de bio-nanotecnología junto con redes de gel neural avanzadas. Es necesario tener acceso a *Nanotecnología* de NT 4 y *Medicina/Genética* de NT 4 para poder diseñar esta clase de ordenadores. **Procesos x4**; la velocidad de proceso de este tipo de ordenadores es más que considerable. **Coste Base x 1.7**.
- ◇ **Ordenador de Biocristales Avanzado (NT 4):** Evolución de los



modelos anteriores de *Ordenadores de Biocristales* (NT 4); aunque por lo general se dan al final de su NT puede que sean desarrollados antes. **Procesos x5**; la potencia de estos ordenadores es realmente enorme. **Coste x2**; pero su coste es también muy elevado.

- ◇ **Biotech (NT 4):** Este es el avance de Nivel Tecnológico del Modificador *Biotech* (NT 3), el equivalente en NT 4 de un ordenador según ese tipo de tecnología. Representa una nueva criatura, con mejor acceso a otros terminales y mayor capacidad de asimilación de las Inyecciones-Programa. (**Procesos x4**)+1; los ordenadores de biotech son ligeramente más potentes que sus equivalentes de tecnología normal. **Coste Base x1.8**; los ordenadores de Biotech son más caros de crear que sus equivalentes en otras tecnologías. Recordamos que para poder desarrollar esta clase de tecnología es necesario tener NT 4 en **Medicina/Genética**.

- **NT 5:** A este Nivel Tecnológico nos es difícil imaginar qué clase de tecnología informática se utilizará. Ordenadores en nubes de nanitos que siguen a sus dueños. Inteligencias Artificiales que caben en un ordenador de Tamaño Microchip, etc. Proporcionamos 4

Modificaciones. Uno de principio de NT, otro de mitad, un modelo avanzado y otro de final del último NT disponible.

- ◇ **NT 5 Temprano:** Los primeros modelos que se ven a este NT. Mucho más avanzados que sus predecesores, y más baratos gracias a las nuevas y mejoradas tecnologías de replicación. **Procesos x6. Coste Base x1.8.**
- ◇ **NT 5 Medio:** Los modelos de ordenador que se ven a mediados de este NT. **Procesos x7. Coste Base x2.**
- ◇ **NT 5 Avanzado:** Los modelos de ordenador que se ven a mediados de este NT. **Procesos x7. Coste Base x2.5**
- ◇ **NT 5 Tardío:** Los ordenadores más potentes (y caros) que pueden existir. (**Procesos x8**)+2. **Coste Base x3.**

Modificaciones de Interfaz:

Casi tan importante como el ordenador es la forma en que la información se introduce o se extrae de éste. Esto es lo que llamamos Interfaz, la forma en que usuario y ordenador se comunican entre sí. Los distintos interfaces evolucionan con el tiempo. Los interfaces se pueden dividir en Interfaces de Entrada, Interfaces de Salida e Interfaces bidireccionales.

• Interfaces de Entrada:

- ◇ **Teclado y Ratón (NT 1):** No hay mucho más que decir, ya que todo el mundo los conoce. Todos los ordenadores de NT 1 se supone que

TABLA 5.16: Modelos de Ordenador de NT 5

Potencia	NT 5 Temprano		NT 5 Medio		NT 5 Avanzado		NT 5 Tardío	
	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)
Pobre (-2)	6	90	7	100	8	125	10	150
Mediocre (-1)	12	180	14	200	16	250	18	300
Normal (0)	18	900	21	1.000	24	1.250	26	1.500
Bueno (1)	24	900.000	28	1.000.000	32	1.250.000	34	1.500.000
Grande (2)	30	9.000.000	35	10.000.000	40	12.500.000	42	15.000.000
Excelente (3)	36	18.000.000	42	20.000.000	48	25.000.000	50	30.000.000

llevan por defecto el modelo más barato de este interfaz incluido en el coste.

♦ **Coste:** de 10 a 50 Cr.

- ◇ **Teclados Lumínicos (NT 1-2):** Este teclado es un proyector que ilumina la superficie bajo él con las letras y símbolos del teclado y es capaz de detectar cuándo los haces de luz son interrumpidos “al pulsar una tecla”.

♦ **Coste:** de 100 a 500 Cr.

- ◇ **Holo-Teclados Primitivos (NT 2):** Se trata de teclados holográficos capaces de ser configurados para distintos teclados. Requieren ser utilizados junto con una pantalla, ya que la tecnología holográfica no es tan potente aún como para sustituir las pantallas.

♦ **Coste:** de 100 a 1.000 Cr.

- **Interfaces de Salida:**

- ◇ **Monitor o Pantalla (NT 1-5):** No hay mucho más que decir, ya que todo el mundo las conoce. A medida que avanzan los Niveles Tecnológicos se vuelven más ligeras y resistentes. Todos los ordenadores de NT 1 se supone que llevan por defecto el modelo más barato de este interfaz incluido en el coste.

♦ **Coste:** de 100 a 3.000 Cr., aunque más que el NT importa el tamaño de la pantalla.

- **Interfaces Bidireccionales:**

- ◇ **Pantalla Táctil (NT 1):** Se trata de una pantalla con la que se puede interactuar de manera táctil. Se desarrolla efectivamente al mismo tiempo que aparecen los ordenadores de *NT 1 Avanzado*.

♦ **Coste:** de 100 a 5.000 Cr.

- ◇ **Omniteclado (NT 2-5):** A partir de NT 2 la pantalla táctil es completamente reconfigurable dependiendo de los programas que se utilicen. Aun así muchos de estos ordenadores incluyen un pequeño teclado común (abatible o externo) por si se quiere utilizar toda la pantalla. Todos los ordenadores de NT 2 se supone que llevan por defecto

el modelo más barato de este interfaz incluido en el coste; es posible que los de NT 3 también lo tengan, a decisión del DJ.

♦ **Coste:** de 100 a 5.000 Cr.

- ◇ **Interfaz Neuronal (NT 2-5):** A partir de NT 2 se desarrollan distintos modelos de interfaces. Estos modelos hacen que la comunicación entre usuario y ordenador sea tan rápida como el pensamiento. Los Interfaces Neuronales (conocidos también como *Jacks* o *ciberenlaces*) de NT 2 y 3 requieren una operación para poder ser usados en la mayoría de ocasiones (aunque el DJ puede decidir que en su ambientación no es así). A partir de NT 4 no es necesaria ningún tipo de operación (aunque el DJ puede decidir que sí lo es).

♦ **Especial:** Los Interfaces Neuronales son muy rápidos. Todos los programas cuestan 1 AC menos para ser ejecutados por medio de un Interfaz Neuronal, pero esto tiene un lado oscuro, ya que esta clase de interfaces exponen al usuario a ataques que le pueden causar daño físico, e incluso la muerte cerebral.

♦ **Coste:** ver **Tabla 5.18.2.**

- ◇ **Holo-Interfaz (NT 3-5):** Los Holo-Interfaces son dispositivos holográficos avanzados que sirven tanto para introducir información (por medio de teclados holográficos configurables) como para recibirla (por medio de hologramas que pueden ser de hasta 1 metro de alto). Es posible que los ordenadores de NT 3 tengan esta clase de interfaces incluidos en el Coste, a elección del DJ. En NT 3 requiere que se lleve unos sensores especiales en la mano para poder interactuar libremente con los hologramas. A partir de NT 4 los hologramas son semisólidos, por lo que no es necesario nada para manipularlos.

♦ **Coste:** de 50 a 1.000 Cr.

Otras Modificaciones:

- **Ordenador de Diseño (NT 1-5):** Estos ordenadores no son mejores que sus contrapartidas normales, simplemente son más bonitos, tienen un diseño más ergonómico y más atractivo. Puede que se trate de ordenadores diseñados por una marca famosa, o por algún diseñador de renombre mundial. Lo importante es que tener uno de estos es una muestra clara de riqueza, y para muchos eso es lo que cuenta. **Coste Base x1.5.**
- **Ordenador Resistente (NT 1-5):** Estos ordenadores están hechos para resistir una vida mucho más ajetreada que sus contrapartidas normales. A efectos prácticos cada vez que se compre esta Modificación el ordenador obtiene FD 2 (acumulable). Se puede comprar un número de veces igual al NT. **Coste Base x1.5.**
- **Ampliación de Memoria (NT 1-5):** Este ordenador tiene una Capacidad de Almacenamiento superior a la indicada en la **Tabla 5.11 Capacidad de Almacenamiento según NT**. **Coste Base x1.2** por cada nivel por encima del indicado.
- **Reducción de Memoria (NT 1-5):** Este ordenador tiene una Capacidad de Almacenamiento inferior a la indicada en la **Tabla 5.11 Capacidad de Almacenamiento según NT**. **Coste Base /1.2** por cada nivel por debajo del indicado.
- **Tamaño Reducido (NT 1-5):** Este ordenador ocupa la mitad de lo indicado por la Potencia de su ordenador. Solo se puede aplicar 1 vez por ordenador. **Coste Base x1.3.**
- **Tamaño Reducido 2 (NT 1-5):** Este ordenador es 1 nivel de Tamaño más pequeño que lo indicado por la Potencia de su ordenador. Solo se puede aplicar 1 vez por ordenador. **Coste Base x1.5.**
- **Tamaño Ampliado 1 (NT 1-5):** Este ordenador ocupa el doble de lo indicado por la Potencia de su ordenador. Solo se puede aplicar 1 vez por ordenador. **Coste Base /1.3.**

- **Tamaño Ampliado 2 (NT 1-5):** Este ordenador es 1 nivel de Tamaño más que el indicado por la Potencia de su ordenador. **Coste Base /1.5.**

Creando un Ordenador:

Aunque todas esas opciones pueden parecer apabullantes, crear un ordenador es más sencillo de lo que parece. A continuación vamos a crear un Datapad de NT 3.

Un Datapad es la versión de un ordenador portátil de NT 3, pero la tecnología es tan avanzada que ocupa el tamaño de un fino libro de tamaño A5 y unas 50 páginas. Queremos que utilice el mismo interfaz para introducir y recibir información, una pantalla táctil, y por supuesto queremos que sea tan capaz como puede resultarnos ahora mismo un ordenador portátil.

Primero vamos a la Tabla 5.10 y vemos que el tamaño que nos interesa es Pequeño, lo que nos dictaría una Potencia Mediocre, pero vamos a ver antes los ordenadores de NT 3 para ver si nos interesa coger un ordenador más potente y reducir su tamaño.

Un *Biocomputador de NT 3* de Potencia *Mediocre* nos da un ordenador de 7 Procesos, superior a la gran mayoría de ordenadores actuales. Aunque no será muy potente a la hora de usar programas de Intrusión o similares (podrá utilizar algunos, pero serán poco potentes) si será más que capaz de realizar consultas online, usar programas de



cálculo, tratamiento de texto, bases de datos, reproducciones holográficas (de pequeño tamaño, eso sí), etc. Así que nos quedamos con esta modificación.

Por ahora hemos escogido un ordenador de Potencia Mediocre (que nos da un Tamaño Pequeño, justo lo que queremos) y le hemos aplicado el Modificador de *Biocomputador* (NT 3). Es el momento de escoger un Interfaz. Lo que queremos es un Omniteclado, que al ser de NT 3 puede considerarse que está de serie en el coste del ordenador. Lo consideramos un momento y decidimos que debe ser el Interfaz estándar a NT 3, por lo que va incluido en el Coste Base. El Ordenador que hemos creado queda así:

Datapad (Biocomputador)			
NT	Potencia	Procesos	Tamaño
3	Mediocre (-1)	7	Pequeño
Coste (Cr.)	Energía	Memoria	Notas
150	Normal / 20 horas o Fuente Externa	Normal (0)	

Ejemplos de Ordenadores

En este apartado incluimos varios ejemplos de ordenadores. Normalmente no será necesario crear ordenadores de antemano, ya que son solo mirar las distintas tablas proporcionadas para los ordenadores de cada NT se tienen las estadísticas de un ordenador del Tamaño y NT apropiado.

Datapad (NT 4):

Versión avanzada del Datapad que su ha utilizado cómo ejemplo en la sección anterior. Cómo detalle curioso pese al avance en NT sigue utilizando el mismo Interfaz Bidireccional, un Omniteclado. Este Datapad se basa en tecnología de Biocristales, lo que le proporciona algo más de procesos, pero no mucho.

Datapad (Biocristales)			
NT	Potencia	Procesos	Tamaño
4	Mediocre (-1)	8	Pequeño
Coste (Cr.)	Energía	Memoria	Notas
160	Normal / 20 horas o Fuente Externa	Normal (0)	Tamaño: 14cm de ancho x 19cm de alto x 1,5cm de grueso.

Datapad (NT 5):

Se trata de la versión de un ordenador portátil de NT 5. Es capaz de conexión con cualquier tipo de red de NT 4 y 5, e incluso con NT 3 en aquellos planetas en los que convivan ambos Niveles Tecnológicos. Utiliza un Holo-Interfaz de NT 5 (holograma sólido) que hace las funciones de pantalla y “teclado”. Cuando el ordenador se apaga el Holo-Interfaz desaparece, con lo que el ordenador se convierte en un aparato no mayor que un móvil actual. Es al ser activado y proyectar el Interfaz cuando su tamaño aumenta (la pantalla holográfica se puede extender hasta 50 cm en todas las direcciones).

Datapad (NT 5 Medio)			
NT	Potencia	Procesos	Tamaño
5	Mediocre (-1)	14	Pequeño
Coste (Cr.)	Energía	Memoria	Notas
200	Normal / 20 horas o Fuente Externa	Buena (1)	Tamaño: 12cm de ancho x 16cm de alto x 1cm de grueso.

Goliat (NT 3)

Goliat es el nombre que se le suele dar a los ordenadores que controlan y vigilan el buen funcionamiento de los sistemas de una ciudad. Este ejemplo muestra un Goliat que controla una ciudad de NT 3. Desde el con-

trol del sistema de desagües, los sistemas de control de tráfico, de energía, de iluminación y el control del cumplimiento de normas de circulación, incluso puede que se encargue de poner y cobrar las multas. Se trata de un Supercomputador, por lo que tiene una capacidad mucho mayor de procesos que otros ordenadores de la misma Potencia y NT.

Goliat			
NT	Potencia	Procesos	Tamaño
3	Buena (+1)	19	Grande
Coste (Cr.)	Energía	Memoria	Notas
1.9 MCr.	Buena / 10 Horas o Fuente Externa	Grande (2)	Ampliación de Memoria. Tamaño: 6m de ancho x 4m de alto x 10m de largo.

Ordenador Nave Espacial (NT 4):

Es el ordenador que controla muchas funciones primarias de una nave espacial de NT 4. No es el único ordenador de la nave, ya que esta tendrá posiblemente 3 o 4 ordenadores de Potencia *Normal* o *Buena* en caso de emergencia. En naves militares el sistema de soporte vital estará controlado por otro ordenador de Potencia *Buena* que puede asumir otras capacidades en caso de emergencia. Se trata de un ordenador de *Biocristales Avanzado* que utiliza Holo-Interfaces para los distintos puntos de acceso al sistema que hay por toda la nave.



Ordenador de Nave Espacial			
NT	Potencia	Procesos	Tamaño
4	Buena (1)	20	Grande
Coste (Cr.)	Energía	Memoria	Notas
1 MCr.	Buena / 10 Horas o Fuente Externa	Grande (2)	Tamaño: 6m de ancho x 4m de alto x 10m de largo.

Ordenador Portátil (NT 1):

Ordenador portátil de NT 1 similar a los que se dispondrán en el 2010. Utiliza un Interfaz de Teclado y Ratón, así como un Interfaz de Monitor incluidos en el precio.

Ordenador Portátil (NT 1 Avanzado)			
NT	Potencia	Procesos	Tamaño
1	Normal (0)	4	Mediano
Coste (Cr.)	Energía	Memoria	Notas
750	Normal / 10 Horas o Fuente Externa	Normal (0)	Tamaño: 20 cm ancho x 30 cm alto x 3 cm grueso.

Ordenador Portátil (NT 2):

Es un clásico ordenador portátil, pero en su versión de NT 2 Medio. Utiliza un Omniteclado de NT 2 cómo Interfaz.

Ordenador Portátil (NT 2 Medio)			
NT	Potencia	Procesos	Tamaño
2	Normal (0)	6	Mediano
Coste (Cr.)	Energía	Memoria	Notas
600	Normal / 10 Horas o Fuente Externa	Normal (0)	Tamaño: 20 cm ancho x 30 cm alto x 3 cm grueso.

I.A. Portátil (NT 3):

Este ordenador se utiliza exclusivamente para llevar un I.A. de INT *Normal, Buena o Grande*. Tiene un asa para ser transportada con mayor facilidad, y tiene un altavoz para que la I.A. pueda hablar. Asimismo tiene todos los tipos de conexión existentes en NT 3.

I.A. Portátil (Biocomputador Avanzado NT 3)			
NT	Potencia	Procesos	Tamaño
2	Normal (0)	10	Mediano
Coste (Cr.)	Energía	Memoria	Notas
960	Normal / 10 Horas o Fuente Externa	Buena (1)	Ampliación de Memoria. Tamaño: 16cm ancho x 16cm largo x 12cm grueso.

Persolink (NT 3):

Un ordenador de bolsillo y aparato de comunicaciones de NT 3. Es un pequeño aparato que se pone en una palma de la mano al hablar. El Persolink transmite una imagen holográfica del que habla y proyecta una imagen de 15 cm del que se encuentra al otro lado. Pero no solo es un teléfono holográfico; permite grabar conversaciones, tiene agenda, lector de libros 2D y 3D, holojuegos y proyector de holopelículas. Es en definitiva el aparato de ocio y comunicaciones de NT 3.

Persolink (Biocomputador)			
NT	Potencia	Procesos	Tamaño
3	Mediocre (-1)	7	Pequeño
Coste (Cr.)	Energía	Memoria	Notas
250	Normal / 20 horas o Fuente Externa	Normal (0)	Holo-Interfaz. Tamaño: 4cm de ancho x 9cm de alto x 1.5cm de grueso.

Conectando ordenadores en Red:

Conectar ordenadores en red (formando los llamados clusters) es algo sencillo en términos de juego. Un cluster es un grupo de múltiples ordenadores unidos mediante una red de alta velocidad, de tal forma que el conjunto es visto como un único ordenador, pero mucho más potente. Los clusters son usualmente empleados para mejorar el rendimiento y/o la disponibilidad por encima de la que es provista por un solo computador (o sea, aumentar la cantidad de procesos del mismo) siendo más económico que computadores individuales de rapidez y disponibilidad comparables. Es posible diseñar un Cluster como un Superordenador, pero si se está jugando en una ambientación Cyberpunk es posible que el DJ quiera proporcionar más realismo, para eso son estas sencillas reglas.

Conectar dos ordenadores entre sí les consume una cantidad de Procesos igual al NT del ordenador que se conecta. Esto es, si conectamos dos ordenadores de NT 2 ambos ordenadores gastarán 2 Procesos en mantener la conexión. A efectos prácticos el resto de los Procesos de ambos ordenadores se suman, dando un único ordenador con muchos más procesos. Con esta sencilla regla es posible hacer redes de cientos de ordenadores que compartan sus Procesos.

Al construir redes habrá ordenadores que servirán como Nodos Dedicados (ordenadores que utilizan todos sus recursos a conectar otros ordenadores entre si) y otros que servirán como Nodos No Dedicados (ordenadores que conectan con otros, pero se usan para otras tareas aparte de servir como nodo). La arquitectura de la red deberá buscar siempre la máxima cantidad de Procesos posible

Ejemplo 1: Queremos hacer una red y tenemos 10 Goliats de NT 3 con 19 Procesos cada uno.

Si los conectamos entre sí usándolos a todos como conexión con otros dos ordenadores (teniéndolos así todos conectados entre

sí en una “circunferencia”) los Procesos de todos los ordenadores se reducirán en 6 (dos ordenadores de NT 3= -6 procesos), con lo que la suma total de los procesos del Cluster será de 130 Procesos ($19-6=13$; $13 \times 10=130$).

Ejemplo 2: Con los mismos ordenadores, si decidimos utilizar dos como Nodos Dedicados (bueno, casi dedicados, que sobrarán algunos procesos) y el resto como Nodos No Dedicados conectados a los Nodos Dedicados (a cada Nodo Dedicado se le conectan 4 ordenadores) tendremos lo siguiente:

Ocho ordenadores (los Nodos No Dedicados) perderán 3 Procesos (al conectarlos con los Nodos Dedicados), por lo que tendrán 128 Procesos ($19-3=16$; $16 \times 8=128$).

Cada uno de los dos Nodos Dedicados gastará 12 Procesos en conectar con los Nodos no Dedicados que conectan con ellos ($3 \times 4=12$) y 3 procesos más en conectar entre sí. Habrán gastado 15 Procesos de 19, por lo que cada uno aportará 4 Procesos al total.

128 Procesos de los Nodos No Dedicados más 8 de los Dedicados hacen 136 Procesos.

Software

Sin software que les digan qué hacer y cómo hacerlo los ordenadores no son más que caras máquinas. Son los distintos programas que tienen instalados los ordenadores lo que los convierte en las increíbles máquinas que son. En CdB los programas tienen varios elementos que definen su uso: los **Procesos** que utilizan (la cantidad de Procesos que se consumen al utilizar ese programa concreto), el **NT** del ordenador en que se utilizan (que marca ciertos límites a lo que ese programa puede hacer en ese ordenador), el **Uso del Programa** (la tirada que tiene que hacerse al manejar el programa si el DJ estima oportuno tirar) y su **Función** (lo que sea que hace el programa, a veces simplemente tendrá efectos narrativos, y otras veces tendrá efectos mecánicos en el juego).

Uso del Programa:

Cuando el DJ determine que la situación requiere una tirada de Computadora para manejar el programa (sea por motivos de presión, porque se está luchando contra un ordenador, o simplemente porque la información que se busca es demasiado importante como para dársela a los jugadores tal cual) ésta se realizará conforme a la entrada de **Uso del Programa** en la descripción del mismo.

Función:

Cada programa tiene una **Función**, que básicamente es lo que permite hacer. Puede que simplemente permita acceder a información contenida en el ordenador, el llamado Sistema Operativo, o que se trate de sencillos programas profesionales de dibujo, diseño, contabilidad, etcétera. Pero en otros casos la Función de un programa tendrá beneficios directos (y muchas veces numéricos) en términos de juego, como puede ser una bonificación a ciertas tiradas técnicas o de conocimientos (programas de consulta de base de datos), un programa que permita romper una contraseña, directamente un programa que ataque, defienda u oculte al usuario de otros programas.

Resistencia:

Los programas pueden aguantar un Daño dependiente de su NT. Esto se llama **Resistencia**. Pero salvo que el programa permita directamente dañar el sistema o programa enemigo, el Daño representa más lo cerca que se está de bloquear, evitar o derrotar al programa oponente, sin que esto signifique necesariamente borrar el programa enemigo, sino una incapacitación temporal del mismo.

Lista de Programas:

A continuación proporcionamos una lista de programas. Para simplificar y proporcionar al mismo tiempo la mayor cantidad posible de programas, éstos se encuentran divididos en los tipos de programas que son (definidos en gran medida por las funciones

que realizan). Los programas tienen un Coste, que es lo que cuesta comprarlo en créditos, pero la naturaleza de los programas hace que se puedan piratear con mucha más facilidad que otros bienes.

Programas de 0 Procesos:

Todos los ordenadores tienen una serie de programas, y algunos de ellos son imprescindibles para el funcionamiento (como el Sistema Operativo). Otros son menos importantes, pero no por ello menos útiles. Toda esta clase de programas pueden encontrarse incluidos gratuitamente en el coste en la mayoría de ordenadores, o conseguirse de forma gratuita y legal con facilidad en la actualidad, pero eso no es necesario en el futuro (o presente alternativo), pudiendo ser bienes controlados e incluso ilegales. Dejamos eso a decisión del DJ dependiendo de su ambientación. Incluimos precios de ejemplo para mayor utilidad.

Sistema Operativo (NT 1-5):

Los Sistemas Operativos son programas destinados a gestionar el hardware de un ordenador (y de todo lo que lleve microprocesadores, vaya), para permitir la interacción con el usuario y gestionar eficazmente los recursos de la máquina. Un ordenador no puede funcionar sin Sistema Operativo.

Uso del Programa: El programa se ejecuta automáticamente al encender la máquina. Las dificultades de uso dependerán de lo que se quiera hacer.

Función: Permitir usar la máquina y gestionar sus recursos: archivos, memoria o lo que sea; todos los recursos son, teóricamente, administrables a través del Sistema Operativo, otra cosa es que se sepa hacer o que el Sistema Operativo lo permita realmente (que dependerá del Nivel Legal de la sociedad, entre otras cosas).

Los Sistemas Operativos deben estar en uso para poder utilizar un aparato.

Sistema Operativo

NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)
1	0	3	100
2	0	4	100
3	0	5	150
4	0	6	150
5	0	7	200

Programas de Ofimática (NT 1-5):

Programas que permiten el tratamiento de información, realizar complejos cálculos, diseñar presentaciones, etcétera. En definitiva todos los programas que se pueden necesitar en una oficina o empresa. En la actualidad existen versiones gratuitas (Open Office, por ejemplo) y de pago (Microsoft's Office) de esta clase de herramientas, aunque sus capacidades son muy similares. El que esta tendencia siga o no en el futuro depende del Director y de la ambientación que quiera construir.

Uso del Programa: Ejecutar y hacer usos básicos de esta clase de programas tiene una **dificultad Mediocre (-1)**, por lo que recomendamos que el DJ no haga tirar salvo que el nivel de *Computadora* del usuario sea *Mediocre o inferior*. De todas formas tareas excepcionalmente complejas pueden requerir tiradas de mayor dificultad, sobre todo si se quieren hacer con rapidez.

Función: Se trata de programas diseñados para el tratamiento de información, la administración de esta, el cálculo, y un largo etcétera. Nombres como Word, Office, Excel, y un largo etcétera son los de algunos programas actuales. Probablemente conozcas los programas de los que hablamos. Si no los conoces no sabemos cómo puedes sobrevivir en el siglo XXI.

Programas de Ofimática

NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)
1	0	1	100
2	0	2	100
3	0	3	150
4	0	4	150
5	0	5	200

Reproductores (NT 1-5):

Estos programas permiten reproducir fotografías e imágenes, vídeo, holo-imágenes, holopelículas, imágenes psiónicas o lo que sea apropiado para el NT utilizado

Uso del Programa: Ejecutar y hacer usos básicos de esta clase de programas tienen una **dificultad Mediocre (-1)**, por lo que recomendamos que el DJ no haga tirar salvo que el nivel de informática del usuario sea *Mediocre o inferior*.

Función: Estos programas sirven para reproducir, puede que permitan editar algunas opciones, pero no se trata de programas de Edición. Permiten ver los archivos apropiados al NT y muy probablemente los de los Niveles Tecnológicos inferiores.

Reproductores

NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)
1	0	1	100
2	0	1	100
3	0	2	150
4	0	2	150
5	0	3	200

Navegadores (NT 1-5):

Permiten navegar por redes como la actual Internet, el Cyberspacio o similar, sea por interfaces normales, neuronales, psiónicas o lo que el DJ haya decidido para la tecnología en cuestión.

Uso del Programa: Ejecutar y hacer usos básicos de esta clase de programas tiene una **dificultad Mediocre (-1)**, por lo que recomendamos que el DJ no haga tirar salvo que el nivel de informática del usuario sea *Mediocre o inferior*.

Función: Permiten navegar por redes, como la actual Internet, accediendo a todos los servicios que en ellas se ofrezcan. *Los Navegadores son el programa que representa la presencia en la red de un usuario, por lo que son el programa a atacar si se*

le quiere expulsar. De todas formas existen Navegadores Avanzados, diseñados específicamente para Netrunning (ver programas de Intrusión).

Navegadores

NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)
1	0	2	100
2	0	3	100
3	0	4	150
4	0	5	150
5	0	6	200

Programas de Comunicaciones por Red (NT 1-5):

Programas que sirven para comunicarse a través de redes, sea para enviar mensajes de texto (e-mails), sonido o para realizar videoconferencias. Es muy probable que un solo programa lleve todas las comunicaciones, sobre todo a partir de finales de NT 1 (o por lo menos es hacia lo que parece que se dirigen esta clase de programas).

Uso del Programa: Ejecutar y hacer usos básicos de esta clase de programas tiene una **dificultad Mediocre (-1)**, por lo que recomendamos que el DJ no haga tirar salvo que el nivel de informática del usuario sea *Mediocre o inferior*.

Función: Permitir comunicarse por medio de redes. Esto puede ser realizado de muchas formas: texto, imagen, sonido, imagen y sonido, texto e imagen.

Programas de Comunicaciones por Red

NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)
1	0	1	100
2	0	1	100
3	0	2	150
4	0	2	150
5	0	3	200

Programas de Defensa:

Guardaespaldas (NT 1-5):

Los programas Guardaespaldas se dedican a proteger y vigilar a otros programas. Cuando se dirija un ataque de algún tipo al programa que defiende el Guardaespaldas se interpondrá y recibirá el ataque en lugar del programa al que defiende.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad Normal** para ser ejecutado. Si una persona o I.A. está usando activamente el programa, sus acciones (parar ataques) se realizan como Acciones Opuestas de *Computadora* del Atacante contra la *Computadora* del defensor (el usuario del Guardaespaldas). Si nadie maneja el programa, sino que se ha automatizado para funcionar él solo, el Guardaespaldas consume el doble de Procesos y utiliza la *Potencia* del ordenador en que se encuentre funcionando en lugar de *Computadora*.

Función: Una vez está activado proporciona un FD concreto al programa que protege, dependiendo del NT del programa Guardaespaldas. Este FD se suma a la *Potencia* del Ordenador. La Resistencia de los Guardaespaldas es mayor que la de otros programas.

Guardaespaldas

NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
1	1	2	50	+1 FD
2	2	3	75	+2 FD
3	3	4	100	+3 FD
4	4	5	150	+4 FD
5	5	6	175	+5 FD

Muro (NT 1-5):

Este programa se coloca en un camino existente para bloquear el paso de manera total. No permite pasar ni poseyendo una contraseña (a diferencia de Portal). Para atravesar el programa (que si se utiliza un sistema similar al Cyberspacio se presen-

tará como un Muro físico bloqueando el camino) debe ser destruido por completo.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad Normal** para ser ejecutado. Una vez ejecutado los ataques contra él se realizan como Acciones Opuestas de *Computadora* del Atacante contra la *Potencia* del ordenador en el que el Muro está ejecutado.

Función: Una vez está activado bloquea un camino (virtual, claro), apareciendo como un muro con un FD concreto (que se suma a la *Potencia* del Ordenador) y que depende del NT del programa. El programa Muro tiene una Resistencia mucho mayor que otros programas. El camino no se puede atravesar hasta que el Muro ha sido destruido.

Muro

NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
1	1	2	50	+1 FD
2	2	4	75	+2 FD
3	3	6	100	+3 FD
4	4	8	125	+4 FD
5	5	10	150	+5 FD

Hielo Negro (NT 2-5):

El Hielo Negro es muy similar a un Muro, de hecho en apariencia es exactamente igual y es imposible distinguir un programa de otro hasta que se le ataca. Los programas de Hielo Negro son ilegales en casi todas partes.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad Normal** para ser ejecutado. Una vez ejecutado los ataques contra él se realizan como Acciones Opuestas de *Computadora* del Atacante contra la *Potencia* del ordenador en el que el Muro está ejecutado. Además, cuando recibe un ataque responde atacando a su agresor. Este ataque se resuelve como Acciones Opuestas de *Computadora* o *Potencia* (dependiendo

de si el programa lo maneja una persona o I.A. o si está automatizado en el sistema) del Hielo Negro contra la *Computadora* de la persona que controla el programa que ha atacado al Hielo Negro o la *Potencia* del ordenador al que ataca.

Función: Una vez está activado bloquea un camino (virtual, claro), apareciendo como un muro con un FD concreto (que se suma a la *Potencia* del Ordenador) y que depende del NT del programa. Además, al recibir un ataque el Hielo Negro responde atacando a su agresor, con la particularidad que no ataca al programa agresor sino a su controlador (sea una persona con Interfaz Neuronal, una I.A. o el ordenador con el que se maneja el programa atacante), y el daño que hace es letal. El programa Hielo Negro tiene una Resistencia mucho mayor que otros programas. El camino no se puede atravesar hasta que el Hielo Negro ha sido destruido.

Hielo Negro				
NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
2	4	4	1.000	+2 FO, +1 FD
3	5	6	1.500	+3 FO, +2 FD
4	6	8	2.000	+4 FO, +3 FD
5	7	10	2.500	+4 FO, +4 FD

Portal (NT 1-5):

Un Portal es básicamente un programa que bloquea un camino y solo permite pasar a aquellos que indican el código correcto (o alguno de los códigos que se le han indicado como correctos).

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad Normal** para ser ejecutado. Intentar romper el código para atravesar el Portal requiere la ejecución de un programa Rompecódigos si no se conoce ninguno de los códigos necesarios (para ver

cómo se realiza esto consulta ese programa). Otra opción es atacarlo como si de un Muro se tratase, con exactamente el mismo funcionamiento.

Función: La Función del Portal es dejar pasar solo a aquellos que conozcan el código correcto y lo proporcionen. Si no se posee la Clave a efectos prácticos se comporta como un muro, aunque es menos resistente que éste.

Portal				
NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
1	1	2	50	+1 FD
2	2	3	75	+2 FD
3	3	4	100	+3 FD
4	4	5	150	+4 FD
5	5	6	200	+5 FD

Programas de Intrusión:

Ataque (NT 1-5):

Este programa sirve para atacar a otros programas (única y exclusivamente), sea para evitar que hagan algo (como evitar que un Monitor avise de algo), para eliminar un obstáculo (como un Muro o un Portal) o simplemente para inutilizar un programa cualquiera.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad Normal** para ser ejecutado (*Buena* si se ejecuta para que funcione de forma automatizada). Una vez ejecutado, para atacar a otro programa se realizan Acciones Opuestas de *Computadora* o *Potencia* (dependiendo de si el programa es manejado por una persona, una I.A. o si se trata de un Atacante automatizado que ataca a todo el que haga una acción concreta y predefinida al ejecutarlo) del atacante contra la *Computadora* de la persona que controle al programa al que se ataca o la *Potencia* del ordenador en el que el programa al que se ataca está siendo ejecutado.

Función: Destruir un programa. El Daño que se le haga se le resta a la Resistencia del programa, si llega a 0 éste es destruido (pudiendo alertar a los controladores del sistema a voluntad del DJ).

Ataque				
NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
1	2	2	500	+1 FO
2	3	4	750	+2 FO
3	4	6	1.000	+3 FO
4	5	8	1.500	+5 FO
5	6	10	2.000	+6 FO

Ataque Letal (NT 2-5):

Este programa (ilegal en casi todas partes) sirve para atacar al controlador del programa al que se ataca (sean personas o I.A.) o a los propios ordenadores en los que funciona el programa.

Este programa hace daño físico letal (una descarga de electricidad de muy alto voltaje), pudiendo producir muerte cerebral en una persona o quemar el ordenador al que se ataca.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad Normal** para ser ejecutado (*Buena* si se ejecuta para que funcione de forma automatizada). Una vez ejecutado, para atacar a otro programa se realizan Acciones Opuestas de *Computadora* o *Potencia* (dependiendo de si el programa es manejado por una persona, una I.A. o si se trata de un Atacante automatizado que ataca a todo el que haga una acción concreta y predefinida al ejecutarlo) del atacante contra la *Computadora* de la persona que controle al programa al que se ataca (a la que se hará daño) o la *Potencia* del ordenador al que se ataca (que se freirá).

Función: Matar al usuario de un programa o destruir su ordenador. El Daño afecta directamente a la persona ignorando protecciones (va directo al cerebro o al interior del ordenador).

Ataque Letal

NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
2	3	2	1.000	+3 FO
3	4	3	1.500	+4 FO
4	5	4	2.000	+5 FO
5	6	5	2.500	+6 FO

Rompecódigos (NT 1-5):

Este programa sirve para romper códigos, como por ejemplo el código de un Portal para poder traspasarlo sin tener que destruirlo. Requiere que el programa se ejecute justo donde está el Portal o el código que se quiere romper.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad Normal** para ser ejecutado (no se puede ejecutar de forma automatizada). Una vez ejecutado, para romper un código se realiza una Acción Opuesta de *Computadora* del usuario del Rompecódigos contra la *Computadora* de la persona que controle el Portal o código que se quiere romper o la *Potencia* del ordenador en el que se encuentra el código que se quiere romper.

Función: Permite romper un código (o más, dependiendo del NT), sea de un Portal, de una caja fuerte controlada por ordenador, etc. Si se intenta romper un código o averiguar una clave por medio de ordenadores, éste es el programa. Una vez intenta romper la cantidad de códigos que se indica según su NT, el programa deja de ejecutarse.



Rompecódigos

NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
1	2	1	500	Puede intentar romper 1 código.
2	3	2	750	Puede intentar romper 2 códigos.
3	4	3	1.000	Puede intentar romper 4 códigos.
4	5	4	1.250	Puede intentar romper 8 códigos.
5	6	5	1.500	Puede intentar romper 16 códigos.

Corruptor (NT 1-5):

Este programa es similar a un programa de ataque, pero sus efectos son distintos. En lugar de intentar eliminar un programa como hacen los programas de Ataque, los programas Corruptores lo que hacen es impedir que un programa ejecute una acción concreta.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad Normal** para ser ejecutado (*Buena* si se ejecuta para que funcione de forma automatizada). Una vez ejecutado, para corromper a otro programa se realizan Acciones Opuestas de *Computadora* o *Potencia* (dependiendo de si el programa es manejado por una persona, una I.A. o si se trata de un Atacante automatizado que ataca a todo el que haga una acción concreta y predefinida al ejecutarlo) del corruptor contra la *Computadora* de la persona que controle al programa al que se corrompe o la *Potencia* del ordenador en el que el programa al que se corrompe está siendo ejecutado.

Función: Los programas Corruptores atacan la capacidad de los programas para realizar acciones concretas. Es necesario indicarle al programa qué función del programa objetivo debe eliminar, aunque se debe hacer al ordenarle atacar. Por ejemplo, se puede impedir que un Monitor comunique que ha sucedido lo que ha sido programado para comunicar, que un Ataque Letal realice el ataque, que el Portal bloquee el paso si no se introduce una clave correcta, etc. Para lograr este efecto debe reducir la Resistencia del programa al que corrompe a **1** (o a **0** si solo tiene Resistencia 1). El programa al que se corrompe no es destruido, simplemente no puede realizar un tipo de acción. Corromper un programa no suele alertar a los controladores del sistema de lo que está sucediendo, a diferencia de los Ataques, que sí corren ese riesgo.

Corruptor

NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
1	1	3	55	+1 FD
2	2	4	85	+2 FD
3	3	5	110	+3 FD
4	4	6	165	+4 FD
5	5	7	220	+5 FD

Navegadores Avanzados (NT 1-5):

Navegadores diseñados específicamente para la intrusión. En el caso de Netrunners especialmente buenos es posible que lo hayan diseñado ellos mismos, o lo hayan encargado a un programador.

Uso del Programa: Ejecutar y hacer usos básicos de esta clase de programas tienen una **dificultad Normal** o *Buena*, aunque la dificultad de la mayoría de tiradas se harán en referencia al resto de programas que se ejecutan, ya que el navegador es lo que permite al usuario ejecutar los demás programas en la red.

Función: Son Navegadores creados específicamente para la intrusión. No es que

los demás navegadores no sirvan para la intrusión, sino que éstos son más resistentes. Dependiendo de la ambientación es posible que el DJ no los permita, o los declare ilegales. *Los Navegadores son el programa que representa la presencia en la red de un usuario, por lo que son el programa a atacar si se le quiere expulsar.*

Navegadores Avanzados

NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
1	1	2	500	+1 FD
2	2	3	750	+2 FD
3	3	4	1.000	+3 FD
4	4	5	1.250	+4 FD
5	5	6	1.500	+5 FD

Salida Expeditiva (NT 2-5):

Los programas de Salida Expeditiva reinician el ordenador, desconectando efectivamente al usuario de la red (sin peligro para él). Estos programas se utilizan porque son más rápidos de ejecutar que realizar una desconexión, lo que puede ser vital si se va a sufrir un Ataque Letal.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad Normal** para ser ejecutado (*Buena* si se ejecuta para que funcione de forma automatizada).

Función: Salida Expeditiva reinicia el ordenador, desconectando así al usuario de la conexión de red que esté usando. Si se ejecuta de forma normal, cuando es ejecutado reinicia el ordenador; pero se puede progra-

mar para que se ejecute a sí mismo cuando se produzca una determinada acción (comúnmente se programa para ejecutarse si se produce un Ataque Letal o si se sospecha que se va a recibir uno).

Virus (NT 1-5):

Un Virus es una versión de los programas de Ataque, pero, a diferencia de éstos en lugar de hacer un solo ataque éste persiste hasta que el virus sea destruido.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad Normal** para ser ejecutado (*Buena* si se ejecuta para que funcione de forma automatizada). Una vez ejecutado, para atacar a otro programa se realizan Acciones Opuestas de *Computadora* o *Potencia* (dependiendo de si el programa es manejado por una persona, una I.A. o si se trata de un Atacante automatizado que ataca a todo el que haga una acción concreta y predefinida al ejecutarlo) del atacante contra la *Computadora* de la persona que controle al programa al que se ataca o la *Potencia* del ordenador en el que el programa al que se ataca está siendo ejecutado.

Función: Destruir un programa. El Daño que se le haga se le resta a la Resistencia del programa, si llega a 0 éste es destruido (pudiendo alertar a los controladores del sistema a voluntad del DJ). El Daño que haga en el primer ataque se repetirá cada turno, hasta que el objetivo muera o el Virus sea destruido.

Salida Expeditiva

NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
1	1	1	50	Ver Texto.
2	2	2	75	
3	3	3	100	
4	4	4	100	
5	5	5	100	

Virus

NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
1	2	2	500	+1 FO
2	3	4	1.000	+2 FO
3	4	6	1.500	+3 FO
4	5	8	2.000	+5 FO
5	6	10	2.500	+6 FO

Tanque (NT 1-5):

Un Tanque es el programa destructivo definitivo, pero es tan destructivo que es detectado en el momento en que hace su primer ataque.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad Normal** para ser ejecutado (*Buena* si se ejecuta para que funcione de forma automatizada). Una vez ejecutado el Tanque avanza por donde se le indique hasta que encuentra un Portal o un Muro, momento en que ataca al programa. Se realizan Acciones Opuestas de *Computadora* o *Potencia* (dependiendo de si el programa es manejado por una persona, una I.A. o si se trata de un Tanque automatizado que ataca a todo el que haga una acción concreta y predefinida al ejecutarlo) del controlador o programador del Tanque contra la *Computadora* de la persona que controle al Portal o al Muro al que se ataca o la *Potencia* del ordenador en el que el Portal o el Muro al que se ataca está siendo ejecutado.

Función: Destruir todos los Portales y Muros que se encuentre a su paso. El Daño que les haga se resta a la Resistencia del Portal o del Muro, si llega a 0 éste es destruido (pudiendo alertar a los controladores del sistema a voluntad del DJ). Los Tanques son detectados en el momento en que hacen su primer ataque, aparte de los métodos usuales, pero se puede enmascarar su presencia hasta que actúe con distintos programas de Sigilo.

Tanque				
NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
1	2	2	100	+2 FD
2	3	4	500	+3 FD
3	4	6	1.000	+4 FD
4	5	8	1.000	+5 FD
5	6	10	2.000	+6 FD

Programas de Sigilo:

Disfraz (NT 1-5):

Los programas de Disfraz se colocan “sobre” otro programa, y tienen la capacidad de hacer creer a los programas o usuarios que examinen al programa al que disfraza que es un programa autorizado (para lo que deben conocerse) o que tiene una apariencia distinta de la que realmente tiene. En definitiva su objetivo es hacer creer a los otros programas que el programa al que disfraza puede estar donde está.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad Buena** para ser ejecutado y programado con los parámetros adecuados. Una vez ha sido ejecutado cubre al objetivo (sea un programa o una representación de un usuario) hasta que sea desactivado por el usuario o eliminado. Para evitar ser detectado por un programa de Vigilancia se requiere superar una Acción Opuesta de *Computadora* o *Potencia* más el bono de *Sigilo* que proporcione el programa de *Disfraz* contra *Computadora* o *Potencia* más el bono de *Atención* que proporcione el programa de *Vigilancia* que se está utilizando.

Función: Hacer creer que un programa (o un usuario) puede estar en un lugar en el que realmente no puede estar.

Disfraz				
NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
1	1	1	100	Sigilo +1
2	2	3	200	Sigilo +1
3	3	3	400	Sigilo +2
4	4	5	500	Sigilo +2
5	5	5	800	Sigilo +3

Ocultación (NT 1-5):

Si los programas de Disfraz intentan hacer que el netrunner u otro programa aparenten otra cosa, los de ocultación intentan hacer que no puedan ser detectados.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **difícultad Buena** para ser ejecutado y programado con los parámetros adecuados. Una vez ha sido ejecutado oculta al objetivo (sea un programa o una representación de un usuario) hasta que sea cerrado por el usuario o eliminado. Para evitar ser detectado por un programa de Vigilancia se requiere superar una Acción Opuesta de *Computadora o Potencia* más el bono de *Sigilo que proporcione el programa de Ocultación* contra *Computadora o Potencia* más el bono de *Atención que proporcione el programa de Vigilancia* que se está utilizando.

Función: Sirve para volver al programa (o programas) sobre el que se ejecuta “invisible” a los “sentidos” de otros programas. Se puede ejecutar un programa de Ocultación encima de un programa de Disfraz, aunque no de otro programa de Ocultación.

Ocultación				
NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
1	1	1	100	Sigilo +1
2	2	3	200	Sigilo +1
3	3	3	400	Sigilo +2
4	4	5	500	Sigilo +2
5	5	5	800	Sigilo +3

Proxy (NT 1-5):

Este programa se utiliza para evitar que la localización en el mundo real de un Netrunner sea descubierta por un programa de Rastreo.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **difícultad Normal** para ser ejecutado y programado con los parámetros adecuados. Una vez ha sido ejecutado, si un programa de Rastreo se ejecuta sobre el objetivo del Proxy éste interviene para impedir que el Rastreo se complete. Para evitar que un programa de Rastreo localice al usuario se requiere superar una Acción Opuesta de

Computadora o Potencia más el bono de *Sigilo que proporcione el programa de Proxy* contra *Computadora o Potencia* más el bono de *Atención que proporcione el programa de Vigilancia* que se está utilizando.

Función: Evitar que un programa de Rastreo sea capaz de encontrar al usuario o programa sobre el que ha sido ejecutado. Si falla la Acción Opuesta, el programa de Rastreo tiene éxito y localiza al usuario (en el mundo real) o localiza el ordenador desde el que se ha ejecutado el programa. *El Proxy es por definición un programa automatizado, lo que ya se encuentra reflejado en sus Procesos.*

Proxy				
NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
1	2	1	100	Sigilo +1
2	4	3	200	Sigilo +1
3	6	3	400	Sigilo +2
4	8	5	500	Sigilo +2
5	10	5	800	Sigilo +3

Programas de Utilidades:

Programas de Diseño (NT 1-5):

Estos son programas destinados al diseño, sea de retoque de imágenes, maquetación de libros, programas de diseño industrial, programas de diseño de holografías, etc.

Uso del Programa: Ejecutar y hacer usos básicos de esta clase de programas tiene una **difícultad Normal (0)**. De todas formas la dificultad aumenta con la complejidad de las tareas, sobre todo si se quieren hacer con rapidez.

Función: Se trata de programas creados para facilitar (o posibilitar) el diseño, sea de lo que sea; aunque por lo general cada programa se concentrará en un tipo concreto de diseño, pero siempre es posible que se incluyan versiones básicas de herramientas encontradas en otros programas de Di-

seño, por ejemplo, un programa de retoque fotográfico probablemente tendrá alguna herramienta de dibujo, aunque no tan completas como las de un programa de dibujo (que también tendrá algunas herramientas de retoque fotográfico). Es posible que para determinadas acciones un DJ requiera determinados programas, como un programa de diseño industrial para usar la Habilidad *Ingeniería* con el objetivo de diseñar algo.

Programas de Diseño

NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)
1	1	1	100
2	2	2	150
3	3	3	200
4	4	4	250
5	5	5	250

Programas de Edición (NT 1-5):

Estos programas son los utilizados para la edición de sonido, vídeo, creación de efectos especiales, holografía, publicidad psiónica, y todo lo que incluya la manipulación de imágenes en movimiento (o sensación de éste) y de sonido.

Uso del Programa: Ejecutar y hacer usos básicos de esta clase de programas tiene una **dificultad Normal (0)**. De todas formas la dificultad aumenta con la complejidad de las tareas, sobre todo si se quieren hacer con rapidez.

Función: Se trata de programas creados con la idea de manipular imágenes y sonidos con el objetivo de crear nuevas imágenes y sonidos, de montar películas, de crear

Programas de Edición

NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)
1	1	1	100
2	2	2	150
3	3	3	200
4	4	4	250
5	5	5	250

efectos especiales, etc. La cantidad de programas de este estilo y de variedad en los mismos puede llegar a ser enorme. Como con los programas de diseño, cada programa se especializa en un tipo de tarea, pero suele tener herramientas de tareas relacionadas para facilitar el trabajo.

Bases de Datos (NT 1-5):

Las bases de datos contienen información (en el formato que sea) y los medios para acceder a ésta.

Uso del Programa: Ejecutar y hacer usos básicos de esta clase de programas tiene una **dificultad Normal (0)**. De todas formas la dificultad aumenta con la complejidad de las tareas y la disponibilidad de lo que se busque, sobre todo si se quieren hacer con rapidez.

Función: Las bases de datos sirven para organizar información y facilitar su búsqueda. Existen gran cantidad de Bases de Datos, de las que destacamos las **Bases de Datos Profesionales**. Éstas se encuentran relacionadas con una Habilidad y *proporcionan un conocimiento teórico (única y exclusivamente) de esa Habilidad a Nivel Bueno (+1)*, siempre que se disponga del tiempo necesario para consultar la Base de Datos Profesional con tranquilidad.

Bases de Datos

NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)
1	1	1	100
2	2	2	150
3	3	3	200
4	4	4	250
5	5	5	250

Programas de Vigilancia:

Monitor (NT 1-5):

Los programas Monitor sirven para vigilar otros programas, personas o localizaciones; y reaccionar de cierta manera cuando pase algo que se le ha programado de antemano.

Por ejemplo, en todas las entradas de una red privada de una empresa (un Cluster de más de 1.000 procesos) hay un Monitor que avisa a los controladores del mismo si alguien sin autorización pretende atravesar el Portal de entrada que ha sido programado para vigilar.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad Buena** para ser ejecutado y programado con los parámetros adecuados. Una vez ha sido activado se queda vigilante en el sistema, actuando de forma automática hasta que es desactivado o eliminado. Los usuarios del sistema en que está el Monitor (con la acreditación de seguridad correspondiente, claro) pueden acceder a él de forma remota para “ver” lo que el Monitor “ve”; hacer eso requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad Mediocre**, por lo que raras veces será necesario tirar. Para detectar un intruso que no está haciendo algo obviamente prohibido, o para detectar el uso de programas de Sigilo, se requiere una Acción Opuesta de *Computadora* o *Potencia* más el bono de *Atención que proporcione el programa Monitor* contra *Computadora* o *Potencia* más el bono de *Sigilo que proporcione el programa de Sigilo* que se está utilizando (si se utiliza alguno).

Función: Puede ser programado para vigilar una persona, lugar o programa y reaccionar a lo que esta persona o programa haga, o a lo que suceda en el lugar que vigila. Habitualmente su reacción es o avisar

a un controlador o ejecutar otro programa (comúnmente un Guardaespaldas que protege el Portal que vigila, o un Muro que bloquee el camino, aunque puede ejecutar programas más ofensivos). Para realizar esa vigilancia el programa tiene (o proporciona a quien “vea” a través de él) *Atención* a un nivel que depende del NT.

Olfateador (NT 1-5):

Ésta es una variación más potente del programa Monitor. Debe ser utilizado por una persona o I.A., ya que no puede ser automatizado por sí solo. Es básicamente un programa destinado a detectar intrusos.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad Normal** para ser ejecutado. Una vez ha sido activado debe ser manejado por alguna clase de usuario, sea una persona o una I.A. Para detectar un intruso que no está haciendo algo extraño, prohibido, o para detectar el uso de programas de Sigilo se requiere una Acción Opuesta de *Computadora* o *Potencia* más el bono de *Atención que proporcione el programa Olfateador* contra *Computadora* o *Potencia* más el bono de *Sigilo que proporcione el programa de Sigilo* que se está utilizando (si se utiliza alguno).

Función: Su función es detectar usos no permitidos del sistema, y básicamente vigilarlo. Deben ser usados por una persona o I.A.

Monitor

NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
1	1	1	100	Atención +1
2	2	3	200	Atención +1
3	3	3	400	Atención +2
4	4	5	500	Atención +2
5	5	5	800	Atención +3

Olfateador

NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
1	2	3	250	Atención +1
2	4	4	500	Atención +2
3	6	5	1.000	Atención +3
4	8	6	1.500	Atención +4
5	10	7	2.500	Atención +5

Perro Vigía (NT x):

Los Perros Vigías se ejecutan sobre programas o usuarios intrusos para seguirlos y comunicar en todo momento qué hacen y dónde lo hacen.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad Buena** para ser ejecutado y programado correctamente. Al ejecutarlo se le debe indicar un programa o usuario a seguir. Para conseguir seguirlo deberá superar una Acción Opuesta de *Computadora o Potencia* más el bono de *Atención que proporcione el Perro Vigía* contra *Computadora o Potencia* más el bono de *Sigilo que proporcione el programa de Sigilo* que está utilizando (si utiliza alguno) el programa o usuario al que sigue. Para evitar ser detectado por un programa de Vigilancia o por el programa o usuario al que sigue se requiere superar una Acción Opuesta de *Computadora o Potencia* más el bono de Si-



gilo que proporcione el Perro Vigía contra *Computadora* o *Potencia* más el bono de *Atención que proporcione el programa de Vigilancia* que se esté utilizando (si se utiliza alguno).

Función: El Perro Vigía sigue a un programa o usuario intentando no ser detectado, al mismo tiempo que comunica en todo momento lo que su objetivo hace y dónde está. *El Perro Vigía es por definición un programa automatizado, lo que ya se encuentra reflejado en sus Procesos.*

Perro Vigía				
NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
1	2	3	250	Atención +1, Sigilo +1
2	4	4	500	Atención +1, Sigilo +2
3	6	5	1.000	Atención +2, Sigilo +2
4	8	6	1.500	Atención +2, Sigilo +3
5	10	7	2.500	Atención +3, Sigilo +3

Rastreador (NT 1-5):

Este programa se utiliza para localizar en el mundo real a un Netrunner (por lo general a uno que se ha infiltrado, pero puede usarse sobre cualquiera).

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad Normal** para ser ejecutado y programado con los parámetros adecuados, y se debe ejecutar sobre otro programa (o configurar para que siga a un programa que haga un tipo de acción concreta cuando lo vea). Una vez ha sido ejecutado rastreará al objetivo para localizar dónde se encuentra en el mundo real. Si

el objetivo no utiliza el programa de Proxy será localizado en dos turnos. Si el objetivo utiliza un programa de Proxy para localizarlo se requiere superar una Acción Opuesta de *Computadora o Potencia* más el bono de *Atención* que proporcione el *Rastreador* contra *Computadora o Potencia* más el bono de *Sigilo* que proporcione el programa de Proxy que se está utilizando.

Función: Evitar que un programa de Rastreo sea capaz de encontrar al usuario o programa sobre el que ha sido ejecutado. Si falla la Acción Opuesta, el programa de Rastreo tiene éxito y localiza al usuario (en el mundo real) o localiza el ordenador desde el que se ha ejecutado el programa.

El Proxy es por definición un programa automatizado, lo que ya se encuentra reflejado en sus Procesos.

Rastreador				
NT	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
1	2	1	100	Atención +1
2	4	3	200	Atención +1
3	6	3	400	Atención +2
4	8	5	500	Atención +2
5	10	5	800	Atención +3

REGLA OPCIONAL:

Cerebros Positrónicos

Las Inteligencias Artificiales en Cacería de Bichos son programas que necesitan funcionar en ordenadores con una cantidad de Procesos concreta, pero pueden funcionar en cualquier ordenador que tenga esa cantidad de Procesos. Un DJ puede decidir que las I.A. necesitan ordenadores especialmente diseñados para contenerlas, y que no todos los ordenadores son capaces de hacerlo. A esto le llamamos cerebros positrónicos, que son ordenadores especialmente diseñados para contener Inteligencias Artificiales. En tal caso el DJ debería utilizar el siguiente Don junto con *Cuerpo Sin Mente* o *Inmóvil* (para representar a robots o Inteligencias Artificiales Inmóviles) en lugar de o además del *Don Mente Digital*:

Cerebro Positrónico ♦:

Tu cerebro es Positrónico. Es la única clase de aparato que permite contenerte como Inteligencia Artificial, un ordenador convencional no es capaz de hacerlo. Tu “mente” funciona el doble de rápido que la de un humano. Al realizar una Acción Mental realizas dos (pero gastando solo las AC de una Acción Mental). Eres capaz de analizar información el doble de rápido que un humano, y lees en la mitad de tiempo. Si estás pensando algo en una situación de urgencia tienes el doble de tiempo que a aquellos cuya mente no sea digital. En contraposición los *Cerebros Positrónicos* no tienen Atributos físicos (FUE, DES, CON) aunque si pueden aprender las Habilidades de DES con un valor por defecto *Pobre* y su *Escala de Heridas* se calcula como si tuviese *CON Normal* (representando la EH de los circuitos que contienen su mente).

Si este don lo tiene un ordenador debe ir acompañado de la Limitación *Inmóvil*, si lo tiene un robot o sintético debe ir acompañado de la Limitación *Cuerpo sin Mente* (en tal caso gana los Atributos físicos del cuerpo, y sus Habilidades se modifican en consecuencia). A diferencia de una *Mente Digital* un *Cerebro Positrónico* no puede cambiar de cuerpo (o sea, no puede entrar en estado “etéreo” [ver más abajo]).

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo.

ROBÓTICA

La ciencia-ficción está llena de ejemplos de robots y de ordenadores pensantes. HAL, R2D2, Bishop, o Terminator en el cine; Mike, Daneel Olivaw y Marvin el Androide Paranoide en la literatura, entre muchos otros. Puede que sean omnipresentes o una rareza, pero el DJ necesitará en algún momento crear un robot, androide o I.A. con detalle, o un Cazador querrá interpretar a uno, y para eso están estas reglas.

Inteligencias Artificiales

Las Inteligencias Artificiales en Cacería de Bichos son programas de como mínimo NT 2. Pero no se tratan como programas, sino como personajes; aunque retienen un valor de su faceta de programas, su Resistencia como programas les protegerá cuando estén en una Red. Las Inteligencias Artificiales tienen requisitos de Procesos, pero éstos solo influyen a la hora de comprar sus Atributos de INT, PER y VOL. Las I.A. **deben** tener el Don *Mente Digital*, y como se indica en este Don deben tener o la Limitación *Inmóvil* (si no tienen cuerpo), o la Limitación *Cuerpo Sin Mente* (en el caso de que tengan uno o varios cuerpos, pero también deben pagar por los atributos físicos de estos).

Inteligencia Artificial Inmóvil:

Esta I.A. es la que tiene la Limitación *Inmóvil*. No tiene Atributos físicos (FUE, DES, CON) aunque sí puede aprender las Habilidades de DES con un valor por defecto *Pobre* (un ordenador puede pilotar un vehículo, e incluso disparar armas instaladas en él) y la *Escala de Heridas* se calcula como si tuviese *CON Normal* (representando la EH del los circuitos que contienen su mente), aunque representa la capacidad de soportar daño físico de la CPU. Puede comprar el Don Resistente al Daño hasta 2 veces (o más si el DJ lo cree necesario) para representar una I.A. que ha sido especialmente reforzada. En el caso de sufrir ataques informáticos se utilizará la Resistencia de la I.A. como si se tratase de otro programa.

Inteligencias Artificiales Móviles:

Esta I.A. es la que tiene la Limitación *Cuerpo Sin Mente*. Es el caso habitual de robots, androides, etc. No tiene Atributos físicos (FUE, DES, CON), pero sin embargo utiliza los del cuerpo en los que se encuentra. Mientras esté en el cuerpo sus Habilidades dependientes de FUE, DES y CON utilizan los atributos del cuerpo. Cuando sale de éste los valores por defecto de sus Habilidades dependientes de FUE, DES y CON se convierten en *Pobre* (y solo puede utilizar las Habilidades de DES siempre que se conecte a algo que les permita usarlas, las demás no tiene cuerpo con que utilizarlas); las Habilidades solo deben adquirirse una vez (para la *Mente Digital*, pero varían dependiendo del cuerpo o la ausencia de este) y su *Escala de Heridas* se calcula como si tuviese *CON Normal* (representando la EH de los circuitos que contienen. En el caso de sufrir ataques “digitales” se utilizará la Resistencia de la I.A. como si fuese un programa.

Inteligencias Artificiales Etéreas:

Las Inteligencias Artificiales Etéreas no son en sí mismas un tipo de I.A., sino que se trata de un “estado” en el que todas las Inteligencias Artificiales pueden estar. Cuando una I.A. saca su consciencia de su cuerpo a otro cuerpo está entrando en el estado que llamamos “etéreo”, esto es, su consciencia no es más que una recolección de datos, un programa, navegando por un cable o por una red. Aparte existen Inteligencias Artificiales especialmente diseñadas para vivir en la Red recopilando información, o realizando misiones más oscuras. Y existen también I.A. que, por los motivos que sea, han abandonado a sus creadores e incluso han huido y se ocultan de sus antiguos amos en una Red.

No tiene Atributos físicos (FUE, DES, CON) aunque sí puede aprender las Habilidades de DES con un valor por defecto *Pobre*. No tiene *Escala de Heridas*, ya que no es un ser físico. Sin embargo puede sufrir ataques informáticos, y para defenderse de ellos utiliza su Resistencia como programa.

Recomendamos que los Cazadores nunca puedan ser únicamente una I.A. Etérea, sino que estén obligados a tener un cuerpo de alguna forma. De ahí la obligación de adquirir Cuerpo Sin Mente o Inmóvil para las I.A.

Requisitos de una Inteligencia Artificial

Las Inteligencias Artificiales tienen unos límites a los Atributos mentales (INT, PER, VOL) que dependen de la cantidad de Procesos que utilice una I.A. (esto representa la cantidad de Procesos que necesita su consciencia para “emerger”, para existir). Estos límites se tienen en cuenta al crear la I.A., si luego se cambia a un ordenador con más procesos los límites subirán. **El efecto de estos límites es prohibir la compra de Atributos con niveles más elevados a los indicados.** Pero al hacer una I.A. no hay que comprar con Puntos de Desarrollo nada especial para tener un límite u otro. Es algo que depende enteramente de lo que el DJ esté dispuesto a permitir en su partida. A continuación explicamos todos los com-

ponentes de la **Tabla 5.17: Inteligencias Artificiales** en la que podremos ver cuántos Procesos son necesarios para contener una I.A. de determinados Atributos mentales. Además la tabla incluye la Resistencia que tendrá una IA de esa cantidad de Procesos.

INT, PER y VOL Máxima:

La cantidad de Procesos del ordenador en que se encuentra la I.A. marca unos límites de los Atributos mentales. Si una I.A. cambia a un ordenador con más Procesos **podrá** aumentar sus valores de Atributos Mentales hasta los nuevos límites marcados, pero tendrá que pagar esos aumentos con Puntos de Desarrollo.

Si una I.A. entra en un ordenador de menos Procesos sus valores disminuirán hasta los nuevos límites *temporalmente*, ya que al volver a un ordenador capaz de contenerla por completo se recuperarán los valores reales. Por esta disminución temporal en los INT, PER y VOL no se obtienen Puntos de Desarrollo.

TABLA 5.17: Inteligencias Artificiales.

Procesos Necesarios	INT Máxima	PER Máxima	VOL Máxima	Resistencia
5	Pobre (-2)	Pobre (-2)	Pobre (-2)	6
6	Mediocre (-1)	Pobre (-2)	Pobre (-2)	7
7	Mediocre (-1)	Pobre (-2)	Mediocre (-1)	8
8	Mediocre (-1)	Mediocre (-1)	Mediocre (-1)	9
9	Normal (0)	Mediocre (-1)	Mediocre (-1)	10
10	Normal (0)	Normal (0)	Normal (0)	11
11	Normal (0)	Normal (0)	Normal (0)	12
12	Buena (+1)	Normal (0)	Normal (0)	13
13	Buena (+1)	Normal (0)	Buena (+1)	14
14	Buena (+1)	Buena (+1)	Buena (+1)	15
15	Grande (+2)	Buena (+1)	Buena (+1)	16
16	Grande (+2)	Buena (+1)	Grande (+2)	17
17	Grande (+2)	Grande (+2)	Grande (+2)	18
18	Excelente (+3)	Grande (+2)	Excelente (+3)	19
19	Excelente (+3)	Grande (+2)	Excelente (+3)	20
20	Excelente (+3)	Excelente (+3)	Excelente (+3)	21

Resistencia:

La **Resistencia** es el Daño informático que puede aguantar cualquier Programa (y por lo tanto las Inteligencias Artificiales). A diferencia de los Programas una I.A. que es reducida a Resistencia 0 es destruida, salvo que tenga una copia en algún lado programada para despertar al morir la activa, aunque la copia solo tendrá los conocimientos que tenía el original en el momento en que fue creada...

Transferencias Mentales

Una Transferencia Mental es cuando un ser humano transmite su mente a un ordenador, siendo el resultado lo que llamaremos un **Infomorph**. El proceso solo es posible a partir de NT 3 y destruye la mente que se transfiere (en NT 4-5 la destrucción de la mente original no es necesaria, pero lo dejamos a voluntad del DJ). Una mente transferida debe alojarse en un ordenador con una cantidad de Procesos capaz de mantener sus

Atributos de INT, PER y VOL. Si al producirse la Transferencia el ordenador receptor de la mente no tiene la cantidad de Procesos necesaria para contener los Atributos mentales de la persona, estos disminuirán hasta los valores del ordenador en que se meten, y *los puntos que no hayan cabido se perderán (no se recuperan PD por esto)*, aunque si el infomorph se introduce después en un ordenador más potente puede volver a subirlos gastando Puntos de Desarrollo.

Como proviene de un ser humano, un Infomorph no es una I.A. (por lo que es posible que en algunos países/planetas tenga más derechos que una I.A. o un robot) pero en términos de juego funciona exactamente igual que una, y tendrá una Resistencia que dependerá de sus Atributos mentales (como se puede ver en la **Tabla 5.17: Inteligencias Artificiales**). El personaje que sea sujeto de una Transferencia Mental debe comprar el *Don Mente Digital* y una de las Limitaciones *Cuerpo Sin Mente* o *Inmóvil*.



Robots, Androides, Replicantes y Ciborgs

Los androides, robots y ciborgs se crean como el resto de personajes, y si el personaje lo va a llevar un jugador debe tener la misma cantidad de Puntos de Desarrollo que el resto de jugadores. Todos los que tengan una I.A. en lugar de un cerebro están obligados a comprar el *Don Mente Digital* y la *Limitación Cuerpo Sin Mente*. Pueden comprar cuerpos adicionales, pero cada cuerpo adicional cuesta Puntos de Desarrollo (aunque todos deben llevar la limitación *Cuerpo Sin Mente*), ya que cada cuerpo debe comprar sus características físicas por separado, por lo que el coste total del personaje suele ser elevado.

Un Robot es cualquier ser artificial que puede sentir y manipular su entorno, y tiene un mínimo de inteligencia. Es el término que utilizamos de manera genérica. Un Androide es un robot diseñado para parecer humano, por lo general tanto en apariencia como en comportamiento. Un Replicante es un robot diseñado para ser indistinguible de un humano. Un Ciborg es un humano que aumenta su cuerpo (cerebro incluido) por medio de implantes tecnológicos, e incluso puede que se trate de un cerebro humano en un cuerpo enteramente mecánico. Todos se crean con el sistema de creación de personajes del Capítulo 2, pero en este apartado vamos a ver cuáles son los Dones más recomendables según qué es lo que se quiera hacer y lo que el DJ permite.

A continuación presentamos una lista de Dones y Limitaciones ordenados por grupos, siendo lo frecuente que se encuentren en personajes robóticos y como implantes cibernéticos. El DJ es libre de seguir esta lista o crear sus propios robots a su gusto.

Dones muy habituales:

- **Ambidiestro:** Muchos robots pueden tener este Don. Es lógico que si programamos a un robot le demos la posibilidad de superar una limitación que nosotros tenemos.
- **Branquias:** Típico implante cibernético.
- **Cronómetro Perfecto:** Este Don lo tendrán la gran mayoría de los robots. De hecho es posible que no tenerla se considere un defecto.
- **Filtros:** Típico implante cibernético.
- **Infatigable:** Muchos robots pueden tener este don, ya que se construyen para soportar más que un ser humano. Típico implante cibernético.
- **Infravisión:** Los robots de combate tendrán habitualmente este Don. Típico implante cibernético.
- **Memoria Eidética:** Este Don lo tendrán la gran mayoría de los robots. De hecho es posible que no tenerla se considere un defecto. Típico implante cibernético.
- **No Duerme:** Este Don lo tendrán la gran mayoría de los robots. Aquellos que no lo tengan serán robots que deberán apagarse durante 8 horas al día para hacer chequeos de sistemas o algo similar.
- **No Respira:** Este Don lo tendrán la gran mayoría de los robots. De hecho es posible que no tenerla se considere un defecto, y el jugador o el DJ deberán tener un buen motivo para que sea así, por ejemplo que utiliza el oxígeno como combustible para un pequeño reactor de fusión...
- **Nunca se Pierde 1:** Este Don lo tendrán la gran mayoría de los robots. De hecho es posible que no tenerla se considere un defecto.
- **Puños/Pies de Acero:** Los robots de combate tendrán habitualmente este Don. Típico implante cibernético.
- **Reactor Interno:** El robot tiene un reactor interno gracias al cual puede funcionar durante años. Típico en robots de NT 4.
- **Resistente al Daño:** Los robots suelen tener este Don; al fin y al cabo están hechos de metal y plásticos resistentes. Típico implante cibernético.
- **Sentidos Agudos:** Los robots de combate tendrán habitualmente este Don. Los que no son de combate pero sean de elevado NT también los tendrán. Típico implante cibernético.

- **Telecomunicación:** Este Don lo tendrán o la mayoría de los robots, o solo los robots militares, dependiendo de lo que confíen los humanos en los robots (ya que si no confías mucho en ellos no les das la capacidad de comunicarse entre ellos sin que tú los oigas). Típico implante cibernético.
- **Tolerancia al Dolor:** Muchos robots tienen este Don, ya que se construyen con sistemas redundantes para hacerlos más resistentes. Típico implante cibernético.
- **Visión Nocturna:** Los robots de combate tendrán habitualmente este Don. Típico implante cibernético.
- **Radar:** Los robots de combate pueden tener este Don.
- **Rapidez:** Los robots de combate pueden tener este Don. Típico implante cibernético.
- **Nunca se Pierde 2:** Los robots diseñados para tareas espaciales tendrán habitualmente este Don.
- **Sobrevives en el Vacío:** Los robots diseñados para tareas espaciales tendrán habitualmente este Don. Lleva incluido el Don *No Respira*.
- **Sonar:** Este don es típico de robots diseñados para tareas subacuáticas, sean de combate o no.

Dones habituales:

- **Adherencia:** Los robots de combate pueden tener este Don, así como robots diseñados para trabajar a elevada altura.
- **Anfibio:** Este don es típico de robots diseñados para tareas subacuáticas, sean de combate o no. Normalmente implica un método de propulsión. Típico implante cibernético.
- **Brazos de Hierro:** Los robots de combate pueden tener este Don. Típico implante cibernético.
- **Brazos Extra:** Muchos robots pueden tener este Don. A más brazos más eficiencia.
- **Brazos Largos:** Este Don será común entre robots diseñados para tareas técnicas.
- **Garras:** Los robots de combate pueden tener este Don. Típico implante cibernético.
- **Longevo:** Este Don lo tendrán aquellos robots que puedan pasar sin mantenimiento, y aquellos que tengan tecnologías de autoreparación.
- **Manitas:** Don común entre robots diseñados para tareas técnicas.
- **Micromanipulador:** Don común entre robots diseñados para tareas técnicas. Típico implante cibernético.
- **Ojos Adicionales:** Muchos robots en la historia de la ciencia-ficción han tenido este Don.
- **Ojos Independientes:** Los robots de combate pueden tener este Don. Típico implante cibernético.
- **Tunelador:** Este don es típico de robots diseñados para tareas de minería.
- **Veloz:** Los robots de combate pueden tener este Don. Típico implante cibernético.
- **Visión Microscópica:** Don común entre robots diseñados para tareas técnicas y científicas. Típico implante cibernético.
- **Visión Periférica:** Los robots de combate pueden tener este Don.
- **Visión Telescópica:** Los robots de combate pueden tener este Don. Típico implante cibernético.
- **Volar:** Los robots diseñados para tareas espaciales tendrán habitualmente este Don. Los robots de combate pueden tener este Don.

Dones poco habituales, pero posibles:

- **Cambiaformas:** Este Don se utilizará para aquellos robots que puedan cambiar de forma. No son algo habitual, pero sí posible. Los robots de combate pueden tener este Don.
- **Escala (Positiva):** Especial para robots grandes y enormes. Los robots de combate pueden tener este Don.
- **Metamorfo:** Este puede ser utilizado por robots hechos de metal líquido, como el famoso T-1000 de Terminator 2, o de nanitos capaces de cambiar la apariencia.
- **Regeneración 1:** Se trata de un sistema de autoreparación de nanorobots. Suele aparecer en NT 4. Los robots de combate pueden tener este Don.

- **Regeneración 2 a 4:** Se trata de un sistema de autoreparación de nanorobots. Suele aparecer en NT 5. Los robots de combate pueden tener este Don.
- **Tolerancia (Enfermedades)** Las enfermedades de los robots son virus informáticos, y este Don proporciona resistencia a ellos. No tendrá mayor relevancia en la mayoría de ambientaciones, aunque el DJ puede decidir utilizarlo para representar robots diseñados para evitar intrusiones informáticas en ambientaciones en las que sea relevante.

Limitaciones muy habituales:

- **Causa Fatiga:** Esta Limitación la tienen aquellos implantes o biomods que llevan el cuerpo al límite para realizar proezas, que luego causan *Fatiga*.
- **Dependencia (Mantenimiento):** La mayoría de robots, androides y ciborgs tendrán 1 nivel de esta Limitación, teniendo que pasar por 2 horas de mantenimiento a la semana. Incluso puede que el DJ obligue a cogerla. Aquellos que no lo tengan será porque tienen tecnologías de autoreparación.
- **Duración Limitada:** Muchos robots tendrán esta Limitación, que obliga a recargarse cada 8 horas. Aquellos que no la tengan es porque tienen un *Reactor Interno* o células de energía que necesitan recargarse una vez al mes o algo similar.
- **Parásito:** Esta Limitación sirve para representar implantes cibernéticos que obtienen la energía para funcionar del cuerpo humano.
- **Reprogramable:** La mayoría de robots tendrán esta Limitación, incluso puede que el DJ obligue a cogerla.
- **Sin Curación Natural:** La mayoría de robots tendrán esta Limitación, incluso puede que el DJ obligue a cogerla. Aquellos robots que utilicen tecnología de autoreparación no pueden tenerla.

Limitaciones habituales:

- **Escala (Negativa):** Esta Limitación es típica de robots pequeños.
- **Manos Torpes:** Si la tarea para la que ha sido diseñado no tiene necesidad de unas manos delicadas es posible que tenga esta Limitación.
- **Mentalidad de Esclavo:** Típico de robots en sociedades en las que aún no se han desarrollado I.A., en las que son muy recientes, o incluso en aquellas que pese a tener potentes I.A. desconfían de ellas. No implica que no sean inteligentes, sino que carecen de iniciativa propia.
- **Pacifista (Defensa Propia):** Típico de aquellos robots que tengan un condicionamiento inferior a las Tres Leyes de la Robótica que les impida la violencia salvo en defensa propia.
- **Pacifista (Total):** Esta Limitación la tendrán aquellos robots de sociedades opresivas, o de aquellas que simplemente quieren estar seguras de que sus robots no son peligrosos. Típico de aquellos robots que tengan un condicionamiento similar a las Tres Leyes de la Robótica:
 - ◊ Un Robot no puede dañar a un ser humano, ni por omisión permitir que un ser humano resulte dañado.
 - ◊ Un Robot debe obedecer las órdenes de un ser humano, siempre que esta obediencia no interfiera con la Primera Ley.
 - ◊ Un Robot debe proteger su propia existencia, siempre que esta protección no interfiera con la Primera o Segunda Ley.
- **Sin 1 Brazo:** Si la tarea para la que ha sido diseñado no necesita más de un brazo es posible que tenga esta Limitación.
- **Sinceridad:** Muchos robots son programados para decir siempre la verdad, aunque no tiene por qué ser así. Puede que el DJ obligue a cogerla.
- **Voz Molesta:** Clásica de robots que utilizan una voz sintetizada de baja calidad. El DJ puede obligar a cogerla por motivos de ambientación.

Rarezas:

- **Estéril:** Muchos robots tendrán esta **Rareza**; de hecho en la mayoría de ambientaciones TODOS la tendrán. Implica que no pueden tener hijos mezclando su programación con la de otro robot, y a discreción del DJ también puede implicar que no puedan tener activada más de una copia de su I.A. o infomorph.
- **Apariencia Humana:** Esta rareza está pensada exclusivamente para representar Androides. El personaje parece un humano, tiene pulso, parpadea, su piel tiene es indistinguible de la humana. Pero cualquier análisis medianamente exhaustivo revelará que es un Androide.
- **Apariencia de Robot:** El robot es claramente un miembro de su especie, y no puede ser confundido con un humano, salvo por alguien con graves problemas de visión, o si se le ve a lo lejos.

PLANTILLAS DE ROBOTS

Estas Plantillas utilizan el formato descrito en la sección **Plantillas del Capítulo 2: Creación de Personajes**.

Cuerpo Robótico sin Mente (NT 2)

Coste: -1 Punto de Desarrollo

Esta Plantilla representa un cuerpo robótico típico de NT 2 que no tiene mente, por lo que se le debe añadir la Plantilla *Inteligencia Artificial NT 2*. Solo tiene Atributos físicos (FUE, DES y CON), los mentales (INT, PER y VOL) los proporciona la I.A.

Atributos: FUE, DES y CON a *Normal*. No tiene atributos mentales.

Dones: Infatigable 1 (5 PD), No Respira (6 PD), Nunca se Pierde 1 (4 PD), Puños de Acero (4 PD), Resistencia al Daño 1 (4 PD), Sentidos Agudos 1 (4 PD), Visión Nocturna (4 PD).

Limitaciones: Cuerpo Sin Mente (-5 PD), Duración Limitada (8 horas) (-7 PD), Producido en Serie (-10 PD), Sin Curación Natural (-10 PD).

Limitaciones Clave: Pacifista (Defensa Propia), Voz Molesta.

Especial:

Estéril (Rareza).

Debe ir acompañando a una Plantilla de Inteligencia Artificial o una plantilla que contenga el *Don Mente Digital*.

Si el cuerpo tiene la Limitación Pacifista en sus circuitos, se trata de un sistema de seguridad integrado para evitar que infomorphs puedan utilizar el cuerpo para cometer asesinatos, pero puede ser eliminado.

Cuerpo Robótico sin Mente (NT 3)

Coste: 25 Puntos de Desarrollo

Esta Plantilla representa un cuerpo robótico típico de NT 3 que no tiene mente, por lo que se le debe añadir la Plantilla *Inteligencia Artificial NT 3*. Solo tiene Atributos físicos (FUE, DES y CON), los mentales (INT, PER y VOL) los proporciona la I.A. Nótese que un mismo personaje puede tener una *Inteligencia Artificial Inmóvil NT 3* y un *Cuerpo Robótico sin Mente NT 3* (e incluso varios, si los puede pagar), e ir cambiando de cuerpos según sean sus necesidades.

Atributos: FUE Buena (6 PD), DES Buena (6 PD) y CON Buena (6 PD). No tiene atributos mentales.

Dones: Infatigable 1 (5 PD), No Respira (6 PD), Nunca se Pierde 1 (4 PD), Puños de Acero (4 PD), Reactor Interno (3 PD), Resistencia al Daño 1 (4 PD), Sentidos Agudos 1 (4 PD), Visión Nocturna (4 PD).

Limitaciones: **Limitaciones:** Cuerpo Sin Mente (-5 PD), Dependencia (Mantenimiento) (-2 PD), Producido en Serie (-10 PD), Sin Curación Natural (-10 PD).

Limitaciones Clave: Pacifista (Defensa Propia).

Especial:

Estéril (Rareza).

Debe ir acompañando a una Plantilla de Inteligencia Artificial o una plantilla que contenga el *Don Mente Digital*.

El cuerpo tiene la Limitación Pacifista en sus circuitos, en lugar de tenerlo la I.A. Esto es un sistema de seguridad integrado para evitar que infomorphs puedan utilizar el cuerpo para cometer asesinatos, pero puede ser eliminado.

Inteligencia Artificial (NT 2)

Coste: 8 Puntos de Desarrollo

Esta Plantilla representa una I.A.; pero solo la mente, por lo que deberá ser insertada en un cuerpo, sea el de un robot o en un ordenador. En esta Plantilla no se ha incluido una de las Limitaciones *Cuerpo Sin Mente* o *Inmóvil*, por lo que se debe seleccionar una Plantilla que incluya una de las dos.

El ordenador que utiliza es un *Ordenador de NT 2 Avanzado* de Potencia Buena y 7 Procesos.

Atributos: INT Mediocre (-3 PD), PER Pobre (-6 PD) y VOL Mediocre (-3 PD). No tiene Atributos físicos (FUE, DES y CON).

Dones: Cronómetro Perfecto (2PD), Memoria Eidética (5 PD), Mente Digital (15 PD), No Duerme (4 PD).

Limitaciones: Reprogramable (-6 PD).

Limitaciones Clave: Puede tener las mismas Limitaciones Clave que un humano.

Especial:

Tiene que escoger una Plantilla que contenga una de las Limitaciones *Cuerpo Sin Mente* o *Inmóvil*.

Inteligencia Artificial (NT 3)

Coste: 20 Puntos de Desarrollo

Esta Plantilla representa una I.A.; pero solo la mente, por lo que deberá ser insertada en un cuerpo, sea el de un robot o en un ordenador. En esta Plantilla no se ha incluido una de las Limitaciones *Cuerpo Sin Mente* o *Inmóvil*, por lo que el personaje debe seleccionar una Plantilla que incluya una de las dos.

El ordenador que utiliza es un *Biocomputador Avanzado* de Potencia Normal y 10 Procesos.

Atributos: INT, PER y VOL a Normal. No tiene Atributos físicos (FUE, DES y CON).

Dones: Cronómetro Perfecto (2PD), Memoria Eidética (5 PD), Mente Digital (15 PD), No Duerme (4 PD).

Limitaciones: Reprogramable (-6 PD).

Limitaciones Clave: Puede tener las mismas Limitaciones Clave que un humano.

Especial:

Tiene que escoger una Plantilla que con-

tenga una de las Limitaciones *Cuerpo Sin Mente* o *Inmóvil*.

Inteligencia Artificial (NT 4)

Coste: 38 Puntos de Desarrollo

Esta Plantilla representa una I.A.; pero solo la mente, por lo que deberá ser insertada en un cuerpo, sea el de un robot o en un ordenador. En esta Plantilla no se ha incluido una de las Limitaciones *Cuerpo Sin Mente* o *Inmóvil*.

El ordenador que utiliza es un *Ordenador de Biocristales Avanzado* de Potencia Normal y 15 Procesos.

Atributos: INT, PER y VOL a Bueno (18 PD). No tiene Atributos físicos (FUE, DES y CON).

Dones: Cronómetro Perfecto (2PD), Memoria Eidética (5 PD), Mente Digital (15 PD), No Duerme (4 PD).

Limitaciones: Reprogramable (-6 PD).

Limitaciones Clave: Puede tener las mismas Limitaciones Clave que un humano, aunque Exceso de Confianza, Obsesión (parecerse a los humanos y conseguir tener sentimientos) y Vanidoso son bastante comunes.

Especial:

Tiene que escoger una Plantilla que contenga una de las Limitaciones *Cuerpo Sin Mente* o *Inmóvil*.

Inteligencia Artificial Inmóvil (NT 3)

Coste: -29 Puntos de Desarrollo

Esta plantilla representa una I.A. que está en un ordenador. Ésta en concreto va instalada en el objeto *I.A. Portátil (NT 3)* que hay en los **Ejemplos de Ordenadores** de este capítulo.

No tiene Atributos físicos (FUE, DES, CON) aunque sí puede aprender las Habilidades de DES con un valor por defecto *Pobre* (un ordenador puede pilotar un vehículo, e incluso disparar armas instaladas en él) y la *Escala de Heridas* se calcula como si tuviese CON Normal (representando la EH de los circuitos que contienen su mente).

El ordenador que utiliza es un *Holo-Computador Avanzado* de Potencia Normal y 10 Procesos.

Atributos: INT, PER y VOL a *Normal*. No tiene Atributos físicos.

Dones: Inteligencia Artificial NT 3 (*Plantilla*) (20 PD), Resistencia al Daño 1 (4 PD), Telecomunicación (8 PD).

Limitaciones: Dependencia (Mantenimiento) (-2 PD), Duración Limitada (-7 PD), Escala (-6) (-30 PD), Inmóvil (-10 PD), Sin Brazos (-12 PD), Sin Curación Natural (-10 PD)

Especial:

Debe ir acompañando a una Inteligencia Artificial o una plantilla que contenga el Don *Mente Digital*.

Replicante (NT 4)

Coste: 72 Puntos de Desarrollo

Esta Plantilla representa un cuerpo robótico típico de NT 4 con I.A. incluida, por lo que se le debe añadir la Plantilla *Inteligencia Artificial NT 4*. Solo tiene Atributos físicos (FUE, DES y CON), los mentales (INT, PER y VOL) los proporciona la I.A. Nótese que un mismo personaje puede tener una *Inteligencia Artificial Inmóvil NT 4* y un *Cuerpo Robótico sin Mente NT 4* (e incluso varios, si los puede pagar), e ir cambiando de cuerpos según sean sus necesidades. Sin duda se trata de una Plantilla muy cara, pero al fin y al cabo el personaje resultante tendrá todos los Atributos a *Buena*, y una selección más que considerable de Dones. Este Replicante es el modelo de un humano perfecto, pero por supuesto habrá Replicantes que sean menos perfectos. Solo hay que quitarle Dones a éste para conseguir uno de esos Replicantes...

Atributos: FUE Buena (6 PD), DES Buena (6 PD) y CON Buena (6 PD). No tiene atributos mentales.

Dones: Inteligencia Artificial NT 4 (*Plantilla*) (38 PD), Infatigable 1 (5 PD), No Respira (6 PD), Nunca se Pierde 1 (4 PD), Reactor Interno (3 PD), Regeneración 1 (6 PD), Sentidos Agudos (4 PD), Visión Nocturna (4 PD).

Limitaciones: Ciclo Vital Corto 1 (-1 PD), Cuerpo Sin Mente (-5 PD), Producido en Serie (-10 PD).

Especial:

Estéril (Rareza).

CIBORGS, IMPLANTES Y BIOMODS

Los ciborgs son aquellos humanos que implantan aparatos en su cuerpo. Estos aparatos reciben el nombre de **implantes** si son puramente tecnológicos o **biomods** si son biotecnológicos, pero ambos utilizan las reglas de **Limitaciones que afectan a Dones y Atributos**. Todos los implantes deben tener la Limitación *Dependencia (Mantenimiento)* y todos los biomods deben tener la Limitación *Parásito*. Tanto implantes como biomods pueden tener también la limitación *Causa Fatiga*, que representa aquellos implantes y biomods que le permiten hacer proezas forzando su cuerpo; pero luego pasan factura en forma de *Fatiga*, ya que se han excedido los límites del cuerpo.

Las reglas de **Limitaciones que afectan a Dones y Atributos** dicen que el personaje que tenga una Limitación asociada a un Don o Atributo verá reducido su coste en el valor de la Limitación. Esta reducción está ya calculada en los implantes y biomods que proporcionamos.

Los implantes y los biomods tienen varios costes. Por un lado proporcionamos el Coste en Puntos de Desarrollo, el Coste en Créditos (del que por medio de la Tabla 5.2 podemos sacar fácilmente su coste en Riqueza, en caso de que se use ese Atributo Principal Opcional) y el Coste en Terror. Cuando alguien se ponga un implante o un biomod debe pagar los 3 Costes, excepto durante la creación de personaje, en la que no se paga el Coste en Créditos (o Riqueza).

El DJ puede querer cambiar esto, haciendo que solo se tenga que pagar el Coste en Puntos de Desarrollo y escogiendo entre el Coste en Créditos o el Coste en Terror, si cree que hacer pagar 3 cosas es demasiado. Otra opción es cambiar el Coste en PD por créditos (1 PD=500 Cr.) y añadirlo al Coste en Créditos, así solo se pagarían los Costes en Créditos y en Terror; pero nosotros recomendamos que siempre se tenga que pagar el Coste en Puntos de Desarrollo, para mantener así el equilibrio de poder en el juego. Las Reglas de Terror se encuentran en el **Capítulo 7: Dirigiendo Cacería de Bichos**.

Ponerse un implante o un biomod no es simplemente pagar los Costes asociados. Primero hay que tener en cuenta si se trata de un implante legal o no (si es que los implantes y los biomods son legales, claro). Esto lo tendrá que decidir el DJ dependiendo de la ambientación en la que juegue, pero como norma general recomendamos que los implantes que no sirvan para combate sean legales, y aquellos que tengan usos claros en el combate no lo sean (o lo sean pero con un estricto control).

Si se trata de un implante o biomod legal, encontrar una clínica debería ser algo sencillo, y si se tiene el dinero que pidan por la operación no debería ser un problema. El Coste de esta operación debe pagarse aparte, pero como mínimo será una cantidad igual al Coste del Implante, y cuando más comodidades post-operación tenga la clínica y mejores sean las instalaciones para la recuperación de la operación más cara será.

Si se trata de algo ilegal será necesario realizar una tirada de *Delito* cuya dificultad dependerá de lo ilegal que sea el implante o biomod, y esto dependerá del **Nivel Legal** de la sociedad en la que se está (ver **Capítulo 9: Ambientaciones**).

Una vez se tiene el implante o biomod hay que encontrar una clínica dispuesta a realizar la operación, esto se logra con otra tirada de *Delito* (aunque si la tirada para conseguir el implante se ha superado por 2 o más recomendamos que se haya encontrado también una clínica sin necesidad de hacer esta segunda tirada). Estas operaciones como mínimo costarán un 150% más del coste del implante o biomod, y por lo general no se hacen cargo si algo sale mal durante la operación o después de esta.

Una vez se tiene el implante, se ha encontrado la clínica y se tiene el dinero necesario para pagarlo todo hay que realizar la operación. Esta se realiza con una tirada de *Ciencia (Robótica)* o *Ciencia (Medicina)* para implantes y una tirada de *Ciencia (Medicina)* para biomods. En ambos casos la dificultad de la tirada será **Grande (+2)**. De

todas formas el DJ puede querer obviar esta tirada y suponer que por lo que se paga por la operación ésta tiene éxito directamente (otra cosa es que sean los propios Cazadores los que la realicen).

Pero las operaciones en las que se introduce un implante o un biomod no son un juego de niños, y en el caso de los implantes (no en el de los biomods, que se diseñan para ser compatibles con el portador) existe la posibilidad de rechazo.

Tras realizar la operación hay que hacer una tirada de **CON dificultad Pobre (-2)**. Si se falla la tirada el implante es rechazado por el cuerpo, y hay que encontrar otro modelo de implante que no provoque ese rechazo, o simplemente retirar el implante (lo que en cualquiera de ambos casos requerirá otra operación, que por lo general estará cubierta en las clínicas legales, pero no necesariamente en las ilegales). El tiempo de recuperación de la operación será igual a 1 día por cada Don que tenga el implante o biomod, aunque unas buenas instalaciones de recuperación y de post-operatorio (a juicio del DJ, y por las que se pagaría más) pueden reducir ese tiempo a la mitad, o incluso menos.

Todos los implantes tienen un apantallamiento capaz de proteger de los campos electromagnéticos más básicos, pero no de las armas electromagnéticas o nucleares.

Los implantes y los biomods son formas de conseguir Dones y Limitaciones que de otra forma no se podrían conseguir durante una partida (o incluso de ninguna otra forma, dependiendo de la raza del personaje). Pero es un procedimiento caro, y que no está exento de peligros. Si no fuese así el juego se vería desequilibrado rápidamente, pero si un DJ quiere que haya muchos implantes (tanto en manos de los Cazadores como de sus antagonistas) puede modificar estas reglas a su gusto.

A continuación ofrecemos un extensivo listado de implantes y biomods de ejemplo, reflejando las posibilidades del sistema.

TABLA 5.18.1: Implantes y Biomods

Implante o Biomod	Coste (PD)	Coste (Cr.)	Coste (Terror)	Limitaciones
CIBEROJOS (NT 2-5)	-2	500	2	Dependencia (Mantenimiento)
♦ Amplificador de Imagen	4	2.000	4	
♦ Antideslumbrante	2	1.000	2	
♦ Infrarojos	5	2.500	5	
♦ Microscopio	4	2.000	4	
♦ Pantalla Ocular	-	500	3	
♦ Vídeograbador	2	1.000	2	
♦ Visión Nocturna	4	2.000	4	
♦ Visión Periférica	6	3.000	6	
♦ Visión Telescópica	4	2.000	4	
♦ Visión en la Oscuridad	6	3.000	6	
CIBEROÍDOS (NT 2-5)	-2	500	2	Dependencia (Mantenimiento)
♦ Amplificador de Sonido	4	2.000	4	
♦ Codificador	-	5.000	2	
♦ Comunicador	8	4.000	8	
♦ Equilibrio Perfecto	4	2.000	4	
♦ Grabador de Audio	-	500	2	
♦ Reproductor de Audio	-	500	2	
♦ Sonar	7	3.500	7	
CIBERBRAZOS (NT 2-5)	2	1.000	4	Dependencia (Mantenimiento)
♦ Bolsillo Interno	-	500	2	
♦ Brazo-Pistola	-	Varia	6	
♦ Brazos Constrictores	4	2.000	4	
♦ Brazos Reforzados	4	2.000	4	
♦ Brazos Telescópicos	4	2.000	4	
♦ Garras	4	2.000	4	
♦ Micromanipuladores	4	2.000	4	
♦ Pantalla Táctil	-	500	2	
♦ Protección Electromagnética	-	1.000	2	

TABLA 5.18.1: Implantes y Biomods (Continuación)

Dones	Notas
	Hasta 3 opciones por ojo.
Sentidos Agudos (Vista)	Se puede adquirir más de una vez, pero cada vez cuenta como 1 opción.
Membrana Ocular	Se activa automáticamente.
Infravisión	Cuesta 1 AC encender y apagar.
Visión Microscópica	Cuesta 1 AC encender y apagar.
	Presenta información proveniente de otros implantes (o de aparatos que se lleve encima) en el ojo. Conexión inalámbrica.
Memoria Eidética (durante 2 horas)	Graba 2 horas. Cuesta 1 AC encender y apagar. Puede hacer 200 fotografías. Cuesta 1 AC hacer una foto.
Visión Nocturna	Cuesta 1 AC encender y apagar.
Visión Periférica	Cuesta 1 AC encender y apagar.
Visión Telescópica	Cuesta 1 AC encender y apagar.
Visión en la Oscuridad	Cuesta 1 AC encender y apagar.
	Hasta 3 opciones por oído.
Sentidos Agudos (Oído)	Se puede adquirir más de una vez, pero cada vez cuenta como 1 opción.
	Codifica la comunicación entrante y saliente. Dificultad Grande (+2) para decodificar si no se tiene la clave.
Telecomunicación (Tecnológica)	Permite comunicarse con cualquier número de teléfono, ordenador, o Comunicador cuyo “número” o “dirección” se conozca.
Equilibrio Perfecto	
	Puede grabar hasta 100 horas de audio. Requiere una Pantalla para ser manejado
	Puede reproducir hasta 100 horas de audio y si se tiene Grabador el audio grabado. Requiere una Pantalla para ser manejado
Sonar	Cuesta 3 AC activar o desactivar.
Puños de Acero 1	Los brazos pueden tener hasta 5 opciones.
	Un brazo tiene un compartimento de 4x20 cm.
	El brazo lleva incorporada una pistola del NT apropiado. Cuesta 3 AC “enfundar” o “desenfundar”. Coste en Cr. según el arma.
Brazos de Hierro	
Puños de Acero 2 (sustituye al anterior)	
Brazos Largos	Cuesta 3 AC alargar o acortar los brazos.
Garras	Cuesta 2 AC sacar o guardar las garras.
Micromanipuladores	Cuesta 3 AC activar o desactivar.
	Presenta información proveniente de otros implantes (o de aparatos que se lleve encima) en el brazo.
	El brazo está protegido contra efectos electromagnéticos, como el producido por una bomba nuclear.

TABLA 5.18.2: Implantes y Biomods

Implante o Biomod	Coste (PD)	Coste (Cr.)	Coste (Terror)	Limitaciones
CIBERPIERNAS (NT 2-5)	2	1.000	4	Dependencia (Mantenimiento)
♦ Anfibio	4	2.000	4	
♦ Bolsillo Interno	-	1.000	3	
♦ Piernas Reforzadas	4	2.000	4	
♦ Garras	4	2.000	4	
♦ Potenciador de Saltos	-	3.000	4	
♦ Protección Electromagnética	-	5.000	2	
♦ Veloz	5	2.500	5	
IMPLANTES CEREBRALES (NT 2-5)	-2	2.000	10	Dependencia (Mantenimiento)
♦ Ambidiestro	3	1.500	3	
♦ Chip Anulador del Miedo	3	1.500	2	
♦ Chip Anulador del Sueño	4	2.000	2	
♦ Chips Geolocalizador	8	4.000	2	
♦ Chips de Habilidades	2	2.000	3	
♦ Comunicador	8	4.000	8	
♦ Cronómetro Perfecto	2	1.000	1	
♦ Grabador de Recuerdos	5	2.500	6	
♦ Inteligencia Artificial (NT 3)	17	8.500	10	Parásito, Reprogramable.
♦ Interfaz Neuronal	-	4.000	10	
♦ Memoria Adicional	-	500	2	
♦ Ordenador Interno (NT 2-3)	-	2.000 + Coste ordenador	5	
♦ Potenciador de la Concentración	4	2.000	4	
♦ Zócalo de Chips	-	500	5	

TABLA 5.18.2: Implantes y Biomods (Continuación)

Dones	Notas
Pies de Acero 1	Las piernas pueden tener hasta 5 opciones.
Anfibio	Una pierna tiene un compartimento de 8x20 cm.
Pies de Acero 2 (sustituye al anterior)	
Garra	Cuesta 2 AC sacar o guardar las garras.
	Permite realizar saltos asombrosos: Hasta 6 metros dificultad Normal (0). De 7 a 10 metros dificultad Buena (+1). De 11 a 15 metros dificultad Grande (+1)
	El brazo está protegido contra efectos electromagnéticos, como el producido por una bomba nuclear.
Veloz 1	Se puede adquirir más de una vez, pero cada vez cuenta como 1 opción.
	Se pueden instalar hasta 4 opciones. Se puede instalar 2 veces (para un total de 8 opciones).
Ambidiestro	
Sin Miedo	Requiere <i>Zócalo de Chips</i> . Se puede desactivar. Cuesta 3 AC activar o desactivar.
No Duerme	Requiere <i>Zócalo de Chips</i> . Se puede desactivar. Cuesta 3 AC activar o desactivar.
Nunca se Pierde 2	Requiere <i>Zócalo de Chips</i> . Se puede desactivar. Cuesta 3 AC activar o desactivar. Si se tiene un Comunicador se puede emitir la localización a otra persona.
	Requiere <i>Zócalo de Chips</i> . Cada Chip proporciona una Habilidad a nivel <i>Buena</i> (+1), sustituyendo el nivel que se tenga en la Habilidad (sea el que sea).
Telecomunicación (Tecnológica)	Permite comunicarse con cualquier número de teléfono, ordenador, o Comunicador cuyo “número” o “dirección” se conozca.
Cronómetro Perfecto	
Memoria Eidética	
Cronómetro Perfecto, Memoria Eidética, Mente Digital, No Duerme.	Biocomputador Avanzado de Potencia Mediocre y 8 procesos. INT, PER y VOL Mediocres. Tiene acceso a todos los sentidos de quien la lleva, pero realiza las tiradas utilizando su propia PER. Comunicarse con el implante no requiere gastar AC.
	Requiere <i>Comunicador</i> . Permite acceder a ordenadores sin necesidad de otro interfaz. Todos los programas informáticos ejecutados de esta forma cuestan 1 AC menos. El Comunicador puede ser hackeado, y el interfaz permite que se sufra daño físico si se sufre un ataque.
	Proporciona memoria adicional que usar para cualquier otro implante que haya en cualquier lugar del cuerpo.
	Requiere <i>Interfaz Neuronal</i> . El ordenador debe tener un Tamaño Microchip a NT 2, o Pequeño a partir de NT 3. Se puede conectar a cualquier implante que se pueda beneficiar de ello. Ver Sección Informática en este mismo Capítulo.
Concentrado	Cuesta 3 AC activar o desactivar.
	Permite usar Chips. Se pueden tener tantos Chips como opciones queden libres. Los Chips pueden intercambiarse; se tarda 30 AC en cambiar un Chip.

TABLA 5.18.3: Implantes y Biomods

Implante o Biomod	Coste (PD)	Coste (Cr.)	Coste (Terror)	Limitaciones
OTROS IMPLANTES (NT 2-5)				
Almacenador/Purificador de Oxígeno	6	4.000	8	Dependencia (Mantenimiento)
Blindaje Dérmico	6	4.000	8	Dependencia (Mantenimiento)
Ciberolfato	2	2.000	4	Dependencia (Mantenimiento)
Comunicador	6	4.000	8	Dependencia (Mantenimiento)
Implantes de Combate con Pistolas	19	10.500	21	Dependencia (Mantenimiento)
Implantes de Combate con Rifles	16	9.000	18	Dependencia (Mantenimiento)
Implantes de Combate Cuerpo a Cuerpo	21	11.500	23	Dependencia (Mantenimiento)
Implantes de Supervivencia Espacial	18	10.000	20	Dependencia (Mantenimiento)
Implante Potenciador de la Velocidad	11	7.500	15	Dependencia (Mantenimiento), Causa Fatiga 1
Implante Potenciador de Reflejos	7	5.500	11	Dependencia (Mantenimiento), Causa Fatiga 1
Implante Potenciador de Resistencia	14	9.000	18	Dependencia (Mantenimiento), Causa Fatiga 1
Radar	6	4.000	8	Dependencia (Mantenimiento)
Supermetabolismo	10	6.000	12	Dependencia (Mantenimiento)
BIOMODS (NT 2-5)				
Animación Suspendida	3	3.000	6	Parásito
Apariencia Múltiple	5	4.000	8	Parásito
BioFiltros	7	5.000	10	Parásito
BioFiltros Sanguíneos	9	6.000	12	Parásito
Bionutralizador Psiónico	11	7.000	14	Parásito
BioRegenerador	9	6.000	12	Parásito
Cola	1	2.000	4	Parásito
ComePiedras	1	2.000	4	Parásito
Cuernos	5	4.000	8	Parásito
Hombre Araña	6	4.500	9	Parásito
Hombre Pez	5	4.000	8	Parásito
Piel Camaleónica	5	4.000	8	Parásito
Productor de Oxígeno	3	3.000	6	Parásito

TABLA 5.18.3: Implantes y Biomods (Continuación)

Dones	Notas
Almacenador de Oxígeno, Filtros	Cuesta 3 AC activar o desactivar. Permite almacenar oxígeno purificado por los filtros, aparte de usar los Filtros únicamente.
Resistencia al Daño 2	+4 FD en todo el cuerpo. Cuesta 3 AC activar o desactivar.
Sentidos Agudos (Olfato)	Se puede adquirir más de 1 vez.
Telecomunicación (Tecnológica)	Permite comunicarse con cualquier número de teléfono, ordenador, o Comunicador cuyo “número” o “dirección” se conozca.
Ambidiestro, Gun Fu (Pistola), Gun Kata (Pistola), Puntería Zen	No se puede tener otro Implante de Combate.
Gun Fu (Rifle), Gun Kata (Rifle), Puntería Zen	No se puede tener otro Implante de Combate.
Artista Marcial, Esquiva Intuitiva, Pies de Acero, Puños de Acero	No se puede tener otro Implante de Combate.
Sobrevives en el Vacío (Incluye los Dones <i>No Respira</i> y <i>Tolerancia [Frío] 2</i>)	Cuesta 3 AC activar o desactivar.
Veloz 3 (+9 MOV)	Cuesta 3 AC activar o desactivar. Se obtiene 1 Contador de Fatiga por cada turno que esté activado. No se puede tener otro Implante Potenciador.
Rapidez 1, Reflejos Rápidos 2	Cuesta 3 AC activar o desactivar. Se obtiene 1 Contador de Fatiga por cada turno que esté activado. No se puede tener otro Implante Potenciador.
Infatigable 2, Tolerancia al Dolor 2	Cuesta 3 AC activar o desactivar. Se obtiene 1 Contador de Fatiga por cada turno que esté activado. No se puede tener otro Implante Potenciador.
Radar	Cuesta 3 AC activar o desactivar.
Supermetabolismo.	Cuesta 3 AC activar o desactivar.
Hibernación 2	
Metamorfo (solo puede tener 3 formas alternativas)	Cuesta 3 AC cambiar de forma o memorizar una forma (cambiandola por una de las memorizadas).
Branquias, Filtros	Cuesta 3 AC activar o desactivar.
Tolerancia (Enfermedades) 1, Tolerancia (Veneno) 1	
Neutralizador Psiónico 2	Cuesta 3 AC activar o desactivar.
Regeneración 2	
Cola	
Consumo Disminuido, Estómago de Acero	
Cuernos 2	
Adherencia, Equilibrio Perfecto	Cuesta 3 AC activar o desactivar.
Anfibio, Branquias	Cuesta 3 AC activar o desactivar. Branquias, manos y pies palmeados desaparecen al desactivarse.
Camaleón 2	Cuesta 3 AC activar o desactivar.
No Respira	Cuesta 3 AC activar o desactivar. Se trata de un biomod que proporciona oxígeno directamente a los pulmones.

MEDICINA

Los avances en medicina sin duda son uno de los elementos que más afectan a los Cazadores, siendo como es el combate uno de los elementos centrales de Cacería de Bichos. Además, los avances en medicina son los que mayor impacto tienen en las poblaciones, permitiendo alargar la vida y sobreponerse a enfermedades mortales.

El equipo médico depende principalmente del NT, ya que es el que marca el ritmo de avance en el conocimiento del cuerpo humano (o alienígena).

Equipo Variado

Este equipo médico es la clase de avances que hacen la vida más fácil a medida que se eleva el NT. La mayoría de este equipo estará disponible a 1 Nivel Tecnológico por debajo del señalado, pero solo a militares y por un coste 3 veces el marcado.

Bioescáner (NT 3)

El sueño de todo médico. Se trata de un escáner médico multipropósito que puede detectar deformaciones genéricas, heridas internas, implantes, venenos y toxinas, etc. Esta información es conseguida de manera no invasiva, simplemente pasando el Bioescáner a 5 cm del cuerpo para obtener los datos (5 AC para hacer la lectura y otras 5 AC para interpretarla, aunque con problemas muy graves o extraños puede necesitarse mucho tiempo). El Bioescáner proporciona un +1 a *Ciencia (Medicina, Biología o Xenología)* para Diagnosticar un problema (herida, enfermedad, etc.). Se puede encontrar a NT 2 por 3.000 Cr. y con tres veces ese tamaño.

Tamaño: Cerrado 10 cm x 10cm x 5 cm. Abierto 20 cm x 10 cm x 2,5 cm.

Energía: Normal. 50 horas.

Coste: 1.000 Cr. Riqueza Buena (+1).

Biomonitor (NT 2)

Monitor no invasivo que muestra los signos vitales (pulso, presión sanguínea, etc.)

de la persona a la que se le aplica. Tiene forma de pulsera abierta por un lado que se coloca con facilidad (3 Acciones de Combate) y se utiliza principalmente para el control de pacientes enfermos en casas particulares o en hospitales pequeños. Se puede encontrar en NT 1 por 150 Cr. y el doble de grande.

Tamaño: Como un reloj de pulsera actual, solo que la pulsera es semirrígida y abierta por un lado, facilitando su colocación.

Energía: Mediocre. Dura 100 horas.

Coste: 50 Cr. Riqueza Terrible (-3).

Cámaras de Hipsueño (NT 2 a 5)

Estas cámaras están diseñadas para “apagar” el cuerpo de una persona. También reciben el nombre de “cámaras de criogenización”, o “cámaras de estasis”. Ponen al sujeto que se introduce en su interior en un estado de animación suspendida del que solo se puede salir con ayuda externa (excepto en las de NT 5, que se puede salir en un momento predefinido, y no necesitan ayuda médica). Para colocar a alguien en estasis es necesario pasar una tirada de *Ciencia (Medicina o Xenología)* de **dificultar Buena (+1)** (no es necesario en una cámara de NT 4 o 5). Si se falla la persona sufre una herida igual al grado de fracaso de la tirada; si se falla con una pifia la persona dentro de la cámara muere. Para sacar a alguien en estasis es necesario pasar una tirada de *Ciencia (Medicina o Xenología)* de **dificultar Buena (+1)** (no es necesario en una cámara de NT 5). Si se falla la persona sufre una herida igual al grado de fracaso de la tirada y no despierta; si se falla con una pifia la persona dentro de la cámara muere. Algunos DJs considerarán que dos tiradas es demasiado peligroso, y son libres de pedir solo una tirada, la necesaria para despertar, si se ajusta a su estilo.

Tamaño: 3m x 2,5m x 2m a NT 2 y 3. 2m x 1,5m x 1m a NT 4 y 5

Energía: Buena (200 horas) o Fuente Externa.

Coste: 100.000 Cr. a NT 2. 75.000 Cr. a NT 3. 60.000 Cr. a NT 4 y a NT 5. Riqueza Legendaria (+5)

Cámara de Regeneración Celular (NT 4)

Una cámara de Regeneración Celular es una cámara repleta de nanitos que son capaces de crear cualquier órgano y regenerar cualquier parte de un ser vivo. La cámara permite controlar a los nanitos, y es necesario un médico presente durante todo el proceso de regeneración. Cura completamente *Rasguños* en 1 minuto, *Heridas* en 30 minutos, *Heridas Graves* en 1 hora, *Incapacitado* en 12 horas y *Moribundo* en 24 horas. Requiere una tirada de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* contra **Dificultad Normal (0)** para ser utilizado y proporcionar el tratamiento adecuado.

Tamaño: 2m x 1,5m x 1m

Energía: Buena (200 horas) o Fuente Externa.

Coste: 30.000 Cr. Riqueza Asombrosa (+4).

Nano-Inmunidad (NT 4)

Se trata de una jeringuilla hipodérmica de un solo uso que contiene una serie de nanitos programados para combatir todo tipo de enfermedades. Se inyecta el contenido de la jeringuilla hipodérmica en el paciente y a las 2 horas el paciente recibe el Don *Tolerancia (Enfermedades)* 2 durante 6 meses.

Tamaño: Una jeringuilla hipodérmica de un solo uso.

Coste: 3.000 Cr. por jeringuilla.

Nano-Médico de Combate (NT 3)

Se trata de una jeringuilla hipodérmica de un solo uso que contiene una serie de nanitos programados para curar heridas de combate. Se inyecta el contenido de la jeringuilla hipodérmica en el paciente y a las 2 horas se habrá curado de cualquier *Herida* que le afectase. Los nanitos se disuelven en el flujo sanguíneo y son expulsados por la orina tras curar la *Herida* o enfermedad común que afectase al paciente.

Tamaño: Una jeringuilla hipodérmica de un solo uso.

Coste: 1.000 Cr. por jeringuilla. Riqueza Buena (+1).

Nano-Médico Familiar (NT 2)

Se trata de una jeringuilla hipodérmica de un solo uso que contiene una serie de nanitos programados para combatir resfriados comunes, alergias, inflamaciones comunes, etc. Se inyecta el contenido de la jeringuilla hipodérmica en el paciente y a las 2 horas se habrá recuperado del constipado, infección común o molestia común que le afectase. Los nanitos se disuelven en el flujo sanguíneo y son expulsados por la orina tras curar la enfermedad común que afectase al paciente.

Tamaño: Una jeringuilla hipodérmica de un solo uso.

Coste: 100 Cr. por jeringuilla. Riqueza Pobre (-2).



Plastivendaje (NT 2)

Se trata de un parche antiséptico que al ser colocado en una herida la limpia y la desinfecta. Permite borrar *Rasguños* de la hoja de personaje gastando solo 7 AC (en lugar los 10 minutos que se puede tardar si se aplican vendajes normales). Puede ser de cualquier color, y también transparente. Una caja contiene plastivendajes para 20 *Rasguños*.

Tamaño: Bote de espray pequeño 12 cm alto x 2cm radio.

Coste: 10 Cr. Riqueza Abismal (-4).

Regenerador (NT 5)

Este aparato regenera cualquier herida, sea a piel, hueso u otro órgano. Utilizarlo requiere una tirada de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* **dificultad Normal (0)**. Si se hace con éxito y nada interrumpe el tratamiento durante cierto tiempo (1 minuto para tratar una *Herida*, 5 minutos para tratar una *Herida Grave*, 15 minutos para tratar un *Incapaci-*

tado y 30 minutos para tratar un *Moribundo*) la herida será curada por completo, sea de la gravedad que sea (aunque no puede devolver a la vida a un muerto). Este aparato puede parecer muy poderoso, pero si se tiene en cuenta que la mayoría de armas de NT 5 desintegran al oponente no resulta tan efectivo.

Tamaño: 15 cm de largo x 1,5 cm de radio.

Energía: Normal. Dura 30 minutos.

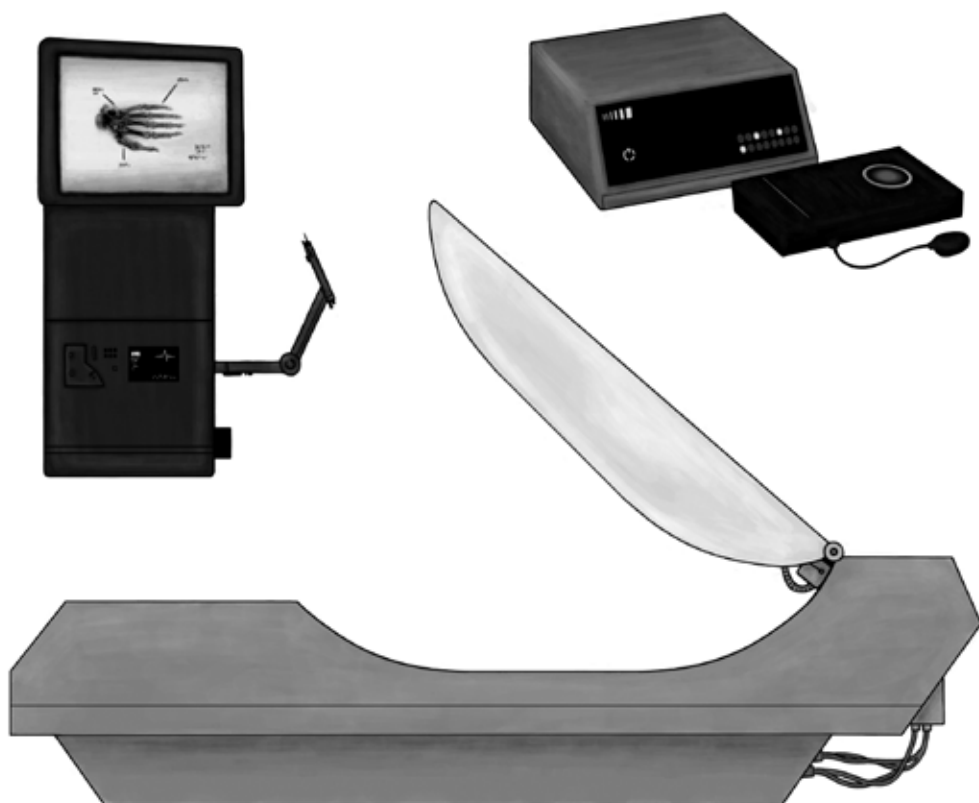
Coste: 5.000 Cr. Riqueza Grande (+2).

Vendas de Espray (NT 2)

Se trata de un espray antiséptico que al ser pulverizado en una herida la limpia y la desinfecta. Permite borrar *Rasguños* de la hoja de personaje gastando solo 5 AC (en lugar los 10 minutos que se puede tardar si se aplican vendajes normales). Por lo general es transparente. Una lata puede vendar hasta 10 *Rasguños*.

Tamaño: Bote de espray pequeño 12 cm alto x 2cm radio.

Coste: 20 Cr. Riqueza Terrible (-3).



Botiquines de Primeros Auxilios

Este equipo proporciona todo lo necesario para utilizar la Habilidad de *Primeros Auxilios* sin el -2 por no utilizar botiquín, y en algunos casos incluso proporciona positivos.

Botiquín de Primeros Auxilios (NT 0)

Contiene: vendas de diversos tipos y tamaños, antibióticos, analgésicos, desinfectante, cicatrizante, tijeras, guantes, etc. Permite tratar hasta 4 *Heridas* distintas o 1 *Herida Grave*.

Tamaño: Maletín de 30cm x 20cm x 10cm. Puede llevarse en mochila, o en diversas riñoneras en un cinturón.

Coste: 50 Cr. Riqueza Terrible (-3).

Kit de Primeros Auxilios (NT 1)

Contiene todo lo que hay en el botiquín de NT 0 mas: Respirador (oral y nasal), medidor de presión sanguínea, kit de transfusiones, jeringuillas, vendas desinfectantes/cicatrizantes, vendajes estériles para quemaduras, material de entablillado (para una extremidad), y medicinas varias. Permite tratar 5 *Heridas* distintas o 1 *Herida Grave*.

Tamaño: Maletín de 50cm x 40cm x 15cm. Puede llevarse en mochila.

Coste: 200 Cr. Riqueza Mediocre (-1).

Botiquín de Primeros Auxilios (NT 2)

Contiene todo aquellos que hay en el Kit de NT 1, pero sustituyendo los objetos por lo apropiado de NT 2 (por ejemplo, en lugar de vendas contiene Plastivendajes y Vendas de Espray, en lugar de medidor de presión lleva un Biomonitor, etc.). Permite tratar 10 *Rasguños*, 5 *Heridas* y 1 *Herida Grave*.

Tamaño: Maletín de 30cm x 20cm x 10cm. Puede llevarse en mochila, o en diversas riñoneras en un cinturón.

Coste: 50 Cr. Riqueza Terrible (-3).

Kit de Primeros Auxilios (NT 2)

Aparte de los mismos contenidos del Botiquín de NT 2 tiene también: Un desfibrilador, máscara de oxígeno (o gas apropiado),

y mayor cantidad de medicinas y equipo. También lleva herramientas de cirugía (escalpelos, fórceps, suturas, etc.). Permite realizar tiradas de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* para realizar operaciones quirúrgicas (necesarias para curar los estados *Herida Grave, Incapacitado y Moribundo*), pero se hacen a -2. Permite tratar 40 *Rasguños*, 10 *Heridas*, 2 *Heridas Graves*, 2 *Incapacitado* y 1 *Moribundo*.

Tamaño: Maletín de 50cm x 50cm x 25cm. Puede llevarse en mochila.

Coste: 200 Cr. Riqueza Mediocre (-1).

Kit de Primeros Auxilios (NT 3)

Aparte de los mismos contenidos del Kit de NT 2 (sustituidos por versiones de NT 3) tiene también: un Bioescáner y 1 Nano-Médico de Combate. Permite tratar 50 *Rasguños*, 11 *Heridas* (1 de ellas por medio del nano-médico, las otras por procedimiento normal), 4 *Heridas Graves*, 3 *Incapacitado* y 2 *Moribundo*. Proporciona un +1 a las tiradas de *Primeros Auxilios* para tratar *Heridas*. Permite realizar tiradas de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* para realizar operaciones quirúrgicas (necesarias para curar los estados *Herida Grave, Incapacitado y Moribundo*), pero se hacen a -1.

Tamaño: Maletín de 30cm x 30cm x 15cm. Puede llevarse en mochila.

Coste: 3.000 Cr. Riqueza Grande (+2).

OTRO EQUIPO

Cámaras y otros medios de grabación:

En la actualidad nos encontramos rodeados de cámaras en todo momento. Una buena parte de nuestras vidas transcurren en lugares bajo vigilancia, por lo que es de suponer que en el futuro esto aumentará considerablemente. Asimismo, las tecnologías de grabación y transmisión de imágenes avanzan con mucha más rapidez de lo que podemos prever. Muchas tecnologías que hace no más de 15 años veíamos cómo ciencia-ficción ahora las tenemos en nuestras casas, y en muchos casos en un formato mucho más potente que lo que habíamos

imaginado. Por esto debemos ser conscientes que este campo se encuentra en constante evolución, y lo que hoy nos parece avanzado probablemente nos parecerá obsoleto mañana...

Solo describimos los sistemas de grabación hasta NT 2, a partir de ese NT variará mucho dependiendo de la ambientación, pudiendo existir incluso aparatos que graben sentimientos o lo que uno percibe.

Cámara Fotográfica (NT 0)

Estas cámaras son las primeras cámaras fotográficas reales, lo que existía antes eran las llamadas "Cámaras Oscuras", que principalmente eran un método de copiado. Aparecen en 1840 y utilizan distintos métodos. Requieren la preparación con productos químicos de una lámina de cristal (daguerrotipo) o de metal (ferrotipo).

Cantidad de imágenes: 1 por placa.

Tamaño: caja de 30cm x 30cm x 30cm. + productos químicos + trípode. Requiere una maleta para ser transportado

Coste: 1.000 Cr. (y mucho más a medida que pasa el tiempo). Riqueza Buena (+1).



Cámara Fotográfica (NT 1)

Estas son las cámaras clásicas de carrete.

Cantidad de imágenes: 36 por carrete de fotos.

Tamaño: 10cm x 2cm x 3cm.

Coste: 100 Cr., y 10 Cr. por carrete (revelado incluido). Riqueza Pobre (-2).

Cámara Fotográfica Reflex (N 1)

Disponible por primera vez en 1931. Aparte de la posibilidad de intercambiar lentes y diversos mecanismos que se incluirán con el tiempo (como gran variedad de velocidades, pre-visualizado de imágenes, correcciones de color, etc.) uno de sus más importantes características al ser presentada es que no tenía el llamado error de paralelaje, ya que el visor era el propio objetivo.

Cantidad de imágenes: 36 por carrete de fotos.

Tamaño: 15cm x 4cm x 10cm.

Coste: 800 Cr., y 20 Cr. por carrete y revelado. Riqueza Buena (+1).

Cámara Fotográfica Digital (NT 1)

El sustituto de las cámaras Reflex son, para muchos, las cámaras digitales. Capaces de una mayor cantidad de fotos y de cientos de efectos más, aparte de ofrecer la posibilidad de trasladarlas directamente a un ordenador para su posterior manipulación con un programa de edición fotográfica sin tener que pasar por laboratorio de revelado. Existen modelos de nivel usuario y de nivel profesional.

Cantidad de imágenes: 200 a nivel usuario, 3.000 a nivel profesional. Se puede reducir la cantidad de imágenes para obtener más calidad de imagen.

Energía: Normal (10 horas) o Fuente Externa.

Tamaño: 10cm x 3cm x 6cm.

Coste: 100 Cr. las de nivel usuario (Riqueza Pobre [-2]), y hasta 2.000 Cr. las de nivel profesional (Riqueza Grande [+2]).

Cámara de Vídeo Analógica (NT 1)

Las cámaras de vídeo analógicas graban en una banda magnética que se encuentra en casetes extraíbles.

Tiempo de Grabación (por casete): 60 minutos

Energía: Normal (10 horas) o Fuente Externa.

Tamaño: 10cm x 30cm x 10cm.

Coste: 300 Cr. y 6 Cr. por casete. Riqueza Mediocre (-1).

Cámara de Vídeo Digital (NT 1)

Cámaras de vídeo que graban en formato digital, y que permiten realizar gran cantidad de efectos durante la grabación. Pueden grabar tanto en soportes magnéticos, en DVD y directamente en discos duros.

Tiempo de Grabación (por casete o DVD): 60 minutos.

Energía: Normal (10 horas) o Fuente Externa.

Tamaño: 4cm x 15cm x 6cm.

Coste: 500 Cr. 10 Cr. por casete o DVD. Los discos duros dependen del tamaño. Riqueza Buena (+1).

Holograbador (NT 2)

Como una cámara de vídeo pero en lugar de grabar imágenes planas graba hologramas en 3 dimensiones. Utiliza un tipo de disco duro llamado "holocristal" que sirve para grabar información holográfica.

Tiempo de Grabación (por holocristal): 5 horas.

Energía: Normal (10 h.) o Fuente Externa.

Tamaño: 2cm x 5cm x 3cm.

Coste: 800 Cr. 50 Cr. por holocristal. Riqueza Buena (+1).

Cámara Lentilla (NT 2 - 3)

Como una cámara de vídeo en dos dimensiones, pero tiene el tamaño de una lentilla. Si se llevan dos se obtiene una grabación de exactamente lo mismo que se está viendo. La versión de NT 3 puede grabar durante más tiempo.

Tiempo de Grabación (por lentilla): 2 horas a NT 2 y 12 horas a NT 3.

Energía: Mediocre (2 horas) a NT 2 y Mediocre (12 horas) a NT 3.

Tamaño: una lentilla.

Coste: 1.000 Cr. Riqueza Buena (+1).

Grabador De Sentimientos (NT 4)

Este aparato, similar a un gorro de ducha, se coloca sobre la cabeza y mientras se encuentre activado graba todo lo que el portador ve y siente. Es considerado ilegal en muchas culturas. Graba en cristales de datos.

Tiempo de Grabación (por cristal de datos): 3 horas.

Energía: Normal (15 h.) o Fuente Externa.

Tamaño: un fino gorro.

Coste: 10.000 Cr. Riqueza Excelente (+3). 150 Cr. por cristal de datos. Riqueza Buena (+1).

Multigrabador (NT 5)

Este aparato solo existirá en las ambientaciones con más ficción y menos ciencia, y el DJ es completamente libre de prohibirlo. El Multigrabador mientras está activado graba una imagen holográfica sólida (esto es, tangible) de lo que sucede en 25 metros a su alrededor, pero lo que es más importante, es capaz de grabar todos los pensamientos y sentimientos de aquel que se encuentre en la zona de grabación mientras está grabando y falle un tirada de VOL **dificultad Buena**.

Tiempo de Grabación (por cristal de datos): 5 horas.

Energía: Normal (25 horas) o Fuente Externa.

Tamaño: 5cm x 5cm x 5cm.

Coste: 25.000 Cr. Riqueza Asombrosa (+4). 1.000 Cr. por cristal de datos. Riqueza Buena (+1).

Equipo de Viaje y Supervivencia:

Linternas (NT 1 - 2)

Ideales para iluminar lugares oscuros, o ese tenebroso bosque del que salen ruidos extraños... Las de NT 1 iluminan hasta 20

metros, las de NT 2 iluminan 50 metros.

Energía: Normal (10 horas) a NT 1 y Normal (15 horas) a NT 2. Algunas permiten también Fuente Externa.

Coste: 25 Cr. Riqueza Terrible (-3).

Linternas (NT 3 - 4)

Las llamamos linternas por nombrarlas de alguna manera. A estos Niveles Tecnológicos flotan alrededor del usuario, dejándole las manos libres. Pueden iluminar con distintas intensidades (llegando hasta simular

luz diurna en un radio de 10 metros), cambiar de color, programarse para repetir patrones, etc. las de NT 4 pueden ser controladas con un pequeño mando para moverlas a voluntad. Dependiendo de la intensidad pueden iluminar 10 metros de radio con luz diurna o 100 metros con una tenue luminosidad. No pueden flotar más de 10 metros sobre el suelo.

Energía: Buena (15 horas) a NT 3 y Buena (25 horas) a NT 4, o Fuente Externa.

Coste: 100 Cr. Riqueza Pobre (-2).



Brújula (NT -1)

Una aguja magnética que apunta al Polo Norte. No tiene por qué funcionar en todos los planetas, así que conviene preguntar antes de intentar utilizarla en un nuevo planeta.

Coste: 25 Cr. Riqueza Terrible (-3).

GPS (NT 1)

Necesita una red de satélites para poder funcionar, y encontrarse en un lugar que haya sido mapeado. Si esas condiciones se cumplen, indica la posición exacta del GPS (si hay red de satélites), además si la zona en que se encuentra ha sido mapeada puede proporcionar mapas de ésta.

Energía: Normal (20 h) o Fuente Externa.

Coste: 100 Cr. Riqueza Pobre (-2).

Mochila o bolsa de viaje (NT variable)

Desde NT 0 aparecen distintos tipos de bolsas destinadas a transportar cosas. Se llevan a la espalda o en un brazo, el precio depende de la cantidad de material que puedan transportar. El aumento en NT las hace más resistentes y ergonómicas pero la capacidad que pueden llevar sigue siendo lo que marca el precio.

Coste: por cada 0,5 kg de peso que pueda transportar cuesta 1 Cr.

Chalecos, bandoleras, cinturones, riñoneras, etc. (NT variable)

Desde NT 0 aparecen distintos tipos de chalecos, riñoneras, bandoleras, y distintos complementos destinados a transportar objetos en un lugar de fácil acceso. El aumento en NT las hace más resistentes y ergonómicas pero la capacidad que pueden llevar sigue siendo lo que marca el precio. Ninguno de estos complementos puede tener una capacidad superior a los 5 kg. Todos los objetos que se guarden en cartucheras, bandoleras, riñoneras o chalecos se consideran *a mano* con respecto a utilizarlos en combate (cuesta 2 AC sacarlos en lugar de 3 AC).

Coste: por cada 0,5 kg de peso que pueda transportar cuesta 1.5 Cr.

Cuerda o Cable (NT 0 - 3)

La clásica cuerda se seguirá utilizando durante muchos años, aunque los nuevos materiales la harán más resistente y fina.

Coste: 50 Cr. cada 10 metros a NT 0, 25 Cr. cada 10 metros a NT 1 y 10 Cr. cada 10 metros a NT 2. Riqueza Variable.

Cuerda Inteligente (NT 4-5)

Esta cuerda hecha de nanitos y materiales sensitivos es capaz de anudarse u soltarse por medio de un pequeño mando a distancia. Asimismo es capaz de enrollarse. Conoce todos los tipos de nudos que existen.

Coste: 50 Cr. cada metro. Riqueza Terrible (-3).

Equipo de Escalada (NT 0 - 2)

El equipo de escalada es básicamente el mismo, lo que cambia son los materiales, pero las técnicas y las herramientas son esencialmente las mismas. Contiene un ascensor manual para cuerda, un arnés de rappel, 100 metros de cuerda, un arnés de escalada, fasteners, martillo y piquetas para escalar 100 metros, etc.

Peso: Pesa 30 kilos a NT 0, 20 kilos a NT 1, 15 kilos a NT 2.

Coste: 400 Cr. a NT 0, 300 Cr. a NT 1 y 250 Cr. a NT 2. Riqueza variable.

Equipo de Acampada (NT 0 - 2)

El equipo de acampada es básicamente el mismo, lo que cambia son los materiales y por lo tanto la resistencia de la tienda, pero las tiendas siguen teniendo la misma forma y estilo. Incluye tienda para cuatro personas, 2 cantimploras, tabletas para purificar agua, material para cocinar y un pequeño hornillo (a NT 0 de gas, a NT 2 eléctrico, a NT 1 se pueden encontrar ambos modelos), material de pesca, 4 sacos de dormir y diverso material sanitario como crema anti-mosquitos o crema de protección solar.

Peso: Pesa 70 kilos a NT 0, 50 kilos a NT 1, 30 kilos a NT 2.

Coste: 1.000 Cr. a NT 0, 650 Cr. a NT 1 y 450 Cr. a NT 2. Riqueza variable.

Botas Gravitatorias (NT 4)

Estas botas permiten “volar” manipulando los campos gravitatorios. Proporcionan MOV 6 en cualquier dirección, pero tienen una autonomía muy limitada. Están diseñada para parecer unas botas normales, aunque si no están activadas son un poco más pesadas que unas botas comunes, pero si se anda un par de días con ellas puestas uno se acostumbra.

Energía: Buena (2 horas).

Coste: 10.000 Cr. Riqueza Excelente (+3).



Equipo Policial, de Seguridad y Vigilancia:

La ciencia-ficción nos ha proporcionado cientos de objetos distintos utilizados por las fuerzas de seguridad y los criminales a lo largo y ancho de las galaxias. Aquí van algunos.

Esposas (NT 0 - 3)

Las esposas evolucionan bastante a lo largo de los años, pero su objetivo sigue siendo el mismo, impedir la acción al que las lleva puestas. Las Esposas proporcionan un -3 a la acción, además de imposibilitar muchas acciones, dependiendo de cómo hayan sido puestas. El NT de las esposas indica el NT de las ganzúas necesarias para forzar las esposas. Las esposas de NT 2 y 3 son autosolubles, debiendo ser cortadas.

Coste: 50 Cr. Riqueza Terrible (-3).

Cerraduras (NT 0 - 3)

Las cerraduras evolucionan bastante a lo largo de los años, pero su objetivo sigue siendo el mismo. El NT de la cerradura indica el NT de las ganzúas necesarias para forzarla. Las cerraduras de NT 2 y 3 son electrónicas, así como las ganzúas que las fuerzan.

Coste: 50 Cr. Riqueza Terrible (-3).

Ganzúas (NT 0 - 3)

Sirven para forzar cerraduras y esposas del NT apropiado. Las ganzúas de NT 2 y 3 son electrónicas, así como las esposas y cerraduras que fuerzan.

Coste: 50 Cr. a NT 0, 100 Cr. a NT 1, 200 Cr. a NT 2 y 400 Cr a NT 3. Riqueza variable.

Micro-cámara (NT 1)

Reducida cámara que graba imagen y sonido. Encontrarlos es muy difícil si no se utilizan aparatos diseñados a tal efecto, proporcionando un -3 al que intenta encontrarlos sin detectores.

Tiempo de Grabación (por cámara): 1 hora o emisión de señal.

Energía: Mediocre (1 hora).

Coste: 100 Cr. Riqueza Pobre (-2).

Microfófono (NT 0+)

Reducido microfófono que graba sonido. Encontrarlos es muy difícil si no se utilizan aparatos diseñados a tal efecto, proporcionando un -3 al que intenta encontrarlos sin detectores. Uno de los mejores métodos para reducir las posibilidades de detección es que éste sea pasivo y almacene la información hasta que alguien la recoja o sea emitida en periodos predeterminados.

Tiempo de Grabación (por microfófono): emisión de señal o grabación (30 min. – 1 hora emitida de golpe para evitar detección).

Energía: Mediocre (1 semana).

Coste: 200 Cr. Riqueza Mediocre (-1).

Detector de aparatos espía (NT 1)

Sirve para detectar microfófonos y microcámaras. Sin el detector se tiene un -3 a encontrarlos, que el detector permite ignorar. Normal (1 día) o Fuente Externa.

Coste: 500 Cr. Riqueza Normal (0).

Sensor de movimiento estable (NT 1)

Este aparato se coloca en la esquina de una habitación y detecta el movimiento que se produce en ésta (hasta un máximo de 6 metros en cada dirección). Al detectar movimiento puede activar una alarma (silenciosa o no) e incluso avisar a un sistema de seguridad. Se puede programar para que ignore movimientos producidos por criaturas de cierto tamaño, como insectos.

Energía: Normal (1 día) o Fuente Externa.

Coste: 500 Cr. Riqueza Normal (0).

Sensor térmico (NT 1)

Este sensor es como el de movimiento estable, pero con la diferencia de que en lugar de detectar movimiento detecta calor.

Energía: Normal (1 día) o Fuente Externa.

Coste: 1.000 Cr. Riqueza Buena (+1).

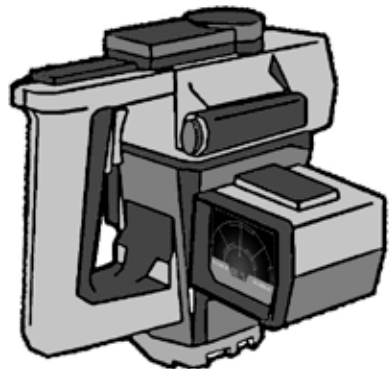
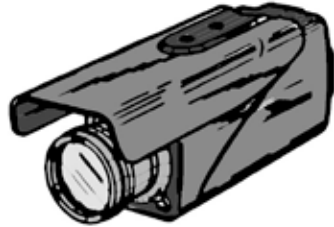
Sensor de movimiento (NT 2)

Este sensor es como el de movimiento estable, pero se puede llevar en una mano. Detecta el movimiento hasta 50 m en un án-

gulo de 90°. Requiere de la Habilidad *Sensores* para ser utilizado apropiadamente.

Energía: Normal (5 días) o Fuente Externa.

Coste: 1.000 Cr. Riqueza Buena (+1).





CAPÍTULO 6: Experiencia

O'Neill: ¿Pasa algo?

Carter: No... (Negando de forma nerviosa) Nunca antes había destruido una estrella.

O'Neill: Bueno, dicen que la primera vez siempre es difícil.

Stargate, Temporada 4 Capítulo 22: Exodus

Después de cada sesión de juego, un personaje habrá aprendido algo y se incrementarán sus capacidades. En este punto, el desarrollo de un personaje puede exceder los límites impuestos por los Niveles de Poder en el **Capítulo 2: Creación de Personajes**. Hay dos formas de mejorar un personaje, Gastando Puntos de Desarrollo y por medio del entrenamiento

MEJORA POR PUNTOS DE DESARROLLO

En Cacería de Bichos, una vez que termine cada sesión de juego (o al comienzo de la siguiente), el DJ otorgará de 0 a 3 Puntos Fudge (PF) a cada uno de los jugadores para que éstos vayan progresando y mejorando. Entregará 0 Puntos Fudge a aquellos que intenten explotar el sistema de Claves para ganar y ganar Puntos Fudge sin tener en cuenta para nada la trama y 3 Puntos Fudge a aque-

llos que hagan interpretaciones dignas de un Oscar y que hagan avanzar la trama considerablemente. Aparte los jugadores obtendrán Puntos Fudge por Invocar sus Limitaciones Clave de forma negativa para sus personajes.

Si el DJ piensa que los jugadores tienen pocos Puntos Fudge (por que Invocan pocas veces sus Limitaciones Clave o porque se trata de una partida muy heroica en la que los Puntos Fudge se gastan mucho) puede proporcionar un Fondo Común de Puntos Fudge solo utilizables para sustituir el resultado de tiradas. Este **Fondo Común de Puntos Fudge** será igual a la cantidad de jugadores que haya en la mesa y aumentará o disminuirá si ésta lo hace durante la partida. El Fondo Común se renovará al inicio de cada partida, pero los PF no gastados en una partida se pierden. El DJ puede decidir que la cantidad el Fondo Común es igual a la mitad de jugadores (redondeando hacia arriba) para partidas menos heroicas.

REGLA OPCIONAL:

Aumentando la Importancia de las Claves

Un grupo de jugadores (y DJ) experimentados a los que les importa más la interpretación que otra cosa pueden encontrar interesante NO usar el **Fondo Común de Puntos Fudge** y recibir todos únicamente 1 Punto Fudge por sesión, aparte de los puntos que reciban por invocar las Claves.

Esto fomenta el uso continuo de Claves y fomenta que sea la interpretación de los personajes lo que realmente mueva la trama (y eso es especialmente apropiado si lo que se quiere contar son historias de perdedores), pero requiere de un Director experimentado que sea capaz de improvisar ante los continuos cambios de dirección que puede tomar la trama y capaz también de no sentirse frustrado si los encuentros que prepara quedan completamente inutilizados. Asimismo requiere también de jugadores experimentados capaces de invocar las claves de forma divertida para todos y que muevan la trama hacia delante. Además, será una mecánica que no gustará a todos, y por todos estos motivos solo la sugerimos como una posible opción.

Como se ha visto en el **Capítulo 3** los Puntos Fudge tienen muchos usos. Uno de ellos es que **cada Punto Fudge se puede canjear por un Punto de Desarrollo**, aunque esto puede ser cambiado por el DJ para simular distintos estilos de juego. Por ejemplo, en el caso de una partida altamente cinematográfica el DJ puede decidir que se necesitan 2 Puntos Fudge para obtener 1 PD, aunque como contrapartida el Nivel de Poder de la partida será más elevado de lo habitual. Al revés, en una partida en la que el DJ quiera que la evolución de los personajes sea evidente les dará un bajo Nivel de Poder, pero el intercambio será de 2 PD por cada Punto Fudge.

Ver la **TABLA 6.1: Mejora por Puntos de Desarrollo** para comprobar los costes de subir Habilidades o Características.

Mejorar a base de gastar Puntos de Desarrollo tiene sus limitaciones:

- Subir un Atributo **no modifica los Valores por Defecto de las Habilidades** que dependen de ese Atributo.
- Un rasgo, ya sea característica o habilidad, sólo se puede elevar en un nivel cada vez que se gasten PD en él.
- Sólo se pueden incrementar de nivel rasgos que hayan sido usados de manera significativa en una aventura.

Gastando Puntos de Desarrollo

Ver cómo los Cazadores mejoran y se vuelven cada vez más poderosos es una de las cosas que más les gustan a los jugadores, pero cómo la granularidad de los niveles de FUDGE es pequeña (esto es, los distintos niveles a los que se puede tener una Habilidad son pocos en comparación con otros juegos) pasar de *Bueno* a *Grande* o de *Grande* a *Excelente* supone un avance muy considerable en una Habilidad o en un Atributo, y esto puede convertirse en un problema. En otros juegos subir un Rasgo es mucho más sencillo, pero en esos juegos la subida de un Rasgo no es tan importante, ni tiene tantas consecuencias en las tiradas como en el CdB.

Debido a ésto si el DJ permite que los jugadores suban sus Rasgos en cuanto tienen puntos disponibles para hacerlo, puede que se produzca un avance muy rápido, desestabilizando la partida. Hay varias formas de controlar esto. Por un lado una opción es aumentar la cantidad de situaciones potencialmente peligrosas (aumentando así el gasto de Puntos Fudge para salir de esas situaciones). Esto sirve para aumentar la cantidad de Puntos Fudge que los jugadores gastan en las partidas, reduciendo así la cantidad de la que disponen para mejorar Rasgos.

TABLA 6.1: Mejora por Puntos de Desarrollo

Cambio	Coste de Atributos	Coste de Habilidades
Subir un Rasgo de Terrible (-3) a Pobre (-2)	3	1
Subir un Rasgo de Pobre (-2) a Mediocre (-1)	3	1
Subir un Rasgo de Mediocre (-1) a Normal (0)	3	1
Subir un Rasgo de Normal (0) a Bueno (+1)	6	2
Subir un Rasgo de Buena (+1) a Grande. (+2)	12	4
Subir un Rasgo de Grande (+2) a Excelente (+3)	24	8
Subir un Rasgo de Excelente (+3) a Asombroso (+4)	36	12
Subir un Rasgo de Asombroso (+4) a Legendario (+5)	48	16
Subir un Rasgo a Legendario+1 (+6) o Legendario +2 (+7)	72	24

Otra opción, claro está, es elevar el coste de los Puntos de Desarrollo de 1 Punto Fudge por Punto de Desarrollo a 2 Puntos Fudge por Punto de Desarrollo. Pero si no está justificado por la ambientación o por el estilo de partida, en nuestra experiencia este método no es del agrado de los jugadores...

Pero existe otro método para controlar el gasto de Puntos Fudge en mejorar Rasgos. Un método mucho más sencillo de aplicar, a la par que menos arriesgado para la salud de los Cazadores, que presentamos a continuación. Este método es recomendable en Campañas (partidas de larga duración) en las que la mortalidad de Cazadores tiende a ser menor que en las Cacerías que solo duran una o dos partidas, en las que la mortalidad tiende a ser **muy** elevada (¿cuántos sobreviven en las películas de Alien?, ¿y en las de Depredador?). Este método lo llamamos **Gastando Puntos de Desarrollo por Sesiones**.

Gastando Puntos de Desarrollo por Sesiones:

Este método para gastar Puntos de Desarrollo regula estos gastos para que los avances no sean muy rápidos, sobre todo cuanto más alto sea el Nivel del Rasgo que se quiere mejorar.

- Los Cazadores solo pueden gastar **1 Punto de Desarrollo por Rasgo por sesión de juego**. Esto es, solo pueden **invertir** un Punto de Desarrollo en cada Rasgo que quieran mejorar por partida.
- Además, **no se pueden gastar más de 3 Puntos de Desarrollo por sesión de juego**. Esto es, no se pueden mejorar (añadiendo 1 Punto de Desarrollo) más de 3 Rasgos después de cada sesión de juego (o justo antes de empezar la siguiente; cuándo se gastan los Puntos de Desarrollo lo dejamos a gusto del DJ y los jugadores).
- Con este método los jugadores deben llevar control de los Puntos de Desarrollo que asignan a cada Rasgo.

Por Ejemplo: Jon quiere subir la Habilidad de Sigilo de su Cazador (llamado "El Bandido") de Grande a Excelente. El DJ utiliza un cambio de Puntos Fudge a PD de 1 a 1, por lo que subir la Habilidad de Sigilo de Grande a Excelente le costará 8 Puntos de Desarrollo (8 PF). Como solo puede gastar 1 Punto de Desarrollo por Rasgo que mejore, tardará 8 sesiones en poder subir su habilidad (si gasta 1 Punto de Desarrollo por sesión en subir la Habilidad, claro). Pero como puede gastar 3 Puntos de Desarrollo por sesión en mejorar Rasgos y solo ha gastado uno, decide que también quiere subir su Habilidad Computadora de Mediocre a Normal. Como esto solo cuesta 1 Punto de Desarrollo esa subida es automática en cuanto lo gasta (no tiene que esperar a más sesiones)...

MEJORA A TRAVÉS DEL ENTRENAMIENTO

A muchos Directores de Juego no les gusta el método de mejora por Puntos de Desarrollo. Este sistema está diseñado para representar un método más realista de aprendizaje. El DJ puede decidir usar ambos sistemas al mismo tiempo (en conjunción o como sistemas distintos de aprendizaje).

Las Habilidades pueden aumentarse si uno dedica tiempo a aprender o entrenar. **Los Atributos también pueden entrenarse, pero requiere 10 veces más tiempo**, por lo que será inviable entrenarlos en la mayoría de partidas. Esta opción requiere encontrar un maestro, un método de aprendizaje alternativo (lo cual podría costar dinero), emplearse en un trabajo apropiado (que puede no estar totalmente dedicado a la habilidad que se quiere aprender, llevando así más tiempo) o aprender de manera autodidacta

Horas de Entrenamiento:

Toda persona puede entrenar al día una cantidad de horas máxima al día. Esta cantidad depende de su VOL. Si se dedican más horas al día estas se pierden, ya que no son aprovechadas. La cantidad de horas al día que puede estudiar una persona es igual a 6

horas más el doble de VOL, por lo que una persona con VOL *Mediocre* (-1) podrá estudiar 4 horas al día, una persona con VOL *Normal* (0) podrá estudiar 6 horas al día y una persona con VOL *Grande* (2) podrá estudiar 10 horas al día.

Tiempo máximo de entrenamiento en horas = 6 + (VOLx2)

Entrenamiento con un Maestro

El DJ establece el tiempo y el coste del entrenamiento y la dificultad para encontrar un maestro. El maestro tiene dos rasgos que se han de tomar en cuenta. En primer lugar, la Habilidad *Instrucción* que indicará lo bien que sabe enseñar a su alumno, y que **debería ser superior** al nivel al que se quiere enseñar la Habilidad (a decisión del DJ). En segundo lugar, la habilidad que va a ser enseñada (que marca el límite al que se puede enseñar). La VOL del alumno también es importante.

Este sistema también sirve para representar el aprendizaje por medio de tecnología diseñada para la enseñanza. La tecnología de este estilo debería tener un nivel en la Habilidad de *Instrucción* y en la Habilidad que se quiera aprender adecuado para enseñar al alumno, como si de un maestro vivo se tratase.

El mecanismo de mejora a través de Entrenamiento con Maestro es el siguiente:

- El maestro debe realizar una tirada exitosa en la Habilidad que va a enseñar. La dificultad es el nivel al que se quiera enseñar la Habilidad. El DJ puede aumentar la dificultad si se enseña a más de un alumno a la vez.
- Si la supera, el alumno deberá realizar una serie de tiradas de VOL (**dificultad** el nivel al que se quiera aprender la Habilidad), aplicando un modificador que depende de la Habilidad de *Instrucción* del maestro, tal como se ve en la **Tabla 6.2: Modificadores a VOL**.



- La cantidad de horas de Entrenamiento necesarias y el número de Tiradas de VOL que el alumno debe hacer se pueden ver en la **Tabla 6.3: Mejora a través del Entrenamiento**. Al menos la mitad de las tiradas deben tener éxito para obtener la mejora de la Habilidad.

Entrenamiento Autodidacta

Este es el tipo de entrenamiento que se sigue si se aprende solo o si se aprende por medio de un trabajo apropiado (pero que no tiene la disciplina de entrenamiento que tiene el aprendizaje con maestro). El estudiante autodidacta tiene 3 Rasgos que deben ser tenidos en cuenta: La Habilidad que quiere aprender, el nivel que tenga en su Habilidad de *Instrucción* y la VOL que tenga.

El mecanismo de mejora a través de Entrenamiento Autodidacta es el siguiente:

- El alumno debe realizar una tirada exitosa en la Habilidad que va a aprender. La dificultad es el nivel al que se quiera enseñar la Habilidad. Si no la tiene se utiliza el valor por defecto.
- Si la supera, el alumno deberá realizar una serie de tiradas de VOL (**dificultad** el nivel al que se quiera aprender la

TABLA 6.2: Modificadores a VOL

Instrucción	Modificador a VOL
Abismal (-4)	-5
Terrible (-3)	-4
Pobre (-2)	-3
Mediocre (-1)	-2
Normal (0)	-1
Bueno (+1)	0
Grande (+2)	+1
Excelente (+3)	+2
Asombroso (+4)	+3
Legendario (+5)	+4
Legendario +1 (+6) o +	+5

Habilidad), aplicando un modificador que depende de su Habilidad de *Instrucción*, tal como se ve en la **Tabla 6.2: Modificadores a VOL**.

- La cantidad de horas de Entrenamiento necesarias y el número de Tiradas de VOL que se deben hacer se pueden ver en la **Tabla 6.3: Mejora a través del Entrenamiento**. Al menos la mitad de las tiradas deben tener éxito para obtener la mejora de la Habilidad.

TABLA 6.3: Mejora a través del Entrenamiento

Nivel de Habilidad Deseado	Entrenamiento con Maestro		Entrenamiento Autodidacta	
	Tiempo (en horas)	Tiradas	Tiempo (en horas)	Tiradas
Terrible (-3)	50	1	100	1
Pobre (-2)	100	1	200	1
Mediocre (-1)	150	1	300	1
Normal (0)	200	1	400	1
Bueno (+1)	300	1	600	1
Grande (+2)	400	2	800	2
Excelente (+3)	800	3	1.600	3
Asombroso (+4)	1.600	4	3.200	4
Legendario (+5)	3.200	5	6.400	5
Legendario +1 (+6) o +	6.400	6	12.800	6

Este libro (**CdB - Manual del Cazador**) que tienes en tus manos es uno de los dos libros que necesitas para poder jugar al Juego de Rol Cacería de Bichos (CdB), juego creado por [Demonio Sonriente](#), y en el encontrarás todo lo necesario para asumir el papel de un Cazador, explorando la galaxia, comerciando, enfrentándote a criaturas dispuestas a convertirte en su aperitivo, y en definitiva haciendo todo lo posible por sobrevivir.

En este libro encontrarás:

- Un extenso capítulo dedicado crear personajes por medio de un sencillo sistema de Puntos de Desarrollo que permite elegir entre cientos de opciones para crear el personaje que tengas en mente.
- Un sistema de resolución de acciones y un sistema de combate. Cada uno de estos sistemas contiene un considerable número de reglas opcionales y variantes ya desarrollados que se pueden usar para conseguir distintos estilos de juego, adaptándose con facilidad a la forma de jugar en tu mesa de juego habitual.
- Más de 100 páginas de equipo, con todo lo que tu Cazador puede necesitar durante las partidas.
- Un completo sistema de informática, ideal para ser usado en partidas transhumanistas o ciberpunk.
- Y varios sistemas de experiencia con los que desarrollar y mejorar a tu personaje (de nuevo desarrollados para que se adapten con facilidad al estilo que se practique en tu mesa de juego)...

Preparate a conciencia, escoge bien tus posibilidades y tu equipo, pues cuando la acción llegue querrás estar preparado.

¡Buena Caza!



**DEMONIO
SONRIENTE**
Juegos de Rol en PDF