



CDB ENGINE

MANUAL DEL JUGADOR

Juego diseñado y escrito por: Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol.

Playtesters: Alfonso “Starkmad” Carrillo, Braktor, Carlos “Texas” Muñoz, Enrique “Vandeverde” Ganado, Hilario Vela, Javier “Bolingó” D’Amato Casado, “Fawa”, Gaizka “Akerraren Adarrak” Marquez, Javier Doñate, Juan “Tapón” Ventura Breva, Luis Alfonso “Cifu” Cifuentes Josa, Pablo Díaz, Pablo Claudio “Crom” Ganter García y Silvia Giménez. Aparte de los distintos grupos de jugadores que han probado el juego dirigido por algún playtester o en jornadas varias.

Diseño gráfico y maquetación: Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol (inspirado en la maquetación de Walküre de Francisco Solier).

Diseño de logo CdB Engine: Manu Sáez.

Diseño del logo del Estudio Creativo La Marca del Este: Monkey Creative Arts (David Lanza).

Dibujo de portada: Adrian Rio.

Licencia del texto: Todo el texto que aparece en este manual se encuentra bajo licencia CC-BY-SA 4, excepto las citas de inicio de cada capítulo, que son propiedad de sus autores.

Licencias de las imágenes:

- ◆ **Adrian Rio Moure:** autor de la portada y contraportada (realizada por encargo), y de las imágenes de las páginas 73, 94, 116, 156, 210-211 y 284 todas ellas bajo licencia CC-BY-SA.
- ◆ **Ashirox:** autor de la imagen de la página 297, bajo licencia CC-BY-SA.
- ◆ **AP:** autor de las imágenes de las páginas 13 y 19 todas ellas bajo licencia CC-BY-SA.
- ◆ **Blarumyrran:** autor de la imagen de la página 148, de Dominio Público (CC0).
- ◆ **David “Deevad” Revoy:** autor de las imágenes de las páginas 8-9, 35, 49, 61, 62, 85, 105, 107, 113, 124-125, 127, 130, 161, 186, 208, 223, 225, 230, 271, 273, 277, 282 y 299 todas ellas bajo licencia CC-BY-SA.
- ◆ **Dogi Imura:** autor de las imágenes de las páginas 52, 53, 54, 55 y 57 todas ellas bajo licencia CC-BY-SA.
- ◆ **Enmanuel Martinez:** autor de las imágenes de las páginas 257, 260 y 262 todas ellas bajo licencia CC-BY-ND.
- ◆ **Functional Neighbour:** autor de las imágenes de las páginas 33 y 144 todas ellas bajo licencia CC-BY.
- ◆ **JAP:** autor de la imagen de la página 25, de Dominio Público (CC0).
- ◆ **Jon “Bandido” Perojo:** autor de las imágenes de las páginas 101 y 269 todas ellas bajo licencia CC-BY-SA.
- ◆ **Justin Nichol:** autor de las imágenes de las páginas 38, 40, 41, 42, 43, 46, 48, 68, 71, 75, 91, 168, 175, 185, 198, 200, 205, 221, 249 y 300-301 todas ellas bajo licencia CC-BY-SA.
- ◆ **Kirill777:** autor de la imagen de la página 219, bajo licencia CC-BY.
- ◆ **Marty Kulma:** autor de la imagen de la página 21, bajo licencia CC-BY.
- ◆ **Nicolas Mina:** autor de la imagen de la página 181, de Dominio Público (CC0).
- ◆ **Ramón Lucha:** autor de la imagen de la página 182, bajo licencia CC-BY.
- ◆ **Rzhanov Artem:** autor de la imagen de la página 237, bajo licencia CC-BY-SA.
- ◆ **Santiago Iborra:** autor de las imágenes de las páginas 37, 51, 60, 81, 83, 99, 103, 122, 153, 255 y 279 todas ellas creadas para el juego WTactics y publicadas bajo licencia GPL.
- ◆ **Shiroy Kuro:** autor de las imágenes de las páginas 11 y 213, las dos bajo Dominio Público (CC0).
- ◆ **Skorpio:** autor de la imagen de la página 39, bajo licencia CC-BY-SA.
- ◆ **Unrealismoker:** autor de la imagen de la página 83, bajo licencia CC-BY-SA.
- ◆ **Vagner:** autor de la imagen de la página 138, bajo licencia CC-BY.

Depósito Legal: CS 471-2015.



ÍNDICE

RESUMEN DEL SISTEMA	10	Avianos (Alienígenas)	48
Realizando Acciones	10	Espartanos (Neo-humano, NT 8)	48
Grado de Éxito	11	Filípides (Neo-humano, NT 7)	49
CAPÍTULO 1:		Hinno (Alienígenas)	49
CREACIÓN DE PERSONAJES	12	Iatei (Alienígenas)	50
PASOS DE LA		Icar (Para-humanos)	50
CREACIÓN DE PERSONAJES	14	Melasus (Para-humanos)	50
1 ^{er} Paso: Nivel de Poder	14	Mnelen (Para-humanos)	51
2 ^o Paso: NT, raza y nombre	15	Otoku (Alienígenas)	52
3 ^{er} Paso: Aspectos de Personalidad	16	Rauri-Ko, Saurran y Ssilaar (Alienígenas)	52
4 ^o Paso: Plantillas	17	Sorud (Alienígenas)	54
5 ^o Paso: Habilidades, Talentos, Dones y Limitaciones	20	Terimio (Para-Humanos)	54
6 ^o Paso: Atributos de Combate	28	Uu'man (Para-Humanos)	56
NIVELES TECNOLÓGICOS	32	Vaethurog (Alienígenas)	56
UNA NOTA SOBRE REDONDEOS	33	Ynyph (Para-humanos)	57
CAPÍTULO 2:		PLANTILLAS PROFESIONALES	
PLANTILLAS	34	DE NT 1 A 4	58
Plantilla de Ejemplo:	36	Artesano	58
PLANTILLAS RACIALES		Asesino	58
DE FANTASÍA	37	Bárbaro	58
Altos Elfos	37	Campesino/Ganadero	59
Constructos Vivientes	38	Cazador	59
Elfos de los Bosques	38	Clérigo	59
Elfos Oscuros	39	Erudito	59
Enanos	39	Explorador	59
Goblins	40	Guarda de una Ciudad	59
Hombres-Dragón	40	Guerrero	60
Hombres-Gato	40	Inquisidor	60
Hombres-Lagarto	41	Ladrón	60
Medianos	41	Mago	60
Minotauros	42	Marinero	61
Orcos	42	Mendigo	61
Semi-Elfos	42	Miembro de un Gremio	61
Semi-Orcos	43	Monje	61
PLANTILLAS RACIALES		Nómada	61
DE CIENCIA FICCIÓN	44	Paladín	62
Achiliie (Para-humanos)	44	Pirata	62
Afrodita/Adonis (Neo-humano, NT 7)	45	Sacerdote	62
Alfa (Neo-humano, NT 7)	45	Soldado	62
Aqa'shte (Para-humanos)	45	PLANTILLAS PROFESIONALES	
Arachnoi (Alienígenas)	46	DE NT 5	63
Argos (Alienígenas)	47	Abogado / Juez	63
Ariliscoroi (Para-humanos)	47	Agente de la Ley	63
Arlar (Alienígenas)	47	Artista	64
		Asesino	64
		Contrabandista / Forajido	64
		Espadachín	64

Explorador	64	CAPÍTULO 3:	
Ingeniero	64	ASPECTOS	74
Inventor / Científico	64		
Ladrón	65	USANDO ASPECTOS	76
Marino	65	Aplicar Aspectos	76
Médico	65	Invocar Aspectos	76
Misionero	65	EJEMPLOS DE ASPECTOS	77
Periodista	65	Amnesia	78
Político	65	Antecedentes Criminales	78
Soldado	65	Avaricioso	78
Vaquero	65	Bravura Temeraria	78
PLANTILLAS PROFESIONALES		Cobarde	79
DE NT 6	66	Código de Honor	79
Agente Secreto	66	Curioso	79
Astronauta	66	Deber	79
Científico	67	Debe favores	80
Diplomático	67	Delusiones	80
Doctorado	67	Embaucador	80
Espía	67	Enemigo	80
Fuerzas Especiales	67	Envidioso	80
Mecánico	68	Exceso de Confianza	80
Médico	68	Fácil de Leer	81
Periodista	68	Fobias	81
Piloto De Caza	68	Hablas Demasiado	81
Soldado	68	Honesto	81
PLANTILLAS PROFESIONALES		Idealista	82
DE NT 7 A 10	69	Impulsivo	82
Activista Político	69	Intolerante	82
Agente Secreto/Espía	69	Juramento	82
Astronauta Científico	70	Leal a los Compañeros	82
Astronauta Militar	70	Lujurioso	82
Astronauta Técnico	70	Pacifista	82
Científico	70	Patriota Fanático	82
Contrabandista	70	Quijotesco	83
Delincuente Común	70	Rudo y sin Tacto	83
Detective	71	Secreto	83
Diplomático	71	CAPÍTULO 4:	
Doctorado	72	HABILIDADES	84
Ejecutivo	72		
Fuerzas Especiales	72	HABILIDADES ENTRENADAS	86
Mecánico	72	USANDO HABILIDADES	87
Médico	72	LISTA DE HABILIDADES	88
Periodista	72	Agilidad	88
Piloto De Combate	72	Arcos	90
Policía	73	Armas Arrojadizas	90
Político	73	Armas a 1 Mano	90
Soldado	73	Armas a 2 Manos	90
Técnico de Redes	73	Armas Cortas	90
		Armas Cuerpo a Cuerpo	90
		Armas de Pólvora	90
		Armas Largas	90

Armas Montadas	91	Conductor de Alta Velocidad	108
Armas Pesadas	91	Conductor Militar	108
Atención	92	Contactos	109
Averiguar Intenciones	92	Curación Rápida	109
Ballestas	93	Desenvainado Rápido	109
Ciencia (Especialidad)	93	Detective Privado	109
Computadora	95	Doctorado en Antropología	109
Comunicaciones	95	Doctorado en Arte	109
Conducir Vehículo (Especialidad)	95	Doctorado en Biología	109
Conocimiento (Especialidad)	95	Doctorado Forense	110
Delito	96	Doctorado en Genética	110
Demoliciones	97	Doctorado en Geografía	110
Disfraz	97	Doctorado en Geología	110
Electrónica	97	Doctorado en Historia	110
Engañar	97	Doctorado en Informática	111
Escalar	97	Doctorado en Ingeniería	111
Esquivar	98	Doctorado en Leyes	111
Etiqueta	98	Doctorado en Lingüística	111
Instrucción	98	Doctorado en Matemáticas	111
Intimidar	98	Doctorado en Medicina	111
Lenguajes	98	Doctorado en Psicología	112
Liderazgo	98	Doctorado en Química	112
Mecánica	99	Doctorado en Robótica	112
Montar (Criatura)	99	Doctorado en Sociología	112
Nadar	99	Doctorado en Xenología	112
Navegación	100	Enamorado de Otra Era	112
Observador	100	Entrenado en Otra Gravedad	113
Oficio (Especialidad)	100	Equilibrio Perfecto	113
Pelea	100	Escala (Positiva)	113
Persuadir	100	Esquiva Intuitiva	114
Pilotar (Especialidad)	101	Estratega	114
Primeros Auxilios	101	Favores debidos	114
Sensores	102	Furtivo	114
Sigilo	102	Gun Fu	114
Supervivencia	102	Gun Kata	115
Vigor	102	Hacker	115
Voluntad	103	Infatigable	115
		Investigador	115
		Maestría en Arma y Escudo	116
		Maestro de Esgrima	116
		Maestro del Saber	117
		Manitas	117
		Memoria Eidética	117
		Nativo de un NT Superior	117
		NT Elevado	117
		Orientación	117
		Piloto de Combate	118
		Piloto de Pruebas	118
		Psicoanalista	119
		Puntería Zen	119
		Puños/Pies de Acero	119

CAPÍTULO 5: TALENTOS

LISTA DE TALENTOS

Afortunado	106
Ambidiestro	106
Artista Marcial	106
Atractivo	106
Caes como un Gato	107
Carismático	107
Científico Nato	107
Comerciante	108
Concentrado	108

Rango	120	Bendición Divina	159
Rapidez	120	Branquias	160
Reflejos Rápidos	120	Brazos de Hierro	160
Resistencia al Daño	121	Brazos Extra	160
Rico y Poderoso	121	Brazos Largos	161
Seductor	121	Caída de Pluma	162
Sentidos Agudos	121	Camaleón	162
Sentir el Peligro	123	Cambiaformas	163
Sigiloso	123	Campo Anti-magia	164
Sin Miedo	123	Campo de Fuerza	164
Superviviente (Entorno)	123	Causar Limitación	165
Táctico	123	Causar Terror	166
Teólogo	123	Ciempies	166
Torturador	124	Cola	166
Veloz	124	Consumo Disminuido	167
Veterano	125	Control Mental	167
Voluntad de Hierro	125	Controlar (Elemento)	168
		Cortacircuitos	169
		Crear (Elemento)	169
		Cronómetro Perfecto	170
		Cuernos	170
		Cuerpo de Agua	170
		Cuerpo de Aire	171
		Cuerpo de Fuego	171
		Cuerpo de Tierra	171
		Curación	172
		Daño Mejorado	172
		Detectar (Elemento)	173
		Dios en la Máquina	173
		Disminuir de Tamaño	174
		Dominación	175
		Duplicación	176
		Duplicar Poder	176
		Empatía (Animal, Espiritual o Vegetal)	177
		Enredar	178
		Escala	178
		Estómago de Acero	180
		Filtros	180
		Garras	180
		Hibernación	180
		Ilusiones	181
		Infravisión	182
		Intangible	182
		Interfaz Neuronal	183
		Invocar	183
		Leer Mentes	184
		Leer Pensamientos	185
		Longevo	185
		Maldición	186
		Médium	187
		Membrana Ocular	187

CAPÍTULO 6:	
DONES	126
ORÍGENES	128
Biomod	128
Implante	130
Mágico	132
Psiónico	134
Racial	134
Religioso	138
Superheroico	140
Tecnológico	142
VARIANTES Y AÑADIDOS A LOS	
ORÍGENES	145
Círculos de Poder	145
Magia Vanciana	146
Maná	147
Poderes Inestables	148
Creación de Objetos Mágicos, Religiosos o	
Psiónicos	151
Una única Habilidad	151
LISTA DE DONES	151
Abrir Portal	151
Absorber Salud	152
Adherencia	152
Almacenador de Oxígeno	153
Anfibio	154
Ataque Energético	154
Ataque Físico	156
Ataque Mental	157
Ataque Telequinético	157
Augurios	158
Aumentar de Tamaño	158

Memoria Digital	187	Consumo incrementado	216
Mente Digital	187	Cuerpo Sin Mente	216
Metamorfo	189	Curación Lenta	216
Micromanipulador	189	Dependencia	216
Movimiento Acelerado	190	Duermes el Doble	217
Neutralizador Psiónico	190	Duración Limitada	217
No Duerme	191	Escala (Negativa)	217
No Respira	191	Gasta Maná	217
Nublar los Sentidos	191	Horizontal	218
Ojos Adicionales	192	Inmóvil	218
Ojos Independientes	193	Intolerancia al Dolor	218
Orientación Tecnológica	193	Lento	218
Parpadeo	193	Mal de la Espalda	218
Piernas Extra	194	Mal del Espacio	218
Psicometría	194	Manos Torpes	218
Radar	194	Metabolismo Debilitado	218
Reactor Interno	195	Mudez	219
Regeneración	195	No Respira Oxígeno	219
Resistencia a	196	Nocturno	219
Servidores	198	Parásito	220
Sobrevives en el Vacío	199	Pobre	220
Sonar	199	Poder Inestable	220
Súper-Rapidez	200	Producido en Serie	220
Súper-Resistencia	200	Reprogramable	220
Súper-Salto	200	Reptador	220
Súper-Veloz	201	Sentido Deficiente	221
Talón de Aquiles	201	Sin Brazos	222
Telecomunicación	201	Sin Curación Natural	222
Teleportación	204	Sin Piernas	222
Telequinesis	204	Sin un Brazo	222
Tunelador	205	Sin una Pierna	222
Veneno	206	Soporte Vital	222
Visión Microscópica	206	Susceptible a las Enfermedades	222
Visión Nocturna:	206	Susceptible al Veneno	222
Visión Periférica:	207	Vulnerable	223
Visión Telescópica	207		
Volar	209		
Zona de Neutralización Tecnológica	209		
Zona de Silencio	210		

CAPÍTULO 7: LIMITACIONES

LISTA DE LIMITACIONES	214
Adicción Grave	214
Brazos Cortos	215
Causa Fatiga	215
Ceguera Nocturna	215
Ciclo Vital Corto	215
Civilización atrasada	215

CAPÍTULO 8: RESOLUCIÓN DE ACCIONES

RESUMEN DEL SISTEMA	226
Dados usados en CdB Engine	226
Realizando Acciones	226
Grado de Éxito	227
TIRANDO LOS DADOS	227
Acciones No Opuestas	228
Acciones Opuestas	229
Trabajo en Equipo	229
Resultados Críticos	230
NIVELES DE DIFICULTAD Y DE HABILIDAD	230

¿Qué significa tener una Habilidad a un Nivel concreto?	230	Iniciativa	250
¿Qué significa cada Nivel de Dificultad?	231	Acciones de Combate (AC)	251
REACCIONES DE LOS PNJS	234	Realizar Acciones en Combate	251
CONSTRUIR, MODIFICAR,		MOVIMIENTO	256
REPARAR Y DESMANTELAR	235	LIDERAZGO	256
Ejemplos de Complejidades	235	COMBATE CUERPO A CUERPO	256
Herramientas	236	Habilidades más usadas en el Combate	
Construir	236	Cuerpo a Cuerpo	257
Modificar y Reparar	237	Atacando Cuerpo a Cuerpo	257
Desmantelar	237	Listado de Maniobras Cuerpo a Cuerpo	258
DESTINO	238	Armas a dos manos, Arma y Escudo y un Arma en cada mano	262
HUMANIDAD	239	COMBATE A DISTANCIA	263
Humanidad	239	Habilidades más usadas en el Combate a	
Estrés	240	Distancia	263
Tiradas de Estrés	240	Disparando	263
Locura	242	Distancia del Objetivo y Alcance del Arma	263
Tiradas de Locura	242	Listado de Maniobras a Distancia	264
Corrupción	243	Otras Maniobras	267
Tiradas de Corrupción	243	Cadencia de Fuego (CdF)	268
CAPÍTULO 9: COMBATE,		Armas de Área	269
HERIDAS Y CURACIÓN	248	Reglas de Cobertura	270
TÉRMINOS DE COMBATE	250	Disparando dentro de vehículos	270
SECUENCIA DE COMBATE	250	USANDO LA ESCALA EN COMBATE	270
Sorpresa	250	MODIFICADORES DE COMBATE	271
		COMBATE MONTADO	273



Carga con Montura	274	Enfermedades	290
DUELOS	274	Frío	290
ENJAMBRES	275	Fuego	291
DAÑO Y HERIDAS	275	Gravedad	291
Categorías de Heridas	275	Hambre y Sed	292
Daño y Resistencia al Daño	276	Lluvia	292
Daño Total	276	Niebla	292
FATIGA	277	Nieve	292
Categorías de Fatiga	277	Oscuridad	293
Daño de Fatiga	278	Presión Atmosférica	293
Acciones que Causan Fatiga	278	Radiación	291
FATIGA Y HERIDAS EN		Sueño	292
PERSONAJES SECUNDARIOS	278	Tipos de Atmósfera:	294
Hordas: Combate de Masas	279	Vacío	295
CURACIÓN	280	Viajes y Desplazamiento	295
Habilidades de curación	280	CAPÍTULO 10:	
Curación natural	282	EXPERIENCIA	296
OTROS PELIGROS Y REGLAS		MEJORA POR PUNTOS DE	
ADICIONALES	283	DESARROLLO	298
Ácido	283	Gastando Puntos de Desarrollo	298
Asfixia	283	MEJORA A TRAVÉS DEL	
Caídas	284	ENTRENAMIENTO	299
Calor	285	Entrenamiento con un Maestro	299
Drogas, Medicamentos Y Venenos	285	Entrenamiento Autodidacta	301
Dureza de Materiales	288		
Electricidad	288		



RESUMEN DEL SISTEMA

CdB Engine es un sistema de juego muy sencillo basado en el concepto de un único sistema de tiradas para todas las acciones que los personajes realicen durante la partida.

Los Personajes en **CdB Engine**, se describen con **Rasgos**. Los distintos **Rasgos** que todo Personaje Jugador (y algún Personaje No-Jugador) puede tener son: **Aspectos** (Rasgos de Personalidad, que por lo general tienden a ser más problemáticos que beneficiosos), **Habilidades** (lo que los personajes saben hacer, pudiendo mejorarse con la práctica), **Talentos** (Rasgos que representan habilidades o conocimientos especiales del personaje), **Dones** (Rasgos que representan capacidades especiales, y en CdB Engine se usan principalmente para tecnología) y **Limitaciones** (Rasgos que representan discapacidades del personaje de manera mecánica).

REALIZANDO ACCIONES

La mayoría de las veces que un personaje quiera hacer algo no tendrá que realizar ninguna tirada. Acciones como abrir una puerta usando las llaves, conducir su coche por su ciudad, comprobar si tiene correo electrónico, etc. Pero cuando el personaje intente hacer algo especialmente difícil, que le ponga en peligro, que se realice bajo presión, o cuyo resultado sea importante o interesante por algún motivo, se deberá efectuar una **Acción**.

Las Acciones pueden ser **No Opuestas**, que son las acciones que no están influidas por nadie más; u **Opuestas**, que son las acciones en las que otros individuos pueden afectar al resultado de la acción.

Las **Acciones No Opuestas** se realizarán contra una dificultad dictada por el DJ. El jugador deberá tirar **dos dados de seis caras** (abreviado 2d6), sumar la Habilidad relevante para dicha tirada (también determinada por el DJ), así como cualquier bono o penalización procedente Dones y Limitaciones que se puedan aplicar a la situación, respectivamente.

Antes de realizar la tirada el jugador podrá utilizar, si es narrativamente apropiado, sus Aspectos. Si algún Aspecto puede ser aprovechado en una situación concreta para beneficiar al personaje este podrá Aplicarlo **antes o después de lanzar los dados** (obteniendo un +3 al resultado de su tirada, o la posibilidad de repetirla), por otro lado, si un Aspecto puede ser empleado para importunar al personaje podremos Invocarlo (complicando de alguna forma la situación, y proporcionando 1 punto de Destino al personaje).

Si tras esto, se iguala o supera la Dificultad, se realiza la Acción No Opuesta.

Dificultad	Resultado a obtener
Fácil	5
Trivial	7
Media	9
Desafiante	11
Difícil	13
Muy Difícil	15
Asombrosa	17
Legendaria	19
Imposible	21

Las **Acciones Opuestas** funcionan igual, con una diferencia; en lugar de intentar superar una Dificultad impuesta por el DJ, se intentará superar la tirada del otro personaje; si solo se iguala por lo general la acción quedará en un empate. Aunque, dependiendo de las circunstancias, el DJ puede imponer también una Dificultad que deba ser superada.

ACCIÓN NO OPUESTA

Superar dificultad impuesta por el DJ tirando **2D6 + Habilidad + Dones – Limitaciones +/- Aspectos** (*Aplicados o Invocados*)

ACCIÓN OPUESTA

Tiradas opuestas de **2D6 + Habilidad + Dones – Limitaciones +/- Aspectos** (*Aplicados o Invocados*). Adicionalmente el DJ puede imponer una Dificultad que también deberá ser superada.

GRADO DE ÉXITO

Al superar la Dificultad de una acción obtendremos el llamado Grado de Éxito. Cada punto por encima de la dificultad que se obtenga en la tirada proporciona un punto de Grado de Éxito, en la mayoría de tiradas esto solo servirá para representar qué o quién tiene más éxito. Pero en algunas tiradas, como las de ataque, posee un efecto mucho más definitivo, ya que el Grado de Éxito se añade al daño.

El Grado de Éxito se calculará **a partir del valor que haya sido más elevado** entre la dificultad y la Acción Opuesta al a que se enfrentaba la acción del personaje.





Capítulo 1:

Creación de Personajes

- ¿CÓMO PUEDO CONSEGUIR UNOS OJOS COMO LOS TUYOS?
- PARA EMPEZAR TIENES QUE MATAR A UNAS CUANTAS PERSONAS.

RIDDICK,
PITCH BLACK



PASOS DE LA CREACIÓN DE PERSONAJES

En CdB Engine, todo jugador dispone de **Puntos de Desarrollo (PD)** con los que crear su personaje. Estos Puntos de Desarrollo se gastan para adquirir Habilidades, Talentos y Dones. Las Limitaciones por otro lado proporcionan PD. Para diseñar un buen personaje hay que disponer con tino de los Puntos de Desarrollo. Habitualmente los jugadores empezarán con una cantidad de **Puntos de Desarrollo** determinada por el DJ dependiendo del **Nivel de Poder** que desee para la partida, y que gastarán siguiendo estos pasos:

- ◆ **1º Paso:** El DJ debe, antes de empezar a crear personajes, y tras hablar con los jugadores al respecto, seleccionar el **Nivel de Poder** con el que empezarán los Personajes la partida.
- ◆ **2º Paso:** El siguiente paso es seleccionar el **NT** del personaje (y por lo general de la ambientación) cosa que estará relacionada con la **Ambientación** en la que se juegue. En este paso sería recomendable ponerle un **nombre** al personaje.
- ◆ **3º Paso:** Lo siguiente es definir cuál será el carácter del personaje. Esto se hace seleccionando **Aspectos de Personalidad**.
- ◆ **4º Paso:** Y una vez se ha definido la personalidad lo siguiente es decidir que **Plantilla** (o Plantillas) tendrá el personaje, si es que se quiere aplicar alguna. Las Plantillas Raciales se utilizan para aquellos que tengan una raza distinta de la humana, y proporcionan las Habilidades Entrenadas del personaje dependiendo de la raza. Si se es Humano las Habilidades Entrenadas dependerán del NT de la sociedad en la que haya vivido. Luego están las Plantillas Profesionales, que se usan para representar los distintos oficios o profesiones que se pueden tener en distintas épocas. *Las Plantillas (Raciales y Profesionales) se deben aplicar SIEMPRE antes de adquirir Habilidades, Dones y Limitaciones.*
- ◆ **5º Paso:** Lo siguiente es, con los PD que le queden al personaje tras la adquisición de Plantillas (todos sus PD si no ha adquirido ninguna) es adquirir **Habilidades, Talentos, Dones y Limitaciones**. Recomendamos seleccionar primero las *Habilidades*, los *Talentos*, luego los *Dones*, las *Limitaciones*, y si tras esto aún quedan PD por gastar volver a las *Habilidades* para acabar de redondear al personaje.
- ◆ **6º Paso:** Una vez se han adquirido todas las **Habilidades, Talentos, Dones y Limitaciones** se deben calcular los **Atributos de Combate**: *Acciones de Combate, Daño, Iniciativa, Movimiento, Niveles de Fatiga, Niveles de Heridas y Resistencia al Daño.*
- ◆ **7º Paso:** Toques finales, como apuntarle los puntos de Destino que tenga el personaje. Dependiendo de la partida tu DJ te dará dinero para que adquieras equipo, o te dará un equipo concreto. Tras seleccionar y apuntar el equipo que lleva tu personaje, la creación habrá concluido.

A lo largo de este capítulo vamos a ver los distintos pasos de la creación de personajes con detenimiento, y en los siguientes capítulos se pueden encontrar las descripciones en profundidad de los distintos Rasgos del juego.

1º PASO: NIVEL DE PODER

En CdB Engine 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 Habilidades, Talentos y Dones; y los niveles máximos y mínimos de Atributos y Habilidades al crear el personaje. Hay cinco **Niveles de Poder**: *Mediocre, Normal, Grande, Legendario y Superheroico.*

NIVEL DE PODER MEDIOCRE

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

- Tener dos Habilidades a +3.
- Gastar hasta 20 PD en Talentos.
- Gastar hasta 15 PD en Dones.
- Adquirir un máximo de 3 Limitaciones.

NIVEL DE PODER NORMAL

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

- Tener hasta 3 Habilidades a +3 y 1 a +4 (o 4 Habilidades a +3).
- Gastar hasta 25 PD en Talentos.
- Gastar hasta 20 PD en Dones.
- Adquirir un máximo de 2 Limitaciones

NIVEL DE PODER GRANDE

Se reciben **150 Puntos de Desarrollo**.
Se puede:

- Tener hasta 1 Habilidad a +5.
- Gastar hasta 30 PD en Talentos.
- Gastar hasta 25 PD en Dones.
- Adquirir un máximo de 1 Limitación.

NIVEL DE PODER LEGENDARIO

Se reciben **200 Puntos de Desarrollo**.
Se puede:

- Tener hasta 2 Habilidades a +5 y 1 a +6.
- Gastar hasta 50 PD en Talentos.
- Gastar hasta 40 PD en Dones.
- Adquirir un máximo de 1 Limitación.

NIVEL DE PODER SUPERHEROICO

Se reciben **300 Puntos de Desarrollo**.
Se puede:

- No hay límite en los Niveles de Habilidad.
- No hay límite al número que se pueden gastar en Talentos.
- No hay límite al número que se pueden gastar en Dones.
- Se pueden adquirir Dones con Origen Superheroico.
- No se pueden adquirir Limitaciones durante la Creación de Personaje.

2º PASO: NT, RAZA Y NOMBRE

Dónde nace, cuándo nace y dónde se educa una persona marca claramente el camino que seguirá su vida, sobre todo en lo que se refiere a las habilidades que sus padres (o el sistema educativo, si lo hay) le proporcionan, o más importante aún, la raza a la que pertenece. Dependiendo de qué clase de partida tenga el DJ en mente será posible ser de una nacionalidad o raza distinta, y lo que es más importante, una época u otra.

Es importante que el DJ le indique de manera clara a los jugadores el NT o NTs a los que tienen acceso sus personajes, pues esto marcará las 10 Habilidades Entrenadas con las que empezará el personaje en el caso de que sean Humanos.

También es importante que el DJ indique qué razas hay disponibles para jugar aparte de la Humana (si hay alguna), para que escojan a qué raza quieren pertenecer y apunten las Habilidades Entrenadas correspondientes. Ver el **Capítulo 2: Plantillas** para ver ejemplos de distintas Plantillas Raciales donde se indican las Habilidades Entrenadas de cada raza. **El resto de Rasgos de la Plantilla se aplican en el 4º Paso.**

Todos los Humanos, independientemente de su procedencia y de su Nivel Tecnológico tendrán las siguientes Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Escalar.
- Esquivar.
- Pelea.
- Vigor.
- Voluntad.

Dependiendo del NT que tengan tendrán 3 Habilidades Entrenadas más:

- **NT 1 a 4:**
 - Arcos, Armas Arrojadizas, Armas a 1 Mano, Armas a 2 Manos o Ballestas.
 - Etiqueta, Montar o Nadar.
 - Supervivencia.

● NT 5:

- Arcos, Armas Arrojadizas, Armas a 1 Mano, Armas de Pólvora o Ballestas.
- Etiqueta, Montar o Nadar.
- Supervivencia.

● NT 6:

- Armas Arrojadizas, Armas Cortas, Armas Largas o Etiqueta.
- Conocimiento (Arte), Conocimiento (Historia) o Ciencia (Biología), Ciencia (Física), Ciencia (Matemáticas), Ciencia (Química) o Computadora.
- Conducir Vehículos (Ligeros).

● NT 7 a 10:

- Armas Cortas, Armas Largas, Computadora, Comunicaciones, Etiqueta o Sensores.
- Un Conocimiento o Ciencia cualesquiera.
- Conducir Vehículo (Ligeros) o Pilotar (Aeronave o Astronave)

Aparte de esto, llegado a este punto recomendamos que se escoja un nombre antes de continuar. Entendemos que a mucha gente no le resulta fácil inventar un nombre para el personaje, y que hay gente que hasta que no tiene el personaje completamente diseñado no sabe cómo quiere llamarlo. Pero por otro lado también sabemos que tener un nombre al que poder referirse y en el que pensar puede ayudar mucho a hacerse una imagen mental del personaje que se quiere interpretar.

3^{ER} PASO: ASPECTOS DE PERSONALIDAD

Los **Aspectos de Personalidad** (o **Aspectos**, para abreviar) son pequeñas frases que describen cosas importantes sobre el personaje. Sirven para indicar qué es y hace el personaje, qué lo define y separa claramente de los demás. Son los distintos rasgos de personalidad que tiene un personaje en cuestión, pero no cualquier rasgo de personalidad, sino sus defectos. Porque los héroes tienen defectos también, y muchas veces son la fuente de sus heroicidades. Responden principalmente a la pregunta ¿qué complica la existencia del personaje?, y más

importante aún ¿qué clase de personaje quieres interpretar? ¿Es un borracho, o es acaso un cobarde? ¿Un patriota o un fanático religioso? O simplemente quizás es una persona tímida.

Aunque los Aspectos son beneficiosos en algunas ocasiones, su función por lo general será complicar la vida del personaje y meterle en situaciones interesantes. Y justo por eso son una de las herramientas más importantes que tiene un jugador, pues a través de los Aspectos le está diciendo al DJ qué clase de problemas quiere que tenga el personaje, y por lo tanto la clase de partidas que quiere jugar.

CREANDO ASPECTOS

Crear Aspectos apropiados es más fácil de lo que puede parecer. Las primeras veces quizás te cueste un poco, pero ya verás cómo en unas pocas partidas le coges el truco. **Recomendamos que un personaje comience con 2 Aspectos**, pero se puede tener 1 solo Aspecto, o 3.

Los Aspectos deben definir claramente una parte de tu personaje, y quizás por eso, la mejor manera de crear los Aspectos de un personaje sea contarle a otra persona que personaje se quiere interpretar. En esa conversación es probable que, sin darte cuenta, digas algunos de los Aspectos del personaje. Por eso recomendamos hacer los personajes todos los jugadores juntos, así el proceso de contarles a otros el personaje con el que se quiere jugar (y la retroalimentación que se produce con los comentarios de los demás) ayuda a crear ese mismo personaje, y además refuerza los lazos que los demás jugadores puedan sentir con ese personaje, pues han ayudado a crearlo.

Por ejemplo, si quieres un personaje que no respete ninguna forma de autoridad, al describir cómo muestra y percibe esa falta de respeto a los demás jugadores tendrás claro si simplemente **No Respeto la Autoridad**; si por el contrario lo suyo tiene un fundamento más ideológico, no respetando **Ni Patria, Ni Dios, Ni Amo**; si en lugar de tener un problema con la autoridad, lo que le pasa es que no respeta las

figuras de autoridad hasta que hacen algo para ganarse ese respeto, puede que sea porque **Solo Obedece a Aquellos que Respeta**, o quizás lo que le pasó es que **Su Padre era un Maldito Militar**, y por ello a quienes no respeta es a las autoridades militares; o directamente lo que le pasa es que odia a los Nazis que ocupan su país y **No descansará hasta ver su país libre de los Nazis**. Como puedes ver, todos los ejemplos que hemos puesto pueden aparecer perfectamente en una conversación en la que describas el pasado del personaje, la personalidad que tiene, lo que quieres que le motive, etc.

No es estrictamente necesario que escojas los Aspectos ahora, pero es recomendable que por lo menos pienses en que Aspectos quieres tener, para que esa idea se vaya perfilando mientras creas el personaje y cuando acabes tengas claro cuáles son tus Aspectos.

4º PASO: PLANTILLAS

En CdB Engine todas las profesiones y estudios utilizan el mismo formato (*que también usan las razas*). Este formato recibe el nombre de Plantilla.

En esta sección describimos este formato, y en el **Capítulo 2: Plantillas** podrás encontrar muchos ejemplos de Plantillas para todos los Niveles Tecnológicos.

Las Plantillas se deben aplicar siempre antes de adquirir ninguna Habilidad, Talento, Don o Limitación.

Todas las Plantillas contienen Rasgos. Estos tienen un valor siguiendo las reglas de creación de personajes, 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, *aunque algunas Plantillas permiten realizar elecciones al jugador*. Esto es así para mostrar que nadie tiene exactamente el mismo recorrido profesional.

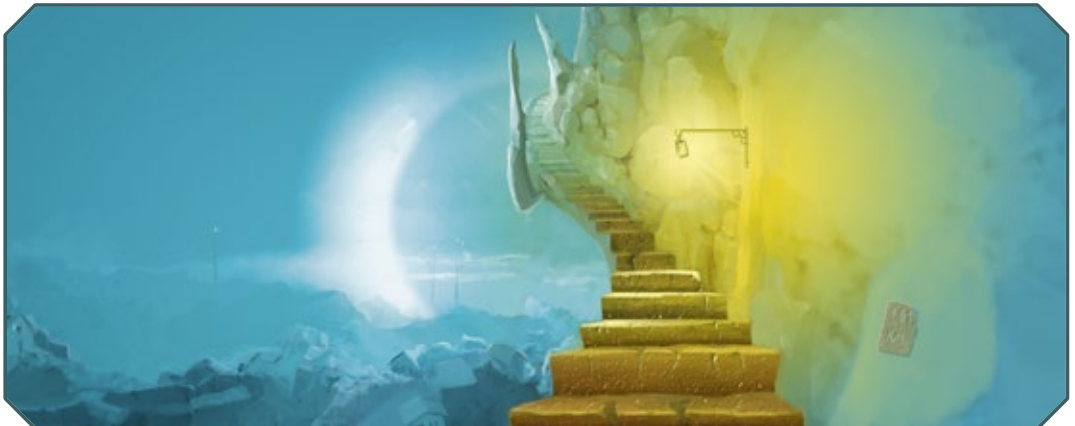
Los Dones y Limitaciones de las Plantillas **Profesionales cuentan** para el máximo de Dones y Limitaciones impuesto por el Nivel de Poder. Sin embargo los de las Plantillas **Raciales no cuentan** para el máximo de Dones y Limitaciones impuesto por el Nivel de Poder.

TABLA 1.1: PLANTILLAS RACIALES Y PROFESIONALES

Plantilla	NTs Habituales	Coste (PD)	Página
Altos Elfos	de 1 a 4	16	37
Constructos Vivientes	de 1 a 4	31	38
Elfos de los Bosques	de 1 a 4	16	38
Elfos Oscuros	de 1 a 4	16	39
Enanos	de 1 a 4	14	39
Goblins	de 1 a 4	2	40
Hombres-Dragón	de 1 a 4	66	40
Hombres-Gato	de 1 a 4	18	40
Hombres-Lagarto	de 1 a 4	24	41
Medianos	de 1 a 4	14	41
Minotauros	de 1 a 4	40	42
Orcos	de 1 a 4	25	42
Semi-Elfos	de 1 a 4	8	42
Semi-Orcos	de 1 a 4	14	43
Achiliie (Para-humanos)	de 7 a 10	7	44
Afrodita/Adonis (Neo-humano) – NT 7	de 7 a 10	20	45
Alfa (Neo-humano) – NT 7	de 7 a 10	25	45
Aqa'shte (Para-humanos)	de 7 a 10	11	45
Arachnoi (Alienígenas)	de 7 a 10	34	46
Argos (Alienígenas)	de 7 a 10	20	47
Ariliscoroi (Para-humanos)	de 7 a 10	18	47
Arlar (Alienígenas)	de 7 a 10	15	47

Plantilla	NTs Habituales	Coste (PD)	Página
Avianos (Alienígenas)	de 7 a 10	41	48
Espartanos (Neo-humano) - NT 8	de 7 a 10	49	48
Filípides (Neo-humano) – NT 7	de 7 a 10	33	49
Hinno (Alienígenas)	de 7 a 10	13	49
Iatei (Alienígenas)	de 7 a 10	27	50
Icar (Para-humanos)	de 7 a 10	26	50
Melasus (Para-humanos)	de 7 a 10	38	50
Mnelen (Para-humanos)	de 7 a 10	3	51
Otoku (Alienígenas)	de 7 a 10	20	52
Rauri-Ko, Saurran y Ssilaar (Alienígenas)	de 7 a 10	40	52
Sorud (Alienígenas)	de 7 a 10	10	54
Terimio (Para-Humanos)	de 7 a 10	13	54
Uu'man (Para-Humanos)	de 7 a 10	20	56
Vaethurog (Alienígenas)	de 7 a 10	60	56
Ynyph (Para-humanos)	de 7 a 10	5	57
Artesano	de 1 a 4	35	58
Asesino	de 1 a 4	75	58
Bárbaro	de 1 a 4	75	58
Campesino/Ganadero	de 1 a 4	25	59
Cazador	de 1 a 4	55	59
Clérigo	de 1 a 4	75	59
Erudito	de 1 a 4	60	59
Explorador	de 1 a 4	75	59
Guarda de una Ciudad	de 1 a 4	60	59
Guerrero	de 1 a 4	75	60
Inquisidor	de 1 a 4	66	60
Ladrón	de 1 a 4	75	60
Mago	de 1 a 4	75	60
Marinero	de 1 a 4	66	61
Mendigo	de 1 a 4	50	61
Miembro de un Gremio	de 1 a 4	40	61
Monje	de 1 a 4	54	61
Nómada	de 1 a 4	55	61
Paladín	de 1 a 4	75	62
Pirata	de 1 a 4	75	62
Sacerdote	de 1 a 4	70	62
Soldado	de 1 a 4	63	62
Abogado / Juez	5	47	63
Agente de la Ley	5	60	63
Artista	5	43	64
Asesino	5	75	64
Contrabandista / Forajido	5	75	64
Espadachín	5	75	64
Explorador	5	65	64
Ingeniero	5	38	64
Inventor / Científico	5	35	64
Ladrón	5	56	65
Marino	5	62	65
Médico	5	46	65
Misionero	5	54	65

Plantilla	NTs Habituales	Coste (PD)	Página
Periodista	5	45	65
Político	5	69	65
Soldado	5	56	65
Vaquero	5	60	65
Agente Secreto	6	98	66
Astronauta	6	98	66
Científico	6	43	67
Diplomático	6	62	67
Doctorado	6	19	67
Espía	6	150	67
Fuerzas Especiales	6	60	67
Mecánico	6	28	68
Médico	6	43	68
Periodista	6	65	68
Piloto De Caza	6	83	68
Soldado	6	65	68
Activista Político	de 7 a 10	27	69
Agente Secreto/Espía	de 7 a 10	150	69
Astronauta Científico	de 7 a 10	95	70
Astronauta Militar	de 7 a 10	100	70
Astronauta Técnico	de 7 a 10	96	70
Científico	de 7 a 10	47	70
Contrabandista	de 7 a 10	76	70
Delincuente Común	de 7 a 10	55	70
Detective	de 7 a 10	65	71
Diplomático	de 7 a 10	62	71
Ejecutivo	de 7 a 10	52	72
Doctorado	de 7 a 10	19	72
Fuerzas Especiales	de 7 a 10	93	72
Mecánico	de 7 a 10	50	72
Médico	de 7 a 10	52	72
Periodista	de 7 a 10	65	72
Piloto De Combate	de 7 a 10	94	72
Policía	de 7 a 10	70	73
Político	de 7 a 10	62	73
Soldado	de 7 a 10	65	73
Técnico de Redes	de 7 a 10	63	73



5º PASO: HABILIDADES, TALENTOS, DONES Y LIMITACIONES

Este es el paso en el que se toman la gran mayoría de decisiones en lo que a mecánicas de juego se refiere en la Creación de un Personaje. Una vez se ha escogido la Plantilla (o Plantillas) que tendrá el personaje y se hayan aplicado estas es el momento de usar los Puntos de Desarrollo restantes para mejorar las Habilidades del personaje, así como adquirir algún Talento especial que lo separe del resto, e incluso, dependiendo de la partida, algún Don que represente implantes tecnológicos, magia, poderes psiónicos, etc.

Las distintas Habilidades, Talentos y Dones se encuentran descritos en profundidad más adelante, en los Capítulos 4, 5 y 6, respectivamente.

Llegado este momento, si al personaje le faltan Puntos de Desarrollo, se puede escoger una Limitación.

Las Limitaciones son la versión inversa de Talentos y Dones, pues proporcionan Puntos de Desarrollo, pero imponen limitaciones al personaje que tienen efecto mecánico en el juego, como que le falte una pierna o una mano.

HABILIDADES

Las Habilidades son una pieza fundamental en CdB Engine. Cuando una persona no posee niveles en una Habilidad decimos que dicha Habilidad está **No Entrenada**. Si se realiza una tirada con una Habilidad No

Entrenada, esta se realiza a -4. Además, un Personaje no puede adquirir Talentos o Dones que afecten a Habilidades No Entrenadas, asimismo, no podrá aprovechar los bonificaciones por usar tecnología que bonifique a una tirada de Habilidad si esta es una Habilidad No Entrenada.

Para entrenar una Habilidad habrá que gastar 3 PD, y al hacerlo se pasará a tener dicha Habilidad a Nivel 0. Todo personaje empieza con 10 Habilidades Entrenadas de manera gratuita que dependen del NT (o de su Plantilla Racial).

A partir de Nivel 0 el coste en PD de subir de nivel es el doble del nivel al que se quiere subir, siendo el máximo Nivel de Habilidad 8. Así, pasar de 0 (Entrenado) a 1 cuesta 2 PD ($1 \times 2 = 2$), pasar de 1 a 2 cuesta 4 PD ($2 \times 2 = 4$) y de nivel 2 a 3 cuesta 6 PD ($3 \times 2 = 6$).



(Habs. Entrenadas-10)x3 Suma

En la Hoja de Personaje verás que hay una columna para señalar las Habilidades Entrenadas. Debajo de dicha columna hay un recuadro que sirve para indicar los costes en PD de las Habilidades que haya entrenado el personaje, igual a la cantidad total de Habilidades Entrenadas que tenga el personaje menos 10 (por las 10 Habilidades Entrenadas con las que se empieza), multiplicado el resultado por 3. Esto es **[Habilidades Entrenadas-10]x3**.

TABLA 1.2: NIVELES DE HABILIDAD

Nivel de la Habilidad	Coste en PD por nivel de Habilidad	Coste Total	Coste Total + Coste de Entrenar
No Entrenado	-	-	-
0	0/3	0	3
1	2	2	5
2	4	6	9
3	6	12	15
4	8	20	23
5	10	30	33
6	12	42	45
7	14	56	59
8	16	72	75

Recuerda siempre que hay 10 Habilidades Entrenadas que dependen del NT (o raza), y que no cuestan PD.

TALENTOS

Los Talentos representan conocimientos específicos, capacidades innatas, y entrenamientos especiales que de alguna forma u otra implican un beneficio en términos de juego, sea este un bono a Habilidades en circunstancias concretas, o un bono a alguno de los Atributos de Combate.

A continuación presentamos una tabla con todos los Talentos disponibles y su coste

en Puntos de Desarrollo, que debe restarse de los PD disponibles de un personaje al adquirir un Talento, sin superar la cantidad máxima permitida para gastar en Talentos por el Nivel de Poder de la partida.

La mayoría de los Talentos tiene varios niveles. Esto quiere decir que se tiene que adquirir varias veces para obtener los efectos de los distintos niveles, pagando los correspondientes Puntos de Desarrollo, y siempre que se cumplan los Requisitos que cada Talento pueda establecer. En el **Capítulo 5: Talentos** podrás encontrar una descripción detallada de cada uno de ellos.



TABLA 1.3: LISTA DE TALENTOS

Talento	Coste (PD)	Efecto	Requisitos
Afortunado	8	Con 1 nivel repite 1 tirada cada 4 horas de partida. Con 2 niveles la repite cada 2 horas de partida	Ninguno
Ambidiestro	9	Hace que desaparezcan los negativos por llevar un arma en cada mano	Entrenado en armas cuerpo a cuerpo o distancia
Artista Marcial	8	Permite realizar las Maniobras Proyectar, Usar la Fuerza de Otro, Bloqueo y Golpe en el Aire. Además las maniobras Agarrón, Asfixiar, Desarmar, Escapar y Presa cuestan 1 AC menos +1 a las tiradas de las Habilidades Persuadir y Engañar por nivel con personas que se puedan sentir atraídas, hasta un máximo de 2 niveles.	Tener la Habilidad Pelea a +3 o más.
Atractivo	6	Por cada nivel de Agilidad por encima de +2 (inclusive) sustrae 5 metros a la caída para calcular el daño	Entrenado en Persuadir y Engañar.
Caes como un Gato	4	+1 a las tiradas de las Habilidades Liderazgo y Persuadir por nivel cuando el carisma puede tener efecto, hasta un máximo de 3 niveles	Tener la Habilidad Agilidad a +3 o más.
Carismático	7	Todas las habilidades de Ciencia se consideran a 0 cuando se realicen tiradas, y se consideran Entrenadas a tal efecto	Entrenado en Liderazgo y Persuadir.
Científico Nato	8	+1 a las tiradas de la Habilidad Persuadir cuando negocie, compre, venda, regatee...	Ninguno
Comerciante	5	Gana un +1 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 de Atención	Tener la Habilidad Persuadir a +3 o más
Concentrado	6	+1 a las tiradas de la Habilidad Conducir Vehículo (Ruedas) por nivel cuando conduzca coches de carreras o participe en persecuciones, hasta un máximo de 3 niveles	Ninguno
Conductor Alta Velocidad	4	+1 a las tiradas de las Habilidades Conducir Vehículo (Ligero) y Conducir Vehículo (Pesado) por nivel cuando se conduzca en combate, hasta un máximo de 2 niveles	Entrenado en Conducir Vehículo (Ruedas).
Conductor Militar	5	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	Entrenado en Conducir Vehículo (Ligero) y Conducir Vehículo (Pesado).
Contactos	5	El personaje realiza las tiradas de Curación Natural en la mitad de tiempo.	Ninguno
Curación Rápida	8	Permite desenvainar espadas por 1 AC	Tener la Habilidad Vigor a +3 o más.
Desenvainado Rápido	3	+1 a las tiradas de la Habilidad Atención cuando investigue algo que tenga que ver con una "investigación activa". Se puede adquirir 3 veces, añadiendo una "investigación activa" cada vez	Tener Armas Cuerpo a Cuerpo o Armas a 1 Mano a 3+ o más
Detective Privado	5	+1 a las tiradas de la Habilidad Antropología en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos	Tener la Habilidad Atención a +3 o más
Doctorado en Antropología	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Conocimiento (Arte) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos	Tener la Habilidad Conocimiento (Antropología) a +3 o más
Doctorado en Arte	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Ciencia (Biología) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos	Tener la Habilidad Conocimiento (Arte) a +3 o más
Doctorado en Biología	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Ciencia (Física) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos	Tener la Habilidad Ciencia (Biología) a +3 o más
Doctorado en Física	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Ciencia (Forense) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos	Tener la Habilidad Ciencia (Física) a +3 o más
Doctorado en Forense	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Ciencia (Genética) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos	Tener la Habilidad Ciencia (Forense) a +3 o más
Doctorado en Genética	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Conocimiento (Geografía) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos	Tener la Habilidad Ciencia (Genética) a +3 o más
Doctorado en Geografía	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Ciencia (Geología) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos	Tener la Habilidad Conocimiento (Geografía) a +3 o más
Doctorado en Geología	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Historia en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos	Tener la Habilidad Ciencia (Geología) a +3 o más
Doctorado en Historia	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Ciencia (Informática) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos	Tener la Habilidad Conocimiento (Historia) a +3 o más
Doctorado en Informática	4		Tener la Habilidad Ciencia (Informática) a +3 o más

Talento	Coste (PD)	Efecto	Requisitos
Doctorado en Ingeniería	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Ciencia (Ingeniería) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos	Tener la Habilidad Ciencia (Ingeniería) a +3 o más
Doctorado en Leyes	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Conocimiento (Leyes) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos	Tener la Habilidad Conocimiento (Leyes) a +3 o más
Doctorado en Lingüística	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Conocimiento (Lingüística) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos	Tener la Habilidad Conocimiento (Lingüística) a +3 o más
Doctorado en Matemáticas	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Ciencia (Matemáticas) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos	Tener la Habilidad Ciencia (Matemáticas) a +3 o más
Doctorado en Medicina	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Ciencia (Medicina) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos	Tener la Habilidad Ciencia (Medicina) a +3 o más
Doctorado en Psicología	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Conocimiento (Psicología) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos	Tener la Habilidad Conocimiento (Psicología) a +3 o más
Doctorado en Química	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Ciencia (Química) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos	Tener la Habilidad Ciencia (Química) a +3 o más
Doctorado en Robótica	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Ciencia (Robótica) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos	Tener la Habilidad Ciencia (Robótica) a +3 o más
Doctorado en Sociología	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Conocimiento (Sociología) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos	Tener la Habilidad Conocimiento (Sociología) a +3 o más
Doctorado en Xenología	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Ciencia (Xenología) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos	Tener la Habilidad Ciencia (Xenología) a +3 o más
Enamorado de Otra Era	7	Escoge una época o cultura con un NT inferior. No tiene negativos usando objetos de esa cultura y época	Ninguno
Entrenado en Otra Gravedad	7	Escoge una Gravedad. Ignoras los negativos a Agilidad de dicha Gravedad	Ninguno
Equilibrio Perfecto	4	No necesita hacer tiradas de Agilidad para mantener el equilibrio siempre que la dificultad sea 13 o inferior	Tener la Habilidad Agilidad a +3 o más.
Escala (Positiva)	7	Cada +1 de Escala proporciona +1 a Daño cuerpo a cuerpo y +1 a Resistencia al 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	Ninguno
Esquiva Intuitiva	6	El personaje puede esquivar aunque no le queden AC, pero usando las AC del turno siguiente	Entrenado en Esquivar
Estratega	4	+1 a todas las Tiradas de la Habilidad Liderazgo que se hagan para administrar y manejar una nación, poblado e incluso unidad militar, siempre que no se trate de un uso de Liderazgo en combate	Tener la Habilidad Liderazgo a +3 o más
Favores debidos	7	Al adquirir este Talento 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	Ninguno
Furtivo	6	+1 a las tiradas de la Habilidad Sigilo por nivel cuando se intente esconder, hasta un máximo de 3 niveles	Entrenado en Sigilo.
Gun Fu	6	Permite desenvainar pistolas por 1 AC y recargarlas por 2 AC	Tener la Habilidad Armas Cortas o Armas de Pólvora a 3+ o más
Gun Kata	8	Permite usar Pistolas o Rifles costando 1 AC menos cada ataque, y da acceso a algunas Maniobras especiales	Tener la Habilidad Armas Cortas, Armas de Pólvora o Armas Largas a 3+ o más
Hacker	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Computadora por nivel cuando intente romper sistemas de seguridad informáticos, hasta un máximo de 3 niveles	Entrenado en Computadora.
Infatigable	9	El primer nivel permite ignorar los negativos por estar Aturdido. El segundo nivel permite ignorar los negativos por estar Gravemente Aturdido	Ninguno

Talento	Coste (PD)	Efecto	Requisitos
Investigador	5	+1 a la Habilidad Atención (para búsquedas en bibliotecas y búsquedas físicas) y Computadora (para búsquedas informáticas) cuando busque e investigue información relacionada con una Habilidad de Ciencia (Especialidad) o Conocimiento (Especialidad) que se tenga Entrenada	Entrenado en una Habilidad de Ciencia o Conocimiento, además de Atención. Computadora es requisito si NT 6+
Maestría en Arma y Escudo	6	Cuando lleve Arma y Escudo no tiene el -1 para atacar con el Arma.	Entrenado en habilidad de combate cuerpo a cuerpo
Maestro de Esgrima	8	Permite usar Armas a 1 Mano o Armas Cuerpo a Cuerpo costando 1 AC menos cada ataque, y da acceso a algunas Maniobras especiales	Tener Habilidad Armas a 1 Mano o Armas Cuerpo a Cuerpo a 3+ o más
Maestro del Saber	8	Todas las habilidades de Conocimientos se consideran a 0 cuando se realicen tiradas, y se consideran Entrenadas a tal efecto	Ninguno
Manitas	6	+1 a las tiradas de las Habilidades Electrónica y Mecánica por nivel cuando se utilicen para Reparar, hasta un máximo de 3 niveles	Entrenado en Electrónica y Mecánica.
Memoria Eidética	6	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.	Ninguno
Nativo de NT superior	9	El personaje proviene de una época o cultura con un NT superior. No tiene negativos usando objetos de esa cultura y época.	Ninguno
NT elevado	3	El personaje está entrenado en el uso de una Habilidad con un NT superior al de su propia sociedad o cultura.	Ninguno
Orientación	4	+1 por nivel (hasta un máximo de 3) a cualquier tirada de Navegación que haga para saber dónde se encuentra, aunque no tenga referencias claras	Entrenado en Navegación.
Piloto de Combate	5	+1 a las tiradas de las Habilidades Pilotar (Aeronaves) y Pilotar (Astronaves) por nivel cuando se pilote en combate, hasta un máximo de 2 niveles	Entrenado en Pilotar (Aeronaves) y Pilotar (Astronaves).
Piloto de Pruebas	4	+1 a tiradas de Habilidad Pilotar (Aeronaves) por nivel pilotando aviones experimentales o supersónicos, hasta un máximo de 3 niveles	Entrenado en Pilotar (Aeronaves).
Psicoanalista	6	+1 a cualquier tirada de Conocimiento (Psicología) que haga para hacer perder a otras personas Puntos de Estrés o Locura	Tener la Habilidad Conocimiento (Psicología) a +3 o más y estar Entrenado en Averiguar Intenciones y Persuadir
Puntería Zen	4	El personaje puede moverse en el mismo turno en el que apunta, siempre que tenga AC disponibles	Entrenado en Habilidad de ataque a distancia
Puños/Pies de Acero	7	+1 Daño por nivel con puñetazos o patadas, hasta un máximo de 3 niveles en cada uno	Entrenado en Pelea.
Rango	Variable	Cada nivel es un rango superior en una organización militar, para-militar o policial	Según Rango
Rapidez	9	+3 AC por nivel, hasta un máximo de 2 niveles	Entrenado en Agilidad y Atención.
Reflejos Rápidos	7	+1 INI por nivel, hasta un máximo de 3 niveles	Entrenado en Agilidad y Atención.
Resistencia al Daño	7	+1 Resistencia al Daño (RD) por nivel, hasta un máximo de 3 niveles	Entrenado en Vigor.
Rico y Poderoso	10	El personaje tiene más dinero inicial, y 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	Ninguno
Seductor	5	+1 a las tiradas de la Habilidad Persuadir cuando se intente seducir si el objetivo de la seducción se siente atraído por las personas del sexo del personaje Seductor	Entrenado en Persuadir
Sentidos Agudos	5	Escoge un sentido. Por cada nivel se obtiene un +1 a las tiradas de Atención en las que ese sentido afecte. Se puede adquirir para varios sentidos, pudiendo adquirir 2 niveles para cada sentido	Entrenado en Atención.
Sentir el Peligro	4	Cuando el personaje con este Talento esté bajo un peligro inminente el DJ hará una tirada de Atención por ese personaje, y con un resultado 13 o más le avisará	Ninguno
Sigiloso	6	+1 a las tiradas de la Habilidad Sigilo por nivel cuando se intente mover en silencio, hasta un máximo de 3 niveles	Entrenado en Sigilo.
Sin Miedo	5	+2 a las Tiradas de Estrés y Locura	Entrenado en Voluntad
Superviviente (Entorno)	4	Escoge un Entorno. +1 a las tiradas de Supervivencia realizadas en ese entorno	Tener la Habilidad Supervivencia a +3 o más.
Táctico	4	+1 a todas las Tiradas de Liderazgo que haga cuando se encuentre en combate liderando sus tropas	Entrenado en Liderazgo

Talento	Coste (PD)	Efecto	Requisitos
Teólogo	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Teología en la religión escogida, pudiendo especializarse en tres religiones distintas	Tener la Habilidad Conocimiento (Teología) a +3 o más
Tolerancia al Dolor	9	El primer nivel permite ignorar los negativos por estar Herido. El segundo nivel permite ignorar los negativos por estar Gravemente Herido	Ninguno
Torturador	5	+1 a las tiradas de las Habilidades Intimidar cuando se use la violencia para extraer información	Entrenado en Intimidar
Veloz	7	+1 MOV por nivel, hasta un máximo de 2 niveles	Entrenado en Agilidad y Atención.
Veterano	13	Todas las habilidades que se tengan a No entrenado se consideran a 0 cuando se realicen tiradas, y se consideran Entrenadas a tal efecto	Ninguno
Voluntad de Hierro	5	+1 a las Tiradas de Voluntad (que no sean Tiradas de Estrés, Locura o Corrupción) por nivel, hasta un máximo de 3 niveles	Entrenado en Voluntad.

DONES

Si los Talentos representan conocimientos específicos, capacidades innatas, y entrenamientos especiales que de alguna forma u otra implican un beneficio en términos de juego, los Dones representan capacidades raciales, desarrollos tecnológicos, implantes, e incluso poderes psiónicos o mágicos. Pero no es solo una separación a nivel de nomenclatura, sino que también a nivel mecánico.

Los Dones deben estar siempre asociados a un Origen que indicará como accede el personaje a ese Don, sea porque se trata de un Don Racial, porque es Don Tecnológico que se lleva como una pieza de equipo (y que se puede perder), porque es un Implante

o Biomod, porque tiene un origen psiónico, o porque directamente es una capacidad sobrenatural. Cada Don puede tener distintos Orígenes, y se escogerá uno de ellos al adquirir el Don.

Un personaje solo puede escoger Dones que el DJ le permita para su ambientación, y solo con los Orígenes que estén permitidos por este. Por ejemplo, en Walküre la gran mayoría de personajes no tendrá acceso a Dones, y los Dones que se pueden adquirir son solo los de Origen Biomod, Implante y Tecnológico.

Consulta el Capítulo 6: Dones para ver todas las posibilidades que estos le proporcionan al juego, así como una completa descripción de los Dones y los Orígenes.



TABLA 1.4: LISTA DE DONES SEGÚN ORIGEN

Don	Biomod	Implante	Mágico	Psiónico	Racial	Religioso	Super-heroico	Tecnológico	Coste (PD)	Pág
Abrir Portal			X	X		X	X	X	15	151
Absorber Salud	X		X	X	X	X	X		10	152
Adherencia	X	X	X	X	X		X	X	8	152
Almacenador de Oxígeno	X	X	X	X	X		X	X	3	153
Anfibio	X		X		X	X	X	X	4	154
Ataque Energético	X	X	X	X	X	X	X		11	154
Ataque Físico	X	X	X	X	X	X	X		10	156
Ataque Mental			X	X	X	X	X		13	157
Ataque Telequinético			X	X	X	X	X	X	17	157
Augurios			X	X	X	X	X		9	158
Aumentar de Tamaño			X	X	X	X	X		9	158
Bendición Divina						X	X		9	159
Branquias	X	X	X		X	X	X	X	3	160
Brazos de Hierro	X	X	X		X		X	X	12	160
Brazos Extra	X	X	X		X		X	X	10	160
Brazos Largos	X	X	X	X	X		X		8	161
Caída de Pluma	X	X	X	X	X	X	X	X	6	162
Camaleón	X	X	X	X	X	X	X	X	8	162
Cambiaformas			X		X	X	X	X	Var.	163
Campo Antimagia			X		X	X	X		9	164
Campo de Fuerza	X	X	X	X	X	X	X	X	10	164
Causar Limitación			X	X	X	X	X		11	165
Causar Terror			X	X	X	X	X		9	166
Ciempíes					X		X	X	9	166
Cola	X	X	X		X	X	X		11	166
Consumo Disminuido	X	X			X		X		3	167
Control Mental			X	X	X		X	X	9	167
Controlar Elemento			X	X	X	X	X		14	168
Cortacircuitos	X	X		X	X		X	X	13	169
Crear (Elemento)			X	X	X	X	X		9	169
Cronómetro Perfecto	X	X			X		X	X	3	170
Cuernos		X	X		X	X	X		12	170
Cuerpo de Agua			X		X	X	X		16	170
Cuerpo de Aire			X		X	X	X		18	171
Cuerpo de Fuego			X	X	X	X	X		12	171
Cuerpo de Tierra			X		X	X	X		14	171
Curación			X	X	X	X	X	X	15	172
Daño Mejorado	X	X	X	X	X	X	X	X	10	172
Detectar (Elemento)	X	X	X	X	X	X	X	X	9	173
Dios en la Máquina		X		X	X		X	X	15	173
Disminuir de Tamaño			X	X	X	X	X		7	174
Dominación			X	X	X	X	X	X	13	175
Duplicación			X	X		X	X		1/3 PD	176
Duplicar Poder			X	X	X	X	X		15	176
Empatía (Animal, Espiritual o Vegetal)			X	X	X	X	X		8	177
Enredar		X	X	X	X	X	X	X	9	178

Don	Biomod	Implante	Mágico	Psiónico	Racial	Religioso	Super-heróico	Tecno-lógico	Coste (PD)	Pág
Escala					X		X	X	7	178
Estómago de Acero	X	X			X		X		3	180
Filtros	X	X	X		X		X	X	3	180
Garras	X	X	X	X	X	X	X	X	10	180
Hibernación	X	X	X	X	X		X	X	7	180
Ilusiones			X	X	X	X	X	X	15	181
Infravisión	X	X	X		X		X	X	5	182
Intangible			X	X	X	X	X		19	182
Interfaz Neuronal		X		X	X		X	X	5	183
Invocar			X			X	X		Var.	183
Leer Mentes			X	X		X	X	X	13	184
Leer Pensamientos			X	X		X	X	X	8	185
Longevo			X		X	X	X	X	18	185
Maldición			X			X	X		15	186
Médium			X	X		X	X		9	187
Membrana Ocular	X	X			X		X	X	3	187
Memoria Digital		X			X		X	X	7	187
Mente Digital		X			X		X	X	18	187
Metamorfo	X		X		X	X	X	X	7	189
Micromanipulador	X	X			X		X	X	6	189
Movimiento Acelerado	X	X	X	X	X	X	X	X	16	190
Neutralizador Psiónico	X	X		X	X		X	X	9	190
No Duerme	X	X		X	X		X		3	191
No Respira	X	X	X		X	X	X	X	7	191
Nublar los Sentidos	X	X	X	X	X	X	X	X	9	191
Ojos Adicionales	X	X			X		X		6	192
Ojos Independientes	X	X			X		X		7	193
Orientación Tecnológica	X	X		X			X	X	4	193
Parpadeo			X	X		X	X	X	10	193
Piernas Extra	X	X	X		X		X	X	10	194
Psicometría			X	X	X	X	X		9	194
Radar	X	X		X	X		X	X	13	194
Reactor Interno					X		X		3	195
Regeneración	X	X	X	X	X	X	X	X	11	195
Resistencia a	X	X	X	X	X	X	X	X	8	196
Servidores			X		X		X		22	198
Sobrevives en el Vacío	X	X			X		X	X	19	199
Sonar	X	X	X	X	X	X	X	X	13	199
Súper-Rapidez	X	X	X	X	X	X	X	X	11	200
Súper-Resistencia	X	X	X	X	X	X	X	X	10	200
Súper-Salto	X	X	X	X	X	X	X	X	11	200
Súper-Veloz	X	X	X	X	X	X	X	X	9	201
Talón de Aquiles					X		X		22	201
Telecomunicación (Biológica)	X				X		X		6	202
Telecomunicación (Hormonal)	X	X			X		X	X	5	202
Telecomunicación (Pigmentación)	X	X			X		X		6	202
Telecomunicación (Tecnológica)		X			X		X	X	7	202
Telecomunicación (Telepatía)			X	X	X		X		7	203

Don	Biomod	Implante	Mágico	Psiónico	Racial	Religioso	Super-heróico	Tecnológico	Coste (PD)	Pág
Teleportación			X	X			X	X	13	204
Telequinesis			X	X		X	X	X	12	204
Tunelador			X		X	X	X	X	10	205
Venoso	X	X			X		X	X	Var.	206
Visión Microscópica	X	X	X		X		X	X	3	206
Visión Nocturna	X	X	X	X	X	X	X	X	5	206
Visión Periférica	X	X		X	X		X	X	6	207
Visión Telescópica	X	X	X	X	X	X	X	X	8	207
Volar (Lumínico)				X	X		X	X	45	209
Volar 1	X	X	X	X	X	X	X	X	12	209
Volar 2	X	X	X	X	X	X	X	X	20	209
Volar 3			X	X	X		X	X	30	209
Volar 4							X	X	40	209
Volar 5							X	X	50	209
Zona de Neutralización Tecnológica	X	X		X	X		X	X	14	209
Zona de Silencio			X	X		X	X		9	210

LIMITACIONES

Asimismo, llegado este momento, si ves que te faltan Puntos de Desarrollo para el personaje que tenías en mente, o si directamente entraba en tu concepto de personaje, puedes coger una Limitación. Estas son la versión inversa de Talentos y Dones, pues te proporcionan Puntos de Desarrollo, pero imponen limitaciones a tu personaje, como que le falte una pierna o una mano, que tienen efecto mecánico en el juego.

Una cosa que debes tener en cuenta es que las Limitaciones son, principalmente, limitaciones físicas, y aunque pueden implicar también ciertos componentes sociales, su mayor efecto está en lo físico. CdB Engine no te proporciona Puntos de Desarrollo por adquirir limitaciones de personalidad. Para mostrar los distintos rasgos de personalidad están los Aspectos, que lo que hacen es recompensar la interpretación en partida, en lugar de darle puntos de antemano al jugador a cambio del "compromiso" de que este interpretará el personaje.

Consulta el **Capítulo 7: Limitaciones** para ver todas las posibilidades que estas ofrecen, así como una completa descripción de su funcionamiento.

6º PASO: ATRIBUTOS DE COMBATE

Los Atributos de Combate no se adquieren directamente con Puntos de Desarrollo, sino que se obtienen por medio de fórmulas a partir de algunas Habilidades, 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 una maniobra.

La cantidad de AC que tiene un personaje es igual a la *suma de sus Habilidades de Agilidad y Atención más 2*.

$$AC = \text{Agilidad} + \text{Atención} + 2$$

Para saber el coste de una maniobra concreta en AC consulta la **Tabla 9.1: Coste en Acciones de Combate**, que podrás encontrar en el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación**.

TABLA 1.5: LISTA DE LIMITACIONES

Limitación	PD que proporciona	Página
Adicción Grave	Variable	214
Brazos Cortos	8	215
Causa Fatiga	6+1 por Don Asociado	215
Ceguera Nocturna	5	215
Ciclo Vital Corto	1 / Nivel	215
Civilización Atrasada	7 / NT	215
Consumo Incrementado	3	216
Cuerpo Sin Mente	5	216
Curación Lenta	5	216
Dependencia	6+1 por Don Asociado / Nivel	216
Duermes el Doble	3 / Nivel	217
Duración Limitada	8	217
Escala (Negativa)	7 / Nivel	217
Gasta Maná	3+1 por Don Asociado	217
Horizontal	2 o 4	218
Inmóvil	10	218
Intolerancia al Dolor	9	218
Lento	7 / Nivel	218
Mal de la Espalda	4	218
Mal del Espacio	6	218
Manos Torpes	5 o 10	218
Metabolismo Debilitado	9	218
Mudez	10	219
No Respira Oxígeno	7	219
Nocturno	9	219
Parásito	6	220
Pobre	7	220
Poder Inestable	3+1 por Don Asociado	220
Producido en Serie	16	220
Reprogramable	11	220
Reptador	5	220
Sentido Deficiente (Olfato)	6	221
Sentido Deficiente (Tacto)	9	221
Sentido Deficiente (Sordera)	7	221
Sentido Deficiente (Mal de la Vista)	7	221
Sentido Deficiente (Ceguera)	9	221
Sin Brazos	13	222
Sin Curación Natural	10	222
Sin Piernas	13	222
Sin un brazo (o pierna)	6	222
Soporte Vital	8	222
Susceptible a las Enfermedades	6 / Nivel	222
Susceptible al Veneno	6 / Nivel	222
Vulnerable	de 5 a 10	223

BONIFICACIÓN AL DAÑO

Representa el daño que puedes hacer con un **ataque cuerpo a cuerpo**. Es igual la mitad del nivel de **Vigor** del personaje (**redondeando siempre hacia abajo**) y afectará tanto al combate sin armas, como al combate cuerpo a cuerpo. Si se utilizan armas de fuego, rayos o similar el daño depende del arma utilizada y el **Vigor** no afecta al Daño. Hay *Talentos* y *Dones* que pueden aumentar la Bonificación al Daño. El espacio destinado Daño en la zona de Atributos de Combate de la Hoja de Personaje solo debe incluir la suma de **Vigor** y los *Talentos* y *Dones* que afecten al combate cuerpo a cuerpo *sin armas*. El Daño total de cada arma que lleve un personaje se debe indicar en la descripción de la misma.

$$\text{Bonificación al Daño} = (1/2 \text{ Vigor}) + \text{Talentos} + \text{Dones}$$

INICIATIVA (INI)

Determina el orden de actuación del personaje. Es la *suma de sus Habilidades de Agilidad y Atención* menos 2. Para conocer su uso en combate consulta el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación**.

$$\text{INI} = \text{Agilidad} + \text{Atención} - 2$$

MOVIMIENTO (MOV)

Representa los metros que puede mover un personaje gastando 1 AC. Es el resultado de sumar *sus Habilidades de Agilidad y Vigor* más 3, y al resultado de dicha suma dividirlo entre 3.

En la Hoja de Personaje encontrarás también el **MOV Turno**, que es la cantidad de metros que un personaje mueve por turno si solo mueve ($\text{MOV Turno} = \text{MOV} \times \text{AC}$), el **MOV Minuto** (*igual al MOV Turno multiplicado por 6*) y el **MOV Hora** (*igual al MOV Minuto multiplicado por 60*).

$$\text{MOV} = (\text{Agilidad} + \text{Vigor} + 3) / 3$$

RESISTENCIA AL DAÑO

Representa lo resistente al daño que el personaje es por su propia resistencia física y por la armadura que lleve. Se resta al *Daño* del ataque del oponente. Si se trata de ataques que hagan Daño de Fatiga es igual a la mitad del **Vigor** del personaje (**redondeando hacia abajo**), más *Talentos* o *Dones* que aumenten la *Resistencia al Daño*, más la armadura que se lleve. Si los ataques hacen daño normal solo se aplicará la Armadura y los Talentos y Dones que puedan afectar. Como verás en la Hoja de Personaje hay un espacio para colocar la *RD* y otro para la *RD de Fatiga*.

$$\text{Resistencia al Daño (RD)} = (1/2 \text{ Vigor contra ataques de Fatiga}) + \text{Armadura} + \text{Talentos} + \text{Dones}$$

HERIDAS

En CdB Engine la cantidad de daño que puede sufrir una persona depende de su Habilidad de **Vigor**. Según esta, el personaje tendrá una cantidad de **Puntos de Vida** en cada una de las distintas **Categorías de Heridas**, tal como se ve en la **Tabla 1.6: Puntos de Vida y Categorías de Herida**.

TABLA 1.6: PUNTOS DE VIDA Y CATEGORÍAS DE HERIDA

Vigor	Rasguño Vigor +4	Herida Vigor+1	Herida Grave (Vigor+2)/2	Incapacitado (Vigor+4)/4	Moribundo (Vigor+8)/8
0	4	1	1	1	1
1	5	2	2	1	1
2	6	3	2	2	1
3	7	4	3	2	1
4	8	5	3	2	2
5	9	6	4	2	2
6	10	7	4	3	2
7	11	8	5	3	2
8	12	9	5	3	2

Si un personaje, por el motivo que sea, tiene *Vigor No Entrenado* se considera que tiene **Vigor 0** a efectos de calcular los **Puntos de Vida** y las **Categorías de Herida**.

Todas las Categorías de Heridas se pueden calcular con una serie de fórmulas que incluimos también en la Tabla para mayor comodidad. Estas fórmulas se encuentran también en la Hoja de Personaje.

La Hoja de Personaje contiene casillas separadas en las distintas Categorías de Heridas para marcar con facilidad la cantidad de Puntos de Vida que se tienen en cada Categoría. Las casillas están hechas con una tonalidad gris para poder indicar fácilmente la cantidad de PV que se tienen bordeando la cantidad de casillas de cada categoría que se tiene, tal como se puede ver en la imagen, que muestra a un personaje con Vigor 3.

A medida que sufra daño marcará una cantidad de Heridas igual al daño sufrido, empezando por las Heridas de Rasguño, o por la casilla inmediatamente posterior a la última que haya marcado, y sufrirá los efectos de las Categorías de Herida en las que tenga heridas marcadas.

Por ejemplo. Sigfrid tiene Vigor 3, lo que le proporciona 7 Heridas en Rasguño, 4 en Herido, 3 en Gravemente Herido, 2 en Incapacitado y 1 en Moribundo. Si un soldado



americano le dispara, causándole un daño total de 10 (un buen disparo, sin duda), el jugador marcará sus siete casillas de Rasguño, y tres casillas de Herido, pasando a sufrir los efectos de estar Herido (-1 a la acción). Pero en el mismo combate el soldado americano le consigue impactar de nuevo, aunque esta vez solo consiguen penetrar su armadura 2 puntos de Daño. El jugador marca la casilla de Herido que le quedaba y la primera de Gravemente Herido, pasando a sufrir los efectos de estar Herido (-1 a la acción) y de estar Gravemente Herido (-2 a la acción), por lo que tendrá un -3 a todo lo que intente hacer, hasta que le curen.

Para ver en profundidad en uso de las Heridas, y su curación, consulta el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación**.

FATIGA

En CdB Engine la cantidad de esfuerzo físico y mental que una persona puede soportar depende de su Habilidad de *Voluntad*. Según esta, el personaje tendrá una cantidad de **Puntos de Fatiga** en cada una de las distintas **Categorías de Fatiga**, tal como se ve en la **Tabla 1.7: Puntos de Fatiga y Categorías de Fatiga**.

Si un personaje tiene *Voluntad No Entrenada* se considera que tiene *Voluntad 0* a efectos de calcular la Fatiga. De todas formas todas las Categorías de Fatiga se pueden calcular con una serie de fórmulas que incluimos también en la Tabla para mayor comodidad.

TABLA 1.7: PUNTOS DE FATIGA Y CATEGORÍAS DE FATIGA

Voluntad	Fatigado Voluntad +4	Aturdido Voluntad+1	Gravemente Aturdido (Voluntad+2)/2	Incapacitado (Voluntad+4)/4	Exhausto (Voluntad+8)/8
0	4	1	1	1	1
1	5	2	2	1	1
2	6	3	2	2	1
3	7	4	3	2	1
4	8	5	3	2	2
5	9	6	4	2	2
6	10	7	4	3	2
7	11	8	5	3	2
8	12	9	5	3	2

La Hoja de Personaje contiene casillas separadas en las distintas Categorías de Fatiga para marcar con facilidad la cantidad de Puntos de Fatiga que se tienen en cada Categoría, igual que con los Puntos de Vida.

La Fatiga se puede obtener como resultado de ataques cuerpo a cuerpo y de armas que hagan daño de Fatiga, pero también se puede obtener como resultado de correr, de dar largas caminatas, y en general de cualquier actividad física, aparte de usando poderes psiónicos. A diferencia de las Heridas, la Fatiga se recupera con gran velocidad, simplemente descansando.

Para ver en profundidad en uso de la Fatiga, y su recuperación, consulta el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación**.

ESTORBO

El Estorbo se utiliza para medir lo molesto que es cargar con algo, y se podría considerar como un valor abstracto que se usa para representar la mezcla del tamaño y peso de una pieza de equipo.

Teniendo en cuenta que *las protecciones que se lleven puestas y las armas que se lleven en la mano proporcionan la mitad del estorbo indicado*, una persona puede llevar, sin tener negativos, *hasta el doble de su Vigor en Estorbo*. A partir de esa cantidad de Estorbo se obtienen negativos a todas las acciones **en las que la capacidad de movimiento sea importante**.

Un personaje con Vigor 0 usará los valores de alguien de Vigor 1 partidos por la mitad, esto es: No sufrirá negativos hasta Estorbo 1, sufrirá un -1 de Estorbo 1 a 2, sufrirá un -2 de Estorbo 2 a 3, sufrirá un -3 de Estorbo 3 a 4, tal como puedes ver en la **Tabla 1.8: Negativos según Estorbo**.

NIVELES TECNOLÓGICOS

A lo largo de varios puntos del manual estás escuchando hablar de Niveles Tecnológicos, aunque estos se explican en profundidad en el Manual de Equipo y Vehículos, a continuación te proporcionamos algo de información sobre ellos. 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 1 y 10.

Pero de todas formas esta descripción es muy simplista, pues como se ha explicado en un mismo planeta se pueden dar diversos niveles tecnológicos, como de hecho se puede decir que sucede en la Tierra. Además, una misma sociedad puede tener distintos NT en distintas áreas de la ciencia. 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. **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.

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 6 +3 que una persona con Computadora/NT 9 +3 aunque su nivel de habilidad sea el mismo.

TABLA 1.8: NEGATIVOS SEGÚN ESTORBO

Si el Estorbo es igual o menor a Vigor x2	Sin modificadores
Superior a Vigor x2 pero igual o menor a Vigor x4	-1 a las Acciones a las que el Estorbo pueda afectar
Superior a Vigor x4 pero igual o menor a Vigor x6	-2 a las Acciones a las que el Estorbo pueda afectar
Superior a Vigor x6 pero igual o menor a Vigor x8	-3 a las Acciones a las que el Estorbo pueda afectar

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. **Si el DJ piensa que la diferencia de NT es relevante, por cada NT que haya de diferencia se aplica un -1 a esas habilidades. 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.

De todas formas en el **Capítulo 1 del Manual de Equipo y Vehículos** se da mucha más información de los NTs (y en general en todo ese manual, pues todas las tecnologías están divididas por Niveles Tecnológicos), y en el **Capítulo 3 del Manual del Director de Juego** podrás encontrar reflexiones sobre si hacer que las diferencias de NT sean importantes o no.

UNA NOTA SOBRE REDONDEOS

A lo largo del manual encontrarás alguna que otra división. En la mayoría de ocasiones al producirse una división de deberá redondear **hacia abajo** los resultados decimales **menores a 0,5** y **hacia arriba** los resultados iguales o superiores a 0,5.

Pero esta regla tiene **3 excepciones**: Al calcular la *Bonificación de Daño*, al calcular la *RD de Fatiga* y al calcular el *Daño de Armas de Área* el redondeo **siempre es hacia abajo**, independientemente del resultado.



TABLA 1.9: NIVELES TECNOLÓGICOS

NT	En nuestro mundo
1	Edad de Bronce (3500 a. C. en adelante)
2	Edad de Hierro (1200 a. C. en adelante)
3	Edad Media (siglo V en adelante)
4	Edad Moderna (siglo XV en adelante)
5	Revolución Industrial o Edad Contemporánea (siglo XVIII en adelante)
6	Época actual. Edad Nuclear y Digital (1940 hasta la actualidad)
7	Principio de la nanotecnología, la genética y los viajes espaciales. La robótica empieza a ser común.
8	Desarrollo de la nanotecnología, la genética y los viajes espaciales. La robótica en su esplendor.
9	Principio de la teleportación, recombinación molecular a gran escala, Warp, etc.
10	Edad del Dominio sobre la Materia



Capítulo 2:

Plantillas

- TODOS LOS ANIMALES SON IGUALES, PERO ALGUNOS ANIMALES SON MÁS IGUALES QUE OTROS.

GEORGE ORWELL,
REBELIÓN EN LA GRANJA



Como ya hemos visto en CdB Engine todas las profesiones y estudios utilizan el mismo formato (que también usan las razas). Este formato recibe el nombre de Plantilla. Aquí podrás encontrar muchos ejemplos de Plantillas Raciales para distintas ambientaciones, así como Plantillas Profesionales para todos los Niveles Tecnológicos.

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

Todas las Plantillas contienen Rasgos. Estos tienen un valor siguiendo las reglas de creación de personajes, 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, *aunque algunas Plantillas permiten realizar elecciones al jugador*. Esto es así para mostrar que nadie tiene exactamente el mismo recorrido profesional.

Los Dones y Limitaciones de las Plantillas **Profesionales cuentan** para el máximo de Dones y Limitaciones impuesto por el Nivel de Poder. Sin embargo los de las Plantillas **Raciales no cuentan** para el máximo de Dones y Limitaciones impuesto por el Nivel de Poder.

PLANTILLA DE EJEMPLO:

COSTE: X PD

Aquí iría un pequeño texto explicando detalles sobre la raza o profesión.

Origen: Las Plantillas Raciales de Ciencia-Ficción que no sean del planeta Tierra indican aquí el nombre el Planeta del que provienen.

Aspectos: Aquí aparecen algunos Aspectos que puede tener un miembro de una profesión o estudios.

Habilidades Entrenadas: Las Plantillas Raciales contienen las Habilidades Entrenadas iniciales de los miembros de dicha raza.

Habilidades: Las Plantillas Profesionales indican cuántos puntos distribuidos en qué habilidades se adquieren con la Plantilla. Puede indicar la adquisición de ciertas Habilidades a cierto nivel, o proporcionar una cantidad de Puntos de Desarrollo que distribuir entre las habilidades que se mencionen, siguiendo las reglas normales de adquisición de Habilidades.

Talentos: Aquí se indican los Talentos con los que empieza un miembro de profesión o escuela que se presenta en la Plantilla. Las profesiones pueden incluir una lista de Talentos de entre los que escoger una cantidad concreta de PD, si es así incluirá la suma de PD como en las Habilidades. La descripción de los Talentos se encuentra en el **Capítulo 5**.

Dones: Los Dones sirven para representar tecnología, poderes mentales, poderes mágicos, capacidades raciales, o todo aquello que se sale de lo que es normal para un ser humano. La descripción de los Dones se encuentra en el **Capítulo 6**.

Opcional: Algunas Plantillas Raciales permiten acceder a ciertos Dones pagando un coste adicional aparte del de la Plantilla. Esto se indica aquí.

Limitaciones: Aquí se indican las Limitaciones con las que podría empezar un miembro de la profesión o estudios que se presentan en la Plantilla, si se da el caso. La descripción de las Limitaciones se encuentra en el **Capítulo 7**.

Lenguaje: En algunas razas indicamos el nombre del lenguaje que usan (y que como todo lenguaje racial propio se obtiene a +2 de manera gratuita).

PLANTILLAS RACIALES DE FANTASÍA

A continuación proporcionamos una serie de ejemplos de Plantillas Raciales de Fantasía. Como podrás ver las Plantillas Raciales que incluimos incluyen una lista de Habilidades Entrenadas. Esto es así para representar que otras razas educarán a su gente de otra forma, aunque dichas Plantillas están todas hechas para entornos de Fantasía de NT 1 a 4, por lo que el DJ puede querer modificarlas para adaptarlas a ambientaciones de mayor tecnología siguiendo los ejemplos de NT que tienen los humanos.

Los Talentos, Dones y Limitaciones provenientes de las Plantillas Raciales NO cuentan cara a los límites en Talentos, Dones y Limitaciones que marca el Nivel de Poder.

ALTOS ELFOS

COSTE: 16 PD

Esta plantilla representa a los altos elfos, que son los elfos más cultos y los más cercanos a la magia, lo que les permite tener una empatía sobrenatural con animales o plantas.

Estos elfos son los que uno piensa cuando dice la expresión Primeros Nacidos, ligeramente más altos de media que los humanos,

hermosos, de orejas puntiagudas y ojos almendrados, pero justo por eso suelen tratar al resto de especies (incluso al resto de elfos) con un cierto grado de condescendencia.

Habilidades Entrenadas: Los altos elfos se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Etiqueta.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Supervivencia.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una de entre: Conocimiento (Arte), Conocimiento (Historia), Conocimiento (Saber Arcano) o Conocimiento (Teología).
- ◆ Escoge una de entre: Arcos o Armas a 1 Mano.

Dones Raciales: No Duerme (3 PD), Visión Nocturna (5 PD) y Empatía (Animal o Vegetal, escoge una) (8 PD).

Opcional: Puede adquirir el Don Racial Longevo (18 PD) pagando los correspondientes Puntos de Desarrollo aparte, y obteniendo sus beneficios.



CONSTRUCTOS VIVIENTES ELFOS DE LOS BOSQUES

COSTE: 31 PD

Esta Plantilla sirve para representar a constructos mágicos que de alguna forma se han vuelto inteligentes. Sea porque fueron creados para una guerra por poderosos magos, o sean el designio de un dios caprichoso. Debido que han sido fabricados suelen tener características muy distintas entre sí, lo que representamos con una Plantilla que no solo permite realizar una selección de Dones, sino que además da acceso a una lista de Dones de *Origen Racial* de la que solo se puede escoger uno y que debe ser adquirido al crear el personaje.

Habilidades Entrenadas: Los constructos vivientes se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Escalar.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Etiqueta.
- ◆ Pelea.
- ◆ Supervivencia.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una de entre: Arcos, Armas Arrojadizas o Armas a 1 Mano.

Dones Raciales: Cronómetro Perfecto (3 PD), No Duerme (3 PD), No Respira (7 PD), Reactor Interno (3 PD), Súper-Resistencia (10 PD), y además escoge uno de entre: Infravisión (5 PD) o Visión Nocturna (5 PD).

Opcional: Puede adquirir **uno** de los siguientes Dones de *Origen Racial*: Brazos de Hierro (12 PD), Cuernos (12 PD), Daño Mejorado (10 PD), Garras (10 PD), Súper-Veloz (9 PD) o Súper-Salto (11 PD) pagando los correspondientes Puntos de Desarrollo aparte.

COSTE: 16 PD

Esta plantilla representa a los elfos de los bosques, que son aquellos elfos que viven más en armonía con el mundo que les rodea, habiendo perdido parte de la naturaleza mágica de sus primos los altos elfos. Son los elfos que mejor se llevan con el resto de especies, ya que no son tan altivos como sus primos los altos elfos. Sin embargo esto no quiere decir que muchos humanos que viven cerca de bosques habitados por ellos haya dejado de ver dichos bosques como encantados, simplemente los humanos ven a los elfos de los bosques como una clase de elfos con la que por lo menos se puede tratar.

Habilidades Entrenadas: Los elfos de los bosques se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Escalar.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Etiqueta.
- ◆ Pelea.
- ◆ Supervivencia.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una de entre: Arcos, Armas Arrojadizas o Armas a 1 Mano.

Dones Raciales: No Duerme (3 PD), Visión Nocturna (5 PD) y Visión Telescópica (8 PD).

Opcional: Pueden adquirir los Dones Raciales Longevo (18 PD), Empatía (Animal, 8 PD) y/o Empatía (Vegetal, 8 PD) pagando los correspondientes Puntos de Desarrollo aparte, y obteniendo sus beneficios.



ELFOS OSCUROS

COSTE: 16 PD

Esta plantilla representa a los elfos oscuros, que son elfos que han abandonado el servicio a sus dioses y adoran a algún dios malvado. Puede que este dios les haya cambiado físicamente, o que hayan mutado ellos mismos con el paso de los siglos. O puede que simplemente estos elfos sean fruto de alguna clase de experimento que con el tiempo ha acabado convirtiéndose en una raza por derecho propio.

Habilidades Entrenadas: Los elfos oscuros se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Sigilo.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una de entre: Arcos o Armas a 1 Mano.
- ◆ Escoge una de entre: Conocimiento (Alquimia), Conocimiento (Saber Arcano) o Conocimiento (Teología).
- ◆ Escoge una de entre: Engañar, Etiqueta, o Persuadir.

Dones Raciales: Camaleón (8 PD), No Duerme (3 PD) y Visión Nocturna (5 PD).

Opcional: Pueden adquirir los Dones Raciales Longevo (18 PD), Resistencia al Daño Físico (8 PD), Resistencia a la Magia (8 PD) y/o Resistencia al Veneno (8 PD) pagando los correspondientes Puntos de Desarrollo aparte, y obteniendo sus beneficios.

ENANOS

COSTE: 14 PD

Esta plantilla representa a los clásicos enanos de fantasía, duros y resistentes como ellos solos. Son celosos de todas las demás especies, y no suelen soportar a los altos elfos, pero son los orcos y los goblins aquellos a los que consideran sus enemigos jurados. Y si un enano te considera su enemigo, ten con seguridad que sus hijos, sus nietos y sus bisnietos también lo harán.

Habilidades Entrenadas: Los enanos se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Navegación.
- ◆ Supervivencia.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una de entre: Armas a 1 Mano o Armas a 2 Manos.
- ◆ Escoge una de entre: Ciencia (Alquimia), Ciencia (Ingeniería), Oficio (Herrero) u Oficio (Minero).
- ◆ Escoge una de entre: Etiqueta o Pelea.

Dones Raciales: Resistencia a la Magia (8 PD), Resistencia al Daño Físico (8 PD) y Visión Nocturna (5 PD).

Opcional: Puede adquirir el Don Longevo (18 PD) pagando los correspondientes Puntos de Desarrollo aparte, y obteniendo sus beneficios.

Limitación Racial: Lento (-7 PD).



GOBLINS

COSTE: 2 PD

Los goblins son pequeñas criaturas de piel verde. Son mezquinas, traicioneras y cobardes. Suelen acompañar a los orcos (y muchas veces están dominados por ellos), aunque forman sus propias tribus.

Habilidades Entrenadas: Los goblins se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Escalar.
- Esquivar.
- Pelea.
- Sigilo.
- Supervivencia.
- Vigor.
- Voluntad.
- Escoge una de entre: Armas Arrojadizas o Armas a 1 Mano.

Talento Racial: Caes como un Gato (4 PD).

Don Racial: Visión Nocturna (5 PD).

Limitación Racial: Escala -1 (-7 PD).



HOMBRES-DRAGÓN

COSTE: 66 PD

Esta plantilla representa a los hombres-dragón, criaturas que por lo general descienden de huevos de dragón corruptos con oscuras magias, o provienen de la unión entre un dragón en forma humanoide con otro humanoide, y cuyo hijo invariablemente sale con estos rasgos. O quizás proviene de un antiguo pueblo que adoraba a un dios-dragón, y fueron cambiados por este a su imagen y semejanza.

Habilidades Entrenadas: Los hombres-dragón se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Esquivar.
- Etiqueta.
- Intimidar.
- Pelea.
- Sigilo.
- Supervivencia.
- Vigor.
- Voluntad.

Talentos Raciales: Rapidez (9 PD) y Tolerancia al Dolor (9 PD).

Dones Raciales: Cola (11 PD), Garras (10 PD), Súper-Resistencia (10 PD), Visión Nocturna (5 PD) y Volar 1 (12 PD)

Opcional: Pueden adquirir el Don Ataque Energético con la Modificación de Cono 1 y una Modificación de Efecto Secundario pagando los correspondientes Puntos de Desarrollo (que dependerán de las Modificaciones), y obteniendo sus beneficios.

HOMBRES-GATO

COSTE: 18 PD

Los hombres-gato son una especie humanoide de rasgos felinos. Su apariencia es de felinos bípedos, sus manos tienen garras retráctiles que salen de los dedos y se ocultan dentro de los huesos de la mano, pero sus manos son malas cuanto tienen que manipular objetos creados por otras especies, y las otras especies tienen problema usando objetos creados para ellos. Los hombres-gato son terriblemente territoriales, e invadir sus territorios ha demostrado ser una mala idea.

Habilidades Entrenadas: Los hombres-gato se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Escalar.
- Esquivar.
- Etiqueta.
- Pelea.
- Sigilo.
- Supervivencia.
- Vigor.
- Voluntad.

Talentos Raciales: Caes como un Gato (4 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD).

Dones Raciales: Garras (10 PD) y Visión Nocturna (5 PD).

Limitación Racial: Manos Torpes (-5 PD).

HOMBRES-LAGARTO

COSTE: 24 PD

Esta plantilla representa a los hombres-lagarto, criaturas de sangre fría que se pueden encontrar en lugares pantanosos y húmedos. En algunas ambientaciones los muestran como poco más que animales sanguinarios capaces de construir herramientas rudimentarias, pero en otras son lo que queda de antiguos imperios que dominaron el mundo hace siglos.

Habilidades Entrenadas: Los hombres-lagarto se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Esquivar.
- Intimidar.
- Pelea.
- Sigilo.
- Supervivencia.
- Vigor.
- Voluntad.
- Escoge una de entre: Arcos, Armas Arrojadizas, Armas a 1 Mano o Armas a 2 Manos.

Dones Raciales: Cola (11 PD), Visión Nocturna (5 PD) y además escoge uno de entre: Adherencia (8 PD), Camaleón (8 PD) o Resistencia al Daño Físico (8 PD).

MEDIANOS

COSTE: 14 PD

Los medianos son una raza que se confunden con facilidad con niños humanos. No suele gustarles la aventura, pero tienen entre ellos a muchos más aventureros famosos de los que les gustaría reconocer. Quizás sea porque su tamaño y su buena suerte innata les hace ideales para la vida de aventuras que tantos de ellos desprecian.

Habilidades Entrenadas: Los medianos se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Armas Arrojadizas.
- Atención.
- Escalar.
- Esquivar.
- Etiqueta.
- Sigilo.
- Supervivencia.
- Vigor.
- Voluntad.

Dones Raciales: Afortunado (8 PD) Camaleón (8 PD) y Visión Nocturna (5 PD).

Limitación Racial: Escala -1 (-7 PD).



MINOTAUROS

COSTE: 40 PD

Esta plantilla representa a un minotauro, mitad hombre mitad toro, así como puede representar los clásicos hombres-bestia. Como sucede con los hombres-lagarto, en algunas narraciones los encontramos como poco más que bestias, cuando en otras aparecen como nobles guerreros con poderosos imperios.

Habilidades Entrenadas: Los minotauros se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Escalar.
- Esquivar.
- Pelea.
- Supervivencia.
- Vigor.
- Voluntad.
- Escoge una de entre: Arcos o Armas Arrojadizas.
- Escoge una de entre: Armas a 1 Mano o Armas a 2 Manos.

Talento Racial: Tolerancia al Dolor (9 PD)

Dones Raciales: Cuernos (12 PD), Escala 2 (14 PD) y Visión Nocturna (5 PD).



ORCOS

COSTE: 25 PD

Esta plantilla representa a los clásicos orcos, criaturas feas, duras y violentas que normalmente encontramos al servicio del señor del mal de turno (pero que en algunas ambientaciones son mostrados como “nobles guerreros”). Son por lo general una cultura violenta, dominada por la ley del más fuerte, y que por distintos agravios y rencillas suele tener un odio ancestral hacia los enanos.

Habilidades Entrenadas: Los orcos se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Escalar.
- Esquivar.
- Pelea.
- Supervivencia.
- Vigor.
- Voluntad.
- Escoge una de entre: Arcos, Armas Arrojadizas o Ballestas.
- Escoge una de entre: Armas a 1 Mano o Armas a 2 Manos.

Talento Racial: Tolerancia al Dolor (9 PD)

Dones Raciales: Estómago de Acero (3 PD), Resistencia al Daño Físico (8 PD) y Visión Nocturna (5 PD).

SEMI-ELFOS

COSTE: 8 PD

Esta plantilla representa a los semi-elfos, fruto de una relación entre elfos y humanos, y muchas veces repudiado por ambas razas.

Habilidades Entrenadas: Los semi-elfos se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Escalar.
- Esquivar.
- Etiqueta.
- Pelea.
- Supervivencia.
- Vigor.
- Voluntad.
- Escoge una de entre: Arcos, Armas Arrojadizas o Armas a 1 Mano.

Dones Raciales: No Duerme (3 PD), Visión Nocturna (5 PD).

Opcional: Puede adquirir el Don Longevo (18 PD) pagando los correspondientes Puntos de Desarrollo aparte, y obteniendo sus beneficios.

SEMI-ORCOS

COSTE: 14 PD

Esta plantilla representa a los semi-orcos, fruto de la relación entre un orco y otra especie.

Habilidades Entrenadas: Los semi-orcos se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Escalar.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Sigilo.
- ◆ Supervivencia.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una de entre: Arcos, Armas Arrojadizas, Armas a 1 Mano, Armas a 2 Manos o Ballestas.
- ◆ Escoge una de entre: Etiqueta o Pelea.

Talento Racial: Tolerancia al Dolor (9 PD)

Don Racial: Visión Nocturna (5 PD).



PLANTILLAS RACIALES DE CIENCIA FICCIÓN

A continuación ponemos una serie de ejemplos de Plantillas Raciales para ambientaciones de Ciencia-Ficción. Los que hayan jugado al CdB encontrarán las razas que usamos reconocibles. La gran mayoría de las Plantillas Raciales incluyen una lista de Habilidades Entrenadas como las Plantillas Raciales de Fantasía, aunque están basadas en la lista de Habilidades Entrenadas para personajes de NT 7 a 10, pero adaptadas a las particularidades de cada cultura.

Aquellas que no incluyen Habilidades Entrenadas (las Plantillas de Neo-humanos), **usan la lista de Habilidades Entrenadas propia de un personaje humano de NT 7 a 10.** A saber:

- Agilidad.
- Atención.
- Escalar.
- Esquivar.
- Pelea.
- Vigor.
- Voluntad.
- Escoge una de entre: Armas Cortas, Armas Largas, Computadora, Comunicaciones, Etiqueta o Sensores.
- Escoge un Conocimiento o Ciencia Cualesquiera.
- Escoge una de entre: Conducir Vehículo (Ligeros), Pilotar (Aeronave) o Pilotar (Astronave).

Las Plantillas Raciales están divididas en Alienígenas (especies distintas a la humana), Neo-humanos (humanos modificados genéticamente por la propia especie humana, y que pueden tener descendencia con los propios humanos, incluye el NT necesario para crearlos) y Para-humanos (razas alienígenas que tienen una gran cantidad de genes en común, pero no pueden reproducirse con humanos, o humanos que han sido tan modificados que son una especie en si misma). Estas Plantillas no son más que ejemplos genéricos que pueden ser modificados con gran facilidad por el DJ.

Los Talentos, Dones y Limitaciones provenientes de las Plantillas Raciales NO cuentan cara a los límites en Talentos, Dones y Limitaciones que marca el Nivel de Poder.

ACHILIE (PARA-HUMANOS)

COSTE: 7 PD

Los achiliie son para-humanos casi iguales a sus primos de la Tierra, salvo por una memoria perfecta que les permite repasar todo lo que han vivido en sus vidas con total perfección. Viven en un planeta muy similar a este llamado **Hilles**. Su cultura tiene una gran cantidad de similitudes con la cultura griega de la tierra, pues son un pueblo que valora por igual la perfección física y la intelectual, y cultiva ambas con gran ahínco. De hecho, son conocidos por tener una memoria excepcional, recordando prácticamente todo lo que leen o ven a lo largo de su vida. Pueden existir psiónicos entre los achiliie, aunque son raros.

Origen: Hilles.

Aspectos: Es común encontrar Achiliie Narcisistas u Orgullosos, así como Obsesionados con la Perfección.

Habilidades Entrenadas: Los Achiliie se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Escalar.
- Esquivar.
- Nadar.
- Pelea.
- Vigor.
- Voluntad.
- Escoge una de entre: un Conocimiento o Ciencia cualesquiera, Computadora, Comunicaciones, Etiqueta o Sensores.
- Escoge una de entre: Conducir Vehículo (Ligeros) o Pilotar (Aeronave o Astronave).

Dones Raciales: Memoria Digital (7 PD).

AFRODITA/ADONIS (NEO-HUMANO, NT 7)

COSTE: 20 PD

Estos neo-humanos han sido creados para ser atractivos, con don de gentes, y en definitiva ser el actor, cantante, modelo u holoestrella 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 8). Es perfectamente posible hacer personajes con dos sexos al mismo tiempo (cosa que se representaría con un Aspecto), pero solo se beneficiarán del efecto de Atractivo de un sexo (aparte de aquellos que tengan cierta curiosidad o gusto por lo exótico, claro).

Aspectos: Es habitual escoger algún Aspecto que represente lo vanidoso u orgulloso que es el Neo-humano.

Talentos Raciales: Atractivo 1 (6 PD) y Memoria Eidética (6 PD).

Dones Raciales: Resistencia a las Enfermedades (8 PD).

ALFA (NEO-HUMANO, NT 7)

COSTE: 25 PD

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.

Aspectos: Es habitual escoger algún Aspecto que represente lo vanidoso que es el Neo-humano, o que se siente por encima de los humanos normales.

Talentos Raciales: Atractivo (6 PD), Carismático (7 PD) y Equilibrio Perfecto (4 PD).

Dones Raciales: Resistencia a las Enfermedades (8 PD).

Opcional: Puede adquirir el Don Longevo (18 PD) pagando los correspondientes Puntos de Desarrollo aparte, y obteniendo sus beneficios.

AOA'STHE (PARA-HUMANOS)

COSTE: 11 PD

Los aqa'sthe son una raza subacuática que viven en un planeta (llamado Aquu) completamente cubierto por las aguas. Son maestros manipuladores del coral, y sus conocimientos de genética (tienen NT 9 en Genética) no tienen parangón. Los aqa'sthe son para-humanos de piel escamosa y grandes ojos negros sin pupilas que no puede respirar fuera del agua. Sus manos no son palmeadas, aunque en lugar de pies tienen una especie de aletas (pero que son lo suficientemente resistentes como para soportar peso, tanto como unos pies).

Origen: Aquu.

Habilidades Entrenadas: Los aqa'sthe se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Nadar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Supervivencia.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una de entre: Armas Cortas, Armas Largas, Computadora, Comunicaciones, Etiqueta o Sensores.
- ◆ Escoge un Conocimiento o Ciencia cualesquiera.

Dones Raciales: Anfibio (4 PD), Branquias (Solo Branquias Raciales, 0 PD), Membrana Ocular (3 PD), Sonar (13 PD).

Limitación Racial: Metabolismo Debilitado (sufren los efectos al salir del agua, -9 PD).

Lenguaje: Aquaa.

ARACHNOI (ALIENÍGENAS)

COSTE: 33PD

Los arachnoi son sin duda una de las razas más alienígenas que se pueden encontrar. Los arachnoi parecen una mezcla extraña entre centauro y araña. Son criaturas de 8 miembros que se mueven en posición horizontal, aunque pueden colocar 4 de sus miembros en posición vertical, pareciendo una criatura de 4 patas y 4 brazos, de ahí que los humanoides que los han encontrado los comparen con centauros (o los equivalentes culturales que tengan).

Los arachnoi son más grandes que el humanoide medio, y su piel está cubierta por unas células capaces de cambiar su pigmentación. De hecho ese es su método de comunicación, siendo incapaz de hacer ningún ruido más que un extraño sonido que suena algo similar a *Sweeech*. Los arachnoi tienen 4 ojos (2 delante y 2 a los lados), aunque no son ojos multifacéticos, sino que son similares a los de otros humanoides.

Los arachnoi son capaces de crear en su cuerpo una sustancia que pueden lanzar hasta 10 metros, se trata de una tela de araña pegajosa que atrapa a sus víctimas.

Los arachnoi no tienen problemas en comer sentientes. De hecho una frase muy típica arachnoi es “Si tiene nombre, es comida” aunque la mayoría de ellos son conscientes de que al resto de razas no les gusta, por lo que aquellos que salen de su planeta no tardan en dejar atrás dichas costumbres. Aunque claro, siempre se puede volver a caer en los “viejos hábitos”, so-

bre todo en situaciones en las que nadie se va a enterar. De todas formas, las costumbres alimentarias de los arachnoi ya resultan bastante desagradables al resto de sentientes: Les gusta comerse a sus víctimas vivas, sean el animal que sea. Y a tal efecto lo envuelven con la sustancia que segregan para inmovilizarlo y guardarlo para cuando tengan hambre.

Los Arachnoi no tienen psiónicos.

Origen: Tstsogh.

Aspectos: Son muy comunes entre ellos los Aspectos *Fobia al Fuego* y *Si tiene Nombre, es Comida*.

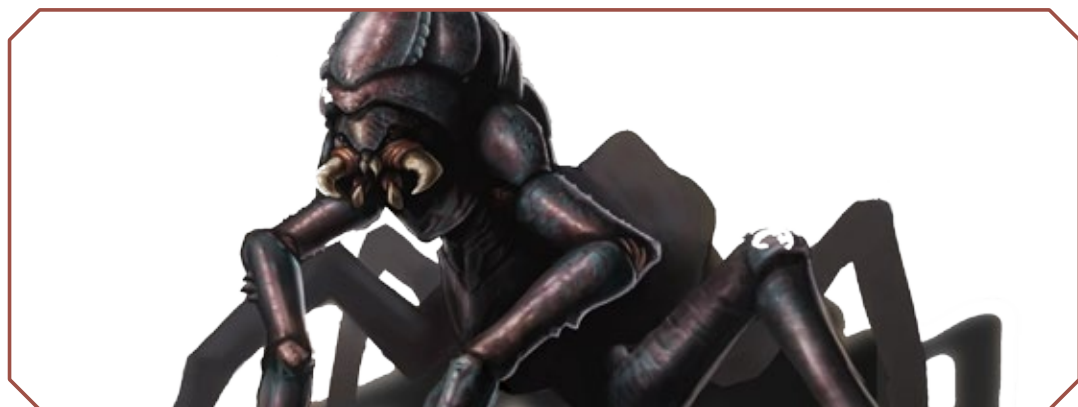
Habilidades Entrenadas: Los arachnoi se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Escalar.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Sigilo.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una de entre: Armas Cortas, Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas Largas, Computadora, Comunicaciones o Sensores.
- ◆ Escoge un Conocimiento o Ciencia cualesquiera.

Dones Raciales: Enredar (9 PD), Brazos Extra (10 PD), Escala 1 (7 PD), Piernas Extra (10 PD), Ojos Adicionales (Visión Periférica) (6 PD), Resistencia al Daño Físico (8 PD), Telecomunicación (Pigmentación) (0 PD).

Limitaciones Raciales: Horizontal (-2 PD), Manos Torpes (-5 PD), Mudez (-10 PD).

Lenguaje: Cambios de pigmentación en la piel.



ARGOS (ALIENÍGENAS)**COSTE: 20 PD**

Los argos son una raza no-humana procedente del planeta **Argosi**, de baja Gravedad (0,3 G) y Atmósfera Muy Tenue. Los delgados y aparentemente frágiles argos son bastante diestros, y se mueven con mucha gracia en ambientes de baja gravedad. Su piel es completamente blanca, y sus ojos azules no tienen pupila (aunque cuando bajan su membrana ocular se parecen mucho a unos ojos humanos).

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 son ideales para comunicarse en planetas con Atmósferas Muy Tenues, por lo que en atmósferas normales suenan un poco raras. Asimismo necesitan una Máscara de Aire Comprimido para estar en Atmósferas Estándar.

Los argos se consideran nativos de Baja Gravedad (entre 0 G y 0,5 G). y tienen psiónicos, aunque no son comunes.

Origen: Argosi.

Habilidades Entrenadas: Los argos se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Esquivar.
- Etiqueta.
- Pelea.
- Vigor.
- Voluntad.
- Escoge una de entre: Armas Cortas, Armas Largas, Computadora, Comunicaciones o Sensores.
- Escoge un Conocimiento o Ciencia cualesquiera.
- Escoge una de entre: Conducir Vehículo (Ligeros) o Pilotar (Aeronave o Astronave).

Dones Raciales: Adherencia (8 PD), Estómago de Acero (3 PD), Membrana Ocular (3 PD), Resistencia a (Radiación) 1 (8 PD), Visión Nocturna (5 PD).

Limitación Racial: No Respira Oxígeno (-7 PD).

ARILISCOROI (PARA-HUMANOS)**COSTE: 18 PD**

Los ariliscoroi son una raza para-humana especialmente saludable y hermosa, llegando a vivir hasta 120 años. Los terrestres que los han encontrado les llaman “elfos”, y es cierto que suelen ser de cabellos dorados o plateados, ojos azules o almendrados y tienen orejas un poco más en punta que los humanos (aunque es fácil encontrar en la Tierra humanos con las mismas orejas). El planeta natal de los ariliscoroi se llama Aerilar, y su lengua es el Etherel. Existen psiónicos entre los ariliscoroi, y son relativamente comunes.

Origen: Aerilar.

Aspectos: Es habitual escoger algún Aspecto que represente lo vanidosa que es la raza.

Habilidades Entrenadas: Los ariliscoroi se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Esquivar.
- Etiqueta.
- Pelea.
- Vigor.
- Voluntad.
- Escoge una de entre: Armas Cortas, Armas Largas, Computadora, Comunicaciones, Conducir Vehículo (Ligeros), Pilotar (Aeronave o Astronave) o Sensores.
- Escoge un Conocimiento o Ciencia cualesquiera.
- Escoge una de entre: Engañar o Persuadir

Talentos Raciales: Atractivo 1 (6 PD) y Equilibrio Perfecto (4 PD).

Dones Raciales: Resistencia a Enfermedades (8 PD).

Lenguajes: Etherel.

ARLAR (ALIENÍGENAS)**COSTE: 15 PD**

Los arlar son una raza alienígena de aspecto humanoide proveniente de herbívoros rumiantes. Los arlar son un pueblo paciente y pacífico. Los psiónicos son poco comunes entre los Arlar, pero no desconocidos.

Origen: Arlarit.

Aspectos: Pacifista es un Aspecto común entre los arlar, pero también lo es todo tipo de Aspectos que denoten una disposición tranquila. Pero por otro lado, y quizás como contrapunto, los arlar son muy tercos, y suelen tener también algún Aspecto que refleje dicha tozudez.

Habilidades Entrenadas: Los arlar se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Esquivar.
- Etiqueta.
- Persuadir.
- Vigor.
- Voluntad.
- Escoge una de entre: Computadora, Comunicaciones o Sensores.
- Escoge un Conocimiento o Ciencia cualesquiera.
- Escoge una de entre: Conducir Vehículo (Ligeros) o Pilotar (Aeronave o Astronave).

Dones Raciales: Cuernos (12 PD), Estómago de Acero (3 PD).

Lenguaje: Arlaran.



AVIANOS (ALIENÍGENAS)

COSTE: 41 PD

Los avianos son una raza de la que se sabe poco. Pocos han visto sus naves, pero su existencia es conocida, y se dice que poseen NT 9 en todos los campos de conocimiento. Su planeta de origen es desconocido. Lo poco que se sabe de ellos es porque se les ha visto explorando sistemas solares, pero aunque siempre se ha intentado entrar en contacto dichos intentos han sido infructuosos, y los conocidos como avianos permanecen como un misterio. Entre los avianos hay psiónicos, aunque son muy raros.

Origen: Desconocido.

Habilidades Entrenadas: Los avianos se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Esquivar.
- Etiqueta.
- Pelea.
- Vigor.
- Voluntad.
- Escoge una de entre: Computadora, Comunicaciones o Sensores.
- Escoge un Conocimiento o Ciencia cualesquiera.
- Escoge una de entre: Conducir Vehículo (Ligeros) o Pilotar (Astronave).

Dones Raciales: Filtros (3 PD), Membrana ocular (3 PD), Ataque Físico (Pico) (10 PD), Garras (Espolones, 10 PD), Visión Periférica (6 PD), Visión Telescópica (8 PD), Volar 2 (20 PD).

Limitaciones Raciales: Ciclo Vital Corto (-1 PD), Escala Negativa (-1) (-7 PD), Manos Torpes (-5 PD), Sentido Deficiente (olfato) (-6 PD).

Lenguaje: Aviano.

ESPARTANOS (NEO-HUMANO, NT 8)

COSTE: 49 PD

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. Es posible que no tengan estatus de ciudadanos, sino que sean propiedad del gobierno.

Aspectos: Si han sido creados por encargo de una nación tendrán algún Aspecto que refleje un cierto grado de condicionamiento ante esa nación, si no tiene también la Limitación Reprogramable.

Talento Racial: Infatigable (9 PD), Rapidez (9 PD).

Dones Raciales: Regeneración (Modificaciones Regenerar Miembros 1 y Regeneración Rápida 1) (19 PD), Súper-Resistencia (10 PD), Visión Nocturna (5 PD).

Limitaciones Raciales: Consumo Incrementado (-3 PD). Pueden tener también Reprogramable (-11 PD), lo que reduciría su coste a 38 PD.

FILÍPIDES (NEO-HUMANO, NT 7)

COSTE: 33 PD

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). Como los espartanos pueden haber sido creados para ser soldados y que no tengan siquiera estatus de ciudadanos.

Aspectos: Son comunes entre los Filípides aspectos que representen su bravura temeraria y que son impulsivos. Si han sido creados por encargo de una nación tendrán algún Aspecto que refleje un cierto grado de condicionamiento ante esa nación, si no tiene también la Limitación Reprogramable.

Talento Racial: Infatigable (9 PD) y Rapidez (9 PD) y Veloz (7 PD).

Dones Raciales: Regeneración (11 PD).

Limitaciones Raciales: Consumo Incrementado (-3 PD). Pueden tener también Reprogramable (-11 PD), lo que reduciría su coste a 22 PD.

HINNO (ALIENÍGENAS)

COSTE: 13 PD

Los hinno, humanoides nativos del planeta Hinnus, han evolucionado de un animal muy similar a un caballo, aunque con la protección y el cuerno de un rinoceronte. Y aunque son humanoides conservan el cuerno frontal, así como el caparazón de duro hueso que cubre todo su cuerpo. Los hinno son herbívoros, y como todas las razas provenientes de herbívoros conocidas profesan un elevado grado de pacifismo, lo que no quiere decir que no puedan defenderse si es necesario. Los hinno no tienen psiónicos.

Origen: Hinnus.

Aspectos: Pacifista es un Aspecto común entre los Hinno, como también lo son Cobarde y Tímido.

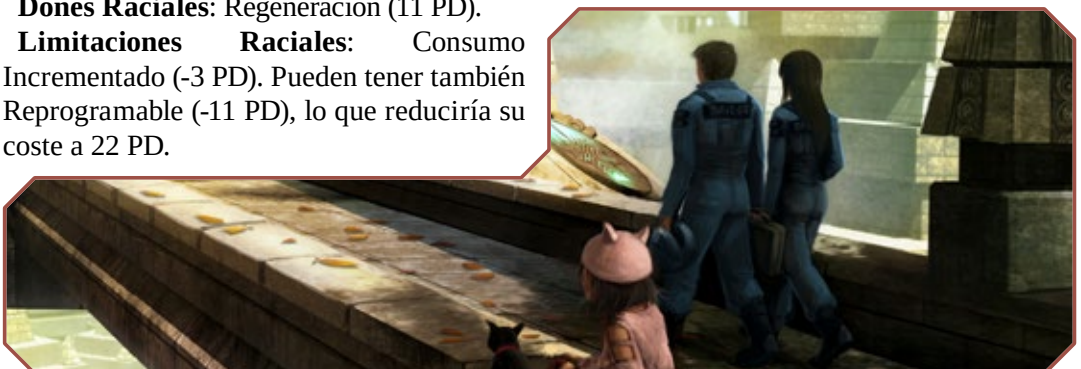
Habilidades Entrenadas: Los hinno se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Etiqueta.
- ◆ Persuadir.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una de entre: Computadora, Comunicaciones o Sensores.
- ◆ Escoge un Conocimiento o Ciencia cualesquiera.
- ◆ Escoge una de entre: Conducir Vehículo (Ligeros) o Pilotar (Aeronave o Astronave).

Dones Raciales: Cuernos (12 PD), Resistencia al Daño Físico (8 PD).

Limitación Racial: Lento (-7 PD).

Lenguajes: Adhinio.



IATEI (ALIENÍGENAS)

COSTE: 27 PD

Los iatei son una especie humanoide evolucionada a partir de unos felinos extremadamente similares a los felinos terrestres; aunque su biología y genética es muy diferente. O sea, son muy parecidos por fuera, pero muy distintos por dentro. Su apariencia es, como ya hemos comentado, de felinos bípedos, pero sus manos tienen garras retráctiles que salen de los dedos y se ocultan dentro de los huesos de la mano. Los iatei tienen una cultura centrada en la caza, con cientos de rituales al respecto, y dan considerable énfasis a la capacidad marcial. Entre los iatei hay psiónicos, pero no son muy comunes.

Origen: Atei.

Aspectos: Distraído como un gato es un Aspecto común.

Habilidades Entrenadas: Los iatei se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Escalar.
- Esquivar.
- Pelea.
- Supervivencia.
- Vigor.
- Voluntad.
- Escoge una de entre: un Conocimiento o Ciencia cualesquiera, Computadora, Comunicaciones, Etiqueta o Sensores.
- Escoge una de entre: Conducir Vehículo (Ligeros) o Pilotar (Aeronave o Astronave).

Talentos Raciales: Caes como un Gato (4 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD) y Sentidos Agudos (Oído) (5 PD).

Dones Raciales: Estómago de acero (3 PD), Garras (10 PD) y Súper-Rapidez (11 PD).

Limitaciones Raciales: Duermes el Doble (-3 PD), Sentido Deficiente (Mal de la Vista) (-7 PD).

ICAR (PARA-HUMANOS)

COSTE: 26 PD

Los icar son una especie humana baja (1.6m los más altos), fuerte y resistente. Famosos por su capacidad marcial. Su idioma es el

Maed. Su planeta natal se llama Maedan. Los icar no tienen psiónicos, ni se ha sabido nunca que los hayan tenido, y de hecho no suelen gustarle mucho los psiónicos.

Origen: Maedan.

Aspectos: suelen tener Aspectos como Deber, Impulsivo, Irascible, Orgulloso, Patriota Fanático.

Habilidades Entrenadas: Los icar se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Escalar.
- Esquivar.
- Pelea.
- Vigor.
- Voluntad.
- Escoge una de entre: Arcos, Armas Arrojadizas, Armas Cortas, Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas Largas, Armas Pesadas o Armas Montadas.
- Escoge una de entre: un Conocimiento o Ciencia cualesquiera, Computadora, Comunicaciones, Etiqueta o Sensores.
- Escoge una de entre: Conducir Vehículo (Ligeros), Pilotar (Aeronave o Astronave) o Supervivencia.

Talentos Raciales: Infatigable (9 PD), Tolerancia al Dolor (9 PD).

Dones Raciales: Regeneración 1 (11 PD),

Opcional: Puede adquirir el Don Longevo (18 PD) pagando los correspondientes Puntos de Desarrollo aparte, y obteniendo sus beneficios.

Limitación Racial: Consumo incrementado (-3 PD).

Lenguajes: Maed.

MELASUS (PARA-HUMANOS)

COSTE: 38 PD

Los melasus son una variante humana que vive en un planeta con una orografía especialmente llana. Si han sido modificados para ese planeta o simplemente han evolucionado de la manera que lo han hecho por si mismos es algo que no se sabe. Los melasus son altos, delgados y desgarbados, y a la mayoría de humanos les resultan muy nerviosos y expresivos (en comparación con ellos).

Esto es así porque su metabolismo funciona mucho más rápido que el de los humanos, y de hecho Mela I (su planeta natal) parece ir a cámara rápida. Pueden existir psiónicos entre los melasus, aunque son raros.

Origen: Mela I.

Aspectos: Son comunes entre los melasus aspectos que representen su bravura temeraria, su deber, que son impulsivos, hablan demasiado, son irascibles y son patriotas fanáticos.

Habilidades Entrenadas: Los melasus se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Intimidar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una de entre: Armas Cortas, Armas Largas, Computadora, Comunicaciones o Sensores.
- ◆ Escoge un Conocimiento o Ciencia cualesquiera.
- ◆ Escoge una de entre: Conducir Vehículo (Ligeros) o Pilotar (Aeronave o Astronave).

Talento Racial: Infatigable (9 PD).

Dones Raciales: Súper-Rapidez (11 PD), Regeneración (11 PD), Súper-Velocidad (10 PD).

Limitación Racial: Consumo Incrementado (-3 PD).

Lenguajes: Emar.

MNELEN (PARA-HUMANOS)

COSTE: 3 PD

Los mnelen son muy similares a los humanos de la Tierra, y solo tienen una diferencia con ellos. Y es que los mnelen viven en un planeta de Atmósfera Enrarecida llamado como ellos y tienen un sistema biológico de filtrado de impurezas. Aquellos especialistas en genética humana que han estudiado a los mnelen dicen que sus filtros biológicos han sido diseñado a propósito, y las leyendas Mnelen hablan de una criatura que los “condujo por un mar oscuro y frío” hasta una nueva tierra, donde “gracias a sus brujerías” les cambió para que pudiesen sobrevivir en él.

Origen: Mnelen.

Habilidades Entrenadas: Los mnelen se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Escalar.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una de entre: Armas Cortas, Armas Largas o Etiqueta.
- ◆ Escoge una de entre: un Conocimiento o Ciencia cualesquiera, Computadora, Comunicaciones o Sensores.
- ◆ Escoge una de entre: Conducir Vehículo (Ligeros) o Pilotar (Aeronave o Astronave).



Dones Raciales: Filtros (3 PD).

Lenguajes: Greath y Mnelenad (una evolución del Greath distinta al Vulnus).

OTOKU (ALIENÍGENAS)

COSTE: 20 PD

Los otoku son una primitiva raza alienígena que vive relativamente cerca de la Tierra. Los otoku son herbívoros recolectores, muy diestros y procedentes de un planeta de alta gravedad. Son pequeños (1.3 metros), peludos, tienen 4 brazos y un ciclo vital muy corto. Pueden existir psiónicos entre los otoku, aunque son raros.

Origen: Ootok.

Habilidades Entrenadas: Los otoku se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Escalar.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Etiqueta.
- ◆ Pelea.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una de entre: un Conocimiento o Ciencia cualesquiera, Computadora, Comunicaciones o Sensores.
- ◆ Escoge una de entre: Conducir Vehículo (Ligeros) o Pilotar (Aeronave o Astronave).



Talento Racial: Sentidos Agudos (Olfato) (5 PD).

Dones Raciales: Brazos Extra (10 PD), Infravisión (5 PD), Resistencia al Daño Físico (8 PD).

Limitaciones Raciales: Ciclo Vital Corto 1 (-1 PD), Escala -1 (-7 PD),

Lenguajes: Otoku.

RAURI-KO, SAURRAN Y SSILAAR (ALIENÍGENAS)

COSTE: 40 PD

Los rauri-Ko, los saurran y los ssilaar (nativos de los planetas Ruusn, Saurr y Ssazz, respectivamente) plantean un misterio, ya que son la misma raza, tienen exactamente la misma biología y la misma genética, y los planetas en los que viven comparten la misma biología también, pese a estar a años luz entre sí. Lo más interesante de todo es que los tres planetas contienen muestras más que suficientes de que las tres razas evolucionaron en sus respectivos planetas, las tres adquirieron consciencia hace alrededor de unos 50.000 años, y han permanecido desconectadas entre sí hasta hace poco.

Las tres razas comparten muchas cosas, aparte de la biología y la genética. Sin embargo, las diferencias culturales, son enormes. Los rauri-Ko tienen una cultura eminentemente pragmática, aunque también muy belicosa. Los saurran son por el contrario mucho más pacíficos, de hecho son los más pacíficos de los tres pueblos saurios. En su pasado una figura religiosa extendió una religión eminentemente pacífica por todo el planeta, y aunque no todos los saurran la profesan, si es seguida por una considerable mayoría. No es que sean pacifistas, pero han dejado de lado la violencia y la ansia de sangre que aún posee a sus hermanos. Por último los ssilaar son casi tan belicosos y violentos como los rauri-Ko, pero no suelen ser tan sanguinarios y calculadores como estos. Su cultura da valor al honor en combate, y los guerreros son quienes ostentan los puestos de más importante autoridad, aunque una religión pacifista similar a la de los saurran se esté expandiendo entre ellos.

Origen: Ruusn, Saurr y Ssazz, respectivamente.

Aspectos: los rauri-Ko y los ssilaar suelen ser Rudos y Sin Tacto y Sanguinarios, pero no todos comparten dichos Aspectos.

Habilidades Entrenadas: Los rauri-Ko y los ssilaar se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Esquivar.
- Pelea.
- Sigilo.
- Supervivencia.
- Vigor.
- Voluntad.
- Escoge una de entre: Armas Cortas, Armas Largas, Armas Montadas o Conducir Vehículo (Ligeros).

- Escoge una de entre: Computadora, Comunicaciones o Sensores.

Habilidades Entrenadas: Los saurran se marcarán como Habilidades Entrenadas:

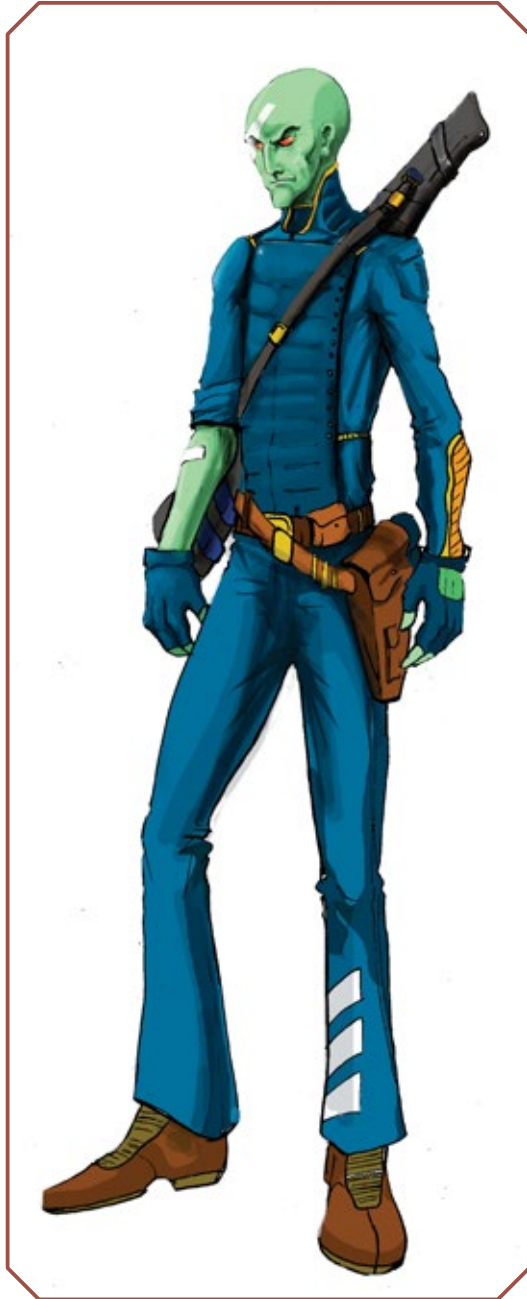
- Agilidad.
- Atención.
- Esquivar.
- Etiqueta.
- Pelea.
- Sigilo.
- Supervivencia.
- Vigor.
- Voluntad.
- Escoge una de entre: un Conocimiento o Ciencia cualesquiera, Computadora, Comunicaciones, Conducir Vehículo (Ligeros) o Sensores.



Dones Raciales: Cola (11 PD), Garras (10 PD), Telecomunicación (Hormonal) (5 PD), Visión Nocturna (5 PD) y además escoge uno de entre: Adherencia (8 PD), Camaleón (8 PD), Resistencia al Calor (8 PD) o Resistencia al Daño Físico (8 PD).

Limitaciones Raciales: Duermes el Doble (-3 PD), Sentido Deficiente (Mal de la Vista) (-7 PD).

Lenguajes: Ruun, Sauran o Ssazaz, respectivamente.



SORUD (ALIENÍGENAS)

COSTE: 10 PD

Los sorud, se dice, son la primera raza que alcanzó las estrellas. Tienen la piel verde (aunque se pueden encontrar muchos tonos de verde entre los Sorud), sin nada de vello corporal y sus enormes ojos sin pupilas suelen ser rojos, amarillos o anaranjados. Su oído es peor que el humano. De aspecto humanoide; tienen 2 sexos y un esquema mental muy similar al de los humanos. Los Sorud pueden tener psiónicos.

Origen: Orud.

Habilidades Entrenadas: Los sorud se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Etiqueta.
- ◆ Pelea.
- ◆ Pilotar (Astronave).
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una de entre: Computadora, Comunicaciones o Sensores.
- ◆ Escoge una de entre: un Conocimiento o Ciencia cualesquiera, Conducir Vehículo (Ligeros) o Pilotar (Aeronave).

Talento Racial: Orientación (4 PD).

Dones Raciales: Cronómetro Perfecto (3 PD), Membrana Ocular (3 PD).

Lenguajes: Sorud y Vulus.

TERIMIO (PARA-HUMANOS)

COSTE: 13 PD

Los terimio son una raza para-humana anfibia que evolucionó en un planeta (llamado **Esii**) cubierto en un 70% por el agua (un poco menos que la Tierra). Los terimio son anfibios, pudiendo vivir tanto en un entorno como en el otro sin necesidad de soporte adicional de ningún tipo. Su piel es escamosa y verdeazulada, y tienen una gran similitud con las ranas, ya que sus bocas son grandes y sus ojos saltones (protegidos tras una membrana ocular retráctil).

Los terimio tienen manos palmeadas y sus manos tienen solo 4 dedos, lo que se representa con la Limitación Manos Torpes (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.

Los terimio pueden tener psiónicos, pero son extremadamente raros, siempre tienen escamas de color blanco y están estigmatizados en su sociedad, cuando no son directamente asesinados por los padres.

Origen: Esii.

Aspectos: Muchos terimio tienen Fobia a los Espacios Abiertos o alguna clase de Aspecto similar.

Habilidades Entrenadas: Los terimio se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Nadar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Supervivencia.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una de entre: Armas Cortas, Armas Largas, Computadora, Comunicaciones, Etiqueta o Sensores.
- ◆ Escoge un Conocimiento o Ciencia cualesquiera.

Dones Raciales: Anfibio (4 PD), Branquias (3 PD), Membrana Ocular (3 PD), Resistencia al Frío (8 PD)

Limitación Racial: Manos Torpes (Manos Palmeadas) (-5 PD).

Lenguajes: Vulnus.



UU'MAN (PARA-HUMANOS) VAETHUROG (ALIENÍGENAS)

COSTE: 20 PD

COSTE: 60 PD

Los Uu'man dicen ser los descendientes directos de los Primeros Humanos, los Antiguos o el nombre que se le dé a la especie o especies que manipuló a los humanos hace muchos años. Todos los Uu'man son psiónicos, siendo la única raza para-humana en la que todos los miembros tienen poderes. Además tienen una especial resistencia, y tienden a vivir muchos años.

Origen: Ter'Rae.

Habilidades Entrenadas: Los Uu'man se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Etiqueta.
- ◆ Pelea.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una de entre: Computadora, Comunicaciones, Conducir Vehículo (Ligero) o Sensores.
- ◆ Escoge un Conocimiento o Ciencia cualesquiera.
- ◆ Escoge otro Conocimiento o Ciencia cualesquiera.

Talentos Raciales: Atractivo (6 PD) y Equilibrio Perfecto (4 PD).

Dones Raciales: Súper-Resistencia (10 PD).

Opcional: Puede adquirir el Don Longevo (18 PD) pagando los correspondientes Puntos de Desarrollo aparte, y obteniendo sus beneficios.

Psiónicos: Todos los Uu'man empiezan con un Don de *Origen Psiónico*, siguiendo las reglas de Dones de *Origen Psiónico*, tal como se explican en el **Capítulo 6: Dones**, y deberán añadir el coste de dicho Don al coste final de la Plantilla.

Lenguajes: Greath y Vulnus (este último es la versión moderna del lenguaje de los Primeros Humanos).

Los vaethurog provienen de una raza de carnívoros cazadores marsupiales que han desarrollado inteligencia. Son peludos, con una piel bastante resistente, se curan con rapidez de sus heridas y tienen unas poderosas garras con las que pueden matar fácilmente a un humano sin protección.

Cómo raza eminentemente guerrera que son, gran parte de su historia está llena de guerras que han promovido durante siglos el avance científico de la especie. Y hace 1.000 años apareció un vaethurog llamado Rugüe que, gobernándose por un código de honor y conducta militar llamado **Rogüetho** creado por el mismo, consiguió hacerse con el control de la mitad de Zothoz (el planeta natal de los vaethurog). Desde entonces, y bajo sucesivos descendientes el Imperio Vaethurog (cómo lo llamó pretenciosamente Rugüe) se expandió por todo el planeta, conquistando a todos sus vecinos, y empezó a expandirse por el espacio.

El *Rogüetho* dice:

- ◆ Debes luchar y morir por el honor de tu Emperador.
- ◆ Cuida de tus compañeros, nunca los abandones.
- ◆ Sigue las órdenes de tu superior.
- ◆ No tengas piedad en el campo de batalla, pero se siempre magnánimo en la victoria.
- ◆ Trata a los enemigos honorables con respeto, mata sin dudarlo a aquellos que no sean honorables, incluso después de haberse rendido.
- ◆ Un oficial debe ser duro, pero justo, liderar desde el frente y cuidar de sus soldados.
- ◆ Los soldados tienen el deber de matar a aquel oficial que no lidere desde el frente

Pueden existir psiónicos entre los vaethurog, aunque son muy raros.

Origen: Zothoz.

Aspectos: Todos los vaethurog tienen un Aspecto que indique cuál es su relación con el Rogüetho.

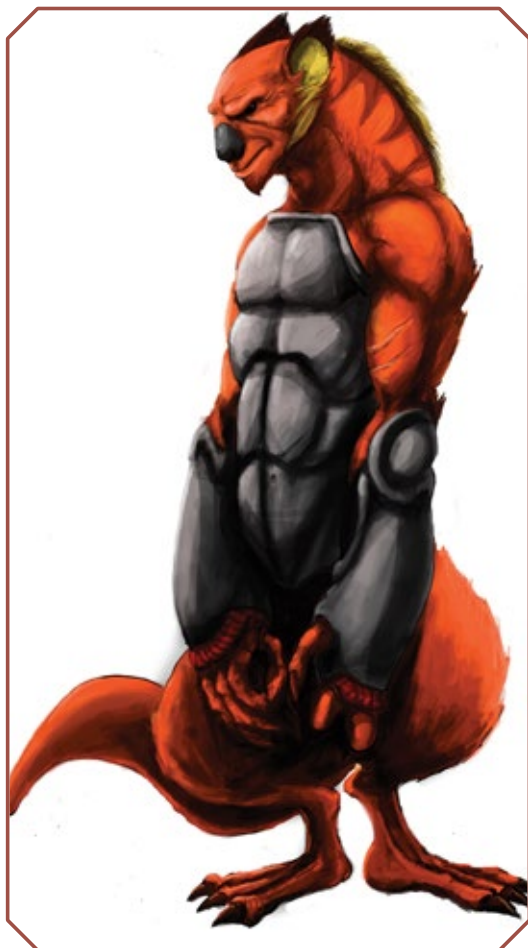
Habilidades Entrenadas: Los vaethurog se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Escalar.
- Esquivar.
- Pelea.
- Sigilo.
- Supervivencia.
- Vigor.
- Voluntad.
- Escoge una de entre: Armas Cortas, Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas Largas, Armas Montadas o Armas Pesadas.

Talento Racial: Infatigable (9 PD), Rapidez (9 PD).

Dones Raciales: Garras (10 PD), Regeneración (Modificaciones Regenerar Miembros 1 y Regeneración Rápida 1) (19 PD), Resistencia al Daño Físico (8 PD), Visión Nocturna (5 PD).

Lenguaje: Thoev.



YNYPH (PARA-HUMANOS)

COSTE: 5 PD

Los ynyph son una raza de humanos especialmente atractivos, pero de baja estatura. Y son considerados superficiales por muchas otras especies. La verdad es que los ynyph son buenos artesanos y están dotados de una considerable sensibilidad artística. Los ynyph son nativos del planeta Ylys, y los psiónicos son considerablemente comunes entre ellos.

Origen: Ylys.

Aspectos: Todos los ynyph suelen ser idealistas, orgullosos o vanidosos, y tendrán algún Aspecto que represente alguno de estos rasgos de su personalidad.

Habilidades Entrenadas: Los ynyph se marcarán como Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Esquivar.
- Pelea.
- Vigor.
- Voluntad.
- Escoge una de entre: Armas Cortas, Armas Largas, Comunicaciones o Sensores.
- Escoge una de entre: un Conocimiento o Ciencia cualesquiera o Computadora.
- Escoge una de entre: Conducir Vehículo (Ligeros) o Pilotar (Aeronave o Astronave).
- Escoge una de entre: Engañar, Etiqueta o Persuadir.

Talentos Raciales: Atractivo (6 PD) y Memoria Eidética (6 PD).

Opcional: Puede adquirir el Don Longevo (18 PD) pagando los correspondientes Puntos de Desarrollo aparte, y obteniendo sus beneficios.

Limitación Racial: Escala -1 (-7 PD).

Lenguajes: Yneil'lathar.

PLANTILLAS PROFESIONALES

DE NT 1 A 4

A continuación incluimos una lista de Plantillas Profesionales de NT 1 a 4. Algunas de ellas son propias de mundos de fantasía, mientras que otras son más realistas, así que te recomendamos que le preguntes a tu DJ si hay alguna Plantilla prohibida en la ambientación (o si hay una parte de la misma que no la deberías tener en cuenta).

Estas Plantillas están diseñadas para personajes Humanos, y asumen que las Habilidades Entrenadas de los personajes son las correspondientes a un Humano de NT 1 a 4:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Escalar.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Supervivencia.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una de entre: Arcos, Armas Arrojadizas, Armas a 1 Mano, Armas a 2 Manos o Ballestas.
- ◆ Escoge una de entre: Etiqueta, Montar o Nadar.

Si en alguna Plantilla aparecen alguna de estas Habilidades **y dicha plantilla requiere que se haya adquirido como Entrenada al realizar esta selección** lo indicamos poniendo en *cursiva* dicha Habilidad. Los costes de Habilidades que aparezcan en la Plantilla pero no se encuentren entre las Habilidades Entrenadas iniciales incluyen el coste de Entrenar dichas Habilidades.

Para usar las Plantillas Profesionales con personajes de otras razas distintas a la Humana deberás usar las Habilidades de la Plantilla Profesional como una **guía** de las Habilidades que debe tener un personaje: Como las Habilidades Iniciales son distintas entre Humanos y otras razas, y estas Plantillas Profesionales están hechas para Humanos te recomendamos que no hagas uso de los Costes en PD que proporcionamos,

pues los costes finales serán distintos para cada raza, dependiendo de las Habilidades Entrenadas iniciales que tengan.

Los Talentos, Dones y Limitaciones provenientes de las Plantillas Profesionales SI cuentan cara a los límites en Talentos, Dones y Limitaciones que marca el Nivel de Poder.

ARTESANO

COSTE: 35 PD

Un artesano es una persona que crea objetos. Desde un ebanista, un alfarero a un joyero, los artesanos se ganan la vida con sus creaciones. Los artesanos deben escoger una Especialización de la Habilidad de Oficio que refleje su campo de artesanía.

Habilidades: Atención 1, Averiguar Intenciones 1, Engañar 0, *Etiqueta 1*, Mecánica 0, Oficio (Especialidad) 3, Persuadir 1.

ASESINO

COSTE: 75 PD

Un asesino es aquella persona que es contratada para matar a otros, por lo general sin que nadie se entere. Esta Plantilla sirve para representar tanto al asesino solitario como al que forma parte de una secta u organización de asesinos de algún tipo.

Habilidades: Agilidad 2, *Armas a 1 Mano 2*, Armas Arrojadizas 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Delito 2, Escalar 1, Esquivar 1, Pelea 2, Sigilo 2, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 1.

Talento: Escoge un Talento entre Sigiloso (6 PD) o Furtivo (6 PD).

BÁRBARO

COSTE: 75 PD

Esta Plantilla sirve para representar al clásico personaje de guerrero bárbaro con arma a dos manos, inspirado por Conan.

Habilidades: Agilidad 2, *Armas a 2 Manos* 2, Armas Arrojadas 0, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Delito 0, Esquivar 2, Intimidar 1, *Montar* 0, Pelea 2, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 3, Voluntad 1.

Talentos: Escoge 8 PD de entre los Talentos Afortunado (8 PD), Curación Rápida (8 PD) o Sentir el Peligro (4 PD) y Orientación (4 PD).

CAMPESINO/GANADERO

COSTE: 25 PD

Esta Plantilla representa las Habilidades más básicas que una persona necesita para poder vivir de la tierra o poder manejar una ganadería.

Habilidades: Atención 1, *Montar* 0, Oficio (Campesino o Ganadero) 3, Supervivencia 2, Vigor 1.

CAZADOR

COSTE: 55 PD

Esta Plantilla representa a aquellas personas que viven de lo que cazan, sea porque se alimentan de ello, o sea porque lo venden, o lo más común, una mezcla de los dos.

Habilidades: Agilidad 2, *Arcos* 2, Armas a 1 Mano 1, Armas Arrojadas 0, Atención 2, Averiguar Intenciones 0, Esquivar 1, *Montar* 0, Oficio (Curtidor) 1, Pelea 1, Sigilo 2, Supervivencia 1, Vigor 2.

CLÉRIGO

COSTE: 75 PD

Esta Plantilla representa al clérigo típico de ambientación fantástica en la que los dioses dotan de poderes a sus seguidores. No confundir con la Plantilla de sacerdote que representa a la versión histórica de un religioso.

Habilidades: Agilidad 2, *Armas a 1 Mano* 2, Atención 2, Averiguar Intenciones 0, Conocimiento (Teología) 3, Esquivar 1, *Etiqueta* 1, Oficio (Escribano) 0, Pelea 1, Persuadir 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Dones: El personaje dispone de 13 PD para adquirir Dones de Origen Religioso, aunque deberá consultar al DJ.

ERUDITO

COSTE: 60 PD

Esta Plantilla sirve para representar a aquellas personas versadas en varios campos de conocimiento y que viven de enseñar ese conocimiento, o ponerlo en servicio de otros.

Habilidades: Averiguar Intenciones 1, Engañar 0, *Etiqueta* 2, Oficio (Escribano) 1, Persuadir 1. Escoge 1 Habilidad a 3, 2 Habilidades a 2 y 1 Habilidad a 0 de la siguiente lista: Ciencia (Filosofía Natural), Ciencia (Ingeniería), Ciencia (Matemáticas), Ciencia (Medicina), Conocimiento (Arte), Conocimiento (Geografía), Conocimiento (Historia), Conocimiento (Leyes) y Conocimiento (Lingüística).

EXPLORADOR

COSTE: 75 PD

Expertos en moverse solos por territorios inhóspitos, en infiltrarse en terreno enemigo y en sobrevivir a campo abierto.

Habilidades: Agilidad 2, *Arcos* 2, Armas a 1 Mano 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, *Montar* 0, Nadar 0, Navegación 1, Pelea 2, Sigilo 2, Supervivencia 2, Vigor 2, Voluntad 1.

Talentos: Escoge 10 PD de entre los Talentos Caes como un Gato (4 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Esquiva Intuitiva (6 PD), Furtivo (6 PD), Orientación (4 PD), Puntería Zen (4 PD) y Sigiloso (6 PD).

GUARDA DE UNA CIUDAD

COSTE: 60 PD

El clásico guarda de una ciudad, en los casos en los que dichos guardas existen. También se puede usar como guarda genérico de un castillo, una posta de correo o similar, aunque en esos casos también es posible encontrar un soldado.

Habilidades: Agilidad 2, *Armas a 1 Mano* 2, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Delito 1, Engañar 0, Esquivar 1, *Etiqueta* 0, Intimidar 1, Pelea 2, Persuadir 0, Sigilo 1, Vigor 2, Voluntad 1.

GUERRERO

COSTE: 75 PD

Esta Plantilla representa al clásico guerrero de juegos de fantasía medieval.

Habilidades: Agilidad 2, Atención 2, Esquivar 2, Intimidar 1, *Montar 0*, Oficio (Armero) 0, Pelea 2, Sigilo 0, Supervivencia 1, Vigor 3, Voluntad 2. Además escoge una Habilidad a +3 de entre: Arcos, Armas a 1 Mano, Armas a 2 Manos, Armas Arrojadizas, Armas de Pólvora (solo a partir de NT 4), Armas Pesadas y Ballesta.

Talentos: Escoge 8 PD de entre los Talentos: Artista Marcial (8 PD), Curación Rápida (8 PD), Maestro de Esgrima (8 PD), o Caes como un Gato (4 PD) y Sentir el Peligro (4 PD).

INOUISIDOR

COSTE: 66 PD

Esta Plantilla representa a un religioso encargado de buscar muestras del mal y acabar con ellas, teniendo detrás a todo el poder de la Iglesia de turno.

Habilidades: Agilidad 2, *Armas a 1 Mano* 2, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Conocimiento (Teología) 2, Esquivar 1, *Etiqueta* 1, Intimidar 2, Pelea 1, Persuadir 1, Supervivencia 1, Vigor2, Voluntad 2.

LADRÓN

COSTE: 75 PD

Se trata del clásico ladrón de fantasía, ligeramente entrenado en combate, pero mucho más diestro en forzar cerraduras y entrar en lugares que otras cosas.

Habilidades: Agilidad 2, *Armas a 1 Mano* 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Delito 3, Escalar 1, Esquivar 1, Intimidar 0, Mecánica 1, Pelea 2, Sigilo 2, Supervivencia 1, Vigor 2.

Talento: Escoge un Talento entre: Concentrado (6 PD), Sigiloso (6 PD) o Furtivo (6 PD).

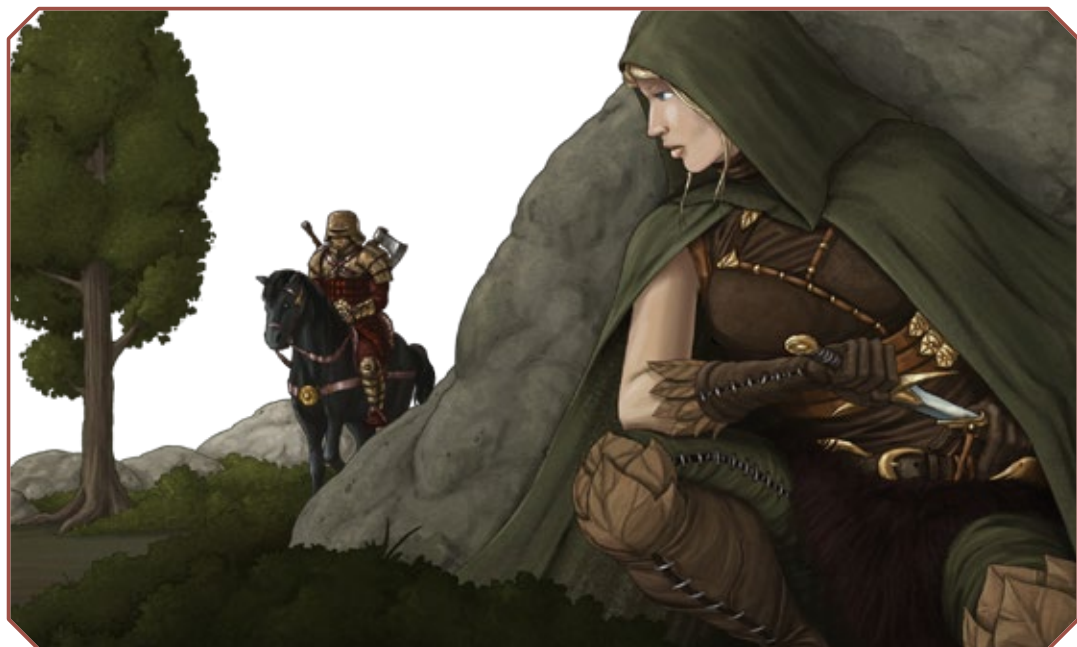
MAGO

COSTE: 75 PD

Para representar al clásico hechicero o mago de las ambientaciones de fantasía usaremos esta Plantilla.

Habilidades: Agilidad 2, *Armas a 2 Manos* 0, Atención 2, Averiguar Intenciones 0, Ciencia (Alquimia) 1, Conocimiento (Saber Arcano) 3, Esquivar 2, *Etiqueta* 1, Pelea 1, Vigor2, Voluntad 2.

Dones: El personaje dispone de 18 PD para adquirir Dones de Origen Mágico, aunque deberá consultar al DJ antes de nada para conocer el funcionamiento exacto de la magia.



MARINERO

COSTE: 66 PD

Esta Plantilla sirve para representar las habilidades que tendría un marinero, y en gran medida las que tendrían un pirata. Para ver una versión de pirata más cercana a la de novelas y películas mira la Plantilla Pirata.

Habilidades: Agilidad 2, *Armas a 1 Mano* 1, Atención 2, Escalar 1, Esquivar 1, *Nadar* 2, Oficio (Marinero) 2, Pelea 2, Pilotar (Barco) 2, Supervivencia 2, Vigor 2, Voluntad 1.

Talento: Superviviente (Océanos y Mares) (4 PD).

MENDIGO

COSTE: 50 PD

Esta Plantilla sirve para representar a los clásicos mendigos que encontramos en todas las grandes ciudades medievales históricas.

Habilidades: Agilidad 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Delito 1, Disfraz 1, Engañar 2, Esquivar 1, *Etiqueta* 0, Pelea 1, Persuadir 2, Sigilo 0, Vigor 1, Voluntad 1.



MIEMBRO DE UN GREMIO

COSTE: 40 PD

Con esta Plantilla representamos a los muchos profesionales de los gremios que se pueden encontrar en las ciudades (o los equivalentes antes de que existan dichos gremios). Es necesario que se escoja una Especialización para la Habilidad de Oficio que represente el gremio al que se pertenece, así un zapatero adquirirá Oficio (Zapatero), etc.

Habilidades: Averiguar Intenciones 1, Engañar 1, *Etiqueta* 2, Oficio (Especialidad) 3, Persuadir 2.

MONJE

COSTE: 54 PD

Para representar el clásico monje de estilo oriental que podemos encontrar en muchos juegos de fantasía utilizamos esta Plantilla. Es necesario indicar que aunque esta Plantilla tenga acceso a Dones de Origen Religioso no es necesario que se adore a ningún dios, sino que dicho Origen Religioso también puede representar una procedencia puramente mística que no tiene origen en ningún dios, sino en la propia fe del monje.

Habilidades: Agilidad 2, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Esquivar 2, *Etiqueta* 0, Pelea 3, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Dones: El personaje dispone de 21 PD para adquirir Dones de Origen Religioso, aunque deberá consultar al DJ antes de nada para conocer el funcionamiento exacto de los Dones de Origen Religioso.

NÓMADA

COSTE: 55 PD

Para representar a esos personajes que han crecido viviendo en una tribu nómada utiliza esta Plantilla.

Habilidades: Agilidad 2, Arcos 2, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Conducir Vehículo (Ligeros) 1, Esquivar 1, *Montar* 1, Oficio (Ganadero) 0, Pelea 2, Supervivencia 2, Vigor 2, Voluntad 1.

PALADÍN

COSTE: 75 PD

Las órdenes religiosas en muchas ambientaciones de fantasía tienen su brazo armado en los paladines. Guerreros sagrados que luchan en nombre de su dios, y a los que estos muchas veces les proporciona poderes.

Habilidades: Agilidad 2, Armas a 1 Mano 1, *Armas a 2 Manos* 2, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Conocimiento (Teología) 0, Esquivar 1, *Etiqueta* 1, Intimidar 1, Montar 0, Pelea 2, Vigor 2, Voluntad 2.

Dones: El personaje dispone de 14 PD para adquirir Dones de Origen Religioso, aunque deberá consultar al DJ antes de nada para conocer el funcionamiento exacto de los Dones de Origen Religioso.



PIRATA

COSTE: 75 PD

A diferencia del marinero, esta Plantilla representa una versión más idealizada y más cercana a las novelas de piratería.

Habilidades: Agilidad 2, *Armas a 1 Mano* 2, Armas de Pólvora 1, Atención 2, Delito 0, Engañar 1, Esquivar 1, Intimidar 1, *Nadar* 1, Oficio (Marinero) 2, Pelea 1, Pilotar (Barco) 1, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 1.

Talentos: Escoge un Talento de entre: Caes como un Gato (4 PD) o Sentir el Peligro (4 PD).

SACERDOTE

COSTE: 70 PD

Esta Plantilla representa la versión histórica de un religioso, sea miembro de una orden monacal, o un cura de pueblo. La Especialización del Oficio suele ser Escribano, pero muchas veces, sobre todo en miembros de una orden monacal, suele ser otra, ya que el trabajo del monasterio se divide entre todos, y la parte de Escribanía solo es una de las tareas a realizar, pudiendo escogerse especializaciones como Curtidor, Campesino, Ganadero, u otras similares.

Habilidades: Agilidad 1, Atención 1, Averiguar Intenciones 2, Conocimiento (Teología) 3, Esquivar 1, *Etiqueta* 2, Oficio (Especialización) 1, Pelea 1, Persuadir 2, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talento: Teólogo (4 PD).

SOLDADO

COSTE: 63 PD

Clásicos soldados de ejército profesional de la antigüedad (como por ejemplo el romano). La Habilidad Oficio (Soldado) cubre la clase de conocimientos sobre tácticas, realizar construcciones, como montar campamentos y similares que necesitaría tener un soldado.

Habilidades: Agilidad 2, *Armas a 1 Mano* 2, Atención 2, Esquivar 2, Intimidar 1, Oficio (Soldado) 2, Pelea 1, Sigilo 0, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Maestría en Arma y Escudo (6 PD).

PLANTILLAS PROFESIONALES

DE NT 5

A continuación incluimos una lista de Plantillas Profesionales de NT 5. Algunas de ellas son propias de ambientaciones con toques fantásticos, así que te recomendamos que le preguntes a tu DJ si hay alguna Plantilla prohibida en la ambientación.

Estas Plantillas están diseñadas para personajes Humanos, y asumen que las Habilidades Entrenadas de los personajes son las correspondientes a un Humano de NT 5:

- Agilidad.
- Atención.
- Escalar.
- Esquivar.
- Pelea.
- Supervivencia.
- Vigor.
- Voluntad.
- Escoge una de entre: Arcos, Armas Arrojadizas, Armas a 1 Mano, Armas de Pólvora o Ballestas.
- Escoge una de entre: Etiqueta, Montar o Nadar.

Si en alguna Plantilla aparecen alguna de estas Habilidades **y dicha plantilla requiere que se haya adquirido como Entrenada al realizar esta selección** lo indicamos poniendo en *cursiva* dicha Habilidad. Los costes de Habilidades que aparezcan en la Plantilla pero no se encuentren entre las Habilidades Entrenadas iniciales incluyen el coste de Entrenar dichas Habilidades.

Como puedes ver el único cambio que se produce en las Habilidades Entrenadas iniciales de NT 5 sobre el anterior NT es que se quita Armas a 2 Manos y se añade Armas de Pólvora a la lista de entre las Habilidades de Armas que se puede escoger. Así pues, como no usan ninguna de esas 2 Habilidades las Plantillas de Artesano, Campesino/Ganadero, Mendigo, Miembro de un Gremio, y Sacerdote presentadas para NT 1 a 4 se pueden usar también en NT 5 sin ningún cambio.

Para usar las Plantillas Profesionales con personajes de otras razas distintas a la Humana deberás usar las Habilidades de la Plantilla Profesional como una **guía** de las Habilidades que debe tener un personaje: Como las Habilidades Iniciales son distintas entre Humanos y otras razas, y estas Plantillas Profesionales están hechas para Humanos te recomendamos que no hagas uso de los Costes en PD que proporcionamos para cada Plantilla, sino que uses la Plantilla como guía de lo que debe adquirir el personaje, pues los costes finales serán distintos para cada raza, dependiendo de las Habilidades Entrenadas iniciales que tengan.

Los Talentos, Dones y Limitaciones provenientes de las Plantillas Profesionales SI cuentan cara a los límites en Talentos, Dones y Limitaciones que marca el Nivel de Poder.

ABOGADO / JUEZ

COSTE: 47 PD

Esta Plantilla se puede utilizar tanto para representar a un abogado como a un Juez o en definitiva alguien versado en asuntos de la judicatura (como un procurador o incluso un notario o figura similar).

Habilidades: Averiguar Intenciones 2, Conocimiento (Leyes) 3, Delito 0, Engañar 1, *Etiqueta* 1, Persuadir 2.

Talento: Doctorado en Leyes (4 PD).

AGENTE DE LA LEY

COSTE: 60 PD

Tanto un policía, como un agente del tesoro o un detective se pueden representar con esta Plantilla.

Habilidades: Agilidad 2, Armas a 1 Mano 1, *Armas de Pólvora* 2, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Delito 1, Esquivar 1, *Etiqueta* 0, Intimidar 1, Pelea 2, Persuadir 0, Sigilo 1, Vigor 2.

ARTISTA

COSTE: 43 PD

Actor, Escultor, Pintor, Músico o de todo un poco puede representarse con esta Plantilla. Dependiendo de qué clase de Artista quieras ser quizás querrás eliminar alguna de las Habilidades (como Disfraz si no eres ni actor ni músico).

Habilidades: Agilidad 2, Atención 1, Averiguar Intenciones 1, Conocimiento (Arte) 2, Disfraz 1, Engañar 1, *Etiqueta 1*, Oficio (Actor, Escultor, Pintor, Músico o el que corresponda) 2.

ASESINO

COSTE: 80 PD

A diferencia del Asesino de NT 1 a 4, este usa Armas de Pólvora, y más que infiltrarse en un sitio usando sigilo e intrusión lo hacen disfrazándose y haciéndose pasar por otro. También sabe algo de Química, lo justo para manejar un veneno que haya comprado.

Habilidades: Agilidad 2, *Armas a 1 Mano* 2, Armas de Pólvora 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 0, Ciencia (Química) 1, Delito 1, Disfraz 2, Engañar 3, Esquivar 1, Pelea 2, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 1.

CONTRABANDISTA / FORAJIDO

COSTE: 75 PD

Sirve tanto para representar a un Contrabandista como a un Forajido. Para representar a un contrabandista que va por tierra usa esta Plantilla. Para representar un contrabandista que vaya por mar cambia Conducir Vehículo (Ligero) 1 por Pilotar (Barco) 1 y *Montar 1* por *Nadar 1*.

Habilidades: Agilidad 2, Armas a 1 Mano 1, *Armas de Pólvora 2*, Atención 2, Conducir Vehículo (Ligero) 1, Delito 1, Engañar 0, Esquivar 2, Intimidar 1, *Montar 1*, Pelea 2, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 2.

Talentos: Escoge un Talento de entre: Escala Positiva (7 PD), Favores Debidos (7 PD), Puños / Pies de Acero (7 PD), Reflejos Rápidos (7 PD), Resistencia al Daño (7 PD) o Veloz (7 PD).

ESPADACHÍN

COSTE: 75 PD

Esta Plantilla representa a un espadachín preparado en una de las mejores de escuelas de esgrima, muy capaz usando un arma en cada mano. Pero realmente poco preparado para otras cosas en la vida.

Habilidades: Agilidad 2, *Armas a 1 Mano* 3, Atención 2, Esquivar 2, *Etiqueta 2*, Intimidar 1, Montar 1, Pelea 2, Vigor 2.

Talento: Ambidiestro (9 PD) y Maestro de Esgrima (8 PD).

EXPLORADOR

COSTE: 65 PD

Usa esta Plantilla para representar desde un explorador francés durante las guerras napoleónicas hasta un explorador siux en el lejano oeste.

Habilidades: Agilidad 2, Armas a 1 Mano 1, *Armas de Pólvora 2*, Atención 2, Averiguar Intenciones 0, *Montar 1*, Nadar 0, Navegación 1, Pelea 2, Sigilo 2, Supervivencia 2, Vigor 2, Voluntad 1.

INGENIERO

COSTE: 38 PD

Incluye los conocimientos científicos que debería tener un ingeniero, aunque dependiendo en que trabaje es posible que el jugador desee eliminar alguna de las Habilidades de Ciencia que tiene a 0 y subir otras.

Habilidades: Ciencia (Física) 0, Ciencia (Geología) 0, Ciencia (Ingeniería) 3, Ciencia (Matemáticas) 1, Ciencia (Química) 0, Mecánica 1.

Talento: Doctorado en Ingeniería (4 PD).

INVENTOR / CIENTÍFICO

COSTE: 35 PD

Esta Plantilla sirve para representar los conocimientos técnicos que tendrá un personaje científico.

Habilidades: Escoge una Habilidad de Ciencia a 3, una Habilidad a 2 y dos Habilidades a 1 de esta lista: Ciencia (Biología), Ciencia (Física),

Ciencia (Geología), Ciencia (Ingeniería), Ciencia (Matemáticas), Ciencia (Medicina), Ciencia (Química), Comunicaciones y Mecánica.

Talento: El personaje obtiene el Talento Doctorado en la Habilidad que tenga a +3 (4 PD).

LADRÓN

COSTE: 56 PD

Se trata del clásico ladrón de fantasía, ligeramente entrenado en combate, pero mucho más diestro en forzar cerraduras y entrar en lugares que otras cosas.

Habilidades: Agilidad 2, *Armas de Pólvora* 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Delito 2, Escalar 1, Esquivar 1, Mecánica 1, Pelea 1, Sigilo 2, Supervivencia 1, Vigor 2.

MARINO

COSTE: 62 PD

Esta Plantilla sirve para representar las habilidades que tendría un marinero, y en gran medida las que tendrían un pirata.

Habilidades: Agilidad 2, *Armas de Pólvora* 1, Atención 2, Escalar 1, Esquivar 1, *Nadar* 2, Oficio (Marinero) 2, Pelea 2, Pilotar (Barco) 2, Supervivencia 2, Vigor 2, Voluntad 1.

MÉDICO

COSTE: 46 PD

Esta Plantilla representa a un Médico (que al principio del NT será algo raro, pero al final de este no solo será común, sino que empezará a ser efectivo).

Habilidades: Ciencia (Biología) 1, Ciencia (Medicina) 3, Ciencia (Química) 1, Etiqueta 2, Primeros Auxilios 2, Voluntad 1.

Talento: Doctorado en Medicina (4 PD).

MISIONERO

COSTE: 57 PD

El Misionero es un Sacerdote especializado en la conversión de nuevos fieles.

Habilidades: Averiguar Intenciones 2, Conocimiento (Teología) 3, *Etiqueta* 2, Persuadir 3, Supervivencia 1, Voluntad 2.

Talento: Teólogo (4 PD).

PERIODISTA

COSTE: 45 PD

Esta Plantilla representa a un periodista.

Habilidades: Atención 2, Averiguar Intenciones 2, Delito 0, Engañar 1, *Etiqueta* 1, Persuadir 2, Sigilo 1.

Talento: Escoge un Talento de entre: Atractivo (6 PD) o Memoria Eidética (6 PD).

POLÍTICO

COSTE: 69 PD

Esta es la Plantilla que representa las Habilidades que *debería* tener un Político.

Habilidades: Averiguar Intenciones 2, Delito 0, Engañar 1, *Etiqueta* 2, Intimidar 1, Liderazgo 3, Persuadir 2, Voluntad 2.

Talento: Carismático (7 PD) y Estratega (4 PD).

SOLDADO

COSTE: 56 PD

Para representar a los clásicos soldados de ejército profesional se puede usar esta Plantilla. La Habilidad Oficio (Soldado) cubre la clase de conocimientos sobre tácticas, realizar construcciones, como montar campamentos y similares que necesitaría tener un soldado.

Habilidades: Agilidad 2, *Armas de Pólvora* 2, Atención 2, Esquivar 2, Oficio (Soldado) 2, Pelea 1, Sigilo 0, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talento: Puntería Zen (4 PD).

VAQUERO

COSTE: 60 PD

Esta Plantilla sirve para representar al clásico vaquero que aunque no es un criminal ha estado en alguna que otra ocasión al otro lado de la ley.

Habilidades: Agilidad 2, *Armas de Pólvora* 1, Atención 2, Conducir Vehículo (Ligero) 0, Delito 0, Esquivar 2, *Montar* 2, Navegación 0, Oficio (Ganadero) 1, Pelea 2, Supervivencia 1, Vigor 2.

Talento: Gun Fu (Pistola) (6 PD).

PLANTILLAS PROFESIONALES DE NT 6

A continuación incluimos una lista de Plantillas Profesionales de NT 6. Estas Plantillas están diseñadas para personajes Humanos, y asumen que las Habilidades Entrenadas de los personajes son las correspondientes a un Humano de NT 6:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Conducir Vehículos (Ligeros).
- ◆ Escalar.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una de entre: Armas Arrojadizas, Armas Cortas, Armas Largas o Etiqueta.
- ◆ Escoge una de entre: Conocimiento (Arte), Conocimiento (Historia) o Ciencia (Biología), Ciencia (Física), Ciencia (Matemáticas), Ciencia (Química) o Computadora.

Si en alguna Plantilla aparecen alguna de estas Habilidades **y dicha plantilla requiere que se haya adquirido como Entrenada al realizar esta selección** lo indicamos poniendo en *cursiva* dicha Habilidad. Los costes de Habilidades que aparezcan en la Plantilla pero no se encuentren entre las Habilidades Entrenadas iniciales incluyen el coste de Entrenar dichas Habilidades.

Para usar las Plantillas Profesionales con personajes de otras razas distintas a la Humana deberás usar las Habilidades de la Plantilla Profesional como una **guía** de las Habilidades que debe tener un personaje. Ya que las Habilidades Iniciales son distintas entre Humanos y otras razas y estas Plantillas Profesionales están hechas para Humanos los Costes en PD que proporcionamos para cada Plantilla no son correctos, pero para solucionarlo solo hay que Entrenar las Habilidades adicionales que hagan falta y sumarlas al coste de la Plantilla Racial y de la Plantilla Profesional.

Los Talentos, Dones y Limitaciones provenientes de las Plantillas Profesionales SI cuentan cara a los límites en Talentos, Dones y Limitaciones que marca el Nivel de Poder.

AGENTE SECRETO

COSTE: 98 PD

Este es un agente secreto de medio nivel, pero aun así no es un espía histórico, sino una versión cinematográfica del espionaje.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 2, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conocimiento (Leyes) 0, Delito 1, *Etiqueta* 1, Engañar 1, Esquivar 1, Intimidar 0, Lenguaje (escoge uno) 2, Pelea 2, Persuadir 1, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Elige uno entre: Conductor Militar (5 PD), Contactos (5 PD), Investigador (5 PD), Piloto de Combate (5 PD), Sentidos Agudos (Vista u Oído) (5 PD), Sin Miedo (5 PD) o Voluntad de Hierro (5 PD).

ASTRONAUTA

COSTE: 98 PD

Esta plantilla sirve para representar a astronautas dedicados a la investigación científica de alto nivel. Pero como se encuentran en zonas que en muchos casos pueden ser objetivos militares reciben un cierto grado de entrenamiento militar y de mantenimiento.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Ciencia (Biología, Física, Informática, Ingeniería, Medicina, Química o Robótica) 3, Computadora 2, Comunicaciones 1, Electrónica 1, Esquivar 1, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 1, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Sensores 1, Supervivencia 0, Vigor 2, Voluntad 2.

CIENTÍFICO

COSTE: 43 PD

Esta Plantilla sirve para representar un científico genérico. El personaje deberá escoger una Ciencia en la que se especializará, llegando a tener un Doctorado en ella. Aunque puede haber científicos con Doctorados en Medicina, estos no representan propiamente a médicos especializados en curación, sino a especialistas científicos centrados en la investigación.

Habilidades: Atención 1, Ciencia (Biología, Física, Forense, Genética, Geología, Informática, Ingeniería, Matemáticas, Medicina, Química o Robótica) 3, Computadora 1, otras 2 Ciencias (Biología, Física, Forense, Genética, Geología, Informática, Ingeniería, Matemáticas, Medicina, Química o Robótica) a 1, *Etiqueta 1*.

Talentos: Doctorado en (Biología, Física, Forense, Genética, Geología, Informática, Ingeniería, Matemáticas, Medicina, Química o Robótica) (4 PD), Investigador (5 PD).

DIPLOMÁTICO

COSTE: 62 PD

El personaje puede ser desde un simple diplomático que trabaja en un puesto menor en una embajada extranjera, hasta un diplomático de alto nivel representando a su gobierno en alguna institución internacional.

Habilidades: Agilidad 1, Atención 1, Averiguar Intenciones 2, Conocimiento (Leyes) 2, Engañar 2, *Etiqueta 2*, Intimidar 0, Liderazgo 1, Persuadir 2, Vigor 1, Voluntad 2.

DOCTORADO

COSTE: 19 PD

Esta plantilla representa a una persona que ha cursado estudios universitarios y no solo se ha licenciado, sino que ha obtenido un Doctorado, aunque la Plantilla no representa nada más fuera de dicho doctorado.

Habilidades: Escoge una Habilidad de entre Ciencia (Biología, Física, Forense, Genética, Geología, Informática, Ingeniería, Matemáticas,

Medicina, Química o Robótica) a 3 o Conocimiento (Antropología, Arte, Geografía, Historia, Leyes, Lingüística, Psicología, Sociología o Teología) a 3.

Talentos: Escoge un Talento de entre Doctorado en (Antropología, Arte, Biología, Física, Forense, Genética, Geografía, Geología, Historia, Informática, Ingeniería, Leyes, Lingüística, Matemáticas, Medicina, Psicología, Química, Robótica o Sociología) o Teólogo; evidentemente debe corresponder con la Habilidad escogida (4 PD).

ESPÍA

COSTE: 150 PD

Para adquirir esta plantilla se debe tener un Nivel de Poder Grande (150 PD). Esta Plantilla representa al clásico espía que trabaja en solitario. Es un personaje con un coste elevado, ya que tiene que ser capaz de desenvolverse con soltura en muchas situaciones distintas.

Habilidades: Agilidad 3, *Armas Cortas 2*, Atención 3, Averiguar Intenciones 2, *Computadora 0*, Comunicaciones 1, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conocimiento (Leyes) 0, Delito 2, Electrónica 1, Engañar 2, Esquivar 1, Intimidar 1, Lenguaje (escoge uno) 2, Lenguaje (escoge uno) 1, Pelea 2, Persuadir 3, Sigilo 2, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Elige dos entre Conductor Militar (5 PD), Contactos (5 PD), Investigador (5 PD), Piloto de Combate (5 PD), Sentidos Agudos (Vista u Oído) (5 PD), Sin Miedo (5 PD) o Voluntad de Hierro (5 PD).

FUERZAS ESPECIALES

COSTE: 90 PD

Esta plantilla representa a un miembro de una unidad de Fuerzas Especiales. Si quieres Plantillas de versiones concretas de distintas fuerzas especiales históricas las puedes encontrar en Walküre.

Habilidades: Agilidad 2, *Armas Cortas 1*, *Armas Largas 2*, *Armas Pesadas 0*, Atención 2, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Esquivar 2, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 2, Sigilo 1, Supervivencia 2, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Elige uno entre Ambidiestro (9 PD), Infatigable (9 PD), Rapidez (9 PD) o Tolerancia al Dolor (9 PD). Elige uno entre Caes como un Gato (4 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Orientación (4 PD), Sentir el Peligro (4 PD), Superviviente (Entorno) (4 PD) o Táctico (4 PD).

MECÁNICO

COSTE: 28 PD

Esta Plantilla sirve para representar a un mecánico clásico de un garaje de vehículos de ruedas.

Habilidades: Atención 1, Averiguar Intenciones 0, Ciencia (Ingeniería) 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Electrónica 0, Mecánica 2.

Talentos: Manitas.

MÉDICO

COSTE: 43 PD

Esta Plantilla sirve para representar a un Médico especialista.



Habilidades: Atención 1, Ciencia (Biología) 1, Ciencia (Medicina) 3, Ciencia (Química) 1, *Etiqueta* 1, Primeros Auxilios 1, Sensores 0, Voluntad 1.

Talentos: Doctorado en (Medicina) (4 PD).

PERIODISTA

COSTE: 65 PD

Esta plantilla representa a un periodista que aunque no es un famoso ya empieza a tener algo de experiencia.

Habilidades: Agilidad 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 2, Computadora 1, Comunicaciones 0, Engañar 2, *Etiqueta* 1, Persuadir 2, Sigilo 1, Vigor 1, Voluntad 1.

Talentos: Elige uno entre Contactos (5 PD), Investigador (5 PD), Sentidos Agudos (Vista) (5 PD) o Sentidos Agudos (Oído) (5 PD). Elige uno entre Atractivo (6 PD), Furtivo (6 PD), Memoria Eidética (6 PD) o Sigiloso (6 PD).

PILOTO DE CAZA

COSTE: 83 PD

Esta Plantilla representa un piloto de caza o avión de combate.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 1, Armas Montadas 2, Atención 2, Comunicaciones 1, Electrónica 0, Esquivar 1, Navegación 2, Pelea 1, Pilotar (Aeronave) 2, Sensores 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Piloto de Combate (5 PD).

SOLDADO

COSTE: 65 PD

Esta plantilla representa a un soldado de un ejército cualquiera de la época. Si quieres Plantillas de versiones concretas de distintos soldados históricos las puedes encontrar en el manual de Walküre.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 0, Armas Largas 2, Armas Pesadas 0, Atención 2, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Demoliciones 0, Esquivar 1, Pelea 2, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

PLANTILLAS PROFESIONALES

DE NT 7 A 10

A continuación incluimos una lista de Plantillas Profesionales de NT 7 a 10. Estas Plantillas están diseñadas para personajes Humanos, y asumen que las Habilidades Entrenadas de los personajes son las correspondientes a un Humano de NT 7 a 10:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Escalar.
- ◆ Esquivar.
- ◆ Pelea.
- ◆ Vigor.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una de entre: Armas Cortas, Armas Largas, Computadora, Comunicaciones, Etiqueta o Sensores.
- ◆ Escoge una de entre: Un Conocimiento o Ciencia cualesquiera.
- ◆ Escoge una de entre: Conducir Vehículo (Ligeros) o Pilotar (Aeronave o Astronave).

Si en alguna Plantilla aparecen alguna de estas Habilidades **y dicha plantilla requiere que se haya adquirido como Entrenada al realizar esta selección** lo indicamos poniendo en *cursiva* dicha Habilidad. Los costes de Habilidades que aparezcan en la Plantilla pero no se encuentren entre las Habilidades Entrenadas iniciales incluyen el coste de Entrenar dichas Habilidades.

Para usar las Plantillas Profesionales con personajes de otras razas distintas a la Humana deberás usar las Habilidades de la Plantilla Profesional como una **guía** de las Habilidades que debe tener un personaje. Ya que las Habilidades Iniciales son distintas entre Humanos y otras razas y estas Plantillas Profesionales están hechas para Humanos los Costes en PD que proporcionamos para cada Plantilla no son correctos, pero para solucionarlo solo hay que Entrenar las Habilidades adicionales que hagan falta y sumarlas al coste de la Plantilla Racial y de la Plantilla Profesional.

Los Talentos, Dones y Limitaciones provenientes de las Plantillas Profesionales SI cuentan cara a los límites en Talentos, Dones y Limitaciones que marca el Nivel de Poder.

ACTIVISTA POLÍTICO

COSTE: 27 PD

El personaje es un activista político en contra del sistema (y por lo general a favor de algún otro sistema político). No llegan a ser espías, pero eso no los convierte en personas menos peligrosas para el establishment. El personaje debería tener otra plantilla para representar lo que hace para vivir, ya que esta Plantilla representa únicamente las habilidades propias de un Activista Político.

Aspectos: Sería recomendable que el personaje tuviese algún Aspecto que muestre su ideología política o sus creencias.

Habilidades: Delito 2, Esquivar 1, *Etiqueta* 1, Persuadir 2.

Talentos: Contactos (5 PD).

AGENTE SECRETO/ESPÍA

COSTE: 150 PD

Este es un espía de alto nivel, pero con poca experiencia de campo. Para adquirir esta plantilla se debe tener un Nivel de Poder Grande (150 PD).

Habilidades: Agilidad 3, Armas Cortas 2, Atención 3, Averiguar Intenciones 2, *Computadora* 1, Comunicaciones 1, *Conducir Vehículos (Ligeros)* 1, Conocimiento (Leyes) 0, Delito 2, Electrónica 1, Engañar 3, Esquivar 1, Intimidar 1, Lenguaje (escoge uno) 2, Lenguaje (escoge uno) 1, Pelea 2, Persuadir 2, Sigilo 2, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Elige uno de entre Conductor Militar (5 PD), Contactos (5 PD), Investigador (5 PD), Piloto de Combate (5 PD), Sentidos Agudos (Vista u Oído) (5 PD), Sin Miedo (5 PD) o Voluntad de Hierro (5 PD).

ASTRONAUTA CIENTÍFICO

COSTE: 95 PD

Esta plantilla sirve para representar a astronautas dedicados a la investigación científica de alto nivel. Pero como se encuentran en zonas que en muchos casos pueden ser objetivos militares reciben un cierto grado de entrenamiento militar y de mantenimiento.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Ciencia (Biología, Física, Informática, Ingeniería, Medicina, Química o Robótica) 3, *Computadora* 2, Comunicaciones 1, Electrónica 1, Esquivar 1, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 1, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Sensores 1, Supervivencia 0, Vigor 2, Voluntad 2.

ASTRONAUTA MILITAR

COSTE: 100 PD

Esta plantilla sirve para representar a astronautas militares, que sin ser unidades militares de alto nivel si han recibido entrenamiento suficiente para las zonas en las que van a trabajar. Son soldados, pero no fuerzas especiales. Además, reciben un cierto grado de entrenamiento técnico para poder colaborar en otras tareas.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 3, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, *Computadora* 1, Comunicaciones 1, Electrónica 0, Esquivar 2, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 2, Pilotar (Aeronave) 2, Pilotar (Astronave) 2, Sensores 0, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

ASTRONAUTA TÉCNICO

COSTE: 96 PD

Esta plantilla sirve para representar a astronautas dedicados al mantenimiento de bases espaciales. Pero como se encuentran en zonas que en muchos casos pueden ser objetivos militares reciben un cierto grado de entrenamiento militar y asimismo un cierto nivel de competencia científica es esperado de ellos, para colaborar con los científicos.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Ciencia (Informática, Ingeniería o Robótica) 1, *Computadora* 2, Comunicaciones 1, Electrónica 2, Esquivar 1, Mecánica 1, Navegación 1, Pelea 1, Pilotar (Astronave) 1, Sensores 2, Supervivencia 0, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Manitas (6 PD).

CIENTÍFICO

COSTE: 47 PD

El personaje es un científico de algún tipo. El personaje deberá escoger una Ciencia, que es en la que se especializará, llegando a tener un Doctorado en ella.

Habilidades: Atención 1, Ciencia (Biología, Física, Forense, Genética, Geología, Informática, Ingeniería, Matemáticas, Medicina, Química, Robótica o Xenología) 3, *Computadora* 2, otras 2 Ciencias (Biología, Física, Forense, Genética, Geología, Informática, Ingeniería, Matemáticas, Medicina, Química, Robótica o Xenología) a 1, *Etiqueta* 1.

Talentos: Doctorado en (Biología, Física, Forense, Genética, Geología, Informática, Ingeniería, Matemáticas, Medicina, Química, Robótica o Xenología) (4 PD), Investigador (5 PD).

CONTRABANDISTA

COSTE: 76 PD

El personaje se dedica a introducir sustancias ilegales y a venderlas en el mercado negro. Puede ser una persona que comercie con drogas o que trafique con inmigrantes.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 2, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, *Conducir Vehículos (Ligeros)* 2, Delito 2, Engañar 2, Pilotar (Barco o Aeronave) 1, Sigilo 2, Vigor 2, Voluntad 1.

DELINCUENTE COMÚN

COSTE: 55 PD

El personaje es un delincuente común. Esta plantilla puede usarse de base para crear muchos tipos de delincuentes distintos.

Habilidades: Agilidad 2, Atención 1, Averiguar Intenciones 1, *Conducir Vehículos (Ligeros)* 1, Delito 2, Engañar 2, Sigilo 2, Vigor 2, Voluntad 1.

Talentos: Contactos (5 PD).

DETECTIVE

COSTE: 65 PD

El personaje es un duro detective, aunque le queda mucho para ser un detective a lo Mike Hammer

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 1, Atención 1, Averiguar Intenciones 1, *Conducir Vehículos (Ligeros)* 1, Delito 2, Engañar 2, Intimidar 0, Pelea 1, Sigilo 2, Vigor 2, Voluntad 1.

Talentos: Elige uno entre Contactos (5 PD), Investigador (5 PD), Sentidos Agudos (Vista) (5 PD) o Voluntad de Hierro (5 PD).

DIPLOMÁTICO

COSTE: 62 PD

El personaje puede ser desde un simple diplomático que trabaja en un puesto menor en una embajada extranjera, hasta un diplomático de alto nivel representando a su gobierno en alguna institución internacional.

Habilidades: Agilidad 1, Atención 1, Averiguar Intenciones 2, Conocimiento (Leyes) 2, Engañar 2, *Etiqueta* 2, Intimidar 0, Liderazgo 1, Persuadir 2, Vigor 1, Voluntad 2.



DOCTORADO

COSTE: 19 PD

Esta plantilla representa a una persona que ha cursado estudios universitarios y no solo se ha licenciado, sino que ha obtenido un Doctorado, aunque la Plantilla no representa nada más fuera de dicho doctorado.

Habilidades: Escoge una Habilidad de entre Ciencia (Biología, Física, Forense, Genética, Geología, Informática, Ingeniería, Matemáticas, Medicina, Química, Robótica o Xenología) a 3 o Conocimiento (Antropología, Arte, Geografía, Historia, Leyes, Lingüística, Psicología, Sociología o Teología) a 3.

Talentos: Escoge un Talento de entre Doctorado en (Antropología Arte, Biología, Física, Forense, Genética, Geografía, Geología, Historia, Informática, Ingeniería, Leyes, Lingüística, Matemáticas, Medicina, Psicología, Química, Robótica, Sociología o Xenología) o Teólogo; evidentemente debe corresponder con la Habilidad escogida (4 PD).

EJECUTIVO

COSTE: 52 PD

Esta Plantilla sirve para representar a un ejecutivo de una empresa que acaba de empezar.

Habilidades: Agilidad 1, Atención 1, Averiguar Intenciones 2, Conocimiento (Leyes) 2, Engañar 2, *Etiqueta* 1, Intimidar 0, Liderazgo 0, Persuadir 2, Vigor 1, Voluntad 1.

FUERZAS ESPECIALES

COSTE: 93 PD

Esta plantilla representa a un miembro de una unidad de Fuerzas Especiales. Si quieres Plantillas de versiones concretas de distintas fuerzas especiales históricas las puedes encontrar en Walküre.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Largas 3, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 1, Atención 2, *Computadora* 1, Comunicaciones 0, *Conducir Vehículos (Ligeros)* 1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Electrónica 0, Esquivar 2, Mecánica 0, Pelea 2, Supervivencia 2, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Elige uno entre Ambidiestro (9 PD), Infatigable (9 PD), Rapidez (9 PD) o Tolerancia al Dolor (9 PD).

MECÁNICO

COSTE: 50 PD

Representara un mecánico capaz de reparar desde vehículos a ascensores.

Habilidades: Agilidad 1, Atención 1, Averiguar Intenciones 0, Ciencia (Ingeniería) 1, *Computadora* 1, *Conducir Vehículos (Ligeros)* 1, Electrónica 1, Mecánica 3, Vigor 2, Voluntad 1.

Talentos: Manitas (6 PD).

MÉDICO

COSTE: 52 PD

Esta Plantilla sirve para representar a un Médico especialista.

Habilidades: Atención 1, Ciencia (Medicina) 3, *Computadora* 2, otras 2 Ciencias (Biología, Química o Robótica) a 1, *Etiqueta* 1, Primeros Auxilios 1, Sensores 0, Voluntad 1.

Talentos: Doctorado en (Medicina) (4 PD).

PERIODISTA

COSTE: 65 PD

Un periodista que aunque no es un famoso ya empieza a tener algo de experiencia.

Habilidades: Agilidad 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 2, *Computadora* 1, Comunicaciones 0, Engañar 2, *Etiqueta* 1, Persuadir 2, Sigilo 1, Vigor 1, Voluntad 1.

Talentos: Elige uno entre Contactos (5 PD), Investigador (PD), Sentidos Agudos (Vista) (5 PD) o Sentidos Agudos (Oído) (5 PD). Elige uno entre Atractivo (6 PD), Furtivo (6 PD), Memoria Eidética (6 PD) o Sigiloso (6 PD).

PILOTO DE COMBATE

COSTE: 94 PD

Esta Plantilla representa un piloto de caza o nave espacial.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 1, Armas Montadas 2, Atención 2, *Computado-*

ra 1, Comunicaciones 1, Electrónica 0, Esquivar 1, Navegación 2, Pelea 1, Pilotar (Aeronave) 2, Pilotar (Astronave) 2, Sensores 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Piloto de Combate (5 PD).

POLICÍA

COSTE: 70 PD

Un policía local, en coche o moto patrullando por su ciudad.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 2, Atención 2, Averiguar Intenciones 2, *Conducir Vehículos (Ligeros)* 1, Delito 1, Engañar 1, Intimidar 1, Pelea 2, Sigilo 1, Vigor 2, Voluntad 1.

Talentos: Elige uno entre Conductor de Alta Velocidad (4 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Puntería Zen (4 PD) o Táctico (4 PD).

POLÍTICO

COSTE: 62 PD

El personaje no solo es miembro de un partido político, sino que puede tener un cierto nivel dentro del partido, no demasiado, pero si lo suficiente como para hacerse notar más.

Habilidades: Agilidad 1, Atención 1, Averiguar Intenciones 2, Conocimiento (Leyes) 2, Engañar 2, *Etiqueta* 2, Liderazgo 1, Persuadir 2, Vigor 1, Voluntad 1.

Talentos: Carismático (7 PD).

SOLDADO

COSTE: 65 PD

Esta plantilla representa el entrenamiento básico de un soldado genérico.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 0, Armas Largas 2, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 0, Atención 2, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Demoliciones 0, Esquivar 1, Pelea 1, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

TÉCNICO DE REDES

COSTE: 63 PD

Un especialista en la creación y mantenimiento de redes informáticas, aparte de tener conocimientos generales de tecnología.

Habilidades: Agilidad 1, Atención 1, Averiguar Intenciones 0, Ciencia (Informática) 3, Ciencia (Ingeniería) 0, *Computadora a* 3, Comunicaciones a 2, Electrónica 0, Mecánica 0, Sensores 0, Vigor 1, Voluntad 1.

Talentos: Elige uno entre Doctorado en Informática (4 PD) o Hacker (4 PD).





Capítulo 3:

Aspectos

- SOY SUSAN IVANOVA, MAYOR, HIJA DE ANDRE Y SOPHIE IVANOV. SOY LA MANO EJECUTORA DE LA VENGANZA, Y LA BOTA QUE TE DEVOLVERÁ A LA TIERRA DE UNA PATADA EN EL CULO, SOY LA MUERTE EN PERSONA Y EL ÚLTIMO SER VIVO QUE VERÁS EN TU VIDA. REZA LO QUE SEPAS.

SUSAN IVANOVA,
BABYLON 5



Los **Aspectos** (también llamados **Aspectos de Personalidad**) son pequeñas frases que describen cosas importantes sobre el personaje. Sirven para indicar qué es y hace el personaje, qué lo define y separa claramente de los demás. Son los distintos rasgos de personalidad que tiene un personaje en cuestión, pero no cualquier rasgo de personalidad, sino sus defectos. Porque los héroes tienen defectos también, y muchas veces son la fuente de sus heroicidades.

Responden principalmente a la pregunta ¿Qué complica la existencia del personaje?, y más importante aún ¿Qué clase de personaje quieres interpretar? ¿Es un borracho, o es acaso un cobarde? ¿Un patriota o un fanático religioso? O simplemente quizás es una persona tímida.

Pero los Aspectos no son únicamente negativos. A lo largo de la historia de la literatura son muchos los personajes que sacan fuerzas de sus debilidades. Y más aun los que están completamente motivados por estas. Tanto en las novelas como en los juegos de rol, la función de las debilidades de los personajes es mover la trama, meter a los personajes en situaciones interesantes y muchas veces peligrosas, y así ver como salen de ellas. Y por eso son una de las herramientas más importantes que tiene un jugador, pues a través de los Aspectos le está diciendo al DJ qué clase de problemas quiere que tenga el personaje, que clase de escenas dramáticas quiere tener y por lo tanto la clase de partidas que quiere jugar.

USANDO ASPECTOS

Los Aspectos pueden ser usados de dos formas. Pueden ser Aplicados (uso positivo del Aspecto), o pueden ser Invocados (uso negativo del Aspecto). Es muy importante que cuando se defina un Aspecto tanto el DJ como los Jugadores tengan la misma idea respecto a en qué situaciones se va a poder Aplicar, y en qué situaciones se va a poder Invocar.

APLICAR ASPECTOS

Para Aplicar un Aspecto es necesario explicar por qué el Aspecto es relevante y puede ser Aplicado. El personaje entonces podrá gastar 1 punto de Destino para Aplicar el Aspecto.

Si algún Aspecto puede ser usado en una situación concreta para beneficiar al personaje este podrá **Aplicarlo** antes o después de realizar la tirada. Gastará **1 punto de Destino** para proporcionar un **+3** al resultado de la tirada.

Se pueden Aplicar múltiples Aspectos a una sola tirada, siempre que tenga sentido. Cada Aplicación implica el gasto de 1 punto de Destino adicional, y dependiendo de si ha dicho antes o después de la tirada cada Aplicación puede tener efectos distintos. Por ejemplo, se puede Aplicar un Aspecto antes de realizar la tirada de Habilidad para repetir una tirada, y se puede Aplicar otro Aspecto después para sumar un **+3** a la tirada.

El **grupo de juego debe estar de acuerdo en que un Aspecto se pueda Aplicar o no**, pero será el DJ el que tendrá la última palabra al respecto. La Aplicación de un Aspecto debe tener sentido desde un punto de vista narrativo, aunque sea de forma un poco creativa.

Por ejemplo, puedes Aplicar **No Respeta a la Autoridad** para resistirte a tiradas de Liderazgo o Persuasión de una autoridad que use esta para lograr que le hagas caso. Pero no puedes usarlo para resistir que te convenzan de cualquier cosa, solo se puede Aplicar cuando alguien use su autoridad (si la tiene) para convencerte de algo.

El Destino tiene otros usos aparte de gastarlos en las Aplicaciones, como se verá en el **Capítulo 8: Resolución de Acciones**.

INVOCAR ASPECTOS

Esta es la forma más común de usar los Aspectos en juego, ya que lo más habitual será intentar usar los Aspectos para complicarle la existencia al personaje y así conseguir puntos de Destino. Si estás en una situación en la que tener un Aspecto concreto puede complicar tu vida, dicho Aspecto puede ser Invocado. Pero no solo el jugador que tiene el Aspecto puede Invocarlo. También el DJ puede hacerlo.

Cuando se Invoca un Aspecto lo primero es explicar porque dicho Aspecto es relevante y puede afectar a una situación. Habrá muchas veces en la que dicha Invocación será clara, y no hará falta explicación, pero si no es así, la persona que haya propuesto la Invocación deberá explicar por qué puede ser invocado, en qué manera afecta a la situación en la que se encuentra el personaje.

Tras esto lo siguiente es “negociar” el efecto concreto de la Invocación. Por lo general este suele ser fallar directamente una tirada, aunque en determinadas situaciones puede implicar que el personaje actuará de una forma concreta. Si se trata de una Invocación hecha por el jugador que interpreta a un personaje este por lo general ya tendrá pensado un efecto al hacer la invocación (como fallar una tirada que tenga que hacer), y si el DJ está de acuerdo, o introduce modificaciones al efecto que el jugador acepta, este obtiene 1 punto de Destino, y la acción falla (o sucede lo que se haya acordado).

Pero si la Invocación la hace el DJ, o si el jugador no está de acuerdo con las modificaciones introducidas por el DJ al efecto de la Invocación, este puede evitarla, pagando 1 punto de Destino para que su Aspecto no le afecte y superar sus debilidades.

De hecho, es más que recomendable que el DJ se prepare por adelantado Invocaciones que se puedan dar en la partida con los distintos Personajes Jugadores, ya que esto por un lado le facilitará la construcción de las partidas (ya que los personajes vienen con su propia carga de problemas para complicar las cosas) y por otro lado estas servirán para que los jugadores se sientan más parte de la partida.

El DJ puede querer permitir que los jugadores se puedan Invocar Aspectos entre sí, aunque nosotros solo lo recomendamos con jugadores experimentados con el uso de Aspectos, y a los que les guste las maneras más narrativas de jugar a rol. En tal caso Invocar el Aspecto de otro jugador le **cuesta 1 punto de Destino al jugador que hace la Invocación**. Solo pueden invocar de manera “gratuita” el DJ y un jugador sobre su propio personaje.

EJEMPLOS DE ASPECTOS

Como ya hemos dicho, los Aspectos deben definir claramente una parte de tu personaje, y quizás por eso, la mejor manera de crear los Aspectos de un personaje sea contarle a otra persona que personaje se quiere interpretar.

Pero aun así a continuación te ofrecemos unos cuantos ejemplos de Aspectos creados a partir de un concepto muy básico, que como en el ejemplo que has podido ver en el **Capítulo 1: Creación de Personajes**, usamos para explorar distintos posibles Aspectos relacionados con dicho concepto.

Estas son algunas de las posibilidades que hay, pero son solo una guía. De hecho, recomendamos que los jugadores no usen ninguna de los ejemplos que ponemos tal cual, sino que es mejor, si quiere usar uno de los ejemplos que proporcionamos, lo modifique para ajustarlo más a lo que quiere del personaje.

Aun así, si tras varias partidas el jugador se da cuenta de que un Aspecto no da de sí lo que esperaba, o no lleva al personaje por donde quería llevarlo, puede modificarlo para ajustarlo, e incluso cambiarlo por otro que se ajuste más al personaje. No solo eso, es perfectamente posible que con el tiempo un personaje evolucione y pierda un Aspecto, o lo cambie por otro. Esto, siempre con la aprobación del DJ, no solo es normal, sino que pensamos que es lo más recomendable, sobre todo en partidas largas.

Algunos de los ejemplos que proporcionamos contienen también ejemplos de Aplicación y de Invocación. Eso sí, dichos ejemplos están escritos más con el objetivo de mostrar el uso que se puede dar a los Aspectos durante una partida, que el de mostrar usos concretos y específicos. Son más ideas que reglas escritas en piedra.

El cómo esté escrito cada Aspecto, las palabras que use, dirán mucho más de cómo y para qué se puede usar que cualquier otra cosa.

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. Puede que sea una amnesia muy fuerte, como que **No Recuerda Nada de su Pasado**. O es algo mucho más localizado, puede que **No Recuerda a sus Padres** o que **Ha Olvidado su Infancia**. Quizás es algo provocado y **Le Han Borrado Recuerdos**, pero no todos, solo algunos y de manera selectiva. O alguien no le han borrado, sino que le han extraídos su memoria, y **Quiere Encontrar sus Recuerdos Robados** o **Quiere Recuperar los Recuerdos de su Infancia**.

Aplicación: Es difícil encontrar situaciones en la que no disponer de un conocimiento que se tenía antes sea beneficioso. Pero según como se formule el Aspecto puede ser Aplicado cuando el personaje esté intentando activamente recuperar los recuerdos que ha perdido.

Invocación: Este es un Aspecto que puede ser difícil Invocar para que falle una tirada, pero por otro lado es más fácil invocarlo para crear situaciones problemáticas, por ejemplo, se puede obtener 1 punto de Destino 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. Puede que cumpliera condena, y **Ha Pasado por la Cárcel** o se libró de ella ha sido **Acusado de Asesinato**. Quizás **Le Buscan por Terrorismo los Nazis**, o directamente está **Huyendo de los Nazis**. Quizás es un **Conocido Espía Imperial** o es el **Famoso Ladrón de la Rosa Negra**.

Aplicación: Las Aplicaciones de este Aspecto por lo general estarán relacionadas con Habilidades como *Delito*, *Sigilo* o *Etiqueta (Bajos Fondos)*, aunque también

podrá ser Aplicada para conocer a alguien en el submundo criminal, antiguos espías, o situaciones similares, dependiendo de cómo esté formulado el Aspecto.

Invocación: Las Invocaciones de Aspectos relacionados con el crimen son muy variadas, tanto para el DJ como para el jugador, aunque hay que tener cuidado con ellas para que no sean excesivamente peligrosas de manera muy continua, sino para que se intercalen situaciones más peligrosas con menos, para mayor diversión de todos.

AVARICIOSO

Siempre quieres más, sea dinero, posesiones o poder, nunca tienes bastante. Puede que las miras del personaje sean algo localizado, como un personaje que **Quiere ser el Próximo Alcalde de Nueva York**, o directamente apuntar alto: **Quiere ser el Emperador**. O simplemente está **Obsesionado con el Poder**, o piensa que **El Dinero es Más Importante que la Amistad**.

Aplicación: Por lo general este Aspecto se podrá Aplicar en aquellas situaciones en las que el objetivo del personaje esté en juego.

Invocación: Esta clase de Aspectos serán Invocados con más frecuencia para crear situaciones, para hacer que el personaje tome un curso de acción concreto para obtener los objetivos marcados por su Aspecto (o pierda un punto de Destino para no tomar dicho curso).

BRAVURA TEMERARIA

El personaje no tiene en cuenta su seguridad en situaciones peligrosas, y sus acciones suelen poner en peligro a los que le acompañan. Puede que simplemente tenga una clara **Ansia de Gloria**, o que **Busque la Muerte**. Puede que piense que **Sin Riesgo no Hay Recompensa**. O poder ser algo mucho más cómico, y tratarse de un tipo que **Ha Visto Demasiadas Películas**.

Aplicación: Este Aspecto puede ser Aplicado en situaciones que puedan dar gloria al personaje, o cuando este intente hacer algo claramente inspirado en la acción cinematográfica (y no necesariamente en la física real).

Invocación: Este Aspecto suele ser Invocado principalmente cuando el personaje toma peligros claramente innecesarios o heroicos (dependiendo de cómo esté formulado el Aspecto), y sobrevive.

COBARDE

El personaje cuida mucho de sí mismo y evita las situaciones de combate en las que no tenga una clara ventaja. Quizás **Solo le Importa su Supervivencia**, o simplemente **Le Tiene Miedo a las Armas**. Puede que **Sus Enemigos Solo Ven Su Espalda**, o simple y llanamente, **Es un Cobarde**.

CÓDIGO DE HONOR

Las acciones del personaje están limitadas por su propio código personal de comportamiento. Si este proviene de una organización a la que pertenece (y en caso de romperlo puede ser expulsado o amonestado de alguna manera) se formula de manera similar a los siguientes ejemplos:

- ◆ **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).

Sin embargo, si el Código de Honor proviene de un sentido interno de lo que está bien y está mal se puede formular como **Sigue su Propio Código de Honor** (que

tanto DJ como jugador deberían tener claro), o quizás es alguien que **Siempre Lucha Contra las Injusticias**, es **Insobornable**, **Incorruptible**, un **Generoso Compulsivo**, o simplemente **Se Rige por la Moral Cristiana**. Sea como fuese las personas con esta clase de Aspectos siempre suelen regirse por unas normas, y salirse de ellas suele pasarles factura de una forma u otra.

Invocación: Los códigos de honor suelen poder emplearse tanto para fallar tiradas directas (por ejemplo, alguien que no se deja sobornar) como para crear situaciones.

CURIOSO

El personaje es una persona especialmente inquisitiva y curiosa. Todos los Personajes Jugadores son curiosos hasta cierto punto. Aunque alguien que siempre se pregunta **¿Qué pasa si aprieto este botón?** Tiende a ser peligroso. Otras formas de curiosidad, como aquel que es **Demasiado Entrometido**, o aquel que directamente es **Mas Cotilla que una Maruja**, son menos peligrosas, por supuestos, pero quizás más embarazosas.

DEBER

El personaje pertenece a una organización (como el ejército, la policía, una megacorporación, etc.) que puede reclamar sus servicios en cualquier momento. Es posible que todos los jugadores tengan una variante de Deber hacia una misma organización, si las partidas están orientadas a trabajar dentro de una organización. Si se da ese caso recomendamos que cada personaje tenga una formulación ligeramente distinta del Aspecto, para marcar mejor las diferencias entre los personajes y como entienden a la organización.

Este Talento se puede encontrar en muchas formas. Desde los más genéricos como **Esclavizado Por El Trabajo** y **Una Vez de Servicio Siempre de Servicio**, a opciones más concretas como **Incorruptible Policía de Washington**, o incluso versiones completamente opuestas como **Espía Infiltrado en las SS** o **Cree que su Jefe de Policía es Comunista**.

Aplicación: Los Deberes tienden a ser más útiles para invocaciones que para Aplicaciones, salvo que estén formulados con mucho cuidado para poder beneficiarse de ellos.

Invocación: Sin embargo los Deberes serán probablemente una de las fuentes de puntos de Destino más comunes, sobre todo si todos los jugadores forman parte de la misma organización.

DEBE FAVORES

El personaje debe favores a alguien, y en algún momento se los reclamarán. Puede ser que **Le Debe la Vida al Conde Heller**, o a cualquier otro Personaje No Jugador (o incluso una organización), creado para la ocasión que el DJ tendrá que introducir en la trama (o ya existente en la ambientación si esta es conocida por todos). O quizás el personaje **Le Debe Mucho Dinero a la Mafia**, o **Ha Jurado que Cuidará de Hija de Alguien**, etc.

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. Un personaje puede pensar que **Es Inmortal**, que **La República Galáctica Quiere Matarle**, que **Los Alienígenas le Abducen**, o directamente que **Es el Heredero al Trono de Bavaria**, etc. En un principio las delusiones no son reales. Pero, claro, al DJ le puede interesar que sean reales sin que nadie lo sepa.

Aplicación: Este Aspecto se puede invocar para intentar que lo que la Delusión dice suceda, como que no le abduzcan los alienígenas. Claro, que el personaje tendrá que justificar porque cree que lo que está pasando le lleva a Aplicar el Aspecto. Por ejemplo, justificando porque su personaje piensa que son alienígenas los que están intentando secuestrarle, y que tenga sentido narrativo.

Invocación: Las Delusiones tienden a tener muchas oportunidades de causar problemas, tanto fallando tiradas, como creando situaciones que obliguen al personaje a actuar de una forma concreta.

EMBAUCADOR

El personaje corre riesgos de forma regular para timar a la gente, incluso a gente poco importante. Puede que la sensación de conseguir **Timar a Alguien es una Droga** para el personaje, o simplemente es un **Mentiroso Compulsivo**, o peor aún, un **Mentiroso sin Talento**.

ENEMIGO

Alguien quiere matar al personaje, o cuanto menos causarle graves problemas. Puede que **Le Odia su Capitán**, y siempre le toquen los trabajos más peligrosos, o peor, que **El Jefe de Policía se la Tiene Jurada**. Los Enemigos suelen ser Personajes No Jugadores creados por el DJ para la ocasión, aunque es perfectamente posible coger a un personaje ya existente en la partida o en la ambientación, siempre que tenga sentido.

ENVIDIOSO

El personaje necesita ser el centro de atención de los que le rodean. **Le Gusta ser el Líder**, o simplemente **Hace Todo lo Posible Para Llamar la Atención**. Y claro, siempre puede tener **Envidia de Otro Personaje** en concreto, sea un Personaje Jugador (con el consenso de jugador correspondiente, pues tiene que ser divertido para todos) o un Personaje No Jugador.

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. Quizás siempre esté presumiendo de ser **El Mejor Tirador**, o puede que simplemente **No Sabe Decir No a un Desafío**. También puede ser que simplemente sea **Incapaz de Reconocer sus Errores**. O simplemente **Está Preparado para Todo**.

Invocación: Es muy fácil Invocar el Exceso de Confianza, desde no haber preparado algo a fallar directamente aquello de lo que se presume. Y claro, el ser muy bueno en algo siempre puede provocar que te llamen para hacer las cosas más peligrosas y difíciles...

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. Puede que **Guiña el Ojo al Mentir**, o **Suda Cuando Está Nervioso**, o simplemente **No Sabe Mentir**.

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. Puede ser que un personaje simplemente tenga una Fobia a algo, pero suele ser mejor formularlo como **Intenta Superar su Claustrofobia**, o **La Oscuridad no es Peligrosa**. De todas formas, las Fobias, por su propia naturaleza, tienden a ser más útiles para Invocaciones que para Aplicaciones.

HABLAS DEMASIADO

El personaje no calla. Nunca. Jamás. Quizás es un **Bocazas**, un **Mentiroso Compulsivo** o está **Siempre Diciendo Algo Inoportuno**. O directamente el Aspecto se llama **¿Quién es esa Foca?**, mostrando lo patoso de su manera de hablar.

Este es un Aspecto difícil de interpretar, si no solo por lo cansado que resulta, si por las muchas posibilidades que da de fastidiar por completo una partida, así que puede ser recomendable que antes que alguien lo coja, el grupo esté de acuerdo con que haya un personaje así.

HONESTO

El personaje odia romper la ley. Quizás simplemente **Piensa que Las Leyes Están Para Cumplirlas**, o es algo más específico, como que **Es Incapaz de Mentir**, pero sea como sea, es la clase de Aspecto que causa más problemas que da beneficios, aunque también puede ser positivo en más de una ocasión, dependiendo del estilo de la partida.



IDEALISTA

Sigue unos ideales y se cree las cosas que se hacen en nombre de esos ideales. Puede que simplemente **Luche para Destruir al Imperio**, puede que sea un **Nazi Convencido**. O en el sentido opuesto puede que sea un **Rebelde Sin Causa** o incluso que quiera **Liberar a su País de la Opresión Capitalista**. Sea como fuere, todos estos Aspectos suelen marcar muy claramente las situaciones en las que un uso positivo y negativo de los Aspectos es posible.

IMPULSIVO

El personaje **Actúa Antes de Pensar**, **Dispara Primero y Pregunta Después** o quizás simplemente piensa que **¡Hoy Es Un Buen Día Para Morir!** Sea como fuese actúa sin reflexionar demasiado en la consecuencias de sus actos, lo que unas veces será efectivo, y otras muy problemático.

INTOLERANTE

El personaje odia a cierto tipo de personas o ideologías, y no tiene problemas en mostrarlo abiertamente. Hay que tener mucho cuidado con esta clase de Aspectos, pues pueden dar lugar a situaciones incómodas con otros jugadores e incluso resultar ofensivas para algunas personas, por eso recomendamos que antes de que un jugador le ponga un Aspecto así a un personaje, le consulte al resto de jugadores si tienen algún problema al respecto. Por el contrario, en el caso de personajes antagonistas o claros villanos es mucho más común que el DJ les quiera poner Aspectos como este, pues puede servir para retratar mejor la villanía y falta de moral del personaje.

JURAMENTO

El personaje se ha comprometido a algo, una venganza, realizar algo antes de morir, etc. Es posible que haya gente que no querrá que lo haga, o a lo mejor cumplir con ese juramento le pondrá en situaciones muy peligrosas. Puede que quiera **Vengar al Asesino de su Padre**, que se haya jurado Destruir a Alguien, o **Proteger al Hijo de**

Alguien. Sea como sea dicho juramento debería estar formulado para que sea tanto una fuente de problemas y de beneficios al mismo tiempo.

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. Puede plantearse como una especie de deber o incluso código de honor, como en **Leal al Escuadrón Omega**, o puede simplemente retratar a aquellas personas que piensan que **Los Amigos son para Siempre**.

LUJURIOSO

Al personaje le gusta mucho el sexo. Puede que **No Puede Negarle Nada a una Mujer**, o que esté realmente **Obsesionado con el Sexo**, o puede que simplemente **Quiera Follarse Todo lo que se Mueva**, sin importarle sexo, tamaño, color, etc. Este es otro de esos Aspectos que antes de coger deberías preguntar al resto de jugadores, no sea que puedas herir las sensibilidades de alguien.

PACIFISTA

El personaje luchará, pero nunca comenzará una pelea y no puede golpear de forma preventiva. Puede que **Nunca da El Primer Golpe**, o que simplemente **Respete Toda la Vida**. E incluso puede que **No Usa la Violencia ni en Defensa Propia**, aunque esa clase de personajes suelen ser poco viables en partidas de rol.

PATRIOTA FANÁTICO

El personaje ama a su país, religión o raza 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. Desde alguien **Leal a Su País**, pasando por un **Pantera Negra**, por un **Jihaidista** o cualquier otra clase de **Fanático Religioso**, por un **Independientista Vasco**, etc. Las posibilidades son tantas como naciones, razas o religiones hay.

QUIJOTESCO

El personaje lucha vigorosamente por causas perdidas: ayudar a los necesitados, a los pobres y a las abuelas que cruzan la calle (solo en los casos más graves). Puede que sea **El Último Boy-Scout**. O quizás tenga una Delusión por la que **Siga el Código de los Jedi**. O simplemente **No Soporta Ver Sufrir a la Gente**.

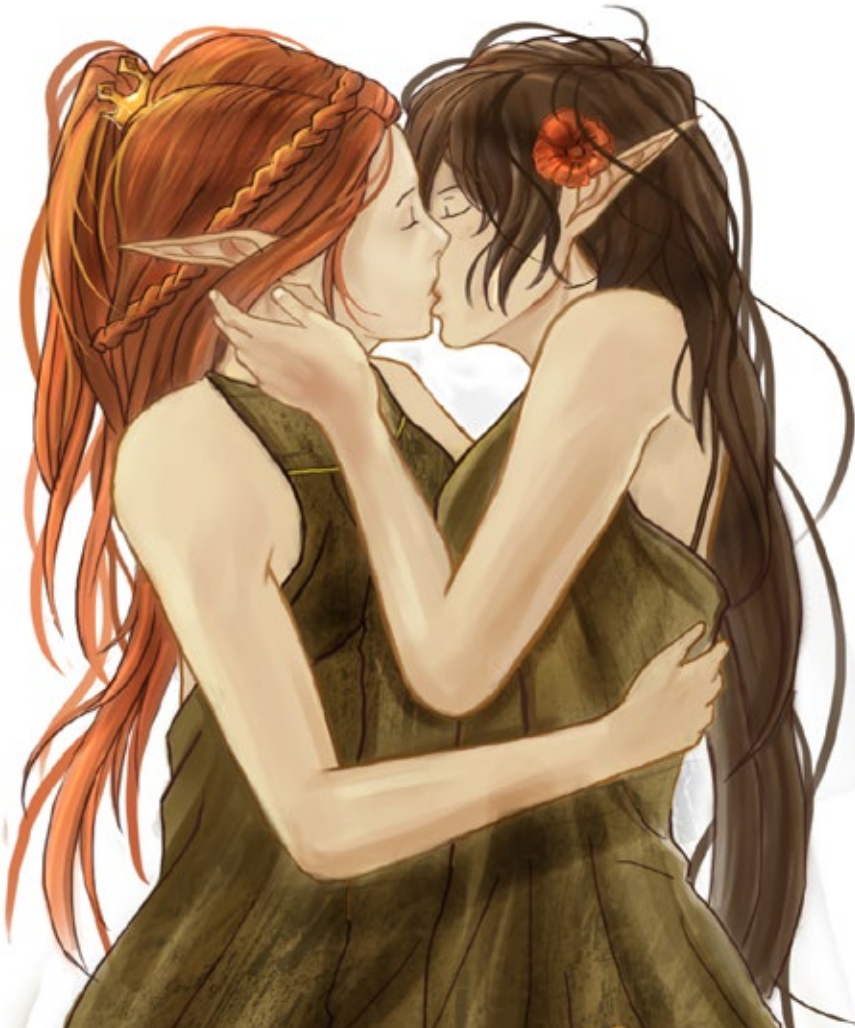
RUDO Y SIN TACTO

El personaje no tiene habilidades sociales respecto al trato con la gente. Puede que **Dice Siempre lo que Piensa**, sin reflexionar en cómo puede afectar a los demás, o quizás simplemente es más **Primitivo**. Y siempre puede que simplemente **No Sepa**

Relacionarse con los Demás o que le guste **Andar Provocando Peleas** (aunque estos últimos personajes tienden a ser poco jugables, si no se usa el Aspecto con mesura). O quizás es al revés, y simplemente es una persona **Fácil de Provocar**.

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 como **Ser Miembro de la Resistencia Galáctica**, **Ser Judío** u **Homosexual** en la Alemania Nazi, **Tener una Segunda Esposa**, y, por supuesto, **Ser un Espía**; o mejor **Tener obediencia ciega a su Controlador**.





Capítulo 4:

Habilidades

- OIGA, YO SÓLO NECESITO SABER UNA COSA: DÓNDE ESTAN.
- ACABARÁS TÚ SOLA CON ELLOS, PEQUEÑA.
- ¡CUANDO SEA Y DONDE SEA!

VASQUEZ Y DRAKE,
ALIENS, EL REGRESO



HABILIDADES ENTRENADAS

Las Habilidades son el núcleo de los personajes de CdB Engine. Las tiradas que se realizan a lo largo del juego siempre usan las Habilidades y suman el valor de alguna Habilidad al resultado de una tirada.

Todos los personajes humanos tienen 7 Habilidades consideradas Entrenadas comunes a todos, y otras 3 Habilidades que se considerarán Entrenadas, pero que dependerán en gran medida del Nivel Tecnológico (NT) al que pertenezca la sociedad del personaje. Los personajes no humanos (sobre todo en ambientaciones fantásticas) es muy posible que tengan una lista propia de Habilidades Entrenadas.

Todos los humanos, independientemente de su procedencia y de su Nivel Tecnológico tendrá las siguientes Habilidades Entrenadas:

- Agilidad.
- Atención.
- Escalar.
- Esquivar.
- Pelea.
- Vigor.
- Voluntad.

Además, dependiendo del NT de la cultura de la que formen parte tendrán 3 Habilidades Entrenadas más:

- NT 1 a 4:
 - Arcos, Armas Arrojadizas, Armas a 1 Mano, Armas a 2 Manos o Ballestas.
 - Etiqueta, Montar o Nadar.
 - Supervivencia.
- NT 5:
 - Arcos, Armas Arrojadizas, Armas a 1 Mano, Armas de Pólvora o Ballestas.
 - Etiqueta, Montar o Nadar.
 - Supervivencia.
- NT 6:
 - Armas Arrojadizas, Armas Cortas, Armas Largas o Etiqueta.
 - Conocimiento (Arte), Conocimiento (Historia) o Ciencia (Biología), Ciencia (Física), Ciencia (Matemáticas), Ciencia (Química) o Computadora.
 - Conducir Vehículos (Ligeros).

● NT 7 a 10:

- Armas Cortas, Armas Largas, Computadora, Comunicaciones, Etiqueta o Sensores.
- Un Conocimiento o Ciencia cualquiera.
- Conducir Vehículo (Ligeros) o Pilotar (Aeronave o Astronave)

Esta lista es completamente genérica, y como puedes ver difiere de la que presentamos en Walküre. Esto es así porque esta es una lista genérica y aquella es una lista completamente adaptada a la ambientación y que representa los distintos sistemas educativos de la época mucho mejor de lo que esta lista es capaz de representar. De hecho, como se verá en el Manual del Director de Juego, encomiamos a los DJ que adapten las Habilidades Entrenadas iniciales a las distintos tipos y estilos de partida que pretendan hacer, aunque esto pueda suponer recalcular los costes de algunas Plantillas, para así mostrar y representar mejor distintos mundos y ambientaciones.

Como ya se ha indicado, cuando una persona no posee niveles en una Habilidad decimos que dicha Habilidad está **No Entrenada**. **Si se realiza una tirada con una Habilidad No Entrenada, esta se realiza a -4.** Además, un Personaje no puede adquirir Talentos o Dones que afecten a Habilidades No Entrenadas, asimismo, no podrá aprovechar las bonificaciones por usar tecnología que bonifique a una tirada de Habilidad si esta es una Habilidad No Entrenada.

Para entrenar una Habilidad habrá que gastar 3 PD, y al hacerlo se pasará a tener dicha Habilidad a Nivel 0. Todo personaje empieza con 10 Habilidades Entrenadas de manera gratuita que dependen del NT (o de su Plantilla Racial).

A partir de Nivel 0 el coste en PD de subir de nivel es el doble del nivel al que se quiere subir, siendo el máximo Nivel de Habilidad 8. Así, pasar de 0 (Entrenado) a 1 cuesta 2 PD ($1 \times 2 = 2$), pasar de 1 a 2 cuesta 4 PD ($2 \times 2 = 4$) y de nivel 2 a 3 cuesta 6 PD ($3 \times 2 = 6$).

TABLA 4.1: HABILIDADES Y COSTES EN PD

Nivel de la Habilidad	Coste en PD por nivel de Habilidad	Coste Total	Coste Total + Coste de Entrenar
No Entrenado	-	-	-
0	0/3	0	3
1	2	2	5
2	4	6	9
3	6	12	15
4	8	20	23
5	10	30	33
6	12	42	45
7	14	56	59
8	16	72	75

Recuerda siempre que hay 10 Habilidades Entrenadas que dependen del NT (o raza), y que **no cuestan PD**.

En la **Tabla 4.1: Habilidades y Costes en PD** presentamos los Niveles de Habilidad junto con el **Coste en PD por nivel de Habilidad**, que nos muestra los Puntos de Desarrollo que cuesta pasar del nivel inmediatamente inferior a ese mismo. Como ya se ha indicado es el doble del nivel al que se quiere subir.

Asimismo la tercera nos indica el **Coste Total** de tener una habilidad a un nivel concreto para las Habilidades que se tengan Entrenadas. La última columna nos indica el Coste Total + el Coste de Entrenar, para saber el coste total de ambas cosas. En la Hoja de Personaje podrás encontrar una versión reducida de esta tabla, lo que te permitirá crear personajes con facilidad y rapidez.

USANDO HABILIDADES

Como ya se ha dicho, la mayoría de las veces que un personaje quiera hacer algo no tendrá que realizar ninguna tirada. Pero cuando el personaje intente hacer algo especialmente difícil, que le ponga en peligro, que se realice bajo presión, o cuyo resultado sea importante o interesante por algún motivo, se deberá realizar una **Acción**.

Las **Acciones** pueden ser **No Opuestas**, que son las acciones que no están influidas por nadie más; u **Opuestas**, que son las acciones en las que otras personas pueden afectar al resultado de la acción. Pero todas las Acciones se hacen usando alguna **Habilidad**. Para realizar una Acción, sea Opuesta o No Opuesta, se realiza una Tirada de Habilidad que consiste en tirad dos dados de 6 caras (2D6) y sumarle la Habilidad pertinente (pudiendo Aplicar Aspectos para sumar 3 directamente a la tirada) intentando igualar o superar la **Dificultad** impuesta por el DJ o el resultado de la tirada de otro Personaje.

Acción No Opuesta: Superar dificultad impuesta por el DJ tirando **2D6 + Habilidad + Dones – Limitaciones +/- Aspectos (Aplicados o Invocados)**

Acción Opuesta: Tiradas opuestas de **2D6 + Habilidad + Dones – Limitaciones +/- Aspectos (Aplicados o Invocados)**.

Adicionalmente el DJ puede imponer una Dificultad que debe ser superada también.

Nivel de Dificultad	Resultado a obtener
Fácil	5
Trivial	7
Media	9
Desafiante	11
Difícil	13
Muy Difícil	15
Asombrosa	17
Legendaria	19
Imposible	21

LISTA DE HABILIDADES

A continuación proporcionamos una completa lista de Habilidades. Cuando una Habilidad va acompañada por la expresión /NT sin un número quiere decir que al adquirir conocimiento en esa Habilidad el personaje las aprende a su Nivel Tecnológico natal, por lo que al usarla con aparatos de otro Nivel Tecnológico se sufrirán los negativos correspondientes según las reglas de Niveles Tecnológicos. Existen Talentos que permiten tener Habilidades a un NT distinto del inicial.

Aparte de esto, algunas habilidades solo están **Disponibles** en algunos NTs, o como sucede con *Ciencia (Alquimia)* y *Ciencia (Química)*, al llegar a cierto Nivel Tecnológico una de las Habilidades sustituye a la otra. O como sucede con las habilidades *Arma a 1 Mano* y *Arma a 2 Manos*, que a partir de NT 6 como estas habilidades se usan mucho menos se unifican en una única Habilidad de *Armas Cuerpo a Cuerpo*. Al revés, Armas de Pólvora a partir de NT 6 se divide en Armas Cortas y Armas Largas, pues el uso de esos estilos de armamento (y sus herederos futuristas) aumenta considerablemente.

En las descripciones de las Habilidades proporcionamos valores de ejemplo de Dificultades, pero no hacemos esto para que el DJ se ponga a mirar en mitad de la partida que dificultad puede ser una cosa en concreto, salvo que sea algo muy importante que pueda marcar la diferencia entre la vida y la muerte de un personaje.

Estos valores están ahí como referencia general, para que tanto jugadores como DJ puedan hacerse a una idea del uso de las Habilidades. Y también están ahí para que el DJ, antes de ponerse a jugar, si tiene tiempo de preparar la partida pueda usar esos valores como indicativo a las tiradas que diseñe de antemano para su partida.

AGILIDAD

La habilidad para realizar maniobras precisas y complejas con el cuerpo como rodar, dar volteretas, saltar, caer en pie, mantener el equilibrio al cruzar un tronco sobre un río, etc.

Todo ejercicio físico que implique precisión, velocidad, equilibrio, agilidad, etc. se realiza con esta Habilidad, a diferencia de las actividades que requieran aguante, fuerza física, etc., que se realizarán con la Habilidad de Vigor.

TABLA 4.2: LISTA DE HABILIDADES SEGÚN NT

Habilidades	NT 1 a 4	NT 5	NT 6	NT 7 a 10
Agilidad	X	X	X	X
Arcos	X	X	X	X
Armas Arrojadizas	X	X	X	X
Armas a 1 Mano	X	X		
Armas a 2 Manos	X	X		
Armas Cortas			X	X
Armas Cuerpo a Cuerpo			X	X
Armas de Pólvora	X	X		
Armas Largas			X	X
Armas Montadas			X	X
Armas Pesadas	X	X	X	X
Atención	X	X	X	X
Averiguar Intenciones	X	X	X	X
Ballestas	X	X		
Ciencia (Alquimia)	X			
Ciencia (Biología)		X	X	X
Ciencia (Filosofía Natural)	X			
Ciencia (Física)		X	X	X
Ciencia (Forense)			X	X
Ciencia (Genética)			X	X

Habilidades	NT 1 a 4	NT 5	NT 6	NT 7 a 10
Ciencia (Geología)		X	X	X
Ciencia (Informática)			X	X
Ciencia (Ingeniería)	X	X	X	X
Ciencia (Matemáticas)	X	X	X	X
Ciencia (Medicina)	X	X	X	X
Ciencia (Química)		X	X	X
Ciencia (Robótica)			X	X
Ciencia (Xenología)				X
Computadora			X	X
Comunicaciones	X	X	X	X
Conducir Vehículo (Andadores)				X
Conducir Vehículo (Ligeros)	X	X	X	X
Conducir Vehículo (Pesados)			X	X
Conocimiento (Antropología)			X	X
Conocimiento (Arte)	X	X	X	X
Conocimiento (Geografía)	X	X	X	X
Conocimiento (Historia)	X	X	X	X
Conocimiento (Leyes)	X	X	X	X
Conocimiento (Lingüística)	X	X	X	X
Conocimiento (Psicología)			X	X
Conocimiento (Saber Arcano)	X			
Conocimiento (Sociología)			X	X
Conocimiento (Teología)	X	X	X	X
Delito	X	X	X	X
Demoliciones			X	X
Disfraz	X	X	X	X
Electrónica			X	X
Engañar	X	X	X	X
Escalar	X	X	X	X
Esquivar	X	X	X	X
Etiqueta	X	X	X	X
Instrucción	X	X	X	X
Intimidar	X	X	X	X
Lenguajes	X	X	X	X
Liderazgo	X	X	X	X
Mecánica	X	X	X	X
Montar	X	X	X	X
Nadar	X	X	X	X
Navegación	X	X	X	X
Observador			X	X
Oficio (Especialidad)	X	X	X	
Pelea	X	X	X	X
Persuadir	X	X	X	X
Pilotar (Aeronave)			X	X
Pilotar (Astronave)				X
Pilotar (Barcos)	X	X	X	X
Pilotar (Submarinos)			X	X
Primeros Auxilios	X	X	X	X
Sensores			X	X
Sigilo	X	X	X	X
Supervivencia	X	X	X	X
Vigor	X	X	X	X
Voluntad	X	X	X	X

La **dificultad** dependerá de la superficie y de la situación, por ejemplo:

- ◆ **Dificultad 5:** Cruzar por un puente colgante en buen estado, bajar a saltos unas escaleras.
- ◆ **Dificultad 7:** Cruzar lento 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.
- ◆ **Dificultad 9:** 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.
- ◆ **Dificultad 13:** 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.
- ◆ **Dificultad 19 o 21:** Correr por la cuerda floja, andar por el exterior de un avión.

ARCOS

La habilidad de utilizar correctamente arcos de todo tipo y tamaño. Consulta el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

ARMAS ARROJADIZAS

Esta habilidad representa el uso correcto de armas arrojadizas y la mejor forma de lanzar lanzar objetos, por lo que es la habilidad que se utiliza también al lanzar granadas a mano, dardos a una diana o cócteles molotov. Consulta el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

ARMAS A 1 MANO/NT

Disponible: NT 1 a 5.

Conocimiento del uso de armas cuerpo a cuerpo que se usan con una sola mano. Cuchillos, espadas, hachas, mazas, etc. Consulta el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

ARMAS A 2 MANOS/NT

Disponible: NT 1 a 5.

Conocimiento del uso de armas cuerpo a cuerpo que se usan con las dos manos. Palos, lanzas, espadones, hachas de combate, etc.

Las Armas a 2 Manos hacen más daño, pero requieren las dos manos, lo que puede ser un impedimento en algunas situaciones. Consulta el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

ARMAS CORTAS/NT

Disponible: NT 6 a 10.

Conocimiento del manejo y mantenimiento de todas las armas de fuego ligeras (que no entren dentro de Armas Largas o Armas Pesadas), que solo requieran una mano para su uso. Consulta el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

ARMAS CUERPO A CUERPO/NT

Disponible: NT 6 a 10.

Conocimiento del uso de armas cuerpo a cuerpo. Cuchillos, espadas, hachas, mazas, etc. Consulta el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

ARMAS DE PÓLVORA/NT

Disponible: NT 1 a 5.

Conocimiento del manejo y mantenimiento de todas las armas de pólvora antiguas. A partir de NT 6 deja de usarse en favor de las Habilidades Armas Cortas y Armas Largas. Consulta el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

ARMAS LARGAS/NT

Disponible: NT 6 a 10.

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.

Dentro de esta categoría entran armas tales como escopetas, lanzallamas, Armas Largas de francotirador, armas de pulsos, etc. Consulta el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

ARMAS MONTADAS/NT

Disponible: NT 6 a 10.

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: Vehículos, Naves y Bases** en el **Manual de Equipo y Vehículos** para ver el uso de esta Habilidad.

ARMAS PESADAS/NT

Conocimiento y habilidad en el manejo y mantenimiento de armamento pesado, como ametralladoras de posición, armas giroestabilizadas, bazucas, lanza-granadas pesados, lanzamisiles, morteros, etc. Las armas pesadas de fuego indirecto necesitan de una tirada de Observador para obtener las coordenadas del tiro. Consulta el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación** y el **Capítulo 11: Vehículos, Naves y Bases** en el **Manual de Equipo y Vehículos** para ver el uso de esta Habilidad.



ATENCIÓN

Esta habilidad representa la capacidad de percepción general del personaje. 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.

Por lo general 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:

- ◆ **Dificultad 3:** Cuando sabes dónde está lo que buscas.
- ◆ **Dificultad 7:** Cuando sabes su localización aproximada.
- ◆ **Dificultad 11:** Cuando sigues información vieja o buscas algo muy bien escondido.
- ◆ **Dificultad 13:** Para encontrar algo muy bien oculto.
- ◆ **Dificultad 17 o más:** Muy difícil (ver lo invisible).

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.*

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 la Habilidad de *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. Se pueden realizar ambos usos de Atención en un mismo asalto (pero la información recibida será distinta), siendo lo habitual primero realizar un Reconocimiento, y si es necesario fijarse en condiciones en lo que se ha visto con este.

Atención también puede utilizarse para **Seguir Rastros**. La dificultad dependerá de muchas variables, como terreno, clima, etc.

- ◆ **Dificultad 3:** Rastro fácil de seguir (huellas recientes en la arena, sigues a alguien con pintura en las suelas).
- ◆ **Dificultad 7:** Rastro normal (alguien con botas metálicas, un grupo numeroso por un bosque).
- ◆ **Dificultad 11:** Rastro difícil de seguir (dos o tres personas por un bosque, rastro en un terreno duro en el que no hay muchas huellas).
- ◆ **Dificultad 13:** 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).
- ◆ **Dificultad 17 o más:** Rastro imposible de seguir (ha llovido o nevado desde que se dejó el rastro, hace años que se dejó).

AVERIGUAR INTENCIONES

Esta Habilidad indica lo perceptivo que es un personaje para con las intenciones de otras personas, y sirve para inferir si están ocultando información, faroleando, siendo deshonestos tal cual impostores, desleales, condescendientes o tratando de aprovecharse de la situación de algún modo. Es decir, esta habilidad nos faculta con la capacidad de juzgar si alguien está mintiendo, o cuáles son sus verdaderas intenciones.

Se trata de una **Acción Opuesta** contra la Habilidad de *Engañar* del oponente, aunque en algunas situaciones también puede usarse contra *Persuadir* o *Etiqueta*.

BALLESTAS

Disponible: NT 1 a 5.

La habilidad de utilizar correctamente ballestas de todo tipo y tamaño. A partir de NT 6 las Ballestas son algo tan escaso que se usan con la Habilidad de Armas Largas, aunque dependiendo de la ambientación el DJ puede querer mantenerla como una habilidad separada. Consulta el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

CIENCIA (ESPECIALIDAD) /NT

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: **Alquimia, Biología, Filosofía Natural, Física, Forense, Genética, Geología, Informática, Matemáticas, Medicina, Química, Robótica y Xenología.**

El DJ puede añadir especializaciones a *Ciencia* para adecuarla a su ambientación o cambiar el nombre de las existentes: por ejemplo, puede añadir *Ciencia (Psiónica)* si su ambientación los poderes mentales son tan importantes como para haber desarrollado su propia rama de la ciencia, o puede crear una *Ciencia (Superciencia)* para representar la clase de ciencia propia de cómics de superhéroes. Cada Especialidad está disponible en ciertos Niveles Tecnológicos.

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

● **Alquimia:** Ciencia precursora de la rama del saber que será la Química, y que combina elementos de esta con la metalurgia, la física, la medicina, la astrología, así como grandes cantidades de misticismo y espiritualismo. Dependiendo de la ambientación podrá ser una disciplina más científica o mágica, pero en definitiva será la Habilidad a usar para hacer o identificar toda clase de brebajes, pociones, venenos y ungüentos. *Disponible de NT 1 a 4.*

● **Biología:** Cubre conocimientos teóricos y prácticos de Biología, la ciencia que estudia las especies naturales y sus interacciones con el medio ambiente. Se desarrolla como una evolución por un lado de la Filosofía Natural y por otro de la medicina y veterinaria que se practica en la época. *Disponible de NT 5 a 10.*

● **Filosofía Natural:** Ciencia precursora de lo que será la Física por un lado y en cierta medida de la Geología y la Biología, y que combina elementos de estas con fuentes de conocimiento principalmente teórico, aunque también incluye conocimiento matemático. A medida que avanza el NT el corpus de conocimiento aumenta, convirtiéndose en una disciplina más científica. Habitualmente se trata de una disciplina más científica que mágica, y en definitiva será la Habilidad a usar para teorizar sobre la naturaleza del mundo, sobre la composición y formación del universo, etc. *Disponible de NT 1 a 4.*

● **Física:** Ciencia que estudia las leyes fundamentales del universo, sus elementos constituyentes y sus interacciones. *Disponible de NT 5 a 10.*

● **Forense:** Aplicación de un amplio espectro de ciencias para investigar asuntos criminales, aunque recientemente se están aplicando también a asuntos relacionados con la arqueología. *Disponible de NT 6 a 10.*

● **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. *Disponible de NT 6 a 10.*

● **Geología:** Ciencia que estudia la composición de la tierra y su evolución a lo largo del tiempo. Se desarrolla como una evolución por un lado de la Filosofía Natural y por otro del Oficio de Minero y de Hertero, así como de conocimiento proveniente de la Alquimia. *Disponible de NT 5 a 10.*

● **Informática:** Trata tanto el conocimiento de la estructura interna de un ordena-

dor, 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*. *Disponible de NT 6 a 10.*

● **Ingeniería:** Aplicación de los conocimientos científicos a la invención y perfeccionamiento de la técnica en todos sus aspectos. De NT 1 a NT 4 proporciona conocimientos técnicos sobre construcciones (desde fortalezas a sistemas de riego) y las tecnologías necesarias para implementar dichas construcciones (aunque serán necesarios distintos Oficios para hacer el trabajo en concreto). A partir de NT 5 proporciona también conocimiento y habilidad en el manejo y mantenimiento de aparatos que combinan electrónica y mecánica. A partir de NT 7 es 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 *Oficio* (en bajos NTs), *Electrónica y Mecánica* en tareas muy complicadas, utilizándose la Ingeniería como diagnosis del problema a solucionar y las Habilidades de *Oficio*, *Electrónica y Mecánica* como solución al mismo. En el **Capítulo 7: Resolución de Acciones** se tratan las reparaciones con mayor profundidad. *Disponible en todos los NTs, aunque variando el uso según el NT.*

● **Matemáticas:** Ciencia que estudia las propiedades de entes abstractos como números, figuras geométricas o símbolos y sus relaciones. Aparece con la Humanidad, y ha evolucionado con ella. *Disponible en todos los NTs.*

● **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 vene-

nos, pero dependiendo de la complejidad el DJ puede pedir también tiradas adicionales de *Biología*, *Genética*, *Química* o *Xenología*. *Disponible en todos los NTs.*

● **Química:** Ciencia que estudia todo lo relacionado con moléculas, átomos, su estructura y sus interacciones. *Disponible de NT 5 a 10.*

● **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*. *Disponible de NT 6 a 10.*

● **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*. *Disponible de NT 7 a 10.*



COMPUTADORA/NT

Disponible: NT 6 a 10.

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 esa clase de conocimiento se usa *Ciencia (Informática)*. Implica el conocimiento de los procedimientos de seguridad de los computadores, como atacarlos y evadirlos.

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

- **Dificultad 3:** Información pública (el plano de una ciudad).
- **Dificultad 5:** De muy fácil acceso (registros de necrológicas de un diario).
- **Dificultad 9:** Información privada (los registros personales de un ciudadano corriente).
- **Dificultad 13:** Información secreta (registros de una corporación o de un gobierno pequeño).
- **Dificultad 17 o más:** Información altamente secreta (los secretos más ocultos, registros militares de las grandes potencias, códigos nucleares, etc.).

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

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. A NT 1-4 los sistemas de comunicaciones serán por medio de señales de

humo, banderas de colores, señales de tambor o toques distintos de cuerno, según sea apropiado según el NT y la cultura.

CONducir VEHÍCULO (ESPECIALIDAD) /NT

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, Ligeros y Pesados**. *Conducir Vehículo (Andador)* sirve para manejar andadores, exoesqueletos, mechas, etc. y está **Disponible** de NT 7 a 10. *Conducir Vehículo (Ligeros)* proporciona el conocimiento necesario para conducir desde carros y bicicletas hasta coches, jeeps, motos, etc. y está **Disponible** de NT 1 a 10. *Conducir Vehículo (Pesados)* proporciona el conocimiento necesario para conducir todo tipo autobuses, camiones, tanques, etc. y está **Disponible** de NT 6 a 10.

CONOCIMIENTO (ESPECIALIDAD) /NT

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. Nótese que el DJ puede crear más especialidades de Conocimiento para adecuarlo a su ambientación, creando conocimientos mucho más específicos si lo necesita, o directamente de campos propios y únicos de la ambientación.

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. *Disponible de NT 6 a 10.*
- **Arte:** Conocimiento de las obras artísticas, así como conocimientos necesarios

para crear obras de arte. *Disponible en todos los NTs.*

- **Geografía:** Conocimiento del mundo en el que se vive, de los accidentes geográficos del mismo, así como los límites políticos actuales. *Disponible en todos los NTs.*
- **Historia:** Conocimiento sobre el pasado de las razas o sociedades de la ambientación. *Disponible en todos los NTs.*
- **Leyes:** Conocimiento sobre las leyes de las razas o sociedades de la ambientación. *Disponible en todos los NTs.*
- **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. *Disponible en todos los NTs.*
- **Psicología:** Conocimiento sobre la mente y la conducta, abarcando todos los aspectos de la experiencia. *Disponible de NT 6 a 10.*
- **Saber Arcano:** Conocimiento teórico (e incluso práctico) sobre la magia, sobre su origen y sobre su uso. *Disponible de NT 1 a 4* (aunque se puede encontrar con el nombre de *Ocultismo* en NTs más elevados).
- **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. *Disponible de NT 6 a 10.*
- **Teología:** Conocimiento sobre las religiones. *Disponible en todos los NTs.*

DELITO

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 proporciona también 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 9**, un disco de datos, un reproductor MP3, o un teléfono móvil tienen una **dificultad 7**. Aunque el DJ puede plantear perfectamente esto como una Acción Opuesta contra la *Atención* del que busca el objeto. Otro uso es encontrar contactos de índole 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:

- **Dificultad 5:** Muy comunes (un abogado).
- **Dificultad 7:** Comunes (un ladronzuelo, drogas).
- **Dificultad 11:** Moderados (un buen carterista, drogas raras).
- **Dificultad 13:** Difíciles (un experto saqueador de cajas fuertes, armas pesadas).
- **Dificultad 17:** Muy difíciles (un conocido ladrón de joyas, naves espaciales sin registrar).

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 alguna razón para confiar en el personaje: *sin ajustes.*
- ◆ Si el submundo local tiene una razón particular para desconfiar del personaje, como por ejemplo si se conoce al personaje como informador de la policía: *aumenta la dificultad en 2 niveles.*

DEMOLICIONES/NT

Disponible: NT 6 a 10.

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:

- ◆ **Dificultad 5:** Objetos muy ligeros (puerta de madera contrachapada).
- ◆ **Dificultad 7:** Objeto ligero (puerta de madera pesada).
- ◆ **Dificultad 11:** Objeto de resistencia media (puerta de acero).
- ◆ **Dificultad 13:** Objeto ligeramente blindado (puerta acorazada de una nave).
- ◆ **Dificultad 17:** Objeto pesadamente blindado (el casco de una nave espacial).

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, y solo con los peores resultados no llegará a explotar la carga.

DISFRAZ

Habilidad para hacernos pasar por otros individuos o arquetipos sociales reconocibles, utilizando técnicas de maquillaje, vestuario, sentido teatral, etc. Precisaremos del vestuario y maquillaje preciso para imitar el arquetipo elegido, así como tiempo para preparar el disfraz de manera adecuada. Se trata de una

Acción Opuesta de *Disfraz* contra la *Atención* de aquellas personas que puedan reconocer a la persona u objeto disfrazado. Aunque el DJ puede pedir también tiradas de *Engañar* si se quiere imitar a alguna persona en concreto y no ser reconocido como un impostor.

ELECTRÓNICA/NT

Disponible: NT 6 a 10.

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 7: Resolución de Acciones** se tratan las reparaciones con mayor profundidad.

ENGAÑAR

Capacidad de ocultar información, farolear, ser deshonesto, impostor, desleal, condescendiente o tratar de aprovecharse de la situación de algún modo. Si *Persuadir* implicar convencer a alguien para lograr que tome cierto curso de acción, *Engañar* implica mentir para lograr que otra persona actué de cierta forma. Se trata de una Acción Opuesta contra la Habilidad de *Averiguar Intenciones* del oponente.

ESCALAR

Capacidad de escalar, ya sean formaciones naturales como acantilados y árboles, o construcciones hechas por el hombre. Al Escalar desplazar el MOV cuesta 3 AC en lugar de 1.

La **dificultad** depende de lo que se escale:

- ◆ **Dificultad 5:** Subir por una escalera de cuerda o un árbol con asideros.
- ◆ **Dificultad 7:** Escalar por un árbol sin casi asideros o por rocas.
- ◆ **Dificultad 9:** Trepas por un árbol sin ningún lugar del que agarrarse, por unas enredaderas o por unas rocas escarpadas.
- ◆ **Dificultad 13:** Escalar por una pared con balcones.
- ◆ **Dificultad 17:** Escalar por una pared con pocos asideros.
- ◆ **Dificultad 19 o más:** Escalar una pared completamente lisa y vertical.

ESQUIVAR

Esta habilidad representa la capacidad de evitar golpes, fingir y conseguir no estar en el lugar al que apunta quien dispara (aunque solo en las partidas con tintes más cinematográficos). Consulta el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

ETIQUETA

Conocimiento de las convenciones, costumbres, usos y actitudes sociales. Una tirada de Etiqueta permite interactuar adecuadamente con otras personas para adquirir información o en general tratar con personas sin resultar ofensivo. Si se trata de una relación social en la que no se está intentando persuadir, engañar o intimidar pero es necesaria una tirada, probablemente esta se realizará con Etiqueta.

INSTRUCCIÓN

La capacidad de transmitir conocimientos o habilidades a otros. Ver el **Capítulo 10: Experiencia** para conocer el funcionamiento de esta habilidad. Tiene una única especialidad **Instrucción (Animales)**, que sirve para entrenar animales, no a humanos.

INTIMIDAR

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. Lo que Persuadir intenta conseguir con argumentos y Engañar con mentiras, Intimidar logra con fuerza y miedo. Aunque claro, los efectos a la larga de los tres son bien distintos. Por ejemplo, en el caso del “poli bueno, poli malo” el “bueno” utilizaría *Persuadir/Engañar* y el “malo” *Intimidar*. Se trata de una Acción Opuesta contra la *Voluntad* del oponente.

LENGUAJES

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.

Cada jugador debe adquirir cada lenguaje que conozca por separado, como si fuesen habilidades distintas, salvo su lengua natal que **tendrá a +2 sin entrenar ni pagar PD por ello**, pero, salvo que vaya a subir dicha Habilidad *no recomendamos ni anotarla*, ya que todo el mundo habla a +2 su lengua natal. El resto de lenguajes y niveles de su habilidad natal se adquieren de forma normal.

LIDERAZGO

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 Personaje No Jugador (o PNJ, personajes controlados por el DJ) 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.

Además, en Combate, la Habilidad de Liderazgo puede ser de gran uso, tal como se explica en el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación**.

La **dificultad** depende de:

- ◆ **Dificultad 3:** Los PNJ tienen todas las razones para obedecer (un soldado cree que eres almirante, o directamente lo eres).
- ◆ **Dificultad 7:** Los PNJ tienen algunas razones para obedecer (un soldado de una unidad distinta pero de tu mismo ejército, teniendo tú mayor rango).
- ◆ **Dificultad 11:** Los PNJ no tienen ninguna razón para desobedecer (como civiles durante un accidente).
- ◆ **Dificultad 13:** Los PNJ son escépticos o sospechan (te llevan cautivo).
- ◆ **Dificultad 17:** Los PNJ tienen todas las razones del mundo para sospechar (enemigos).

MECÁNICA/NT

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 *Ciencia (Ingeniería)* como diagnóstico del problema a solucionar y las Habilidades de *Electrónica* y *Mecánica* como solución al mismo. En el **Capítulo 7: Resolución de Acciones** se tratan las reparaciones con mayor profundidad.

MONTAR (CRIATURA)

Disponible: NT 1 a 5 será una habilidad relativamente común, pero a partir de NT 6 deja de usarse, salvo por algunas personas de cierto nivel económico, o por los propios ganaderos.

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 7 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):

- ◆ **Dificultad 7:** Montar 1/2 del MOV de la criatura.
- ◆ **Dificultad 9:** Montar al 100% del MOV de la criatura.
- ◆ **Dificultad 11:** Montar 3/2 del MOV de la criatura.
- ◆ **Dificultad 13:** Montar al doble del MOV de la criatura.
- ◆ **Dificultad 19:** Montar al triple del MOV de la criatura, aunque solo carreras cortas.
- ◆ Por maniobra (como saltar un objeto, o moverse de lado): +1 a la dificultad.

NADAR

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, o según se alcance cierta dificultad, se mueve a una velocidad, según la situación requiera:



- **Dificultad 7:** Nadar a 2/3 partes de tu MOV.
- **Dificultad 9:** Nadar al 100% de tu MOV.
- **Dificultad 11:** Nadar 3/2 de tu MOV.
- **Dificultad 13:** Nadar a MOVx2.
- **Dificultad 17:** Nadar a MOVx3.

NAVEGACIÓN /NT

Habilidad para guiarse utilizando las estrellas, sistemas de guiado informático, etc. Indispensable para el viaje espacial, pero también para navegar por el mar o para orientarse por tierra. 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

Disponible: NT 6 a 10.

Conocimiento y capacidad de actuar como observador avanzado para la artillería. Incluye la localización de objetivos (y corrección de disparos) con mapa y compás, por medio de GPS u otros sensores o localizadores similares. 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 9: Combate, Heridas y Curación** y el **Manual de Equipo y Vehículos** para ver el uso de esta Habilidad.

OFICIO (ESPECIALIDAD)/NT

Disponible: NT 1 a 6, pues a partir de NT 7 muchos de estos oficios desaparecen (algunos incluso mucho antes), pero algunos puede que permanezcan de manera ocasional,

así que se pueden adquirir, siempre que el personaje justifique el oficio.

Se trata de un grupo de Habilidades que representan los distintos oficios que se pueden encontrar en sociedades antiguas, y proporcionan una fuente de ingresos al que domine alguna Habilidad de Oficio. Las Especializaciones de **Oficio** son muchos y muy variados. A continuación incluimos una lista que sirva como referencia: **Armero, Cocinero, Escribano, Ganadero, Granjero, Herrero, Minero, Molinero, Panadero**, etc. El uso de estas Habilidades es muy variado, teniendo tanto aspectos teóricos como prácticos. Nótese que el DJ puede crear más especialidades de Oficio para adecuarlo a su ambientación, creando conocimientos mucho más específicos si lo necesita, o directamente de campos propios y únicos de la ambientación.

PELEA

Capacidad de pelear sin armas, realizando tanto ataques como paradas. El uso de esta Habilidad es considerablemente más efectivo con el Talento *Artista Marcial*. También sirve para improvisar armas y para ataques con armas naturales (como garras). Consulta el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta Habilidad.

PERSUADIR

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 Personaje No Jugador (o PNJ, personajes controlados por el DJ) de que haga algo que no va, necesariamente, en su interés. Persuadir implica utilizar argumentos. Se usa para negociar el precio de algo, en situaciones diplomáticas, para sobornar o seducir a alguien. Se trata de una Acción Opuesta contra la Habilidad de *Voluntad* del oponente.

PILOTAR (ESPECIALIDAD) /NT

Esta Habilidad implica el conocimiento necesario para pilotar con pericia vehículos aéreos, vehículos acuáticos o vehículos espaciales. Es obligatorio escoger una Especialidad. Las Especialidades son:

- ◆ **Aeronave:** para pilotar Aviones, helicópteros, dropships, voladoras [coches gravitatorios] etc. *Disponible de NT 6 a 10.*
- ◆ **Astronave:** para pilotar naves espaciales, completamente inútil sin la habilidad de Navegación que permita hacer los cálculos necesarios para ir a algún lado. *Disponible de NT 7 a 10.*
- ◆ **Barcos:** Barcos, botes, yates, etc. *Disponible de NT 6 a 10.*
- ◆ **Submarinos:** Para todo tipo de vehículos que navegan bajo el agua. *Disponible de NT 6 a 10.*

Consulta el **Capítulo 11: Vehículos, Naves y Bases** en el **Manual de Equipo y Vehículos** para ver el uso de esta Habilidad y los distintos aparatos que gobierna.

PRIMEROS AUXILIOS/NT

La capacidad y el conocimiento para administrar tratamiento médico de emergencias. Solo se puede usar Primeros Auxilios durante la hora siguiente a haber recibido el daño, y solo se puede usar para tratar Rasguños y Heridas.

Un resultado de **9** en la habilidad de Primeros Auxilios, cura **un Punto de Vida, más otro PV por cada Grado de Éxito de la Tirada.**

A un personaje sólo se le puede aplicar la tirada de Primeros Auxilios una vez por combate, y si el daño no se cura por completo se necesitará una tirada de Ciencia (Biología, Medicina o Xenología). Además, las *Heridas Graves*, *Incapacitados* y *Moribundos* siempre requieren el uso de Ciencia (Biología, Medicina o Xenología) para poder ser curadas.

La **Dificultad** es **9**, 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.*
- ◆ 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.

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 9: Combate, Heridas y Curación.**



SENSORES/NT

Disponible: NT 6 a 10.

Esta habilidad representa el conocimiento y el uso de sensores de todo tipo. Incluye el manejo de sensores para determinar estados vitales, reconocer vehículos 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 y la interpretación de la información obtenida dependerá de las Habilidades necesarias interpretar dicha información, por ejemplo, *Ciencia (Medicina)* para interpretar datos conseguidos por sensores médicos.

SIGILO

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 *Atención* 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 se sigue o de la que el personaje se oculta. Los personajes con el Talento *Escala (Positiva)* o *Don Escala* restan su Modificador a Impactarle por Escala a su Habilidad. Los personajes con la Limitación *Escala (Negativa)* suman su Modificador a Impactarle por Escala a su Habilidad. Si nadie te está buscando activamente, o no está especialmente atento a si le siguen puedes utilizar estas dificultades como ejemplo.

- **Dificultad 5:** Pasar desapercibido en una multitud de miles de personas, evitar ser oído en una zona de obras llena de maquinaria pesada, esconderse en una zona selvática densa de alguien que te busca en avión.
- **Dificultad 7:** Pasar desapercibido en una calle algo llena, evitar ser oído en una

calle con algo de tráfico, esconderse tras una roca.

- **Dificultad 11:** Pasar desapercibido en una calle casi vacía, evitar ser oído al aire libre, esconderse en un portal en la calle, esconderse tras una mesa.
- **Dificultad 13:** Pasar desapercibido en una calle vacía de día, evitar ser oído en un túnel sin otras fuentes de ruido.
- **Dificultad 17:** 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.
- **Dificultad 21:** Desaparecer delante de un grupo de personas que te están mirando.

SUPERVIVENCIA

Esta habilidad implica el conocimiento de técnicas que nos permitirán sobrevivir en ambientes hostiles. Se puede utilizar para obtener información sobre el mundo natural. También, cuando un personaje es amenazado por la naturaleza puede hacer una tirada de la 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, como un buen refugio, comida, encender un fuego, etc.

VIGOR

Esta habilidad se utiliza para todas las actividades físicas que impliquen potencia muscular y resistencia, como cargar pesos, correr durante mucho rato 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 *Vigor* 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, pero si proporciona -1 a la acción ese turno y 1 punto de Fatiga (y dicha tirada se hace antes de mover nada, para saber cuál será el MOV del personaje ese turno). El DJ puede

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:

- ◆ **Dificultad 5:** Ponerse una mochila de 25 kg, subir una escalera saltando varios escalones a la vez.
- ◆ **Dificultad 9:** Llevar a una persona durante 10 minutos, multiplicar tu MOV por 1.5, saltar una distancia de 2-3 metros.
- ◆ **Dificultad 11:** Cargar con 25 kg durante 8 horas, multiplicar tu MOV por 1.75, saltar una distancia de 4-6 metros.
- ◆ **Dificultad 13:** Cargar con 100 kg durante varias horas, multiplicar tu MOV por 2, saltar una distancia de 7-8 metros.
- ◆ **Dificultad 15:** Multiplica tu MOV por 2.25.

◆ **Dificultad 17:** Multiplica tu MOV por 2.5, saltar más de 8 metros.

◆ **Dificultad 19:** Multiplica tu MOV por 3.

VOLUNTAD

Esta Habilidad representa la resolución y la fuerza de voluntad del personaje. Lo lejos que está dispuesto a llegar para conseguir algo, y también lo testarudo que es y lo difícil que es convencerle de cambiar un curso de acción cuando ha tomado una decisión.

Es la habilidad que se utiliza para resistir intentos de *Persuadir*, los de *Intimidar* pero también se usa para soportar las *Tiradas de Estrés*, *Locura* o *Corrupción*. Y para resistir Poderes Psiónicos o Mágicos en las ambientaciones que tienen esa clase de Poderes.





Capítulo 5:

Talentos

- NO CREA. LLEVA DOS DÍAS DE VENTAJA, MÁS DE LO QUE NECESITA. BRODY TIENE MUCHOS AMIGOS, HABLA UNA DOCENA DE IDIOMAS, SE MEZCLA CON EL PUEBLO, DESAPARECERÁ, NO VOLVERÁN A VERLE. CON UN POCO SUERTE, TENDRÁ YA EL GRIAL.

INDIANA JONES,
INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA



0.00 49% 0M 100% 50% 0M
0.00 49% 0M 100% 50% 0M
62B/s 49% 0M 100% 50% 0M

183M / 240M 49% 76%
768M 49%
9M / 228M (41.8M)
1.27G 1.97G (611M)
15.46 / 27.06 (11.6)

100
49%
11M 55% 0M

20:43.20

10:38.0

9:24.72

8:18.1

09

8-----

100%

100%

100%

100%

100%

100%

100%

100%

100%

100%

100%

100%

100%

Connect

LISTA DE TALENTOS

Los Talentos representan conocimientos específicos, capacidades innatas, y entrenamientos especiales que de alguna forma u otra implican un beneficio en términos de juego, sea este un bono a Habilidades en circunstancias concretas, un bono a alguno de los Atributos de Combate, la capacidad de realizar Maniobras excepcionales, e incluso beneficios puramente sociales.

Los Talentos se usan de forma automática, siempre que se den las circunstancias indicadas en el propio talento para ser usado. No hace falta gastar puntos de Destino ni nada similar, solo recordar que los tienes para aplicarlos adecuadamente.

A continuación presentamos la lista de todos los Talentos disponibles. Dicha lista incluye el coste en Puntos de Desarrollo, que debe restarse de los PD disponibles de un personaje al adquirir un Talento, sin superar la cantidad máxima permitida para gastar en Talentos por el Nivel de Poder de la partida.

La mayoría de los Talentos tiene varios niveles y distintos Requisitos para tenerlos. Esto quiere decir que se tiene que adquirir varias veces para obtener los efectos de los distintos niveles, pagando los correspondientes Puntos de Desarrollo. Y siempre que se cumplan los Requisitos que cada Talento puede tener.

AFORTUNADO

El personaje tiene mucha suerte, pudiendo repetir algunas tiradas durante la partida.

AFORTUNADO

Un nivel de Afortunado permite repetir una tirada cada 4 horas, y quedarse el mejor resultado.

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo.

EXTREMADAMENTE AFORTUNADO

Requisito: Afortunado.

Un segundo nivel de Afortunado permite repetir una tirada cada 2 horas de partida.

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo.

AMBIDIESTRO

Requisito: Estar Entrenado en *Armas a 1 Mano*, *Armas Cuerpo a Cuerpo*, *Armas Cortas* o *Armas de Pólvora*.

El personaje puede emplear con la misma eficacia las dos manos. Este Talento hace que desaparezcan los negativos por llevar un arma en cada mano (-1 mano hábil, -2 en la otra mano), siempre que se trate de armas que se puedan llevar en una mano.

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo.

ARTISTA MARCIAL

Requisito: Tener la Habilidad *Pelea* a +3 o más.

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. El Talento 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 Talento *Artista Marcial*. Además las maniobras **Agarrón**, **Asfixiar**, **Desarmar**, **Escapar** y **Presa** cuestan 1 AC menos. Consulta el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de las Maniobras indicadas.

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo.

ATRACTIVO

El personaje tiene buena apariencia; es apuesta hermosa, bella, etc. El DJ no debería permitir que un personaje tenga Atractivo y Carismático sin un muy buen motivo, aunque si se puede combinar con Seductor. Tiene 2 niveles:

ATRACTIVO

Requisitos: Entrenado en *Persuadir* y *Engañar*.

El primer nivel de Atractivo proporciona un +1 a las tiradas de *Persuadir* y *Engañar*, con personas que se puedan sentir atraídas por las personas del sexo del personaje Atractivo.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

EXTREMADAMENTE ATRACTIVO

Requisitos: Atractivo. Tener las Habilidades *Persuadir* y *Engañar* a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus atributos naturales, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Persuadir* y *Engañar*, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

CAES COMO UN GATO

Requisito: Tener la Habilidad *Agilidad* a +3 o más.

El personaje sabe cómo aterrizar para minimizar el daño de una caída. Por cada nivel de *Agilidad* por encima de +2 (inclusive) sustrae 5 metros a la caída para calcular el daño. Por ejemplo, con *Agilidad* +4 se sustraen 15 m.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.



CARISMÁTICO

La gente confía en el personaje de manera natural. Cada nivel de Carisma que se tenga (hasta un máximo de 3) proporciona un +1 todas las tiradas de *Liderazgo* y *Persuadir*. El DJ no debería permitir que un personaje adquiera Atractivo o Seductor junto con Carisma sin un muy buen motivo.

CARISMÁTICO

Requisitos: Estar Entrenado en *Liderazgo* y *Persuadir*.

El primer nivel de Carismático proporciona un +1 a las tiradas de *Liderazgo* y *Persuadir*.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

EXTREMADAMENTE CARISMÁTICO

Requisitos: Carismático. Tener las Habilidades *Liderazgo* y *Persuadir* a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus capacidades, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Liderazgo* y *Persuadir*.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

LÍDER NATO

Requisitos: Extremadamente Carismático. Tener las Habilidades *Liderazgo* y *Persuadir* a +6 o más.

El personaje es la clase de persona a la que siguen los hombres con lealtad incuestionable, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Liderazgo* y *Persuadir*.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

CIENTÍFICO NATO

El personaje tiene un don para comprender las normas que rigen la realidad, por ello todas las Habilidades de Ciencia (de su NT) que el personaje tenga a *No entrenado* se consideran a 0 cuando se realicen tiradas, y se consideran Entrenadas a tal efecto (pudiendo recibir el beneficio de usar equipo.). Sin embargo a la hora de subir las Habilidades sigue teniéndolas a *No Entrenado* para calcular el coste de subirlas

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo.

COMERCIANTE

Requisito: Tener la Habilidad *Persuadir* a +3 o más.

El personaje sumará +1 a cualquier tirada de la Habilidad *Persuadir* que haga para vender o comprar cosas, regatear precios, etc.

Cuesta 5 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 +1 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 de *Atención*.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

CONDUCTOR DE ALTA VELOCIDAD

El personaje ha recibido entrenamiento en conducción a altas velocidades, así como en el manejo de coches de carreras, o quizás se trata de un don innato al volante en alguien que ama la velocidad. Cada nivel de Conductor de Carreras que se tenga (hasta un máximo de 3) proporciona un +1 todas las tiradas de *Conducir Vehículos (Ligeros)* cuando se esté conduciendo un coche de carreras, se esté participando en una carrera o en una persecución.

CONDUCTOR DE ALTA VELOCIDAD

Requisito: Estar Entrenado en *Conducir Vehículos (Ligeros)*.

El primer nivel de Conductor de Alta Velocidad proporciona un +1 a las tiradas de *Conducir Vehículos (Ligeros)* cuando se esté conduciendo un coche de carreras, se esté participando en una carrera o en una persecución.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

CONDUCTOR DE ALTA VELOCIDAD EXPERIMENTADO

Requisitos: Conductor de Alta Velocidad. Tener la Habilidad *Conducir Vehículos (Ligeros)* a +3 o más.

El personaje sabe sacar provecho de sus capacidades, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Conducir Vehículos (Ligeros)* bajo las mismas condiciones.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

PILOTO DE CARRERAS

Requisitos: Conductor de Alta Velocidad Experimentado. Tener la Habilidad *Conducir Vehículos (Ligeros)* a +6 o más.

El personaje tiene la habilidad necesaria para competir en carreras de manera profesional, y ganar. Esta es fruto de combinar su talento natural con un intenso entrenamiento, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Conducir Vehículos (Ligeros)* bajo las mismas condiciones.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

CONDUCTOR MILITAR

El personaje ha recibido entrenamiento en vehículos en situaciones de combate, obteniendo un +1 todas las tiradas de *Conducir Vehículos (Ligeros y Pesados)* cuando esté conduciendo un vehículo de ruedas u orugas en un combate por cada nivel de Conductor Militar que se tenga (hasta un máximo de 2):

CONDUCTOR MILITAR

Requisito: Estar Entrenado en *Conducir Vehículos (Ligeros)* y *Conducir Vehículos (Pesados)*.

El primer nivel de Conductor Militar proporciona un +1 a las tiradas de *Conducir Vehículos (Pesados)* y *Conducir Vehículos (Ligeros)* cuando se esté conduciendo un vehículo de ruedas u orugas en un combate.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

CONDUCTOR MILITAR EXPERIMENTADO

Requisitos: Conductor Militar. Tener las Habilidades *Conducir Vehículos (Ligeros)* y *Conducir Vehículos (Pesados)* a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar provecho de su entrenamiento, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Conducir Vehículos (Pesados)* y *Conducir Vehículos (Ligeros)* bajo las mismas condiciones.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

CONTACTOS

El personaje conoce algunas personas de cierta influencia o conocimientos que pueden 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 +3.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

CURACIÓN RÁPIDA

Requisito: Tener la Habilidad *Vigor* a +3 o más.

Las heridas del personaje que tenga este Talento se curan con el doble de rapidez, pero no con una rapidez mágica. Realiza las tiradas de Curación Natural en la mitad de tiempo de lo indicado.

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo.

DESENVAINADO RÁPIDO

Requisito: Tener la Habilidad *Armas a 1 Mano* o *Armas Cuerpo a Cuerpo* a +3 o más.

El personaje se ha entrenado tanto en desenvainar un arma (espadas largas, cuchillos, hachas, katanas, etc.) que solo le cuesta 1 AC desenvainarla, en lugar de 2. Si se tiene también el Talento *Ambidiestro* desenvainar dos armas le cuesta solo 2 AC.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

DETECTIVE PRIVADO

Requisito: Tener la Habilidad *Atención* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje sumará +1 a cualquier tirada de *Atención* que haga para recoger pruebas o fijarse en cosas inusuales que estén relacionadas con lo que la investigación activa principal que el personaje esté realizando. Es posible adquirir este Talento hasta tres veces, pero en lugar de obtener más bono lo que le permite es tener hasta 3 investigaciones distintas a las que les añade el bono.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

DOCTORADO EN ANTROPOLOGÍA (ESPECIALIZACIÓN)

Requisito: Tener la Habilidad *Conocimiento (Antropología)* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger un campo concreto de Antropología (Arqueológica, Biológica, Cultural, Lingüística o Social) en el que el personaje se ha especializado, gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de *Conocimiento (Antropología)* que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir este Talento hasta tres veces, especializándose en distintos tipos de arte.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

DOCTORADO EN ARTE (ESPECIALIZACIÓN)

Requisito: Tener la Habilidad *Conocimiento (Arte)* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger un tipo concreto de Arte (Arquitectura, Escultura, Pintura, Literatura, Danza, Música, Cine, Comics, Juegos de Rol, Videojuegos) en el que el personaje se ha especializado, gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de *Conocimiento (Arte)* que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir este Talento hasta tres veces, especializándose en distintos tipos de arte.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

DOCTORADO EN BIOLOGÍA (ESPECIALIZACIÓN)

Requisito: Tener la Habilidad *Ciencia (Biología)* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger una especialización de Biología (Biología Evolutiva, Biología Marina, Botánica, Micología, Microbiología, Virología y Zoología) en el que el personaje se ha especializado, gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de *Ciencia (Biología)* que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir este Talento hasta tres veces, especializándose en distintas ramas de la Biología.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

DOCTORADO EN FÍSICA (ESPECIALIZACIÓN)

Requisito: Tener la Habilidad *Ciencia (Física)* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger una especialización de Física (Astronomía, Mecánica Clásica, Mecánica Cuántica, Teoría de la Relatividad, Termodinámica y Electromagnetismo) en el que el personaje se ha especializado, gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de *Ciencia (Física)* que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir este Talento hasta tres veces, especializándose en distintas ramas de la Física.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

DOCTORADO FORENSE (ESPECIALIZACIÓN)

Requisito: Tener la Habilidad *Ciencia (Forense)* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger una especialización de Forense (Arqueología Forense, Análisis de Restos Corporales [ADN, huellas dactilares, fluidos corporales], Balística, Entomología, Odontología Forense, Psicología Forense y Química Forense) en el que el personaje se ha especializado, gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de *Ciencia (Forense)* que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir este Talento hasta tres veces, especializándose en distintas ramas.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

DOCTORADO EN GENÉTICA (ESPECIALIZACIÓN)

Requisito: Tener la Habilidad *Ciencia (Genética)* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger una especialización de Genética (Genética Evolutiva, Genética Molecular, Genética de la Población e Ingeniería Genética) en el que el personaje se ha especializado, gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de *Ciencia (Genética)* que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir este Talento hasta tres veces, especializándose en distintos campos.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

DOCTORADO EN GEOGRAFÍA (ESPECIALIZACIÓN)

Requisito: Tener la Habilidad *Conocimiento (Geografía)* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger un campo concreto de Geografía (Física, Geomántica [tecnología aplicada a la geografía] o Humana) en el que el personaje se ha especializado, gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de *Conocimiento (Geografía)* que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir este Talento hasta tres veces, especializándose en distintos campos.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

DOCTORADO EN GEOLOGÍA (ESPECIALIZACIÓN)

Requisito: Tener la Habilidad *Ciencia (Geología)* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger una especialización de Geología (Composición Geológica, Hidrogeología, Geodinámica, Geofísica y Métodos de Datación) en el que el personaje se ha especializado, gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de *Ciencia (Geología)* que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir este Talento hasta tres veces, especializándose en distintas ramas de la Geología.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

DOCTORADO EN HISTORIA (ESPECIALIZACIÓN)

Requisito: Tener la Habilidad *Conocimiento (Historia)* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger una época concreta de la Historia (Prehistoria, Edad Antigua, Edad Media, Edad Moderna, Edad Contemporánea y Edad Espacial), la historia de una nación o zona concreta y sumará +1 a cualquier tirada de *Conocimiento (Historia)* que haga acerca la época, nación o zona en cuestión. Es posible adquirir este Talento hasta tres veces, especializándose en distintas épocas, naciones y/o zonas, incluso combinándolas.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

DOCTORADO EN INFORMÁTICA (ESPECIALIZACIÓN)

Requisito: Tener la Habilidad *Ciencia (Informática)* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger una especialización de Informática (Bases de Datos, Diseño de Sistemas, Programación, Telecomunicaciones, etc.) en el que el personaje se ha especializado, y sumará +1 a cualquier tirada de *Ciencia (Informática)* que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir este Talento hasta tres veces, especializándose en distintas ramas de la Informática.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

DOCTORADO EN INGENIERÍA (ESPECIALIZACIÓN)

Requisito: Tener la Habilidad *Ciencia (Ingeniería)* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger una especialización de Ingeniería (Aeroespacial, Aeronáutica, Agronómica, de Minas, Industrial, Marina, Naval, etc.) en el que el personaje se ha especializado, y sumará +1 a cualquier tirada de *Ciencia (Ingeniería)* que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir este Talento hasta tres veces, especializándose en distintas ramas de la Ingeniería. La Ingeniería de Telecomunicaciones está de hecho cubierto por la habilidad *Ciencia (Informática)*.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

DOCTORADO EN LEYES (ESPECIALIZACIÓN)

Requisito: Tener la Habilidad *Conocimiento (Leyes)* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger una nación (existente o extinta) en cuyo sistema legal el personaje se ha especializado, y sumará +1 a cualquier tirada de *Conocimiento (Leyes)* que haga acerca del sistema legal de esa nación. Es posible adquirir este Talento hasta 3 veces, especializándose en los sistemas legales de distintas naciones.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

DOCTORADO EN LINGÜÍSTICA (ESPECIALIZACIÓN)

Requisito: Tener la Habilidad *Conocimiento (Lingüística)* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger un campo concreto de Lingüística (Fonología, Gramática Ortografía, Semántica, Semiología, Semiótica, etc.) en el que el personaje se ha especializado, y sumará +1 a cualquier tirada de *Conocimiento (Lingüística)* que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir este Talento hasta tres veces, especializándose en distintos campos de la Lingüística.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

DOCTORADO EN MATEMÁTICAS (ESPECIALIZACIÓN)

Requisito: Tener la Habilidad *Ciencia (Matemáticas)* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger una especialización de Matemáticas (Álgebra, Análisis, Combinatoria, Computación, Geometría, Topología, Probabilidad y Estadística, etc.) en el que el personaje se ha especializado, y sumará +1 a cualquier tirada de *Ciencia (Matemáticas)* que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir este Talento hasta tres veces, especializándose en distintas ramas de la Matemática.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

DOCTORADO EN MEDICINA (ESPECIALIZACIÓN)

Requisito: Tener la Habilidad *Ciencia (Medicina)* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger una especialización de Medicina (Anatomía, Cardiología, Cirugía Plástica, Epidemiología, Inmunología, Neurología, Oncología, Pediatría y un larguísimo etcétera.) en el que el personaje se ha especializado, y sumará +1 a cualquier tirada de *Ciencia (Medicina)* que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir este Talento hasta tres veces, especializándose en distintas ramas de la Medicina.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

DOCTORADO EN PSICOLOGÍA (ESPECIALIZACIÓN)

Requisito: Tener la Habilidad *Conocimiento (Psicología)* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger un campo concreto de Psicología (Anormal, Biológica, Cognitiva, Comparativa, Cultural, Evolutiva, Matemática y Social) en el que el personaje se ha especializado, y sumará +1 a cualquier tirada de *Conocimiento (Psicología)* que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir este Talento hasta tres veces, especializándose en distintos campos de la Psicología.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

DOCTORADO EN QUÍMICA (ESPECIALIZACIÓN)

Requisito: Tener la Habilidad *Ciencia (Química)* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger una especialización de Química (Astroquímica, Bioquímica, Nanoquímica, Geoquímica, Química Cuántica, Química Inorgánica, Química Medioambiental, Química Nuclear, Química Orgánica y Química Teórica) en el que el personaje se ha especializado, y sumará +1 a cualquier tirada de *Ciencia (Química)* que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir este Talento hasta tres veces, especializándose en distintas ramas de la Química.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

DOCTORADO EN ROBÓTICA (ESPECIALIZACIÓN)

Requisito: Tener la Habilidad *Ciencia (Robótica)* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger una especialización de Robótica (Bélica, Cibernética, Industrial y Nanorobótica) en el que el personaje se ha especializado, y +1 a cualquier tirada de *Ciencia (Robótica)* que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir este Talento hasta tres veces, especializándose en distintas las ramas de la Robótica.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

DOCTORADO EN SOCIOLOGÍA (ESPECIALIZACIÓN)

Requisito: Tener la Habilidad *Conocimiento (Sociología)* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger un campo concreto de Sociología (Cambio Social, Demografía, Ecología Humana, Organización Social, Psicología Social, Sociología Aplicada y Sociología Matemática) en el que el personaje se ha especializado, y sumará +1 a cualquier tirada de *Conocimiento (Sociología)* que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir este Talento hasta tres veces, especializándose en distintos campos de la Sociología.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

DOCTORADO EN XENOLOGÍA (ESPECIALIZACIÓN)

Requisito: Tener la Habilidad *Ciencia (Xenología)* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger una especialización de Xenología (Xenobiología, Xenogenética, Xenopsicología, Xenología Forense y Xenología Médica) en el que el personaje se ha especializado, y sumará +1 a cualquier tirada de *Ciencia (Xenología)* que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir este Talento hasta tres veces, especializándose en distintas ramas de la Xenología.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

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 conoce la tecnología de esa época y cultura. 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 distinta a la escogida.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

TABLA 5.1: TALENTO DE ESCALA (POSITIVA)

Escala	BD / RD	Mod. Imp.	Masa (kg.)	Tamaño (m.)	Ejemplo
-2	-2	1	30	1	Perro grande. Niño.
-1	-1	0	45	1,3	Humano joven.
0	0	0	68	1,6	Humano medio. Bicicleta. Moto pequeña.
1	+1	0	100	1,9	Humano alto. León.
2	+2	-1	150	2,3	Jugador de Baloncesto.

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 Agilidad, Atención y Vigor, dependiendo de qué Gravedad provenga y en qué Gravedad se encuentre. Cuando adquieras este Talento se escoge una gravedad distinta de aquella en la que has nacido, los negativos que se tienen a Agilidad por estar en esa gravedad se ignoran, pero sí se sufren los de Atención y Vigor (si son aplicables). 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 esta.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

EQUILIBRIO PERFECTO

Requisito: Tener la Habilidad *Agilidad* a +3 o más.

El personaje tiene un Talento natural, o quizás creció en un circo: tiene un equilibrio increíble. No necesita hacer tiradas de *Agilidad* para mantener el equilibrio siempre que la dificultad sea 13 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 a la *Bonificación al Daño* cuerpo a cuerpo y +1 a *Resistencia al Daño*, pero el nivel de dificultad para impactarle (ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia) y su Habilidad de Sigilo se reduce en uno por cada 2 niveles de Escala.

Básicamente al ser más grande al atacar se hace más daño pero los ataques de los demás le afectan menos, y el tamaño hace que sea más fácil verle e impactarle. Un humano puede tener entre Escala -2 y +2, pero la gran mayoría de los humanos tienen Escala -1, 0 o +1.

Asimismo la Escala afecta a la Habilidad **Sigilo**: Los personajes con el Talento *Escala (Positiva)* o *Don Escala* restan su Modificador a Impactarle por Escala a su Habilidad cuando intenten esconderse.

Ver la **Tabla 5.1: Talento de Escala (Positiva)** para una comparativa de alturas de Escalas entre el +2 y el -2 y ver el *Don Escala* para ver la **Tabla 6.13: Escala** y una explicación más comprehensiva del funcionamiento de la misma. Ver el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación** para ver su uso en combate.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo por +1 a la Escala. Ver *Limitación Escala (Negativa)* para reducir la Escala.



ESQUIVA INTUITIVA

Requisito: Estar Entrenado en *Esquivar*.

El personaje puede *Esquivar* o *Ponerse a Cubierto* 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 6 Puntos de Desarrollo.

ESTRATEGIA

Requisitos: Tener la Habilidad *Liderazgo* a +3 o más.

El personaje es un maestro en el antiguo arte de la guerra, experto en dirigir operaciones militares a gran escala. Distinguiremos la estrategia de la táctica, que algunos tiende a confundir, pues la estrategia es la ciencia y el arte de emplear las fuerzas políticas, económicas, psicológicas y militares de una nación o de un grupo de naciones para darle el máximo soporte a las políticas adoptadas en tiempos de paz o de guerra. Mientras que la táctica es el uso aplicado y eficiente de las fuerzas militares en el combate, y se ve afectada por otro Talento.

Estrategia proporciona un +1 a todas las Tiradas de la Habilidad *Liderazgo* que se hagan para administrar y manejar una nación, poblado o unidad militar, siempre que no se trate de un uso de *Liderazgo* en combate.

Cuesta 4 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 Talento 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 7 Puntos de Desarrollo.

FURTIVO

El personaje se esconde con gran facilidad, obteniendo un modificador de +1 a *Sigilo* por nivel del Talento cuando intente esconderse, con un máximo de 3 niveles.

FURTIVO

Requisito: Estar Entrenado en *Sigilo*.

El personaje tiene un +1 a las tiradas de *Sigilo* que haga cuando esté intentando esconderse.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

FURTIVO EXPERIMENTADO

Requisitos: Furtivo. Tener la Habilidad *Sigilo* a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus capacidades innatas, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Sigilo* bajo las mismas condiciones.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

CAZADOR NATO

Requisitos: Furtivo Experimentado. Tener la Habilidad *Sigilo* a +6 o más.

El personaje ha aprendido a conjugar sus conocimientos con sus capacidades innatas de tal forma que cuando se esconde es casi imposible encontrarle, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Sigilo* bajo las mismas condiciones.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

6UN FU

Requisito: Tener la Habilidad *Armas Cortas* o *Armas de Pólvora* a +3 o más.

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 3 AC en lugar de 5 con *Armas Cortas*, o -2 AC al coste de recargar en *Armas de Pólvora*. Si se tiene también el Talento *Ambidiestro* recargar dos Armas Cortas o de Pólvora a la vez cuesta solo 5 AC. Además puede elegir un arma específica, como una Pistola 9mm, y con ese arma se está tan entrenado que desenfundarla no le cuesta Acciones de Combate.

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

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

GUN KATA

Requisito: Tener la Habilidad *Armas Cortas*, *Armas de Pólvora* o *Armas Largas* a +3 o más.

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 Talento es altamente cinematográfico y solo debería usarse en partidas muy heroicas.

Este Talento 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 Talento Gun Kata. Además la maniobras **Disparar Armas Cortas** o **Disparar Armas Largas** cuestan 1 AC menos (escoge una de las dos al adquirir el Talento; se puede adquirir dos veces para tener las AC reducidas con ambas armas). Consulta el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de las Maniobras indicadas.

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo.

HACKER

El personaje que tenga este Talento es especialmente hábil rompiendo sistemas de seguridad informáticos. Siempre que intente romper un sistema de seguridad informático recibe un +1 a la Habilidad *Computadora* por nivel del Talento, hasta un máximo de 3 niveles:

HACKER

Requisitos: Estar Entrenado en *Computadora*.

El personaje tiene un +1 a las tiradas de *Computadora* que haga para intentar romper sistemas de seguridad informáticos.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

HACKER PROFESIONAL

Requisitos: Hacker. Tener la Habilidad *Computadora* a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus capacidades innatas, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Computadora*, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

HACKER EXPERIMENTADO

Requisitos: Hacker Profesional. Tener la Habilidad *Computadora* a +6 o más.

El personaje ha aprendido a conjugar sus conocimientos con sus capacidades innatas de tal forma que pocos sistemas de seguridad informáticos se le resisten, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Computadora*, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

INFATIGABLE

El personaje aguanta más de lo que aparenta, sea de manera natural o por entrenamiento. Se pueden adquirir hasta 2 niveles.

INCANSABLE

Si se adquiere el primer nivel se ignoran las penalizaciones de fatiga por estar *Aturdido*.

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo.

INFATIGABLE

Requisito: Incansable.

Al adquirir el segundo nivel no se sufre penalización por estar *Gravemente Aturdido*.

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo.

INVESTIGADOR

Requisitos: Estar Entrenado en una Habilidad de *Ciencia* o *Conocimiento*, además de *Atención*. *Computadora* es requisito también en sociedades de NT 7 o más.

El personaje que tenga este Talento es especialmente habilidoso buscando información en bases de datos informáticas. Recibe un +1 a la Habilidad *Atención* (para búsquedas en bibliotecas y búsquedas físicas) y *Computadora* (para búsquedas informáticas) cuando busque e investigue información relacionada con una Habilidad de *Ciencia (Especialidad)* o *Conocimiento (Especialidad)* que tenga Entrenada.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

MAESTRÍA EN ARMA Y ESCUDO

Requisito: Estar Entrenado en *Armas a 1 Mano*, *Armas a 2 Manos* (solo si el escudo es una *Rodela*) y/o *Armas Cuerpo a Cuerpo*.

El personaje ha entrenado tanto en pelear llevando armas en su mano hábil y un escudo en su otra mano que ha conseguido anular el -1 por llevar un arma con la mano hábil, pero no elimina el -2 para atacar con el Escudo (aunque dicho -2 no afecta a bloqueos o paradas).

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo. Se adquiere para que afecte solo a 1 Habilidad de las que puede afectar, pero por 9 PD se puede adquirir para que afecte a las 3 Habilidades.

MAESTRO DE ESGRIMA

Requisito: Tener la Habilidad *Armas a 1 Mano*, *Armas a 2 Manos* o *Armas Cuerpo a Cuerpo* a +3 o más.

El personaje es un maestro de las artes marciales usando armas cuerpo a cuerpo, sea espadas, martillos, lanzas, etc. Este Talento es altamente cinematográfico y solo debería usarse en partidas muy heroicas. Si se utiliza para partidas de corte japonés debería llamarse Kenjutsu.

Este Talento permite realizar las Maniobras **Ataque Doble**, **Bloqueo**, **Golpe en el Aire** y **Sentidos de Combate**, que solo pueden ser realizadas por aquellos que tengan el Talento Maestro de Esgrima. Además el personaje deberá escoger un tipo de Arma Cuerpo a Cuerpo (espada larga, corta, martillo de guerra, etc.), con el que las maniobras de **Atacar con Armas de 1 o 2 Manos** le costarán 1 AC menos. Consulta el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de las Maniobras indicadas.

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo.



MAESTRO DEL SABER

El personaje tiene un don para comprender los conocimientos de su sociedad, por ello todas las Habilidades de Conocimiento (propias de su NT) que el personaje tenga a *No Entrenado* se consideran a 0 cuando se realicen tiradas, y se consideran Entrenadas a tal efecto (pudiendo recibir el beneficio de usar equipo, por ejemplo). Sin embargo a la hora de subir las Habilidades sigue teniéndolas a *No Entrenado* para calcular el coste de subir la habilidad.

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo.

MANITAS

El personaje tiene siempre una virtud innata para reparar y tratar con tecnología y objetos mecánicos, por lo que sumará +1 por nivel a cualquier tirada de *Electrónica* y *Mecánica* que haga para *Reparar* un objeto de naturaleza electrónica o mecánica, hasta un máximo de 3:

MANITAS

Requisitos: Estar Entrenado en *Electrónica* y *Mecánica*.

El personaje tiene un +1 a las tiradas de *Electrónica* y *Mecánica* que haga para *Reparar* un objeto de naturaleza electrónica o mecánica.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

REPARADOR

Requisitos: Manitas. Tener las Habilidades *Electrónica* y *Mecánica* a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus capacidades innatas, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Electrónica* y *Mecánica*, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

ARREGLALOTODO

Requisitos: Reparador. Tener las Habilidades *Electrónica* y *Mecánica* a +6 o más.

El personaje es la clase de persona capaz de reparar cualquier cosa, incluso tecnologías que desconozca, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Electrónica* y *Mecánica*, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 6 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 6 Puntos de Desarrollo.

NATIVO DE UN NT SUPERIOR

El personaje es de alguna forma nativo de una época con un NT superior al del lugar donde transcurrirá la partida, sea porque ha nacido en otro lugar, o porque ha manejado durante la mayor parte de su vida el NT superior. Este Talento solo se puede adquirir con el permiso del DJ, y solo en ambientaciones en las que sea plausible. A efectos prácticos todas las Habilidades que se ven afectadas por el Nivel Tecnológico seleccionado no le proporcionan negativos cuando trata con objetos procedentes del NT de la ambientación y del NT superior escogido, aunque el DJ tiene la última palabra determinando con que objetos y habilidades sirve este Talento.

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo. Si solo se conoce el otro NT y no el de la sociedad en la que se está este Talento cuesta 0 PD.

NT ELEVADO

El personaje tiene los conocimientos en una Habilidad que son superiores a los del NT de su sociedad (o de la sociedad en la que transcurre la partida), pero solo tiene conocimiento de ese NT superior en lo relacionado con la Habilidad escogida. A efectos prácticos la Habilidad seleccionada (que debe ser una que se vea afectada por el Nivel Tecnológico) se conocerá tanto en su NT nativo como en el NT escogido.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

ORIENTACIÓN

El personaje tiene un talento natural para orientarse, tanto en 2 dimensiones como en 3, por lo que sumará +1 por nivel (hasta un máximo de 3) a cualquier tirada de *Navegación* que haga para saber dónde se encuentra, aunque no tenga referencias claras.

ORIENTACIÓN

Requisitos: Estar Entrenado en *Navegación*.

Tiene un +1 a las tiradas de *Navegación* que haga para saber dónde se encuentra.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

GUÍA INNATO

Requisitos: Orientación. Tener la Habilidad *Navegación* a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus capacidades innatas, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Navegación*, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

ORIENTACIÓN PERFECTA

Requisitos: Guía Innato. Tener la Habilidad *Navegación* a +6 o más.

El personaje es capaz de orientarse en cualquier circunstancia, incluso en un planeta que no conoce; obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Navegación*.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

PILOTO DE COMBATE

El personaje ha recibido entrenamiento en pilotar bajo situaciones de combate, obteniendo un +1 todas las tiradas de *Pilotar (Aeronaves)* y *Pilotar (Astronaves)* cuando esté pilotando una aeronave o astronave en un combate por cada nivel de Piloto de Combate que se tenga (hasta un máximo de 2):

PILOTO DE COMBATE

Requisitos: Estar Entrenado en *Pilotar (Aeronaves)* y *Pilotar (Astronaves)*.

Proporciona un +1 a las tiradas de *Pilotar (Aeronaves)* y *Pilotar (Astronaves)* cuando esté pilotando en un combate.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

PILOTO DE COMBATE EXPERIMENTADO

Requisitos: Piloto de Combate. Tener las Habilidades *Pilotar (Aeronaves)* y *Pilotar (Astronaves)* a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de su entrenamiento, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Pilotar (Aeronaves)* y *Pilotar (Astronaves)* bajo las mismas condiciones.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

PILOTO DE PRUEBAS

El personaje ha recibido entrenamiento en pilotaje a altas velocidades, así como en el manejo de vehículos de pruebas y aviones experimentales, o quizás se trata de un don innato a los mandos de un avión en alguien que ama la velocidad.

Cada nivel de Piloto de Pruebas que se tenga (hasta un máximo de 3) proporciona un +1 todas las tiradas de *Pilotar (Aeronaves)* cuando se esté pilotando aviones experimentales y de alta velocidad (supersónicos).

PILOTO DE PRUEBAS

Requisitos: Estar Entrenado en *Pilotar (Aeronaves)*.

El primer nivel de Piloto de Pruebas proporciona un +1 a las tiradas de *Pilotar (Aeronaves)* cuando se esté pilotando aviones experimentales y de alta velocidad (supersónicos).

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

PILOTO DE PRUEBAS ENTRENADO

Requisitos: Piloto de Pruebas. Tener la Habilidad *Pilotar (Aeronaves)* a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus capacidades, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Pilotar (Aeronaves)* bajo las mismas condiciones

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

PILOTO DE PRUEBAS EXPERIMENTADO

Requisitos: Piloto de Pruebas Entrenado. Tener la Habilidad *Pilotar (Aeronaves)* a +6 o más.

El personaje tiene la habilidad necesaria para convertirse en uno de los mejores pi-

lotos de avión del mundo, fruto de combinar su talento natural con un intenso entrenamiento, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Pilotar (Aeronaves)*.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

PSICOANALISTA

Requisito: Tener la Habilidad *Conocimiento (Psicología)* a +3 o más y estar Entrenado en *Averiguar Intenciones y Persuadir*.

El personaje es ha aprendido a hacer que otras personas sean capaces de enfrentarse a sus miedos, sus debilidades y sus deseos, los asimilen y así los superen, gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de *Conocimiento (Psicología)* que haga para que otras personas recuperen Puntos de Humanidad (hasta su máximo).

Esto no puede compensar las pérdidas de Humanidad que provocan los implantes (y otros Dones), pero si las producidas por enfrentarse a situaciones muy estresantes o aterradoras.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

PUNTERÍA ZEN

Requisito: Estar Entrenado en una de las Habilidades *Arcos, Armas Arrojadizas, Armas Cortas, Armas de Pólvora o Armas Largas*.

El personaje es muy bueno apuntando con armas a distancia (nunca hechizos). Tanto que puede incluso moverse en el mismo turno en el que apunta, siempre que tenga AC disponibles.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

PUÑOS/PIES DE ACERO

Los distintos niveles del Talento Puños / Pies de Acero permiten al personaje pegar puñetazos o patadas haciendo más daño del que sería normal. Puños de Acero aumenta en 1 la *Bonificación al Daño* por nivel del personaje al pegar puñetazos cada vez que se adquiere (y si se tiene el Don Garras aumenta también el Daño de estas). Pies de Acero aumenta en 1 la *Bonificación al Daño* por nivel al pegar patadas (y si se tiene el Don Garras en los pies aumenta también el Daño de estas). Si se quieren tener los dos se deben comprar por separado. Los dos Talentos tienen un máximo de 3 niveles.

PUÑOS DE HIERRO

Requisitos: Estar Entrenado en *Pelea*.

El personaje tiene un +1 a la *Bonificación al Daño* al atacar con sus manos (o garras), como en la Maniobra Puñetazo.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

PUÑOS DE ACERO

Requisitos: Puños de Hierro. Tener la Habilidad *Pelea* a +3 o más.

El personaje ha aprendido a golpear de forma mucho más efectiva, aprovechándose de sus capacidades innatas, y obteniendo un bono adicional de +1 a la *Bonificación al Daño*, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

PUÑOS DE DIAMANTE

Requisitos: Puños de Acero. Tener la Habilidad *Pelea* a +6 o más.

Los puñetazos del personaje son más efectivos aún si cabe, obteniendo un bono adicional de +1 a la *Bonificación al Daño*, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

PIES DE HIERRO

Requisitos: Estar Entrenado en *Pelea*.

El personaje tiene un +1 a la *Bonificación al Daño* al atacar con sus pies (o garras), como en la Maniobra Patada.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

PIES DE ACERO

Requisitos: Pies de Hierro. Tener la Habilidad *Pelea* a +3 o más.

El personaje ha aprendido a golpear de forma mucho más efectiva, aprovechándose de sus capacidades innatas, y obteniendo un bono adicional de +1 a la *Bonificación al Daño*, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

PIES DE DIAMANTE

Requisitos: Pies de Acero. Tener la Habilidad *Pelea* a +6 o más.

Las patadas del personaje son más efectivas aún si cabe, obteniendo un bono adicional de +1 a la *Bonificación al Daño*, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

RANGO

El personaje dirige a otros en un cuerpo organizado de soldados o policías. Por cada nivel que se compre del Talento, el Rango aumenta en uno. Nótese que el DJ 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 Rango 3 o +.

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 Talento 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 Agilidad y Atención reflejan, sea por entrenamiento o de manera natural. Recibe 3 Acciones de Combate (AC) más por nivel, hasta un máximo de 2 niveles

RAPIDEZ

Requisitos: Estar Entrenado en *Agilidad y Atención*.

El personaje es mucho más rápido de lo que parece, obteniendo un bono de +3 AC.

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo.

EXTREMADAMENTE RÁPIDO

Requisitos: Rapidez. Tener las Habilidades *Agilidad y Atención* a +3 o más.

El personaje sabe sacar un gran provecho de sus capacidades, obteniendo un bono de +3 AC adicional.

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo.

REFLEJOS RÁPIDOS

Al personaje no le sorprende fácilmente ningún ataque físico, y se ajusta con rapidez adoptando una postura de alerta. Cada nivel que se adquiriera proporciona un +1 INI, hasta un máximo de 3 niveles:

REFLEJOS RÁPIDOS

Requisitos: Estar Entrenado en *Agilidad y Atención*.

El personaje reacciona con facilidad, obteniendo un bono de +1 INI.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

REFLEJOS EXTREMADAMENTE RÁPIDOS

Requisitos: Reflejos Rápidos. Tener las Habilidades *Agilidad y Atención* a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de su capacidad de reacción, obteniendo un bono de +1 INI adicional.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

REFLEJOS INNATOS

Requisitos: Reflejos Extremadamente Rápidos. Tener las Habilidades *Agilidad y Atención* a +6 o más.

El personaje ha llevado su capacidad de reacción a niveles insospechados, siendo casi siempre el primero en cualquier enfrentamiento, gracias al +1 INI adicional que proporciona este Talento.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

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 +1 a la Resistencia al Daño por nivel, hasta un máximo de 3 niveles:

RESISTENCIA AL DAÑO 1

Requisitos: Estar Entrenado en *Vigor*.

El personaje resiste el daño mejor que otras personas, obteniendo un bono de +1 RD.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

RESISTENCIA AL DAÑO 2

Requisitos: Resistencia al Daño 1. Tener la Habilidad *Vigor* a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de su resistencia, obteniendo un bono de +1 RD adicional.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

RESISTENCIA AL DAÑO 3

Requisitos: Resistencia al Daño 2. Tener la Habilidad *Vigor* a +6 o más.

El personaje resiste el daño mejor que a mayoría de la gente, obteniendo un bono de +1 a RD adicional.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

RICO Y PODEROSO

El personaje es asquerosamente rico, y eso le proporciona contactos en las altas esferas de la sociedad. Este Talento tiene dos efectos. Por un lado al calcular el dinero inicial se usa la columna de **Dinero Inicial Rico** en la **Tabla 1.5: Dinero Inicial del Manual de Equipo y Vehículos**. 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 +3.

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo.

SEDUCTOR

Requisitos: Entrenado en *Persuadir*.

El personaje es especialmente hábil seduciendo, independientemente de su apariencia, lo que no impide que un personaje con Atractivo o Carisma sea también un buen Seductor o (Seductora). Proporciona un +1 a las tiradas de *Persuadir* cuando se intente seducir si el objetivo de la seducción se siente atraídas por las personas del sexo del personaje Seductor.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

SENTIDOS AGUDOS

Sea por el motivo que sea los sentidos del personaje son más agudos. Al adquirir el Talento se escoge un sentido, y cada nivel (hasta un máximo de 2 niveles por sentido) proporciona un +1 a las tiradas de *Atención* en las que ese sentido influya, pudiendo adquirirse separadamente para más de un sentido. A continuación mostramos los niveles de los sentidos más comunes Vista, Oído y Olfato. Tacto y Gusto son muy poco comunes, pero mecánicamente serían idénticos al resto de sentidos

SENTIDOS AGUDOS (VISTA)

Requisitos: Estar Entrenado en *Atención*.

El personaje tiene un sentido de la vista más desarrollado que el resto de personas, obteniendo un bono de +1 a las tiradas de *Atención* en las que la vista sea determinante.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

SENTIDOS EXTREMADAMENTE AGUDOS (VISTA)

Requisitos: Sentidos Agudos (Vista). Tener la Habilidad *Atención* a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus agudos sentidos, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Atención*, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

SENTIDOS AGUDOS (OÍDO)

Requisitos: Estar Entrenado en *Atención*.

El personaje tiene un sentido del oído más desarrollado que el resto de personas, obteniendo un bono de +1 a las tiradas de *Atención* en las que el oído sea determinante.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

SENTIDOS EXTREMADAMENTE AGUDOS (OÍDO)

Requisitos: Sentidos Agudos (Oído). Tener la Habilidad *Atención* a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus agudos sentidos, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Atención*, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

SENTIDOS AGUDOS (OLFATO)

Requisitos: Estar Entrenado en *Atención*.

El personaje tiene un sentido del olfato más desarrollado que el resto de personas, obteniendo un bono de +1 a las tiradas de *Atención* en las que el olfato sea determinante.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

SENTIDOS EXTREMADAMENTE AGUDOS (OLFATO)

Requisitos: Sentidos Agudos (Olfato). Tener la Habilidad *Atención* a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus agudos sentidos, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Atención*, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.



SENTIR EL PELIGRO

Cuando el personaje con este Talento esté bajo un peligro inminente el DJ hará una tirada de *Atención* por ese personaje, y con un resultado 13 o más le avisará.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

SIGILOSO

El personaje se mueve en silencio con gran facilidad, obteniendo un modificador de +1 a *Sigilo* por nivel del Talento, con un máximo de 3 niveles.

SILENCIOSO

Requisitos: Estar Entrenado en *Sigilo*.

El personaje tiene un +1 a las tiradas de *Sigilo* que haga cuando esté intentando moverse en silencio.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

SIGILOSO

Requisitos: Silencioso. Tener la Habilidad *Sigilo* a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus capacidades innatas, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Sigilo* bajo las mismas condiciones.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

ACECHADOR NATO

Requisitos: Sigiloso. Tener la Habilidad *Sigilo* a +6 o más.

El personaje ha aprendido a conjugar sus conocimientos con sus capacidades innatas de tal forma que cuando se mueve es completamente silencioso, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Sigilo* bajo las mismas condiciones.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

SIN MIEDO

Requisitos: Estar Entrenado en *Voluntad*.

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

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

SUPERVIVIENTE (ENTORNO)

Requisito: Estar Entrenado en *Supervivencia*.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger un entorno concreto (Bosques, Ciudades, Desiertos, Espacio, Junglas, Llanuras, Mares y Océanos, Montañas, Pantanos, Ríos y Playas y Zonas Árticas) en el que el personaje se ha especializado, y sumará +1 a cualquier tirada de *Supervivencia* que haga cuando se encuentre en dicho entorno o se prepara para una estancia en él. Es posible especializarse hasta en 3 entornos distintos.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

TÁCTICO

Requisito: Estar Entrenado en *Liderazgo*.

El personaje recibido instrucción y posee conocimientos aplicados, amén de talento innato, que le permite organizar, comandar y conducir operaciones militares con unidades pequeñas de combate hasta nivel de compañía (unos 100 efectivos). El personaje tiene un +1 a todas las Tiradas de *Liderazgo* que haga cuando se encuentre en combate liderando sus tropas.

Consulta el uso de Liderazgo en Combate en el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación**.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

TEÓLOGO (ESPECIALIZACIÓN)

Requisito: Tener la Habilidad *Conocimiento (Teología)* a +3 o más.

Al adquirir este Talento el personaje debe escoger una religión existente (Budista, Católica, Musulmana, Hindú, Judía, etc.) o extinta en la que el personaje se ha especializado, gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de *Conocimiento (Teología)* que haga acerca la religión en la que se ha especializado. Es posible adquirir este Talento hasta tres veces, especializándose en distintas religiones.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

TOLERANCIA AL DOLOR

El personaje es especialmente tolerante al dolor, sea de manera natural o por entrenamiento. Se pueden adquirir hasta 2 niveles.

TOLERANCIA AL DOLOR

Si se adquiere el primer nivel se ignoran las penalizaciones por estar *Herido*.

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo.

RESISTENCIA AL DOLOR

Requisito: Tolerancia al Dolor.

Al adquirir el segundo nivel no se sufre penalización por estar *Gravemente Herido*.

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo.

TORTURADOR

Requisitos: Estar Entrenado en *Liderazgo* y *Persuadir*.

El personaje es especialmente hábil usando el dolor para extraer información. Cada nivel de Torturador que se tenga (hasta un máximo de 3) proporciona un +1 todas las tiradas de *Intimidar* cuando se use la violencia para obtener información de alguien. El Torturador, siempre que tenga tiempo y

“tranquilidad” para interrogar, infringirá un Daño igual al Grado de Éxito de la tirada que hará (por lo general contra la Voluntad del objetivo).

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

VELOZ

El personaje tiene un Talento natural para correr, o quizás entrenaba para las Olimpiadas. Se obtiene un +1 a Movimiento (MOV) por nivel, hasta un máximo de 2 niveles.

VELOZ

Requisitos: Estar Entrenado en *Agilidad* y *Atención*.

El personaje corre a grandes velocidades, obteniendo un bono de +1 MOV.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

EXTREMADAMENTE VELOZ

Requisitos: Veloz. Tener las Habilidades *Agilidad* y *Atención* a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus capacidades, obteniendo un bono de +1 MOV adicional.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.



VETERANO

Aquel que tenga este Talento 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 *No entrenado* se consideran a 0 cuando se realicen tiradas, y se consideran Entrenadas a tal efecto (pudiendo recibir el beneficio de usar equipo, por ejemplo).

Sin embargo a la hora de subir las Habilidades sigue teniéndolas a *No Entrenado* para calcular el coste de subir la habilidad.

Cuesta 13 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. Cada nivel (hasta un máximo de 3) proporciona un +1 a las tiradas de Voluntad, pero no a las Tiradas de Estrés y Locura (para eso adquiere el Talento Sin Miedo) ni a las de Corrupción. Este Talento es especialmente útil para resistir poderes Psiónicos.

VOLUNTAD DE HIERRO

Requisitos: Estar Entrenado en *Voluntad*.

El personaje tiene un +1 a las tiradas de *Voluntad* que no sean de Estrés, Locura o Corrupción.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

VOLUNTAD DE ACERO

Requisitos: Voluntad de Hierro. Tener la Habilidad *Voluntad* a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus capacidades innatas, obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Voluntad* siempre que no se trate de Tiradas de Estrés, Locura o Corrupción.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

VOLUNTAD INQUEBRANTABLE

Requisitos: Voluntad de Acero. Tener la Habilidad *Voluntad* a +6 o más.

El personaje tiene una gran fuerza de voluntad, tanto que pocas personas son capaces de convencerle de hacer algo contra su voluntad; obteniendo un bono de +1 adicional a las tiradas de *Voluntad* siempre que no se trate de Tiradas de Estrés, Locura o Corrupción.

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.





Capítulo 6:

Donec

- DR. BANNER, SU TRABAJO ES INCREÍBLE. ADMIRO PROFUNDAMENTE CÓMO PIERDE EL CONTROL Y SE TRANSFORMA EN UN MONSTRUO ENORME Y VERDE.
- GRACIAS.

TONY STARK Y BRUCE BANNER,
LOS VENGADORES



Si los Talentos representan conocimientos específicos, capacidades innatas, y entrenamientos especiales que de alguna forma u otra implican un beneficio en términos de juego, los Dones representan capacidades raciales, desarrollos tecnológicos, implantes, e incluso poderes psiónicos o mágicos.

Pero no es solo una separación a nivel de nomenclatura, sino que también a nivel mecánico. Ya que los Dones deben estar siempre asociados a un Origen que indicará como accede el personaje a ese Don, sea porque se trata de un Don Racial, porque es Don Tecnológico que se lleva como una pieza de equipo (y que se puede perder), porque es un Implante o Biomod, porque tiene un origen psiónico, o porque directamente es una capacidad sobrenatural.

Cada Don puede tener distintos Orígenes, y se escogerá uno de ellos al adquirir un Don. Pero no se puede tener varias veces el mismo Don con distintos Orígenes.

Algunos Dones se usan de forma automática, siempre que se den las circunstancias indicadas en el propio talento para ser usado, como los Talentos. Sin embargo otros pueden requerir que el personaje sufra daño de Fatiga, o que haga tiradas de alguna Habilidad. Cada Don explica su funcionamiento en profundidad.

Los Dones no tienen **Requisitos** propiamente dichos. Sin embargo, los **Orígenes** si pueden tener **Requisitos** que deben ser cumplidos para poder adquirir un Don con ese Origen.

Cuando en un Don indica que **Requiere Habilidad**, si dicha Habilidad no es una de las Habilidades propias de la ambientación, sino que tiene el nombre del Don en concreto, el personaje adquiere dicha Habilidad como Entrenada.

Además, algunos Dones tendrán **Modificaciones**, podrán ser aplicadas cuando se adquiera el Don (o incluso en mitad de partida en algunos casos, como sucederá con los Dones Tecnológicos en algunos casos), lo que variará sus efectos y también su coste en PD.

ORÍGENES

A continuación presentamos los distintos Orígenes que puede tener un Don. Estos pueden ser: *Biomod*, *Implantes*, *Mágicos*, *Psiónicos*, *Raciales*, *Religiosos*, *Superheroicos* y *Tecnológicos*.

BIOMOD

Los Dones con Origen de Biomod son aquellos Dones que provienen de criaturas diseñadas para vivir en simbiosis con el portador. Son producto de conocimientos en genética muy elevado, por lo que solo se suelen encontrar en sociedades con NT 8 o superior, aunque en NT 7 ya aparecen los primeros modelos.

Requisito: Para adquirir uno o varios Dones con el Origen Biomod el personaje debe pertenecer a una sociedad que tenga acceso a la tecnología necesaria para crear Biomods, y cumplir los requisitos que dicha sociedad ponga para llevar Biomods, sean económicos, sean el requerimiento de pertenecer a una unidad militar específica, o ser de una clase social concreta. Lo más común es que, aparte de pagar el Biomod en PD y Humanidad se pague el coste de este en Créditos o moneda equivalente, sobre todo con los Biomods que se adquieran una vez haya empezado la partida.

Modificación al Coste en PD: Cuando un personaje adquiera uno o varios Dones con el Origen Biomod deberá adquirir la Limitación *Causa Fatiga* asociada a los Dones de Origen

TABLA 6.1: LISTA DE DONES DE ORIGEN BIOMOD

Biomods	Coste en PD	Requiere Habilidad	Modificaciones	Página
Absorber Salud	10	Sí	No	152
Adherencia	8	No	Sí	152
Almacenador de Oxígeno	3	No	Sí	153
Anfibio	4	No	Sí	154

Biomods	Coste en PD	Requiere Habilidad	Modificaciones	Página
Ataque Energético	11	Sí	Sí	154
Ataque Físico	10	Sí	Sí	156
Branquias	3	No	Sí	160
Brazos de Hierro	12	No	Sí	160
Brazos Extra	10	No	No	160
Brazos Largos	8	No	Sí	161
Caída de Pluma	6	No	Sí	162
Camaleón	8	No	Sí	162
Campo de Fuerza	10	Sí	Sí	164
Cola	11	Sí	Sí	166
Consumo Disminuido	3	No	No	167
Cortacircuitos	13	Sí	Sí	169
Cronómetro Perfecto	3	No	No	170
Daño Mejorado	10	No	Sí	172
Detectar (Elemento)	9	Sí	Sí	173
Estómago de Acero	3	No	No	180
Filtros	3	No	Sí	180
Garras	10	Sí	No	180
Hibernación	7	No	Sí	180
Infravisión	5	No	Sí	182
Membrana Ocular	3	No	No	187
Metamorfo	7	Sí	Sí	189
Micromanipulador	6	No	No	189
Movimiento Acelerado	16	No	No	190
Neutralizador Psiónico	9	Sí	Sí	190
No Duerme	3	No	No	191
No Respira	7	No	Sí	191
Nublar los Sentidos	9	Sí	Sí	191
Ojos Adicionales	6	No	Sí	192
Ojos Independientes	7	No	No	193
Orientación Tecnológica	4	No	No	193
Piernas Extra	10	No	Sí	194
Radar	13	Sí	Sí	194
Regeneración	11	Sí	Sí	195
Resistencia a	8	No	Sí	196
Sobrevives en el Vacío	19	No	No	199
Sonar	13	Sí	Sí	199
Súper-Rapidez	11	No	No	200
Súper-Resistencia	10	No	Sí	200
Súper-Salto	11	No	No	200
Súper-Veloz	9	No	No	201
Telecomunicación (Biológica)	6	No	Sí	202
Telecomunicación (Hormonal)	5	No	Sí	202
Telecomunicación (Pigmentación)	6	No	Sí	202
Venoso	Variable	No	Sí	206
Visión Microscópica	3	No	No	206
Visión Nocturna	5	No	Sí	206
Visión Periférica	6	No	No	207
Visión Telescópica	8	No	Sí	207
Volar 1	12	Sí	No	209
Volar 2	20	Sí	No	209
Zona de Neutralización Tecnológica	14	Sí	Sí	209

Biomod. Esta Limitación *proporciona 6 PD +1 por cada Don asociado* (7 PD por 1 Don, 8 PD por 2 Dones, etc.), y todos los Dones Asociados se ven afectados por ella (o sea, el personaje obtendrá Fatiga al usarlos).

Otras Consideraciones:

- ◆ Los Dones de Origen Biomod proporcionan una Pérdida de Humanidad igual al coste en PD del Don.
- ◆ Estos biomods son apropiados para representar ambientaciones space ópera o ambientaciones con tecnología altamente avanzada. Para representar los biomods que se usan en ambientaciones ciberpunk o transhumanistas presentamos en el **Manual de Equipo y Vehículos** un sistema de biomods que (a partir de estas reglas) proporciona un sistema mucho más adecuado a dicho género.

IMPLANTE

Los Dones con Origen Implante son aquellos Dones que provienen de tecnologías diseñadas para ser implantadas en el cuerpo, sustituyendo miembros o mejorándolos por medio de apoyos tecnológicos. Son producto de conocimientos en tecnología elevados, por lo que solo se suelen encontrar en sociedades con NT 7 o superior, aunque en NT 6 ya aparecen los primeros modelos de Implantes.



Requisito: Para adquirir uno o varios Dones con el Origen Implante el personaje debe pertenecer a una sociedad que tenga acceso a la tecnología necesaria para crear Implante, y cumplir los requisitos que dicha sociedad ponga para llevar Implante, sean económicos, sean el requerimiento de pertenecer a una unidad militar específica, o ser de una clase social concreta. Lo más común es que, aparte de pagar el Implante en PD y Humanidad se pague el coste de este en Créditos o moneda equivalente, sobre todo con los Implantes que se adquieran una vez haya empezado la partida.

Modificación al Coste en PD: Cuando un personaje adquiera uno o varios Dones con el Origen Implante deberá adquirir la Limitación *Dependencia (Mantenimiento)* asociada a los Dones de Origen Implante. Esta Limitación *proporciona 6 PD +1 por cada Don asociado* (7 PD por 1 Don, 8 PD por 2 Dones, etc.), y todos los Dones Asociados se ven afectados por ella (o sea, el personaje obtendrá Fatiga al usarlos).

Otras Consideraciones:

- ◆ Los Dones de Origen Implante proporcionan una Pérdida de Humanidad igual al coste en PD del Don sin contar la *Dependencia (Mantenimiento)* asociada a ellos.
- ◆ Estos implantes son apropiados para representar ambientaciones space ópera o similares. Para representar los implantes que se usan en ambientaciones ciberpunk o transhumanistas presentamos en el **Manual de Equipo y Vehículos** un sistema de implantes que (a partir de estas reglas) proporciona un sistema mucho más adecuado a dicho género.

TABLA 6.2: LISTA DE DONES DE ORIGEN IMPLANTE

Implantes	Coste en PD	Requiere Habilidad	Modificaciones	Página
Adherencia	8	No	Sí	152
Almacenador de Oxígeno	3	No	Sí	153
Ataque Energético	11	Sí	Sí	154
Ataque Físico	10	Sí	Sí	156
Branquias	3	No	Sí	160
Brazos de Hierro	12	No	Sí	160
Brazos Extra	10	No	No	160
Brazos Largos	8	No	Sí	161

Implantes	Coste en PD	Requiere Habilidad	Modificaciones	Página
Caída de Pluma	6	No	Sí	162
Camaleón	8	No	Sí	162
Campo de Fuerza	10	Sí	Sí	164
Cola	11	Sí	Sí	166
Consumo Disminuido	3	No	No	167
Cortacircuitos	13	Sí	Sí	169
Cronómetro Perfecto	3	No	No	170
Cuernos	12	Sí	No	170
Daño Mejorado	10	No	Sí	172
Detectar (Elemento)	9	Sí	Sí	173
Dios en la Máquina	15	Sí	Sí	173
Enredar	9	Sí	Sí	178
Estómago de Acero	3	No	No	180
Filtros	3	No	Sí	180
Garras	10	Sí	No	180
Hibernación	7	No	Sí	180
Infravisión	5	No	Sí	182
Interfaz Neuronal	5	Sí	Sí	183
Membrana Ocular	3	No	No	187
Memoria Digital	7	No	No	187
Mente Digital	18	No	Sí	187
Micromanipulador	6	No	No	189
Movimiento Acelerado	16	No	No	190
Neutralizador Psiónico	9	Sí	Sí	190
No Duerme	3	No	No	191
No Respira	7	No	Sí	191
Nublar los Sentidos	9	Sí	Sí	191
Ojos Adicionales	6	No	Sí	192
Ojos Independientes	7	No	No	193
Orientación Tecnológica	4	No	No	193
Piernas Extra	10	No	Sí	194
Radar	13	Sí	Sí	194
Regeneración	11	Sí	Sí	195
Resistencia a	8	No	Sí	195
Sobrevives en el Vacío	19	No	No	199
Sonar	13	Sí	Sí	199
Súper-Rapidez	11	No	No	200
Súper-Resistencia	10	No	Sí	200
Súper-Salto	11	No	No	200
Súper-Veloz	9	No	No	201
Telecomunicación (Hormonal)	5	No	Sí	202
Telecomunicación (Pigmentación)	6	No	Sí	202
Telecomunicación (Tecnológica)	7	No	Sí	202
Venoso	Variable	No	Sí	206
Visión Microscópica	3	No	No	206
Visión Nocturna	5	No	Sí	206
Visión Periférica	6	No	No	207
Visión Telescópica	8	No	Sí	207
Volar 1	12	Sí	No	209
Volar 2	20	Sí	No	209
Zona de Neutralización Tecnológica	14	Sí	Sí	209

MÁGICO

Los Orígenes Mágicos son aquellos que sirven para representar hechizos lanzados por magos.

Requisito: Tener la Habilidad Voluntad a 3 o +.

Modificación al Coste en PD: Cuando un personaje adquiera uno o varios Dones con el Origen Mágico deberá adquirir la Limitación *Causa Fatiga* asociada a los Dones de Origen Mágico. Esta Limitación *proporciona 6 PD +1 por cada Don asociado* (7 PD por 1 Don, 8 PD por 2 Dones, etc.), y todos los Dones Asociados se ven afectados por ella (o sea, el personaje obtendrá Fatiga al usarlos).

Otras Consideraciones:

- ◆ Un personaje puede tener tantos Dones de Origen Mágico como el doble de su *Voluntad* (alternativamente, y si se usa la

Habilidad *Conocimiento [Saber Arcano]*, el límite puede ser la suma de *Voluntad* y *Conocimiento [Saber Arcano]*). Si en una misma ambientación hay Dones de Origen Mágico, Psiónico y/o Religioso la suma de Dones de dichos Orígenes no puede superar el doble de la *Voluntad* del personaje.

- ◆ Si el Don tiene *Origen Mágico* y se pretende usar en un combate, si no **Requiere Habilidad** y no tiene ningún mecanismo para ser activado, el DJ **puede** solicitar que al principio del combate el personaje gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano)* contra **dificultad 7** para representar que el personaje ha usado un hechizo, aunque algunos Dones que no **Requieren Habilidad** sin mecanismos ya tienen reglas concretas y específicas del Don a este respecto, a veces muy distintas.

TABLA 6.3: LISTA DE DONES DE ORIGEN MÁGICO

Hechizos	Coste en PD	Requiere Habilidad	Modificaciones	Página
Abrir Portal	15	Sí	Sí	151
Absorber Salud	10	Sí	No	152
Adherencia	8	No	Sí	152
Almacenador de Oxígeno	3	No	Sí	153
Anfibio	4	No	Sí	154
Ataque Energético	11	Sí	Sí	154
Ataque Físico	10	Sí	Sí	156
Ataque Mental	13	Sí	Sí	157
Ataque Telequinético	17	Sí	Sí	157
Augurios	9	Sí	No	158
Aumentar de Tamaño	9	No	Sí	157
Branquias	3	No	Sí	160
Brazos de Hierro	12	No	Sí	160
Brazos Extra	10	No	No	160
Brazos Largos	8	No	Sí	161
Caída de Pluma	6	No	Sí	162
Camaleón	8	No	Sí	162
Cambiaformas	Variable	No	No	163
Campo Antimagia	9	Sí	Sí	164
Campo de Fuerza	10	Sí	Sí	164
Causar Limitación	11	Sí	Sí	165
Causar Terror	9	Sí	Sí	166
Cola	11	Sí	Sí	166
Control Mental	9	Sí	Sí	167
Controlar Elemento	14	Sí	Sí	168
Crear (Elemento)	9	Sí	Sí	169
Cuernos	12	Sí	No	170
Cuerpo de Agua	16	No	Sí	170

Hechizos	Coste en PD	Requiere Habilidad	Modificaciones	Página
Cuerpo de Aire	18	No	Sí	171
Cuerpo de Fuego	12	No	Sí	171
Cuerpo de Tierra	14	No	Sí	171
Curación	15	Sí	Sí	172
Daño Mejorado	10	No	Sí	172
Detectar (Elemento)	9	Sí	Sí	173
Disminuir de Tamaño	7	No	Sí	174
Dominación	13	Sí	Sí	175
Duplicación	1/3 PD	No	No	176
Duplicar Poder	15	Sí	Sí	176
Empatía (Animal, Espiritual o Vegetal)	8	No	Sí	177
Enredar	9	Sí	Sí	178
Filtros	3	No	Sí	180
Garras	10	Sí	No	180
Hibernación	7	No	Sí	180
Ilusiones	15	Sí	Sí	181
Infravisión	5	No	Sí	182
Intangible	19	No	Sí	182
Invocar	Variable	No	No	183
Leer Mentes	13	Sí	Sí	184
Leer Pensamientos	8	Sí	Sí	185
Longevo	18	No	Sí	185
Maldición	15	Sí	Sí	186
Médium	9	Sí	No	187
Metamorfo	7	Sí	Sí	189
Movimiento Acelerado	16	No	No	190
No Respira	7	No	Sí	191
Nublar los Sentidos	9	Sí	Sí	191
Parpadeo	10	Sí	Si	193
Piernas Extra	10	No	Sí	194
Psicometría	9	Sí	No	194
Regeneración	11	Sí	Sí	195
Resistencia a	8	No	Sí	196
Servidores	22	No	Sí	198
Sonar	13	Sí	Sí	199
Súper-Rapidez	11	No	No	200
Súper-Resistencia	10	No	Sí	200
Súper-Salto	11	No	No	200
Súper-Veloz	9	No	No	201
Telecomunicación (Telepatía)	7	Sí	Sí	203
Teleportación	13	Sí	Sí	204
Telequinesis	12	Sí	No	204
Tunelador	10	No	Sí	205
Visión Microscópica	3	No	No	206
Visión Nocturna	5	No	Sí	206
Visión Telescópica	8	No	Sí	207
Volar 1	12	Sí	No	209
Volar 2	20	Sí	No	209
Volar 3	30	Sí	No	209
Zona de Silencio	9	Sí	Sí	210

PSIÓNICO

Los Orígenes Psiónicos son los que se usan para representar a los clásicos Poderes Psiónicos que se pueden encontrar en muchas novelas de ciencia ficción.

Requisito: Estar Entrenado en Voluntad. Pertenecer a una Raza en cuya Plantilla se indique que tiene acceso a Poderes Psiónicos.

Modificación al Coste en PD: Cuando un personaje adquiera uno o varios Dones con el Origen Psiónico deberá adquirir la Limitación *Causa Fatiga* asociada a los Dones de Origen Psiónico. Esta Limitación *proporciona 6 PD +1 por cada Don asociado* (7 PD por 1 Don, 8 PD por 2 Dones, etc.), y todos los Dones Asociados se ven afectados por ella (o sea, el personaje obtendrá Fatiga al usarlos).

Otras Consideraciones:

- ◆ Un personaje puede tener tantos Dones de Origen Psiónico como el doble de su *Voluntad* (como alternativa puede existir alguna Habilidad como *Ciencia [Psiónica]*, el límite puede ser la suma de *Voluntad* y *Ciencia [Psiónica]*). Si en una misma ambientación hay Dones de Origen Mágico, Psiónico y/o Religioso la suma de Dones de dichos Orígenes no puede superar el doble de la *Voluntad* del personaje.

- ◆ Si el Don tiene *Origen Psiónico* y se pretende usar en un combate, si no **Requiere Habilidad** y no tiene ningún mecanismo para ser activado, el DJ **puede** solicitar que al principio del combate el personaje gaste 3 AC y realice una tirada de *Voluntad contra dificultad 7 para representar que el personaje ha usado un poder*, aunque algunos Dones que no **Requieren Habilidad** sin mecanismos ya tienen reglas concretas y específicas del Don a este respecto, a veces muy distintas.

RACIAL

Los Dones con Orígenes Raciales son aquellos que se usan para representar las distintas razas, pues son aquellos que se pueden incluir en Plantillas Raciales.

Requisito: Para adquirir un Don con Origen Racial debe estar obligatoriamente en la Plantilla Racial que ha escogido el personaje.

Modificación al Coste en PD: El Origen Racial no modifica el Coste en PD de los Dones.

Otras Consideraciones: Cuando se adquiera un Don Racial de debe adquirir con todas las Modificaciones que se quieran tener de inicio, ya que, salvo que en la Plantilla indique lo contrario o el DJ lo permita, los Dones Raciales no se pueden modificar tras empezar a jugar con el personaje.

TABLA 6.4: LISTA DE DONES DE ORIGEN PSIÓNICO

Poderes Psiónicos	Coste en PD	Requiere Habilidad	Modificaciones	Página
Abrir Portal	15	Sí	Sí	151
Absorber Salud	10	Sí	No	152
Adherencia	8	No	Sí	152
Almacenador de Oxígeno	3	No	Sí	153
Ataque Energético	11	Sí	Sí	154
Ataque Físico	10	Sí	Sí	156
Ataque Mental	13	Sí	Sí	157
Ataque Telequinético	17	Sí	Sí	157
Augurios	9	Sí	No	158
Aumentar de Tamaño	9	No	Sí	158
Brazos Largos	8	No	Sí	161
Caída de Pluma	6	No	Sí	162
Camaleón	8	No	Sí	162
Campo de Fuerza	10	Sí	Sí	164
Causar Limitación	11	Sí	Sí	165
Causar Terror	9	Sí	Sí	166

Poderes Psiónicos	Coste en PD	Requiere Habilidad	Modificaciones	Página
Control Mental	9	Sí	Sí	167
Controlar Elemento	14	Sí	Sí	168
Cortacircuitos	13	Sí	Sí	169
Crear (Elemento)	9	Sí	Sí	169
Cuerpo de Fuego	12	No	Sí	171
Curación	15	Sí	Sí	172
Daño Mejorado	10	No	Sí	172
Detectar (Elemento)	9	Sí	Sí	173
Dios en la Máquina	15	Sí	Sí	173
Disminuir de Tamaño	7	No	Sí	174
Dominación	13	Sí	Sí	175
Duplicación	1/3 PD	No	No	176
Duplicar Poder	15	Sí	Sí	176
Empatía (Animal, Espiritual o Vegetal)	8	No	Sí	177
Enredar	9	Sí	Sí	178
Garras	10	Sí	No	180
Hibernación	7	No	Sí	180
Ilusiones	15	Sí	Sí	181
Intangible	19	No	Sí	182
Interfaz Neuronal	5	Sí	Sí	183
Leer Mentes	13	Sí	Sí	184
Leer Pensamientos	8	Sí	Sí	185
Médium	9	Sí	No	187
Movimiento Acelerado	16	No	No	190
Neutralizador Psiónico	9	Sí	Sí	190
No Duerme	3	No	No	191
Nublar los Sentidos	9	Sí	Sí	191
Orientación Tecnológica	4	No	No	193
Parpadeo	10	Sí	Si	193
Psicometría	9	Sí	No	194
Radar	13	Sí	Sí	194
Regeneración	11	Sí	Sí	195
Resistencia a	8	No	Sí	196
Sonar	13	Sí	Sí	199
Súper-Rapidez	11	No	No	200
Súper-Resistencia	10	No	Sí	200
Súper-Salto	11	No	No	200
Súper-Veloz	9	No	No	201
Telecomunicación (Telepatía)	7	Sí	Sí	203
Teleportación	13	Sí	Sí	204
Telequinesis	12	Sí	No	204
Visión Nocturna	5	No	Sí	206
Visión Periférica	6	No	No	206
Visión Telescópica	8	No	Sí	207
Volar (Lumínico)	45	Sí	No	207
Volar 1	12	Sí	No	209
Volar 2	20	Sí	No	209
Volar 3	30	Sí	No	209
Zona de Neutralización Tecnológica	14	Sí	Sí	209
Zona de Silencio	9	Sí	Sí	210

TABLA 6.5: LISTA DE DONES DE ORIGEN RACIAL

Dones Raciales	Coste en PD	Requiere Habilidad	Modificaciones	Página
Absorber Salud	10	Sí	No	152
Adherencia	8	No	Sí	152
Almacenador de Oxígeno	3	No	Sí	153
Anfibio	4	No	Sí	154
Ataque Energético	11	Sí	Sí	154
Ataque Físico	10	Sí	Sí	156
Ataque Mental	13	Sí	Sí	157
Ataque Telequinético	17	Sí	Sí	157
Augurios	9	Sí	No	158
Aumentar de Tamaño	9	No	Sí	158
Branquias	3	No	Sí	160
Brazos de Hierro	12	No	Sí	160
Brazos Extra	10	No	No	160
Brazos Largos	8	No	Sí	161
Caída de Pluma	6	No	Sí	162
Camaleón	8	No	Sí	162
Cambiaformas	Variable	No	No	163
Campo Antimagia	9	Sí	Sí	164
Campo de Fuerza	10	Sí	Sí	164
Causar Limitación	11	Sí	Sí	165
Causar Terror	9	Sí	Sí	166
Ciempis	9	No	No	166
Cola	11	Sí	Sí	166
Consumo Disminuido	3	No	No	167
Control Mental	9	Sí	Sí	167
Controlar Elemento	14	Sí	Sí	168
Cortacircuitos	13	Sí	Sí	169
Crear (Elemento)	9	Sí	Sí	169
Cronómetro Perfecto	3	No	No	170
Cuernos	12	Sí	No	170
Cuerpo de Agua	16	No	Sí	170
Cuerpo de Aire	18	No	Sí	171
Cuerpo de Fuego	12	No	Sí	171
Cuerpo de Tierra	14	No	Sí	171
Curación	15	Sí	Sí	172
Daño Mejorado	10	No	Sí	172
Detectar (Elemento)	9	Sí	Sí	173
Dios en la Máquina	15	Sí	Sí	173
Disminuir de Tamaño	7	No	Sí	174
Dominación	13	Sí	Sí	175
Duplicar Poder	15	Sí	Sí	176
Empatía (Animal, Espiritual o Vegetal)	8	No	Sí	177
Enredar	9	Sí	Sí	178
Escala	7	No	No	178
Estómago de Acero	3	No	No	180
Filtros	3	No	Sí	180

Dones Raciales	Coste en PD	Requiere Habilidad	Modificaciones	Página
Garras	10	Sí	No	180
Hibernación	7	No	Sí	180
Ilusiones	15	Sí	Sí	181
Infravisión	5	No	Sí	182
Intangible	19	No	Sí	182
Interfaz Neuronal	5	Sí	Sí	183
Longevo	18	No	Sí	185
Membrana Ocular	3	No	No	187
Memoria Digital	7	No	No	187
Mente Digital	18	No	Sí	187
Metamorfo	7	Sí	Sí	189
Micromanipulador	6	No	No	189
Movimiento Acelerado	16	No	No	190
Neutralizador Psiónico	9	Sí	Sí	190
No Duerme	3	No	No	191
No Respira	7	No	Sí	191
Nublar los Sentidos	9	Sí	Sí	191
Ojos Adicionales	6	No	Sí	192
Ojos Independientes	7	No	No	193
Piernas Extra	10	No	Sí	194
Psicometría	9	Sí	No	194
Radar	13	Sí	Sí	194
Reactor Interno	3	No	No	195
Regeneración	11	Sí	Sí	195
Resistencia a	8	No	Sí	196
Servidores	22	No	Sí	198
Sobrevives en el Vacío	19	No	No	199
Sonar	13	Sí	Sí	199
Súper-Rapidez	11	No	No	200
Súper-Resistencia	10	No	Sí	200
Súper-Salto	11	No	No	200
Súper-Veloz	9	No	No	201
Talón de Aquiles	22	No	Sí	201
Telecomunicación (Biológica)	6	No	Sí	202
Telecomunicación (Hormonal)	5	No	Sí	202
Telecomunicación (Pigmentación)	6	No	Sí	202
Telecomunicación (Tecnológica)	7	No	Sí	202
Telecomunicación (Telepatía)	7	Sí	Sí	203
Tunelador	10	No	Sí	205
Veneno	Variable	No	Sí	206
Visión Microscópica	3	No	No	206
Visión Nocturna	5	No	Sí	206
Visión Periférica	6	No	No	207
Visión Telescópica	8	No	Sí	207
Volar (Lumínico)	45	Sí	No	209
Volar 1	12	Sí	No	209
Volar 2	20	Sí	No	209
Volar 3	30	Sí	No	209
Zona de Neutralización Tecnológica	14	Sí	Sí	209

RELIGIOSO

Los Orígenes Religiosos son Dones que los Dioses (en aquellas ambientaciones donde haya dioses, claro) proporcionan a sus sacerdotes y seguidores más devotos. Un personaje puede tener tantos Dones de Origen Religioso como la suma de sus Habilidades de Conocimiento (Teología) y Voluntad.

Requisitos: Tener la Habilidad Conocimiento (Teología) a 3 o +. Tener un Aspecto que indique que se es seguidor de la religión que da acceso a los Dones. Seguir **rigurosamente** los preceptos de la religión; cualquier infracción de los mismos, por pequeña que sea, hace que se pierda el uso de los Dones hasta que se celebre el ritual de purificación apropiado para la misma.

Modificación al Coste en PD: Cuando un personaje adquiera uno o varios Dones con el Origen Religioso deberá adquirir la Limitación *Causa Fatiga* asociada a los Dones de Origen Religioso. Esta Limitación *proporciona 6 PD +1 por cada Don asociado* (7 PD por 1 Don, 8 PD por 2 Dones, etc.), y todos los Dones Asociados se ven afectados por ella (o sea, el personaje obtendrá Fatiga al usarlos).

Otras Consideraciones:

- Un personaje puede tener tantos Dones de Origen Religioso como el doble de su *Voluntad* (alternativamente, el límite puede ser la suma de *Voluntad* y *Conocimiento [Teología]*). Si en una misma ambientación hay Dones de Origen Mágico, Psiónico y/o Religioso la suma de Dones de dichos Orígenes no puede superar el doble de la *Voluntad* del personaje.
- Si el Don tiene *Origen Religioso* y se pretende usar en un combate, si no **Requiere Habilidad** y no tiene ningún mecanismo para ser activado, el DJ **puede** solicitar que al principio del combate el personaje gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento (Teología)* contra **dificultad 7** para *representar que el personaje ha realizado una oración*, aunque algunos Dones que no **Requieren Habilidad** sin mecanismos ya tienen reglas concretas y específicas del Don a este respecto, a veces muy distintas.

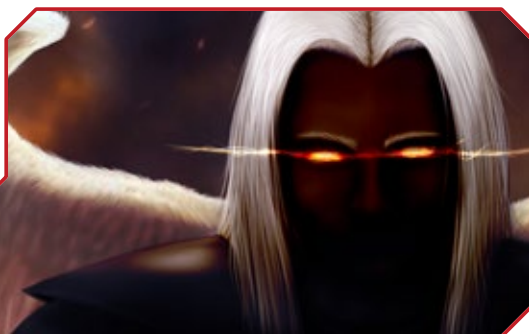


TABLA 6.6: LISTA DE DONES DE ORIGEN RELIGIOSO

Plegarias	Coste en PD	Requiere Habilidad	Modificaciones	Página
Abrir Portal	15	Sí	Sí	151
Absorber Salud	10	Sí	No	152
Anfibio	4	No	Sí	154
Ataque Energético	11	Sí	Sí	154
Ataque Físico	10	Sí	Sí	156
Ataque Mental	13	Sí	Sí	157
Ataque Telequinético	17	Sí	Sí	157
Augurios	9	Sí	No	158
Aumentar de Tamaño	9	No	Sí	158
Bendición Divina	9	No	Sí	159
Branquias	3	No	Sí	160
Caída de Pluma	6	No	Sí	162
Camaleón	8	No	Sí	162
Cambiaformas	Variable	No	No	163

Plegarias	Coste en PD	Requiere Habilidad	Modificaciones	Página
Campo Antimagia	9	Sí	Sí	164
Campo de Fuerza	10	Sí	Sí	164
Causar Limitación	11	Sí	Sí	165
Causar Terror	9	Sí	Sí	166
Cola	11	Sí	Sí	166
Controlar Elemento	14	Sí	Sí	168
Crear (Elemento)	9	Sí	Sí	169
Cuernos	12	Sí	No	170
Cuerpo de Agua	16	No	Sí	170
Cuerpo de Aire	18	No	Sí	171
Cuerpo de Fuego	12	No	Sí	171
Cuerpo de Tierra	14	No	Sí	171
Curación	15	Sí	Sí	172
Daño Mejorado	10	No	Sí	172
Detectar (Elemento)	9	Sí	Sí	173
Disminuir de Tamaño	7	No	Sí	173
Dominación	13	Sí	Sí	175
Duplicación	1/3 PD	No	No	176
Duplicar Poder	15	Sí	Sí	176
Empatía (Animal, Espiritual o Vegetal)	8	No	Sí	177
Enredar	9	Sí	Sí	178
Garras	10	Sí	No	180
Ilusiones	15	Sí	Sí	181
Intangible	19	No	Sí	182
Invocar	Variable	No	No	183
Leer Mentes	13	Sí	Sí	184
Leer Pensamientos	8	Sí	Sí	185
Longevo	18	No	Sí	185
Maldición	15	Sí	Sí	186
Médium	9	Sí	No	187
Metamorfo	7	Sí	Sí	189
Movimiento Acelerado	16	No	No	190
No Respira	7	No	Sí	191
Nublar los Sentidos	9	Sí	Sí	191
Parpadeo	10	Sí	Si	193
Psicometría	9	Sí	No	194
Regeneración	11	Sí	Sí	195
Resistencia a	8	No	Sí	196
Sonar	13	Sí	Sí	199
Súper-Rapidez	11	No	No	200
Súper-Resistencia	10	No	Sí	200
Súper-Salto	11	No	No	200
Súper-Veloz	9	No	No	201
Telequinesis	12	Sí	No	204
Tunelador	10	No	Sí	205
Visión Nocturna	5	No	Sí	206
Visión Telescópica	8	No	Sí	207
Volar 1	12	Sí	No	209
Volar 2	20	Sí	No	209
Zona de Silencio	9	Sí	Sí	209

SUPERHEROICO

Los Orígenes *Superheroico* sirven para representar mutantes, metahumanos, entidades cósmicas, y en definitiva toda la clase de orígenes que se pueden encontrar en comics.

Requisito: El personaje tiene que tener un Nivel de Poder Superheroico para poder adquirir Dones con este Origen.

Modificación al Coste en PD: Los Dones de Origen Superheroico aplican un modificador progresivo al Coste en PD

de los Dones, sumando 1 PD al Coste por cada Don. El primer Don que se adquiera no cuesta más, pero el segundo Don con Origen Superheroico que se adquiera cuesta 1 PD más, el tercer Don que se adquiera cuesta 2 PD más, etc.

Otras Consideraciones:

- Los Dones de Origen Superheroico pueden tener un 2º Origen; aplicando los Requisitos, Modificaciones al Coste y Otras Consideraciones correspondientes, si el DJ lo considera oportuno.

TABLA 6.7: LISTA DE DONES DE ORIGEN SUPERHEROICO

Superpoderes	Coste en PD	Requiere Habilidad	Modificaciones	Página
Abrir Portal	15	Sí	Sí	151
Absorber Salud	10	Sí	No	152
Adherencia	8	No	Sí	152
Almacenador de Oxígeno	3	No	Sí	153
Anfibio	4	No	Sí	154
Ataque Energético	11	Sí	Sí	154
Ataque Físico	10	Sí	Sí	156
Ataque Mental	13	Sí	Sí	157
Ataque Telequinético	17	Sí	Sí	157
Augurios	9	Sí	No	158
Aumentar de Tamaño	9	No	Sí	158
Bendición Divina	9	No	Sí	159
Branquias	3	No	Sí	160
Brazos de Hierro	12	No	Sí	160
Brazos Extra	10	No	No	160
Brazos Largos	8	No	Sí	161
Caída de Pluma	6	No	Sí	162
Camaleón	8	No	Sí	162
Cambiaformas	Variable	No	No	163
Campo Antimagia	9	Sí	Sí	164
Campo de Fuerza	10	Sí	Sí	164
Causar Limitación	11	Sí	Sí	165
Causar Terror	9	Sí	Sí	166
Ciempis	9	No	No	166
Cola	11	Sí	Sí	166
Consumo Disminuido	3	No	No	167
Control Mental	9	Sí	Sí	167
Controlar Elemento	14	Sí	Sí	168
Cortacircuitos	13	Sí	Sí	169
Crear (Elemento)	9	Sí	Sí	169
Cronómetro Perfecto	3	No	No	170
Cuernos	12	Sí	No	170
Cuerpo de Agua	16	No	Sí	170
Cuerpo de Aire	18	No	Sí	171

Superpoderes	Coste en PD	Requiere Habilidad	Modificaciones	Página
Cuerpo de Fuego	12	No	Sí	171
Cuerpo de Tierra	14	No	Sí	171
Curación	15	Sí	Sí	172
Daño Mejorado	10	No	Sí	171
Detectar (Elemento)	9	Sí	Sí	173
Dios en la Máquina	15	Sí	Sí	173
Disminuir de Tamaño	7	No	Sí	174
Dominación	13	Sí	Sí	175
Duplicación	1/3 PD	No	No	176
Duplicar Poder	15	Sí	Sí	176
Empatía (Animal, Espiritual o Vegetal)	8	No	Sí	177
Enredar	9	Sí	Sí	178
Escala	7	No	No	178
Estómago de Acero	3	No	No	180
Filtros	3	No	Sí	180
Garras	10	Sí	No	180
Hibernación	7	No	Sí	180
Ilusiones	15	Sí	Sí	181
Infravisión	5	No	Sí	182
Intangible	19	No	Sí	182
Interfaz Neuronal	5	Sí	Sí	183
Invocar	Variable	No	No	183
Leer Mentes	13	Sí	Sí	184
Leer Pensamientos	8	Sí	Sí	185
Longevo	18	No	Sí	185
Maldición	15	Sí	Sí	186
Médium	9	Sí	No	187
Membrana Ocular	3	No	No	187
Memoria Digital	7	No	No	187
Mente Digital	18	No	Sí	187
Metamorfo	7	Sí	Sí	189
Micromanipulador	6	No	No	189
Movimiento Acelerado	16	No	No	189
Neutralizador Psiónico	9	Sí	Sí	190
No Duerme	3	No	No	190
No Respira	7	No	Sí	191
Nublar los Sentidos	9	Sí	Sí	191
Ojos Adicionales	6	No	Sí	191
Ojos Independientes	7	No	No	192
Orientación Tecnológica	4	No	No	193
Parpadeo	10	Sí	Si	193
Piernas Extra	10	No	Sí	194
Psicometría	9	Sí	No	194
Radar	13	Sí	Sí	194
Reactor Interno	3	No	No	195
Regeneración	11	Sí	Sí	195
Resistencia a	8	No	Sí	196
Servidores	22	No	Sí	198
Sobrevives en el Vacío	19	No	No	199
Sonar	13	Sí	Sí	199

Superpoderes	Coste en PD	Requiere Habilidad	Modificaciones	Página
Súper-Rapidez	11	No	No	200
Súper-Resistencia	10	No	Sí	200
Súper-Salto	11	No	No	200
Súper-Veloz	9	No	No	201
Talón de Aquiles	22	No	Sí	201
Telecomunicación (Biológica)	6	No	Sí	202
Telecomunicación (Hormonal)	5	No	Sí	202
Telecomunicación (Pigmentación)	6	No	Sí	202
Telecomunicación (Tecnológica)	7	No	Sí	202
Telecomunicación (Telepatía)	7	Sí	Sí	203
Teleportación	13	Sí	Sí	204
Telequinesis	12	Sí	No	204
Tunelador	10	No	Sí	205
Veneno	Variable	No	Sí	206
Visión Microscópica	3	No	No	206
Visión Nocturna	5	No	Sí	206
Visión Periférica	6	No	No	207
Visión Telescópica	8	No	Sí	207
Volar (Lumínico)	45	Sí	No	209
Volar 1	12	Sí	No	209
Volar 2	20	Sí	No	209
Volar 3	30	Sí	No	209
Volar 4	40	Sí	No	209
Volar 5	50	Sí	No	209
Zona de Neutralización Tecnológica	14	Sí	Sí	209
Zona de Silencio	9	Sí	Sí	210

TECNOLÓGICO

Los Dones con Origen Tecnológico son aquellos Dones que se añaden al equipo para representar capacidades especiales que este pueda tener y que provengan de la tecnología. Así pues los Dones de Origen Tecnológico nunca se aplicarán a personajes directamente.

Requisito: Para poder añadir un Don Tecnológico a un objeto la sociedad a la que pertenece debe ser capaz de crear la tecnología que se quiere asociar a la pieza de equipo.

Coste de los Objetos tecnológicos:

Los objetos que tienen Dones de Origen Tecnológico aplicados no cuestan Puntos de Desarrollo, sino que se pagan con dinero.

Cada Punto de Desarrollo en Dones Tecnológicos que tenga un objeto aumenta su coste en 500 Cr.

Si el DJ quiere que el NT del objeto influya en el coste puede multiplicar los Créditos que cuesta el objeto por el NT-5 del mismo.

TABLA 6.8: LISTA DE DONES DE ORIGEN TECNOLÓGICO

Dones Tecnológicos	Coste en PD	Requiere Habilidad	Modificaciones	Página
Abrir Portal	15	Sí	Sí	151
Adherencia	8	No	Sí	152
Almacenador de Oxígeno	3	No	Sí	153
Anfibio	4	No	Sí	154
Ataque Telequinético	17	Sí	Sí	157
Branquias	3	No	Sí	160
Brazos de Hierro	12	No	Sí	160
Brazos Extra	10	No	No	160

Dones Tecnológicos	Coste en PD	Requiere Habilidad	Modificaciones	Página
Caída de Pluma	6	No	Sí	162
Camaleón	8	No	Sí	162
Cambiaformas	Variable	No	No	163
Campo de Fuerza	10	Sí	Sí	164
Ciempíes	9	No	No	166
Control Mental	9	Sí	Sí	167
Cortacircuitos	13	Sí	Sí	169
Cronómetro Perfecto	3	No	No	170
Curación	15	Sí	Sí	172
Daño Mejorado	10	No	Sí	172
Detectar (Elemento)	9	Sí	Sí	173
Dios en la Máquina	15	Sí	Sí	173
Dominación	13	Sí	Sí	175
Enredar	9	Sí	Sí	178
Escala	7	No	No	178
Filtros	3	No	Sí	180
Garras	10	Sí	No	180
Hibernación	7	No	Sí	180
Ilusiones	15	Sí	Sí	181
Infravisión	5	No	Sí	182
Interfaz Neuronal	5	Sí	Sí	183
Leer Mentes	13	Sí	Sí	184
Leer Pensamientos	8	Sí	Sí	185
Longevo	18	No	Sí	185
Membrana Ocular	3	No	No	187
Memoria Digital	13	No	No	187
Mente Digital	18	No	Sí	187
Metamorfo	7	Sí	Sí	189
Micromanipulador	6	No	No	189
Movimiento Acelerado	16	No	No	190
Neutralizador Psiónico	9	Sí	Sí	190
No Respira	7	No	Sí	191
Nublar los Sentidos	9	Sí	Sí	191
Orientación Tecnológica	4	No	No	193
Parpadeo	10	Sí	Si	193
Piernas Extra	10	No	Sí	194
Radar	13	Sí	Sí	194
Regeneración	11	Sí	Sí	195
Resistencia a	8	No	Sí	196
Sobrevives en el Vacío	19	No	No	199
Sonar	13	Sí	Sí	199
Súper-Rapidez	11	No	No	200
Súper-Resistencia	10	No	Sí	200
Súper-Salto	11	No	No	200
Súper-Veloz	9	No	No	201
Telecomunicación (Hormonal)	5	No	Sí	202
Telecomunicación (Tecnológica)	7	No	Sí	202
Teleportación	13	Sí	Sí	204
Telequinesis	12	Sí	No	204
Tunelador	10	No	Sí	205

Dones Tecnológicos	Coste en PD	Requiere Habilidad	Modificaciones	Página
Veneno	Variable	No	Sí	206
Visión Microscópica	3	No	No	206
Visión Nocturna	5	No	Sí	206
Visión Periférica	6	No	No	207
Visión Telescópica	8	No	Sí	207
Volar (Lumínico)	45	Sí	No	209
Volar 1	12	Sí	No	209
Volar 2	20	Sí	No	209
Volar 3	30	Sí	No	209
Volar 4	40	Sí	No	209
Volar 5	50	Sí	No	209
Zona de Neutralización Tecnológica	14	Sí	Sí	209



VARIANTES Y AÑADIDOS A LOS ORÍGENES

Los distintos sistemas de Dones y Orígenes, pese a su variedad y profundidad, no son suficientes para representar todos los estilos de magia, poderes religiosos, etcétera que podemos encontrar, por ese motivo a continuación proporcionamos una serie de variantes y (principalmente) añadidos al sistema de Orígenes que permiten crear distintos estilos y sistemas con las mismas reglas.

Como verás, estas variantes afectan a los Dones de Origen *Mágico*, *Psiónico*, *Religioso* y *Superheroico*. Esto es así porque el sistema de Dones representa los Dones de Origen *Biomod*, *Implante*, *Racial* y *Tecnológico* sin problema, pero los otros Dones suelen tener muchas más diferencias entre ambientaciones, y estas variantes y añadidos intentan dar herramientas para representar *algunas* de dichas diferencias. En el **Capítulo 4: Implantes y Biomods** que se halla en el **Manual de Equipo y Vehículos** podrás encontrar el sistema de implantes más común en el género ciberpunk (el mismo que usa Walküre), completamente desarrollado.

CÍRCULOS DE PODER

Si se usa esta variante aquellos con Dones de Origen *Mágico*, *Religioso* o *Psiónico* pueden unir su poder para conseguir efectos más potentes (aunque solo con otros con Dones de su mismo Origen). Es lo que llamamos **Círculos de Poder**.

Los *Círculos de Poder* se pueden combinar con las reglas de *Magia Vanciana*, con las reglas de *Maná*, y con las reglas de *Poderes Inestables*.

Para poder realizar un *Círculo de Poder* todos los participantes deben tener la Habilidad correspondiente al Don a **+3** (si el Don no requiere Tirada de Habilidad se suma el nivel de la Habilidad *Conocimiento [Saber Arcano]* para Dones de Origen *Mágico*, *Conocimiento [Teología]* para Dones de Origen *Religioso*, o *Voluntad* para Dones de Origen *Psiónico* y *Superheroico*).

De entre los participantes el que tenga el nivel más alto (si varios tienen el mismo nivel escoge uno) será el **Conductor del Círculo**.

Los **Ayudantes** (todos los que no son el Conductor) deben realizar una Tirada de Habilidad de **dificultad 9** para otorgar al Conductor un **+1** por cada Ayudante que supere la tirada. El DJ puede aumentar la dificultad para rituales especialmente complicados. Además cada Ayudante puede acumular **Puntos Daño directos de Fatiga** para añadir un **+1** a la tirada del Conductor del Círculo por cada 2 Puntos de Fatiga que sufran. Cada Ayudante puede añadir como **máximo** una cantidad igual a su **Voluntad**.

Una vez se ha calculado todos los bonos que obtiene el Conductor del Círculo se debe calcular la dificultad del poder que se está intentando utilizar. La **dificultad** se calcula de forma normal para lo que se quiera hacer, **añadiendo un +1 a la dificultad por cada dos Ayudantes** que haya participado en el **Círculo de Poder**.

Si la Tirada de Habilidad del Conductor del Círculo es exitosa el poder funciona y consigue el efecto deseado. Cantidades de energía como las que puede reunir un Círculo de Poder son capaces de abrir Portales a otros lugares, realizar ataques devastadores, redirigir hordas enteras, etcétera. A efectos de reglas todos los que participen en un hechizo pueden añadir distancia o tamaño a un portal, sumar el daño de todos los ataques y en definitiva sumar los efectos de los poderes individuales en un único hechizo de grandes efectos.

Si la Tirada de Habilidad del Conductor del Círculo falla el poder se descontrola en un Fenómeno de Inestabilidad Mayor, y se debe realizar una tirada en la **Tabla 6.10: Fenómenos de Inestabilidad Mayor** y sumando el Grado de Fracaso a la tirada. Dicha tirada deberá ser interpretada por el DJ para adaptarla a la situación concreta.

MAGIA VANCIANA

Si se usa esta Variante aquellos con Dones de Origen *Mágico*, aunque es posible encontrar mundos donde los Dones de Origen *Religioso*, *Psiónico* e incluso *Superheroico* en lugar de usar Dones de la forma normal se regirán por lo que llamamos Magia Vanciana. Esta magia proviene del sistema creado por Jack Vance para su mundo “The Dying Earth” y fue adoptado por D&D entre otros, convirtiéndose un sistema muy común en muchos juegos. Los usuarios de Magia Vanciana memorizan todos los días unos hechizos concretos de entre todos los que conocen, que serán los que podrán usar ese día.

La *Magia Vanciana* se puede combinar con los *Círculos de Poder*, pero no recomendamos combinarlo con las reglas de *Poder Inestable* ni con las reglas de la variante de *Maná*, salvo que se quieran crear magos muy poderosos.

La principal diferencia entre el sistema básico presentado en CdB Engine y la variante de Magia Vanciana es que normalmente cuando un personaje adquiere un Don y luego lo va modificando añadiendo usos tiene acceso a todas las variantes de dicho Don que haya adquirido. Así un personaje que adquiera un Ataque Energético y luego adquiera Modificadores de Área y Cono podrá usar su Don de muy distintas formas cada vez que lance un Ataque Energético. Sin embargo si se usa la variante de Magia Vanciana esto no es así.

En la Magia Vanciana cada uso distinto de un Don, cada conjunto de Modificaciones de un Don, es un **Hechizo** distinto. Una persona puede aprender todos los Hechizos que caigan en su poder. Aprender un Hechizo (o un Salmo si el origen es religioso, o como se le quiera llamar) solo requiere dedicar **un día por Punto de Desarrollo** del Don y las Modificaciones concretas que formen el Hechizo y superar una **Tirada de dificultad 9** de *Conocimiento (Saber Arcano)* si el Don es de Origen *Mágico*, de *Conocimiento (Teología)* si el Don es de Origen *Religioso* y de *Voluntad* si el Don es de Origen *Psiónico* o *Superheroico*. Cuando se supere la tirada se memorizará el Hechizo (si se falla hay que

volver a comenzar). Memorizar Hechizos, como has visto, no cuesta PD, para esto sigue leyendo.

Aparte de los Hechizos que se memoricen, un personaje que quiera lanzar Magia Vanciana **tiene que dedicar una cantidad de Puntos de Desarrollo** (que no podrá usar para otra cosa) **a los Hechizos que quiera lanzar de entre los que haya aprendido**. Llamaremos a esto los **Puntos de Poder**. Los Puntos de Poder nunca podrán ser superiores a la Voluntad del personaje multiplicada por 10. Así un personaje de Voluntad 1 podrá tener hasta 10 Puntos de Poder, un personaje de Voluntad 2 hasta 20, un personaje de Voluntad 3 hasta 30 y así sucesivamente.

Cada día cuando se levante el usuario de Magia Vanciana escogerá de entre los distintos Hechizos que tiene memorizados como reparte sus Puntos de Poder. A esto lo llamamos **Preparar los Hechizos**. Así *un personaje con 20 Puntos de Poder, si conoce tres Hechizos cuyo coste es de 11 PD, otros dos cuyo coste es de 9 PD podrá escoger uno de sus Hechizos de 11 PD y otro de los de 9 PD que conoce para el total de 20 Puntos de Poder que tiene, y son los Hechizos que podrá lanzar ese día*.

Para lanzar los Hechizos que se hayan Preparado los usuarios de Magia Vanciana seguirán estando limitados por los Costes de Fatiga y otras peculiaridades y reglas especiales de cada Don. Así el personaje del ejemplo anterior podrá usar los dos Hechizos que ha Preparado tantas veces como su Fatiga (y el Coste en Fatiga de dichos Hechizos) le permita. Cada 10 Puntos de Poder contará como 1 Don Asociado a los efectos de la Limitación *Cuesta Fatiga* o *Gasta Maná*.

Como puedes ver esta variante de reglas es más compleja que las otras que presentamos, y requiere que los personajes magos lleven control de más cosas. Pero por otro lado también les permite acceder a muchos más poderes de lo que un personaje podría acceder con el sistema normal de Dones, y solo por eso pensamos que será útil para más de un DJ.

MANÁ

En muchas ambientaciones podemos encontrar que el poder para los hechizos no sale únicamente del propio mago, sino que utilizan ciertas piedras, bastones, objetos o similares que de alguna forma son utilizados para proporcionar el “fuel” del hechizo. A nivel de reglas esto lo representamos con lo que llamaremos fuentes de **Maná**, que serán tanto el Maná del lanzador como el proveniente de objetos (que llamaremos Contenedores de Maná) y que podrán ser usadas tanto por aquellos que tengan Dones de Origen *Mágico*, *Religioso*, *Psiónico* y *Superheroico*. El DJ deberá decidir si las mismas fuentes de Maná servirán o no para todos los tipos de Orígenes, y dependerá de la ambientación.

La variante de *Maná* se puede combinar con los *Círculos de Poder* y con el *Poder Inestable*, pero no recomendamos combinarlo con la variante de *Magia Vanciana*.

Todos los Dones que se vayan a usar con estas reglas se deben adquirir con la Limitación *Gasta Maná* asociada a ellos en lugar de *Cuesta Fatiga*. Cuando se asocia esta Limitación a un Don de Origen *Mágico*, *Psiónico*, *Religioso* o *Superheroico* que pueda asociarse con la Limitación *Causa Fatiga* en **lugar de gastar la Fatiga de dicho personaje el Don pasará a gastar Mana**. Esta Limitación *proporciona 3 PD +1 por cada Don asociado* (4 PD por 1 Don, 5 PD por 2 Dones, etc.), y todos los Dones Asociados se ven afectados por ella (o sea, el personaje gastará Maná al usarlos).

El Personaje tendrá que adquirir **Maná propio** con PD a un coste de **2 Puntos de Maná por cada PD invertido**, y además podrá usar el Maná que haya en ciertos objetos mágicos, religiosos o psiónicos para utilizar sus Dones,

en lugar de usar su propio Maná. Aunque el Maná de cada activación de un Don deberá provenir exclusivamente de una fuente, sea esta un objeto o el propio personaje. Pero no se puede usar Maná de varias fuentes distintas en la activación o uso de un Don, sean estas fuentes dos objetos distintos o un objeto y el Maná del propio lanzador. Esto tiene una excepción, y es que si se usa esta regla con la variante de *Círculos de Poder*, cada participante del *Círculo* usará una única fuente, pero estas pueden ser distintas, no tienen que usar todos los participantes la misma fuente de Maná.

El Maná no se recupera como la Fatiga, descansando, sino que tanto los objetos que sirvan de Contenedores de Maná, como el propio Maná del lanzador se recuperarán dependiendo del Maná que haya en la zona en la que se encuentren, tal como se puede ver en la **Tabla 6.9: Zonas de Maná y Recuperación de Maná**.

CREAR CONTENEDORES DE MANÁ

Bastones mágicos, Perlas de Poder, Varitas encantadas y muchos otros objetos pueden servir como Contenedores de Maná. Para crear un Contenedor de Maná se debe tener Maná y como mínimo se debe conocer un Don de Origen *Mágico*, *Psiónico*, *Religioso* o *Superheroico* asociado a la Limitación *Gasta Maná*.

Para crear (o mejorar) un Contenedor de Maná deberá primero tener el objeto y entonces deberá prepararse durante tantos días como Puntos de Maná quiera introducir en el Contenedor (con un mínimo de 2 días para 2 Puntos de Maná). Tras esto, el personaje realizará una tirada de *Voluntad* contra **dificultad 7+ el Maná que total del Contenedor**, y si supera la dificultad deberá gastar **2 Puntos**

TABLA 6.9: ZONAS DE MANÁ Y RECUPERACIÓN DE MANÁ

Zonas de Maná	Maná que recupera el Lanzador	Maná que recuperan los Contenedores de Maná
Maná Muy Bajo	1 Punto / 16 horas	1 Punto / 8 horas
Maná Bajo	1 Punto / 8 horas	1 Punto / 4 horas
Maná Normal	1 Punto / 4 horas	1 Punto / 2 horas
Maná Alto	1 Punto / 2 horas	1 Punto / hora
Maná Muy Alto	1 Punto / hora	1 Punto / 30 minutos

de Desarrollo por cada punto de Maná que quiera introducir en el Contenedor.

Y con esto tendrá un Contenedor de Maná que podrá usar cualquiera que tenga Dones asociados a la Limitación Cuesta Maná. **Una persona puede llevar y usar habitualmente una cantidad de Contenedores de Maná iguales a la Mitad de su Voluntad (con un mínimo de 1).**

PODERES INESTABLES

Estas reglas pueden afectar tanto a Dones de Origen *Mágico*, de Origen *Psiónico* y de Origen *Superheroico*. Sería posible aplicarlo a Dones de Origen *Religioso*, pero no lo recomendamos. Para usar las reglas de Poderes Inestables es necesario usar las reglas de *Locura* y *Corrupción* que podrás encontrar en el **Capítulo 8: Resolución de Acciones**.

La variante de *Poder Inestable* se puede combinar con los *Círculos de Poder* y con la variante de Maná, pero no recomendamos combinarlo con la variante de *Magia Vanciana*.

Aquellos que tengan Poderes Inestables extraen su poder de alguna fuente de fenómenos paranormales de origen claramente caótico, sus poderes son indomeñables, o simplemente la magia que practican es claramente inestable. Sea como fuere deben adquirir la Limitación **Poder Inestable** asociada a los Dones de Origen *Mágico*, *Psiónico* o *Superheroico*. Esta Limitación *proporciona 3 PD +1 por cada Don asociado* (4 PD por 1 Don, 5 PD por 2 Dones, etc.), y todos los Dones Asociados se ven afectados por ella.

En términos de juego los efectos del Poder Inestable solo se activan cuando sale un **8** en la suma del resultado de los dados al realizar una Tirada de Habilidad para activar el Don. Si el Don no requiere Tirada de Habilidad hay que lanzar 2d6 y ver si la suma del resultado de los dados es 8 o no. Cuando esto suceda se producirán los llamados **Fenómenos Inestables**, y el personaje deberá tirar 2d6 en la **Tabla 6.10: Fenómenos Inestables**, sumando el grado de éxito de su Tirada de Habilidad (o restando el Grado de Fracaso) a

esa tirada de 2d6 (si el Don no requiere Tirada de Habilidad se suma el nivel de la Habilidad *Conocimiento [Saber Arcano]* para Dones de Origen *Mágico* o *Voluntad* para Dones de Origen *Psiónico* o *Superheroico*). Dicha tirada deberá ser interpretada por el DJ para adaptarla a la situación concreta.

Como puedes ver, algunos resultados piden que el personaje haga una segunda tirada, pero esta vez en la **Tabla 6.11: Fenómenos de Inestabilidad Mayor**. El poder que ha intentado manejar el personaje es tan inestable que se ha escapado a su control y este se desata de manera incontrolada, aunque por lo general breve, en el mundo real. Dicha tirada deberá ser interpretada por el DJ para adaptarla a la situación concreta.



TABLA 6.10: FENÓMENOS INESTABLES

Tirada	Efecto del Fenómeno Inestable
-1 o -	Fenómeno de Inestabilidad Mayor: Las energías invocadas por el personaje se escapan a su control. Haz una tirada de 2d6 en la Tabla 6.11: Fenómenos de Inestabilidad Mayor y suma el grado de éxito (o resta el grado de fracaso) de la Tirada de Habilidad a dicha tirada.
0	Una locura asesina invade durante varios turnos (a determinar por el DJ) a todos los que vean al personaje (pero a él no le afecta) y no pasen una Tirada de Voluntad de dificultad 11 . Todos los que fallen la tirada atacarán al personaje, llenos de incontrolable rabia asesina, y obtendrán 8 Puntos de Locura .
1	Toda la tecnología en un radio de 50 metros centrado en el personaje deja de funcionar, por primitiva que sea (ni poleas), durante varios minutos (a determinar por el DJ).
2	Por un segundo la realidad cambia, y todos los presentes pueden ver el Otro Mundo (o de donde sea que vienen los poderes) en todo su esplendoroso horror. Todos los presentes en la zona (que ocupa unos 50 metros) o quienes estén mirando en esa dirección deben hacer una Tirada de Voluntad de dificultad 11 . Los que fallen obtendrán 8 Puntos de Locura y sufrirán Efectos Psicológicos .
3	Todas las personas en un radio de 50 metros del personaje lloran sangre.
4	Todas las formas de vida vegetal a 100 metros de radio del personaje mueren y se descomponen en lo que dura el turno. El efecto es esférico, por lo que si se está bajo tierra a menos de 100 metros, y en la superficie hay plantas, estas morirán.
5	El personaje obtiene durante breves instantes (2 turnos) la apariencia de un demonio o alguna clase de criatura monstruosa, provocando una Tirada de Voluntad en todos los que le vean. Quienes la fallen obtendrán 4 Puntos de Locura, y el personaje obtiene 1 Punto de Corrupción.
6	Unos vapores nocivos llenan el aire alrededor del personaje. Todas las personas que se encuentren a menos de 20 metros de este y no lleven Filtros o similar deben hacer una tirada de Vigor contra dificultad 7 o pasar los siguientes 2 turnos vomitando.
7	En un radio de 50 metros alrededor del personaje toda la comida se pudre y toda la bebida se transforma en sangre.
8	Las temperaturas descienden a -8°C en un radio de 10 metros alrededor del personaje. Además, en 3 metros a su alrededor todo se llena de una fina y quebradiza capa de escarcha.
9	De repente se levanta un helado viento, que dura unos segundos, o se escuchan voces y gritos extraños, o todos los presentes sienten un escalofrío a la vez.
10	El aire alrededor del personaje se llena de un olor penetrante, que puede resultar placentero o desagradable (e incluso ambas cosas a la vez), pero que claramente no tiene un origen natural.
11	En un radio de 100 metros todos los animales (si los hay) se ponen nerviosos y empiezan a ladrar, maullar, relinchar, cacarear, etc. Todos los niños de menos de 1 año, si los hay, se ponen a llorar.
12	Durante el siguiente minuto en un área de 20 metros centrada en el personaje se hace la oscuridad total. El área de oscuridad se mueve con él.
13	Todos los espejos y cristales (aunque sean irrompibles, antibalas, etc.) que haya a 30 metros del personaje se rompen. Si no hay cristales cerca se pone a nevar durante el siguiente minuto en ese área, pero no cae nieve, sino arena.
14	Todas las personas a 5 metros del personaje (incluido él) se quedan completamente paralizadas durante los siguientes 2 turnos. Mientras están paralizados son inmunes a todo tipo de daño físico, solo se les puede dañar con poderes mágicos, brujería o fe.
15	El suelo en un radio de 50 metros alrededor del personaje comienza a temblar, y todos los que se encuentren en dicho radio (incluido el personaje) deben realizar una tirada de Agilidad contra dificultad 9 para evitar caer.
16	El personaje es elevado en el aire por unos extraños vientos huracanados centrados únicamente en él, y permanecerá ahí durante los siguientes 5 minutos, sin poder hacer absolutamente nada.
17	Una descarga de electricidad llena el aire alrededor del personaje, que recibe daño 4 de Electricidad de alto voltaje de (ignorando armadura). Ver reglas de Electricidad.
18	La gravedad en un radio de 10 metros alrededor del personaje se invierte durante 1 turno, tras lo que vuelve a su estado normal. Se aplican los daños por caídas correspondientes.
19 o +	Fenómeno de Inestabilidad Mayor: Las energías invocadas por el personaje se escapan a su control. Haz una tirada de 2d6 en la Tabla 6.11: Fenómenos de Inestabilidad Mayor y suma el grado de éxito (o resta el grado de fracaso) de la Tirada de Habilidad a dicha tirada.

TABLA 6.11: FENÓMENOS DE INESTABILIDAD MAYOR

Tirada	Efecto de la Inestabilidad Mayor
-1 o -	Se produce una ruptura el continuo espacio-temporal y el personaje se desvanece en ella con un sonido similar a un pedo. Todo recuerdo o muestra de la existencia del personaje es borrada del universo, solo los que estuviesen a menos de 10 metros de él lo recordarán, y obtendrán 5 Puntos de Locura al darse cuenta de que recuerdan a una persona que nunca ha existido.
0	Una locura asesina invade durante varios minutos (a determinar por el DJ) a todos los que estén en un radio de 50 metros del personaje (pero a él no le afecta) y no pasen una Tirada de Voluntad de dificultad 13 . Todos los que fallen la tirada atacarán a la persona que tengan más cerca, llenos de incontrolable rabia asesina, y obtendrán 16 Puntos de Locura . Los que consigan matar a alguien se lanzarán a comer la carne de su víctima, y ya nunca podrán abandonar ese estado de locura asesina.
1	Cientos de criaturas demoníacas (infernales, espirituales, caóticas o apropiado para la ambientación) poseen durante 2d6 minutos a todos los que estén en un radio de 50 metros del personaje (incluido a él) y no pasen una Tirada de Voluntad de dificultad 11 . Todos los que fallen la tirada de dedicarán a copular y matar a todos los que les rodean mientras dure la posesión, y obtendrán 10 Puntos de Corrupción + su Grado de Fracaso en la Tirada de Voluntad .
2	El personaje obtiene durante 2 horas la apariencia de un demonio (o criatura equivalente), provocando una Tirada de Voluntad en todos los que le vean. Quienes la fallen obtendrán 8 Puntos de Locura , y el personaje obtiene 3 Puntos de Corrupción .
3	Se pone a llover ácido. Todos los que estén a 50 metros del personaje reciben Daño 4 de Ácido durante 8 turnos, aunque estén bajo tierra, dentro de casas, etc. Ver los efectos del Daño de Ácido en la Sección de Otros Peligros del Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación .
4	Aparece un Demonio (o criatura equivalente), que ataca al personaje. Solo desaparecerá si lo mata.
5	El personaje siente como su alma se rasga y se queda para siempre en el Otro Mundo (Vacío, Disformidad o lo que sea apropiado), perdiendo 1d6 niveles de Habilidad, en concreto aquellas que tenga más altas .
6	Las energías se vuelven contra el personaje con gran virulencia, causándole 1 Punto de Daño de Fatiga de Gravemente Aturdido que nunca podrá curar .
7	El personaje cambia de sexo, y su personalidad se vuelve exactamente la opuesta de la que era.
8	Todos los presentes en un radio a 100 metros del personaje escuchan susurros malignos y corruptores. Todos deben hacer una Tirada de Voluntad contra dificultad 9 para evitar ganar 8 Puntos de Locura .
9	El personaje se pone a gritar descontroladamente mientras las energías liberadas atraviesan su mente desprotegida. Debe hacer una Tirada de Voluntad contra dificultad 13 para evitar ganar 4 Puntos de Locura .
10	Las energías se vuelven contra el personaje con gran virulencia, causándole 1 Punto de Daño de Gravemente Herido que nunca podrá curar (y una cicatriz).
11	En un radio de 1 kilómetro todos los animales (si los hay) se mueren. Todos los niños de menos de 5 años, si los hay, se ponen a vomitar sangre hasta que mueren sin que nadie pueda evitarlo. Todos los que vean morir a un animal o a un niño de esta forma deben hacer una Tirada de Voluntad contra dificultad 11 para evitar ganar 8 Puntos de Locura .
12	El personaje siente como buena parte de su alma se rasga y se queda para siempre en Otro Lado, perdiendo 1d6 niveles de Habilidad, en concreto aquellas que tenga más altas . Además, el personaje nunca podrá volver a aumentar esas Habilidades .
13	El personaje debe superar una Tirada de Vigor contra dificultad 11 o convertirse en un bebe de 2 meses.
14	El personaje queda atrapado en Otro Lado, y un Demonio (o criatura equivalente) ocupa su lugar. Solo el Demonio puede devolver al personaje, y si muere no podrá volver jamás.
15	Aparece 1d6+2 Demonios (o criaturas equivalentes), que atacan al personaje. Desaparecerán si lo matan.
16	Se pone a llover sangre durante 2d6 horas. Todo aquel que beba sangre (y como es una lluvia muy copiosa esto quiere decir quien no se ponga rápidamente a cubierto), obtiene 20 Puntos de Corrupción.
17	Una descarga de electricidad llena el aire alrededor del hechicero, que recibe Daño 8 de Electricidad de alto voltaje de (ignorando armadura). Ver reglas de Electricidad. Todas sus ropas y equipo transportado resulta quemado en la explosión.
18	La gravedad en un radio de 10 metros alrededor del personaje se invierte durante 1 hora, tras lo que vuelve a su estado normal.
19 o +	Se produce una ruptura en la realidad y el personaje se desvanece en ella con un sonido similar a un eructo. El personaje se ha perdido para siempre.

CREACIÓN DE OBJETOS MÁGICOS, RELIGIOSOS O PSIÓNICOS

Estas reglas pueden afectar tanto a Dones de Origen *Mágico*, de Origen *Psiónico* y de Origen *Religioso*. Para construir un objeto mágico (o divino o psiónico) que reproduzca los efectos de un Don concreto **es necesario conocer dicho Don** y pasar creando el objeto **tantas semanas como PD vaya a costar el objeto**.

Para hacer el objeto se necesitarán tantos **Créditos** (o moneda equivalente, probablemente oro) como el **Coste en PD del Don** que se ponga en el objeto **y los Modificadores** correspondientes **multiplicado por 500** como materiales en la creación del objeto.

Tras esto, el personaje realizará una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano)*, *Conocimiento (Teología)* o *Voluntad* (según corresponda) contra **dificultad 5+el Coste en PD del objeto**. Y si se supera la dificultad deberá gastar **la mitad de los Puntos de Desarrollo que cueste el Don** del objeto que se quiera crear.

UNA ÚNICA HABILIDAD

Si el DJ quiere que los hechiceros, religiosos, o en general cualquier usuario de Dones no tengan que gastar tantos Puntos de Desarrollo al tener que desarrollar distintas Habilidades para usar distintos Dones puede decidir que hay una única Habilidad que controla todos los Dones que Requieran Habilidad, en lugar de una Habilidad distinta para cada Don.

Por norma general los dones de Origen Biomod se manejarán con *Voluntad*, los Implantes con *Voluntad* o *Ciencia (Robótica)*, los Dones Mágicos con *Conocimiento (Saber Arcano)*, los Psiónicos con *Voluntad*, Religiosos con *Conocimiento (Teología)*, y los Dones Tecnológicos con alguna *Ciencia*, *Sensores* o *Computadora*. Los Dones Raciales y Superheroicos no recomendamos que usen esta modificación a las reglas.

LISTA DE DONES

A continuación presentamos la lista de todos los Dones disponibles. Dicha lista incluye el coste en Puntos de Desarrollo, que debe restarse de los PD disponibles de un personaje al adquirir un Don, sin superar la cantidad máxima permitida para gastar en Dones por el Nivel de Poder de la partida (salvo que los Dones provengan de una Plantilla Racial).

Algunos Dones tienen varios niveles y distintos Orígenes de los que pueden provenir. Todo Don se debe escoger asociado a un Origen, cuyos Requisitos se deben cumplir. Asimismo el Coste en Puntos de Desarrollo de los Dones se puede ver modificado dependiendo del Origen que se escoja, como ya hemos visto.

ABRIR PORTAL

Origen: *Mágico, Psiónico, Religioso, Superheroico y Tecnológico*.

Requiere Habilidad: *Abrir Portal (Origen)*.

El personaje puede abrir un portal que puede ser atravesado por otras personas, sea por medio de magia, de poderes mentales, divinos, o por medio de algún aparato tecnológico.

Para abrir el Portal el personaje debe concentrarse (gastando 3 AC para realizar una Acción Mental) y debe superar una Tirada de la Habilidad *Abrir Portal (Origen)* contra **dificultad 17**. Por cada turno más allá del primero en que se concentre (realizando una Acción Mental) reducirá la Dificultad en 1, con un máximo de 10 turnos (para tirar contra **dificultad 7**). El portal puede tener hasta 5 metros de radio (a voluntad del lanzador), y llega hasta 50 metros de distancia, teniendo que ser un lugar que pueda ver el personaje que crea el Portal, o que conozca lo suficiente (habiendo pasado como mínimo 1 hora en el).

Mientras el Portal está abierto el personaje solo puede moverse y gastar AC para realizar Acciones Mentales. Sí puede utilizar otros Dones, siempre que no requieran gasto de AC en algo que no sea una Acción Mental. El Portal se mantiene abierto mientras el personaje se concentre (gastando 3 AC por

la Acción Mental) y sufriendo **2 Puntos de Fatiga** por cada **turno** que se mantenga abierto. El Portal funciona en los dos sentidos y permanece abierto mientras el personaje lo mantiene, o hasta que lo cruza, pues el Portal se colapsa justo tras su creador.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de crear un Portal, se consiga o no, y dicho intento proporcionará **2 Puntos de Fatiga** al personaje. Mantener el Portal abierto cuesta **4 Puntos de Fatiga** por cada **turno** que se mantenga abierto.

Modificaciones: Deben aplicarse al adquirir el Don, aunque el DJ puede permitir que alguna se aplique después, si narrativamente se dan las circunstancias adecuadas.

- ◆ **Intuir Destino:** El personaje puede abrir portales a lugares que solo haya visto en fotografías o similares, aunque la dificultad de crear el Portal aumenta en 2. **+4 PD**
- ◆ **Explorador:** El personaje puede abrir portales a lugares que no haya visto, aunque la dificultad de crear el Portal aumenta en 6. **+10 PD**
- ◆ **Alcance del Portal:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan, y si no se adquieren junto a Intuir Destino o Explorador los portales solo podrán ser realizados a un lugar que se pueda ver.
 - ◆ **Alcance 100 m.:** El personaje puede crear portales que lleguen hasta 100 metros de distancia. **+1 PD.**
 - ◆ **Alcance 500 m.:** **+1 PD.**
 - ◆ **Alcance 2 km.:** **+1 PD.**
 - ◆ **Alcance 10 km.:** Requiere tener la Modificación Explorador. **+1 PD.**
 - ◆ **Alcance 50 km.:** **+1 PD.**
 - ◆ **Alcance 200 km.:** **+1 PD.**
 - ◆ **Cualquier lugar del Planeta:** **+7 PD.**
 - ◆ **Cualquier lugar del Sistema Solar:** **+10 PD.**
 - ◆ **Cualquier Sistema Solar de la Galaxia:** **+15 PD.**

- ◆ **Causa Fatiga:** Si el Origen del Don no obliga a adquirir la Limitación *Causa Fatiga*, se puede asociar al Don de manera independiente, *reduciendo su coste.*

Cuesta 15 Puntos de Desarrollo más el coste de las Modificaciones elegidas.

ABSORBER SALUD

Origen: *Biomod, Mágico, Psiónico, Racial, Religioso y Superheroico.*

Requiere Habilidad: *Absorber Salud (Origen).*

El personaje con este Don puede absorber la salud de otra persona con solo tocarla, provocando una pérdida de Puntos de Vida y curándose la cantidad de Puntos de Vida absorbida. Cada uso se considera una maniobra de ataque cuerpo a cuerpo de 2 AC (aunque en lugar de *Pelea* el personaje con el Don utiliza la habilidad *Absorber Salud (Origen)* contra el *Esquivar* de su objetivo). Si el personaje tiene éxito en la Tirada podrá quitarle a su objetivo tantos Puntos de Vida como el **Grado de Éxito de la Tirada +2 ignorando RD de Armadura o Resistencia Daño Físico**, y curándose tantos Puntos de Vida como haya quitado a su objetivo.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de absorber la salud de otro personaje, tenga efecto o no el ataque.

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo.

ADHERENCIA

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Superheroico y Tecnológico.*

El personaje puede escalar por paredes y muros sin tener que utilizar la Habilidad de *Escalar*, ya que se adhiere 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 (o el cuerpo si no tiene) para adherirse a una superficie y poder escalar por ella. Si está cayendo y puede tocar una superficie puede hacer una tirada de *Vigor* de **Dificultad 11** para adherirse a ella. Si saca la tirada deja de caer, pero por cada 10 metros caídos se sufre 1 punto de Daño (por lo brusco brusca parada), ignorando RD.

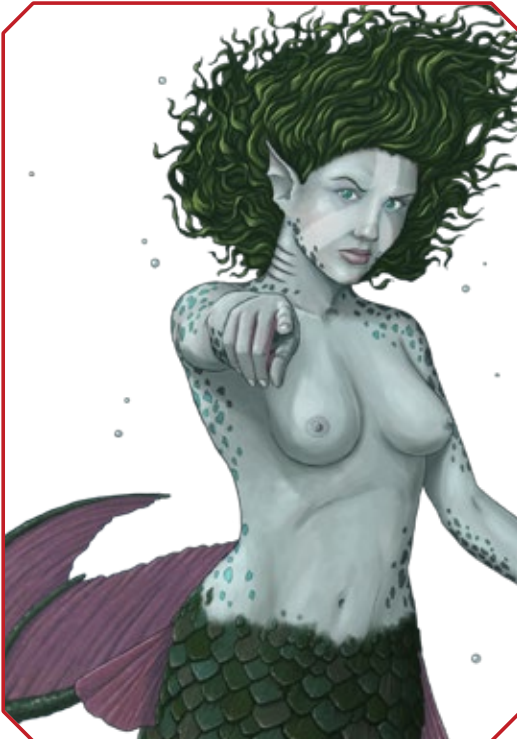
Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 minutos de uso del Don causan **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Modificaciones: Deben aplicarse al adquirir el Don, aunque el DJ puede permitir que alguna se aplique después, si narrativamente se dan las circunstancias adecuadas.

◆ **Afecta a otro:** El personaje puede hacer que su Don afecte a otra persona en lugar de a él (aunque seguirá siendo el personaje quien pague los costes de Fatiga del Don, si hay alguno). El receptor de los efectos del Don debe tocar al personaje y desear que el Don le afecte para recibir los beneficios de este. **+2 PD.**

◆ **Afecta a un Grupo:** El personaje puede hacer que el Don afecte a otras personas, no solo a él, pero nunca puede afectar a más personas que su nivel de *Voluntad*. Si se combina con *Causa Fatiga* se obtendrá la Fatiga correspondiente a una activación o mantenimiento por cada persona que se beneficie del Don. Los receptores de los efectos del Don deben tocar al personaje y desear que el Don les afecte para recibir los beneficios de este. **+2 PD por cada persona adicional a la que puede afectar el Don, hasta un máximo de 8 personas adicionales.**

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo.



ALMACENADOR DE OXÍGENO

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Superheroico y Tecnológico.*

Este Don suelen tenerlo razas enteras, pero un individuo puede adquirirlo 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 por nivel accediendo a oxígeno (o más si no se accede de manera continuada).

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada hora de uso del Don causa **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Modificaciones: Deben aplicarse al adquirir el Don, aunque el DJ puede permitir que alguna se aplique después, si narrativamente se dan las circunstancias adecuadas.

◆ **Afecta a otro:** El personaje puede hacer que su Don afecte a otra persona en lugar de a él (aunque seguirá siendo el personaje quien pague los costes de Fatiga del Don, si hay alguno). El receptor de los efectos del Don debe tocar al personaje y desear que el Don le afecte para recibir los beneficios de este. **+2 PD por nivel.**

◆ **Afecta a un Grupo:** El personaje puede hacer que el Don afecte a otras personas, no solo a él, pero nunca puede afectar a más personas que su nivel de *Voluntad*. Si se combina con *Causa Fatiga* se obtendrá la Fatiga correspondiente a una activación o mantenimiento por cada persona que se beneficie del Don. Los receptores de los efectos del Don deben tocar al personaje y desear que el Don les afecte para recibir los beneficios de este. **+2 PD por cada persona adicional a la que puede afectar el Don, hasta un máximo de 8 personas adicionales (lo que sería +16 PD por nivel).**

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo por nivel.

ANFIBIO

Origen: *Biomod, Mágico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

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 tenga suficientes AC como para moverse).

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* (principalmente por ser de Origen *Biomod*) cada 5 minutos de moverse al doble de la velocidad causan **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo. Simplemente moverse a su MOV por el agua sin hacer tiradas de *Nadar* no se considera uso del Don respecto a *Causa Fatiga*.

Modificaciones: Deben aplicarse al adquirir el Don, aunque el DJ puede permitir que alguna se aplique después, si narrativamente se dan las circunstancias adecuadas.

◆ **Afecta a otro:** El personaje puede hacer que su Don afecte a otra persona en lugar de a él (aunque seguirá siendo el personaje quien pague los costes de Fatiga del Don, si hay alguno). El receptor de los efectos del Don debe tocar al personaje y desear que el Don le afecte para recibir los beneficios de este. **+2 PD.**

◆ **Afecta a un Grupo:** El personaje puede hacer que el Don afecte a otras personas, no solo a él, pero nunca puede afectar a más personas que su nivel de *Voluntad*. Si se combina con *Causa Fatiga* se obtendrá la Fatiga correspondiente a una activación o mantenimiento por cada persona que se beneficie del Don. Los receptores de los efectos del Don deben tocar al personaje y desear que el Don les afecte para recibir los beneficios de este. **+2 PD por cada persona adicional a la que puede afectar el Don, hasta un máximo de 8 personas adicionales.**

◆ **Raza Acuática:** Si lo tiene una raza que no puede salir del agua (porque tiene el Don *Branquias* a 0 PD también) **no cuesta ningún Punto de Desarrollo.**

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

ATAQUE ENERGÉTICO

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Religioso y Superheroico.*

Requiere Habilidad: Si el Origen es *Biomod, Implante* o *Racial* se usará la Habilidad *Armas Arrojadizas* para realizar los ataques. Si el Origen es *Mágico, Psiónico, Religioso* o *Superheroico* se usará la Habilidad *Ataque Energético (Origen)*, aunque el DJ puede dejar personalizar los nombres de estas, por ejemplo permitiendo que un hechicero llame a la Habilidad *Proyectil Mágico* y otro *Rayo de Fuego*.

El personaje puede hacer un ataque energético (sea electricidad, plasma, etc.) que debe definirse al crear el Don, y provocará efectos adicionales según el tipo de ataque, tal como se muestra en la sección *Otros Peligros del Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación*. Puede que se trate de una raza capaz de dar descargas eléctricas, un Implante capaz de lanzar rayos, un hechicero invocando sus poderes de fuego, un clérigo canalizando el poder de su dios y por supuesto las muchas variantes de fuentes de energía que se pueden encontrar en los orígenes Superheroicos.

Al adquirir el Don por 11 PD se obtiene un ataque de **Daño 2 + el Grado de Éxito** con un Alcance de **1 / 2 / 10**. Cada uso se considera una maniobra de ataque a distancia de 3 AC. Puede lanzar todos los ataques que quiera por turno, siempre que tenga suficientes AC, y recordando que por cada ataque adicional sufre un -1 a todas las acciones que realice ese turno. Los Ataques Energéticos se hacen con la Habilidad *Armas Arrojadizas*, o con otra Habilidad, dependiendo del Origen. Los Ataques Energéticos se pueden esquivar poniéndose a cubierto como cualquier otro ataque a distancia.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de atacar usando el Don *Ataque Energético*, tenga efecto o no el ataque.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

- ◆ **+1 Daño.** Cada *+1 Daño cuesta 1 Punto de Desarrollo*, pudiendo adquirir hasta 8 niveles, con un máximo de Daño 10. La cantidad de **+1 al Daño** que se pueden adquirir nunca podrá ser superior a la *Voluntad* del personaje.
- ◆ **Ataque de Área:** Los Ataques Energéticos pueden tomar formas de Ataques de Área por medio de las siguientes Modificaciones, que permiten hacer Ataques de Área en lugar de su ataque normal (se debe indicar el tipo de ataque que se hace antes de realizar la tirada).
 - ◆ **Ataque de Cono 10:** El personaje lanza un Ataque de Cono (que sale de la palma de su mano, su boca o similar) de 10 metros de largo por 5 metros de ancho (independientemente de los Modificadores de Aumento de Alcance que se tengan en el ataque normal). Todo el que se encuentre dentro de dicha zona (sea amigo o enemigo) sufrirá un **Daño 1 + el Grado de Éxito**, que será considerado Daño de Área, y se aplicarán las reglas de este tipo de armas, aunque al no tener atributo de Área propiamente dicho, el Cono no disminuye su daño con la distancia. *+5 PD, +0 PD si el personaje solo puede hacer Ataques de Cono y no puede hacer Ataques Energéticos normales.*
 - ◆ **Ataque de Cono 20:** Se debe tener Ataque de Cono 10 para adquirir esta Modificación. El Ataque de Cono del personaje llega hasta 20 metros de largo y 7 de ancho. *+10 PD.*
 - ◆ **Ataque de Área 1:** El personaje, antes de lanzar el ataque, puede indicar que este es un ataque de Área 1. El Ataque de Área tendrá el mismo alcance que el normal, y hará el mismo daño, pero se regirá por las reglas de Ataque de Área, afectando tanto a amigos como a enemigos dentro del área afectada, decrecerá con la distancia según las reglas de Armas de Área, y solo podrá ser evitado saliendo de la zona de efecto. *+5 PD.*
 - ◆ **Ataque de Área 2:** Se debe tener Ataque de Área 1 para adquirir esta Modificación. El personaje, antes de lanzar el ataque, puede indicar que este es un ataque de Área 2 en lugar de 1. *+10 PD.*
 - ◆ **Ataque de Área 3:** Se debe tener Ataque de Área 2 para adquirir esta Modificación. El personaje, antes de lanzar el ataque, puede indicar que este es un ataque de Área 3 en lugar de 2 o 1. *+10 PD.*
 - ◆ **Ataque de Área 4:** Se debe tener Ataque de Área 3 para adquirir esta Modificación. El personaje, antes de lanzar el ataque, puede indicar que este es un ataque de Área 4 en lugar de 3, 2 o 1. *+15 PD.*
 - ◆ **Ataque de Área 5:** Se debe tener Ataque de Área 4 para adquirir esta Modificación. El personaje, antes de lanzar el ataque, puede indicar que este es un ataque de Área 5 en lugar de 4, 3, 2 o 1. *+15 PD.*
 - ◆ **Ataque Discriminador:** Se debe tener otro Ataque de Área para adquirir esta Modificación. Los ataques de Área de quien la tenga pueden discriminar entre amigos y enemigos, atacando solo a quien en lanzador desee dentro del área de su ataque. *+25 PD.*
 - ◆ **Aumentos de Alcance:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.
 - ◆ **Alcance 1 /15 / 50:** *+1 PD.*
 - ◆ **Alcance 1 /50 /100:** *+1 PD*
 - ◆ **Alcance 3 /100 /500:** *+1 PD.*
 - ◆ **Efecto Secundario:** El Ataque Energético que se adquiera con esta Modificación tiene un efecto secundario además del daño propiamente dicho:
 - ◆ **Daño Ácido:** El Daño que causa el Ataque Energético se considera daño de Ácido (ver la sección de Otros Peligros en el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación**). *+10 PD.*
 - ◆ **Daño de Electricidad:** El Daño que causa el Ataque Energético se considera Eléctrico de Alto Voltaje (ver la sección de Otros Peligros en el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación**). *+2 PD.*

- ◆ **Daño de Frío:** El Daño que causa el Ataque Energético se considera daño de Frío (ver la sección de Otros Peligros en el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación**). **+2 PD.**
- ◆ **Daño de Fuego:** El Daño que causa el Ataque Energético se considera daño de Fuego (ver la sección de Otros Peligros en el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación**), y además durante los siguientes turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflamarse sufrirá la mitad del Daño que ha sufrido el turno anterior, hasta que ya no haga daño, o sea apagado. **+3 PD.**
- ◆ **Daño de Plasma:** El Daño que causa el Ataque Energético se considera daño de Fuego (ver la sección de Otros Peligros en el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación**), y además durante los siguientes 3 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflamarse sufrirá la mitad del Daño original. **+6 PD.**
- ◆ **Daño de Radiación:** El Daño que causa el Ataque Energético se considera daño de Radiación (ver la sección de Otros Peligros en el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación**). **+4 PD.**
- ◆ **Causa Fatiga:** Si el Origen del Don no obliga a adquirir la Limitación Causa Fatiga, se puede asociar al Don de manera independiente, **reduciendo su coste.**

Cuesta 11 Puntos de Desarrollo más el coste de las Modificaciones elegidas.



ATAQUE FÍSICO

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Religioso y Superheroico.*

Requiere Habilidad: Si el Origen es Biomod, Implante o Racial se usará la Habilidad *Pelea* para realizar los ataques. Si el Origen es *Mágico, Psiónico, Religioso* o *Superheroico* se usará la Habilidad *Ataque Físico (Origen)*, aunque el DJ puede dejar personalizar los nombres de estas, por ejemplo permitiendo que un psiónico cuyos brazos se transformen en espadas llame a la Habilidad *Filo Psicometabólico*.

El personaje puede hacer un ataque físico no representado por los Dones *Cola*, *Cuernos* o *Garras*. Este puede ser un ataque de púas, un Biomod que se recubra la piel del usuario de filos, un superhéroe que puede estirarse para golpear a sus adversarios a distancia, una espada creada con energía mental del personaje, etc.

Al adquirir el Don por 10 PD se obtiene un ataque de **Daño 2 + el Grado de Éxito** con un Alcance de **Cuerpo a Cuerpo**. Cada uso se considera una maniobra de ataque cuerpo a cuerpo de 2 AC. Puede lanzar todos los ataques que quiera por turno, siempre que tenga suficientes AC, pero por cada ataque adicional sufre un -1 a todas las acciones que realice ese turno. Los Ataques Físicos se hacen con la Habilidad *Pelea*, o quizás otra Habilidad, dependiendo del Origen y según considere el DJ apropiado para su ambientación. Los Ataques Físicos se pueden esquivar o parar como cualquier otro ataque cuerpo a cuerpo.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de atacar usando el Don Ataque Físico, tenga efecto o no el ataque.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

- ◆ **+1 Daño.** Cada **+1 Daño cuesta 1 Punto de Desarrollo**, pudiendo adquirir hasta 8 niveles, con un máximo de Daño 10. La cantidad de **+1 al Daño** que se pueden adquirir nunca podrá ser superior a la *Voluntad* del personaje.

◆ **Aumentos de Alcance:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan. Los ataques se seguirán considerando Cuerpo a Cuerpo, y podrán ser esquivados como tales., pero usan la regla de alcances de tal forma que el *Alcance Mínimo* tiene **difícultad 7**, el *Alcance Efectivo* **difícultad 9**, y el *Alcance Máximo* **difícultad 15** y **-2 Daño**.

◆ **Alcance 1 / 5 / 10:** **+1 PD.**

◆ **Alcance 1 / 7 / 15:** **+1 PD.**

◆ **Alcance 1 / 10 / 20:** **+1 PD.**

◆ **Alcance 1 / 15 / 25:** **+1 PD.**

◆ **Causa Fatiga:** Si el Origen del Don no obliga a adquirir la Limitación Causa Fatiga, se puede asociar al Don de manera independiente, *reduciendo su coste*.

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo más el coste de las Modificaciones elegidas.

ATAQUE MENTAL

Origen: Mágico, Psiónico, Racial, Religioso y Superheroico.

Requiere Habilidad: *Ataque Mental (Origen)* , aunque el DJ puede dejar personalizar los nombres de estas, por ejemplo permitiendo que un hechicero llame a la Habilidad de alguna forma que refleje su Origen o le de color al personaje.

El personaje puede hacer un ataque mental. Puede que se trate de una raza capaz de atacar las mentes de otros, un hechicero invocando su magia, un psiónico, o un clérigo canalizando el poder de su dios.

Al adquirir el Don por 13 PD se obtiene un ataque de **Daño 2 + el Grado de Éxito** (Daño de Fatiga) con un Alcance de **1 / 2 / 10** (aunque es necesario ver el objetivo) que **ignora la RD** (Física o Energética, no la proveniente de Súper-Resistencia ni la RD Psiónica o Mágica) **de la víctima**, salvo que provenga de un Don con el mismo Origen. El personaje puede lanzar todos los ataques que quiera por turno, siempre que tenga suficientes AC, pero por cada ataque adicional sufre un -1 a todas las acciones que realice ese turno. Los Ataques

Mentales se hacen con la Habilidad *Ataque Mental (Origen)*. El objetivo puede hacer una Tirada de Voluntad para intentar bloquear el ataque, pero deberá realizar una Acción Mental (y tener AC disponibles para hacerla) para realizar el bloqueo.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de atacar con el Don Ataque Mental, tenga efecto o no el ataque.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

◆ **+1 Daño.** Cada **+1 Daño cuesta 1 Punto de Desarrollo**, pudiendo adquirir hasta 8 niveles, con un máximo de Daño 10. La cantidad de **+1 al Daño** que se pueden adquirir nunca podrá ser superior a la *Voluntad* del personaje.

◆ **Daño Cerebral:** El ataque causa Puntos de Vida o Puntos de Fatiga, a elegir por el personaje cuando hace un ataque. **+2 PD.**

◆ **Aumentos de Alcance:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.

◆ **Alcance 1 / 15 / 50:** **+1 PD.**

◆ **Alcance 1 / 50 / 100:** **+1 PD**

◆ **Alcance 3 / 100 / 500:** **+1 PD.**

◆ **Causa Fatiga:** Si el Origen del Don no obliga a adquirir la Limitación Causa Fatiga, se puede asociar al Don de manera independiente, *reduciendo su coste*.

Cuesta 13 Puntos de Desarrollo más el coste de las Modificaciones elegidas.

ATAQUE TELEQUINÉTICO

Origen: Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.

Requiere Habilidad: *Ataque Telequinético (Origen)*.

El personaje puede pinzar nervios, o agarrar telequinéticamente la garganta de sus enemigos para asfixiarles, lo que le permite elegir si el daño que hace con el *Ataque Telequinético* es normal o de Fatiga.

Para lanzar a otras personas por los aires se usa el Don Telequinesis. El Ataque Telequinético, a diferencia de los Ataques Energéticos, Físicos y Mentales, no deja rastro alguno, salvo para sociedades de NT 9 o 10.

Al adquirir el Don por 17 PD se obtiene un ataque de **Daño 4 + el Grado de Éxito** (Daño normal o de Fatiga) con un Alcance de **1 / 2 / 10** (aunque es necesario ver el objetivo) que **ignora la RD (incluso la proveniente de Súper-Resistencia) de la víctima, incluso si proviene de un Don con el mismo Origen**. Puede lanzar todos los ataques que quiera por turno, siempre que tenga suficientes AC, pero por cada ataque adicional sufre un -1 a todas las acciones que realice ese turno. Los Ataques Telequinéticos se hacen con la Habilidad *Ataque Telequinético (Origen)*. El objetivo puede hacer una Tirada de Voluntad para intentar bloquear el ataque, pero deberá realizar una Acción Mental (y tener AC disponibles para hacerla) para realizar el bloqueo.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de atacar con el Don Ataque Mental, tenga efecto o no el ataque.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

◆ **Aumentos de Alcance:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.

◆ Alcance 1 / 15 / 50: **+1 PD**.

◆ Alcance 1 / 50 / 100: **+1 PD**

◆ Alcance 3 / 100 / 500: **+1 PD**.

◆ **Causa Fatiga:** Si el Origen del Don no obliga a adquirir la Limitación *Causa Fatiga*, se puede asociar al Don de manera independiente, *reduciendo su coste*.

Cuesta 17 Puntos de Desarrollo más el coste de las Modificaciones elegidas.

AUGURIOS

Origen: *Mágico, Psiónico, Racial, Religioso y Superheroico.*

Requiere Habilidad: *Augurios (Origen).*

Puede ser usado para ver el futuro. **Se tiene que estar en el lugar cuyo futuro se quiere ver.** Requiere condiciones tranquilas y un mínimo de 5 minutos de uso, no puede ser usado en combate.

El DJ interpretará lo que el personaje ve dependiendo del grado de éxito de la Tirada de la Habilidad *Augurios (Origen)*. Aunque por muy buena que sea la tirada nunca verá los hechos completos, tal como sucederán, sino que siempre le faltará información a lo que vea. Además, el Futuro no está escrito en piedra, sino que se trata más bien de un posible futuro. La **dificultad de la tirada** depende de qué momento del pasado o del futuro se quiera ver:

◆ Ver que pasará en un día: **11**.

◆ Ver que pasará dentro de una semana: **13**.

◆ Ver que pasará dentro de un mes: **15**.

◆ Ver que pasará dentro de un año: **19**.

◆ Ver que pasará en más de un año: **21**.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de usar el Don Augurios, se obtenga algún Augurio o no.

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo.

AUMENTAR DE TAMAÑO

Origen: *Mágico, Psiónico, Racial, Religioso y Superheroico.*

El personaje puede aumentar su tamaño en una cantidad de aumentos de Escala que se dé al adquirir el Don. Tanto aumentar de tamaño como volver al tamaño original del personaje requiere que este realice una Acción Mental, y el cambio se produce de manera inmediata. El personaje mantendrá su nueva Escala durante 5 turnos (o menos, si quiere volver a su Escala normal antes), pudiendo mantenerlo pero obteniendo **1 Punto de Fatiga** por cada 5 turnos adicionales que se mantenga.

Cada +1 de Escala que se adquiera proporciona +1 a la *Bonificación al Daño* cuerpo a cuerpo y +1 a *Resistencia al 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.

Si el Don tiene *Origen Mágico*, *Psiónico* o *Religioso* y se quiere usar en combate el DJ **puede** solicitar que el personaje que pretenda usar el Don gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano)*, *Voluntad* o *Conocimiento (Teología)* (según corresponda) **contra dificultad 7** para representar que el personaje lo ha activado. Salvo que el Origen del Don sea *Superheroico* no se pueden tener más Aumentos de Tamaño que Voluntad, así un personaje con Voluntad 3 podrá Aumentar su Escala en +3 sobre su valor original.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 turnos adicionales de uso del Don causan **2 Puntos de Fatiga** al personaje usando el Don, y activarlo proporciona otros **2 Puntos de Fatiga**.

Modificaciones: Deben aplicarse al adquirir el Don, aunque el DJ puede permitir que alguna se aplique después, si narrativamente se dan las circunstancias adecuadas.

- ◆ **Aumentar la Escala de Otro:** El personaje puede aumentar la Escala de otro personaje que se ofrezca voluntariamente a ello, aunque los costes en Fatiga los seguirá pagando el personaje con el Don. **+2 PD**
- ◆ **Aumento de Escala Graduable:** El personaje puede aumentar su escala a cualquiera de los valores intermedios que hay entre su Escala normal y su Escala aumentada. **+1 PD por cada +1 a la Escala.**
- ◆ **Duración Extendida:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.
 - ◆ **Minutos en lugar de turnos:** La duración del Aumento de Tamaño es de 5 minutos en lugar de 5 turnos. Si se mantiene, también dura 5 minutos. **+5 PD.**
 - ◆ **Horas en lugar de minutos:** La duración del Aumento de Tamaño es de 5 horas en lugar de 5 minutos. Si se mantiene, también dura 5 horas. **+15 PD.**

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo por cada +1 a la Escala, más las Modificaciones elegidas.

BENDICIÓN DIVINA

Origen: *Religioso* y *Superheroico*.

El personaje sirve fielmente a un dios o entidad cósmica de algún tipo, y este reconoce su servicio. El personaje perderá este Don temporalmente si actúa en contra de los preceptos de la entidad que le ha dado la Bendición (incluso aunque el Origen sea *Superheroico*).

Cuando se adquiere el Don se escoge 1 Habilidad que tenga una clara relación con la entidad que le da la Bendición al personaje: una habilidad de combate para Dioses que tengan ese portfolio, *Engañar* para un seguidor del Dios de las Mentiras, *Ciencia [Medicina]* para un seguidor de una entidad que represente la curación, etc. El personaje 1 vez por partida puede añadir 1D6 a una tirada de dicha Habilidad, y **sumar el resultado de ese dado al de los 2D6 de la tirada.**

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se perderán **5 Puntos de Fatiga** cuando se active el Don.

Modificaciones:

- ◆ **Bendecir a otro:** El personaje puede Bendecir a otra persona en lugar de a él (aunque seguirá siendo él quien pague los costes de Fatiga del Don, si hay alguno). El personaje debe tocar al receptor de los efectos del Don en la cabeza, y este debe desear que el Don le afecte. **+2 PD.**
- ◆ **Bendecir a un Grupo:** El personaje puede dar la Bendición de su Dios a otras personas, no solo a él, pero nunca puede afectar a más personas que su nivel de *Voluntad*. Si se combina con *Causa Fatiga* se perderán 5 Puntos de Fatiga por cada persona a la que afecte el Don. Los receptores de los efectos del Don deben tocar al personaje y desear que el Don les afecte para recibir los beneficios de este. **+2 PD por cada persona adicional a la que puede afectar el Don, hasta un máximo de 8 personas adicionales.**

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo.

BRANQUIAS

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

El personaje (o su raza) tienen branquias que le permiten respirar bajo el agua, aunque también puede respirar sobre el agua.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* (por ser de Origen Biomod) cada 5 minutos de uso del Don causan **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Modificaciones:

◆ **Afecta a otro:** El personaje puede hacer que su Don afecte a otra persona en lugar de a él (aunque seguirá siendo el personaje quien pague los costes de Fatiga del Don, si hay alguno). El receptor de los efectos del Don debe tocar al personaje y desear que el Don le afecte para recibir los beneficios de este. **+2 PD.**

◆ **Afecta a un Grupo:** El personaje puede hacer que el Don afecte a otras personas, no solo a él, pero nunca puede afectar a más personas que su nivel de *Voluntad*. Si se combina con *Causa Fatiga* se obtendrá la Fatiga correspondiente a una activación o mantenimiento por cada persona que se beneficie del Don. Los receptores de los efectos del Don deben tocar al personaje y desear que el Don les afecte para recibir los beneficios de este. **+2 PD por cada persona adicional a la que puede afectar el Don, hasta un máximo de 8.**

◆ **Solo Branquias Raciales:** Si solo puede respirar bajo el agua y se asfixia en la superficie **no cuesta ningún Punto de Desarrollo.**

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

BRAZOS DE HIERRO

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Racial, Superheroico y Tecnológico.*

Requiere Habilidad: *Pelea* para hacer Maniobras de *Agarrón* y *Asfixiar*. Si el Don tiene *Origen Mágico* el DJ **puede** solicitar que al principio de un combate el hechicero

que pretenda usarlo gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano)* contra **dificultad 7** para representar que el personaje ha usado un hechizo.

Los brazos del personaje (o raza) que tenga este Don son muy buenos aplastando a sus oponentes. Sea porque son tentáculos, porque tienen una doble articulación, o porque son mecánicos.

Cuando se hacen Maniobras de *Agarrón* y *Asfixiar* se recibe un +4 al Daño.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de atacar usando el Don Brazos de Hierro, tenga efecto o no el ataque.

Modificación:

◆ **+1 Daño.** *Cada +1 Daño adicional cuesta 1 Punto de Desarrollo, con un máximo de +4 al Daño (para un total de Daño +8).* La cantidad de **+1 al Daño** que se pueden adquirir nunca podrá ser superior a la *Voluntad* del personaje.

Cuesta 12 Puntos de Desarrollo más el coste de las Modificaciones elegidas.

BRAZOS EXTRA

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Racial, Superheroico y Tecnológico.*

El personaje (o su raza) tiene uno o dos brazos extra cada vez que escoge este Don. Esto no quiere decir que pueda hacer más maniobras por turno, para eso adquiere *Rapidez*.

Cada 1 o 2 brazos adicionales proporcionan +1 a todas las tiradas en las que tener más brazos sea útil, como tareas concretas de *Mecánica*, *Pilotar*, *Conducir*, usar las Maniobras de *Agarrón* y *Asfixiar*, etc. El bono se acumula, por lo que se tiene +1 con 3-4 brazos, +2 con 5-6 brazos, etc. Es el DJ el que tiene que decidir si tener más brazos afecta a la tarea en cuestión.

Si el Don tiene *Origen Mágico* el DJ **puede** solicitar que al principio de un combate el hechicero que pretenda tener más brazos gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano)* contra **dificultad 7** para repre-

sentar que el personaje ha usado un hechizo para hacer aparecer los brazos adicionales.

Si tiene también el Talento *Ambidiestro* y un mínimo de 4 brazos se puede, aparte de los beneficios de ser *Ambidiestro*, atacar cuerpo a cuerpo a dos enemigos distintos sin sufrir penalizadores por ello.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don cada vez que se obtenga un +1, por lo que el personaje sufrirá **1 Punto de Fatiga** si decide recibir el bono a la tirada.

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo por cada par de brazos, pero comprar solo un brazo cuesta lo mismo.

BRAZOS LARGOS

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial y Superheroico.*

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 a enemigos que se encuentren hasta 2 metros con ataques cuerpo a cuerpo. Además, el personaje tiene un +1 a todas las tiradas de *Escalar*. No se puede combinar con el Don **Ataque Físico**.

Si el Don tiene *Origen Mágico* o *Psiónico* el DJ **puede** solicitar que al principio de un combate el hechicero que pretenda alargar



sus brazos gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano)* o *Voluntad* (según corresponda) *contra dificultad 7 para representar que el personaje ha usado un hechizo para alargar sus brazos.*

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de atacar usando el Don Brazos Largos, tenga efecto o no el ataque. Además, se considerará uso del Don cada vez que se obtenga un +1 a las tiradas de *Escarlar*, por lo que el personaje sufrirá **1 Punto de Fatiga** si decide recibir el bono.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

◆ **Aumentos de Alcance:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan. El personaje podrá hacer ataques cuerpo a cuerpo hasta la distancia en metros indicada.

- ◆ Alcance 4 m.: **+1 PD.**
- ◆ Alcance 6 m.: **+1 PD.**
- ◆ Alcance 8 m.: **+1 PD.**

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo.

CAÍDA DE PLUMA

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

El personaje con este Don puede reducir el daño de una caída, negando hasta 100 metros de una caída (y aterrizando sin problemas si la caída es menor de la cantidad que puede caer).

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se perderán **5 Puntos de Fatiga** cuando se active el Don.

Modificaciones: Deben aplicarse al adquirir el Don, aunque el DJ puede permitir que alguna se aplique después, si narrativamente se dan las circunstancias adecuadas.

◆ **Caída en Grupo:** El personaje puede hacer que el Don afecte a otras personas también, no solo a él. **+2 PD por cada persona adicional a la que puede afectar**

el Don, hasta un máximo de 8 personas adicionales. Además, un personaje nunca puede afectar a más personas que su nivel de Voluntad.

◆ **Caída Larga:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.

- ◆ **Caída 250 m.:** El personaje anula el daño de una caída de hasta 250 metros. **+1 PD.**
- ◆ **Caída 500 m.:** El personaje anula el daño de una caída de hasta 500 metros. **+1 PD.**
- ◆ **Caída 2 km.:** El personaje anula el daño de una caída de hasta 2 km. **+1 PD.**
- ◆ **Caída 10 km.:** El personaje anula el daño de una caída de hasta 10 km. **+1 PD.**
- ◆ **Caída 50 km.:** El personaje anula el daño de una caída de hasta 50 km. **+1 PD.**

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

CAMALEÓN

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

El personaje tiene la capacidad de confundirse con el entorno, sea natural de su especie, sea por un biomod de piel camaleónica que recubra su cuerpo, por un hechizo o poder que le vuelva invisible, o por un avanzado traje de camuflaje visual.

El personaje recibe un +2 por nivel a *Sigilo*, hasta un máximo de 3 niveles. La capacidad de confundirse afecta a la visión normal o a la visión infrarroja (se escoge al comprar el Don).

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 minutos de uso del Don causan **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Modificaciones:

◆ **Afecta a otro:** El personaje puede hacer que su Don afecte a otra persona en lugar de a él (aunque seguirá siendo el personaje quien pague los costes de Fatiga del Don, si hay alguno). El receptor de los efectos del Don debe tocar al personaje y desear que el Don le afecte para recibir los beneficios de este. **+2 PD por nivel.**

- ◆ **Afecta a un Grupo:** El personaje puede hacer que el Don afecte a otras personas, no solo a él, pero nunca puede afectar a más personas que su nivel de *Voluntad*. Si se combina con *Causa Fatiga* se obtendrá la Fatiga correspondiente a una activación o mantenimiento por cada persona que se beneficie del Don. Los receptores de los efectos del Don deben tocar al personaje y desear que el Don les afecte para recibir los beneficios de este. *+3PD por cada persona adicional a la que puede afectar el Don, hasta un máximo de 8 personas adicionales (lo que sería +24 PD por nivel).*

- ◆ **Normal e Infrarroja:** El Don afecta tanto a visión normal como a infrarroja. *+2 PD por nivel.*

- ◆ **Invisibilidad:** El Don afecta también a todo tipo de sensores avanzados, o sentidos mágicos. *+5 PD por nivel.*

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo (más las Modificaciones escogidas) por nivel, hasta un máximo de 3 niveles.

CAMBIAFORMAS

Origen: Mágico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.

El personaje tiene más de una forma física. Sea porque su raza puede cambiar de forma, porque es capaz de lanzar hechizos que lo permite, porque su dios lo ha bendecido con esa capacidad, o porque se trata de un vehículo convertible. Esa forma alternativa puede tener Rasgos completamente distintos, incluso llegando a ser como un miembro de otra raza. El coste de este Don 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, llamada Plantilla de Cambiaformas. Esta Plantilla de Cambiaformas tendrá que incluir los cambios que se producen a nivel de Talentos, Dones y Limitaciones con respecto al personaje, no lo que costaría darle a un humano base esos Rasgos. Una vez se tienen la Plantilla de Cambiaformas 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 abajo los resultados decimales menores a 0,5 o, y hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5*), al número resultante se le suma **12** y ese es el coste en Puntos de Desarrollo del Don Cambiaformas para esa forma concreta. **Si el Coste de la Plantilla es negativo se considerará 0** (el coste mínimo de Cambiaformas son 12 PD).

Coste del Don = (Coste de la Plantilla de Cambiaformas /2)+12

Se puede tener más de una forma alternativa, pero en tal caso al calcular el coste de las plantillas no se suma 12 más que una vez.

Coste del Don = (Coste de la Plantilla de Cambiaformas A/2)+ (Coste de la Plantilla de Cambiaformas B/2)+ (Coste de la Plantilla de Cambiaformas C/2)+12

Por ejemplo: queremos que una raza que 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: Brazos Extra (10 PD), Garras (10 PD), Resistencia al Daño 2 (+4 RD) (20 PD). El valor total es de 40 PD, por lo que Cambiaformas valdría (40/2)+12=32 PD.

Cambiar de forma requiere una Acción Mental (3AC), pero si el Don tiene Origen Mágico o Religioso y se usa en combate, el DJ **puede** solicitar que el personaje que quiera usar el Don gaste 3 AC y realice una tirada de Conocimiento (Saber Arcano) o Conocimiento (Teología) (según corresponda) contra **dificultad 7** para representar que el personaje ha usado un hechizo u oración para cambiar de forma.

Si 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 efecto en la Plantilla de Cambiaformas.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 minutos que se pase transformado causan **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo. Los Dones que proporciona tendrán, el mismo Origen que Cambiaformas, por lo que también pueden *Causar Fatiga*.

Coste Variable (leer texto), mínimo 12 PD.

CAMPO ANTI-MAGIA

Origen: Mágico, Racial, Religioso y Superheroico.

Requiere Habilidad: *Campo Anti-magia (Origen)*.

El personaje (o raza) que posee este Don genera una pequeña zona en la que los poderes mágicos no funcionan.

Para activar este Don personaje debe realizar una Acción Mental y superar una Tirada de la Habilidad *Campo Anti-magia (Origen)* contra **difficultad 9**. Si se supera la tirada se crea un campo en la que los Dones con Origen Mágico no funcionan. El campo está centrado en el personaje y se mueve con él. El Campo Anti-magia es de **0.5 metros de radio (1m de diámetro)**, o el cuerpo del personaje si este es más grande. El campo durará 5 minutos, pero puede ser mantenido activo, proporcionando **1 Punto de Fatiga** por cada **5 minutos**.

Si alguien quiere utilizar un poder de Origen Mágico en la zona afectada por el Don tiene que realizar una Acción Opuesta con la Habilidad del Don (o con *Voluntad* si este no requiere ninguna Habilidad) contra el resultado de la tirada de *Campo Anti-magia (Origen)*. Si la supera puede entonces utilizar su poder mágico (y realizando otra tirada esta vez para comprobar el efecto del mismo, *si es necesario*).

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 minutos de uso del Don causan **2 Puntos de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que recibe por intentar activarlo (tenga efecto o no la activación).

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

- ◆ **Proteger a otros:** El personaje puede hacer que su campo de fuerza proteja a otra persona en lugar de a él, o esté centrado en otra persona en caso de que se adquiera esta Modificación con la Modificación de Campo de Anti-magia Extendido (aunque seguirá siendo el personaje quien pague los costes de Fatiga del Don, si hay alguno). **+2 PD**.

- ◆ **Campo Anti-magia Extendido:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan. Salvo que se adquiera Proteger a Otros está centrado en el lanzador.

- ◆ **Radio 1 m.:** El campo tiene un diámetro de 2 metros. **+1 PD**.
- ◆ **Radio 2 m.:** El campo tiene un diámetro de 4 metros. **+1 PD**.
- ◆ **Radio 3 m.:** El campo tiene un diámetro de 6 metros. **+2 PD**.
- ◆ **Radio 4 m.:** El campo tiene un diámetro de 8 metros. **+3 PD**.
- ◆ **Radio 5 m.:** El campo tiene un diámetro de 10 metros. **+3 PD**.

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo por nivel.

CAMPO DE FUERZA

Origen: Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.

Requiere Habilidad: *Campo de Fuerza (Origen)*.

El personaje es capaz de crear un campo de fuerza alrededor de su cuerpo. Este campo puede parar ataques, impedir que le aplasten rocas, etc. Pero no para gases ni nada que vaya más lento de 0.2 m/s (1 m/turno).

Para activar el Campo de Fuerza se debe superar una Tirada de la Habilidad *Campo de Fuerza (Origen)* contra **difficultad 9**, y este tendrá una duración de 5 turnos. El campo aumenta el RD del personaje en **2 + el Grado de Éxito de la Tirada**. Puede ser mantenido activo, proporcionando **1 Punto de Fatiga** adicional por cada **5 turnos**. El RD servirá contra **todos los tipos de arma**, excepto las que tengan efectos sonoros o neuronales, **así como contra todos los Ataques Energéticos y Físicos**. El Campo de Fuerza es de **0.5 metros de radio (1m de diámetro)**, o el cuerpo del personaje si este es más grande. Solo servirá contra los Ataques Mentales y Telequinéticos que tengan el mismo Origen que el Don Campo de Fuerza que tiene el personaje.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 turnos adicionales de uso del Don causan **2 Puntos de Fatiga** al personaje usando el Don, y activarlo proporciona otros **2 Puntos de Fatiga**.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

◆ **Proteger a otros:** El personaje puede hacer que su campo de fuerza proteja a otra persona en lugar de a él, o esté centrado en otra persona si se adquiere esta Modificación con la Modificación de Campo de Fuerza Extendido (aunque seguirá siendo el personaje quien pague los costes de Fatiga del Don, si hay alguno). **+2 PD.**

◆ **Campo de Fuerza Extendido:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan. El personaje podrá extender su campo de Fuerza a su alrededor (centrado en el), protegiendo a los que se encuentren dentro del campo.

◆ **Radio 1 m.:** El campo tiene un diámetro de 2 metros. **+1 PD.**

◆ **Radio 2 m.:** El campo tiene un diámetro de 4 metros. **+1 PD.**

◆ **Radio 3 m.:** El campo tiene un diámetro de 6 metros. **+2 PD.**

◆ **Radio 4 m.:** El campo tiene un diámetro de 8 metros. **+3 PD.**

◆ **Radio 5 m.:** El campo tiene un diámetro de 10 metros. **+3 PD.**

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo.

CAUSAR LIMITACIÓN

Origen: Mágico, Psiónico, Racial, Religioso y Superheroico.

Requiere Habilidad: *Causar Limitación (Origen)*, aunque el DJ puede dejar personalizar los nombres de estas, por ejemplo permitiendo que el personaje la llama directamente por la Limitación que causa, por ejemplo, Causar Ceguera.

El personaje puede causar aflicciones y problemas físicos graves a otros en forma de

Limitaciones que duran unas horas. Se adquiere el Don y se le añade las Limitaciones que se quieran causar, añadiendo al coste el PD del Don la **mitad** de los Puntos de Desarrollo que normalmente proporcionarían las distintas Limitaciones que se quiera que cause el Don (o la Limitación, si solo se quiere causar una Limitación concreta).

Para usar este Don personaje debe ver al objetivo y estar a 10 metros como máximo de él. Tras esto debe realizar una Acción Mental y superar una Tirada de la Habilidad *Causar Limitación (Origen)* contra **dificultad 9**. Si la supera el objetivo obtendrá la Limitación elegida durante **1 hora + el Grado de Éxito de la Tirada en horas**. Si el Origen es Psiónico el objetivo puede hacer una Tirada de Voluntad para intentar bloquear el ataque, pero deberá realizar una Acción Mental (y tener AC disponibles para hacerla) para realizar el bloqueo.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de Causar Limitación, tenga efecto o no.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

◆ **Días en lugar de horas:** La duración la Limitación es de 1 día + el Grado de Éxito de la Tirada en días. **+15 PD**

◆ **Causar Enfermedad:** En lugar de escoger una Limitación se puede causar una Enfermedad de las que aparecen en la Sección de **Otros Peligros del Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación**. *En la Tabla 9.6: Ejemplos de Enfermedades podrás encontrar el Coste en PD de causar dicha enfermedad (a lo que habrá que sumarle el Coste propiamente dicho del Don).*

Cuesta 11 Puntos de Desarrollo más la mitad de PD que proporcione la Limitación o Limitaciones seleccionadas, más el coste de las Modificaciones elegidas.

CAUSAR TERROR

Origen: Mágico, Psiónico, Racial, Religioso y Superheroico.

Requiere Habilidad: *Causar Terror (Origen)*.

El personaje provoca un efecto aterrador a quienes lo vean si el Don está activado.

Para activar este Don el personaje debe realizar una Acción Mental y superar una Tirada de la Habilidad *Causar Terror (Origen)* contra **difficultad 9**. Si la supera durante **5 minutos + el Grado de Éxito de la Tirada en minutos** todos los que vean al personaje deberán hacer una Tirada de Locura cuya **difficultad** será el nivel al que se encuentre el Don Terror (7 con Terror 1, 9 con Terror 2, 11 con Terror 3, etc.). Si se falla se deben sufrir los efectos correspondientes a fallar una Tirada de Locura sumando el *Grado de Fracaso* a un **aumento en Puntos de Locura** que dependerá del nivel del Don, tal como se ve en la **Tabla 6.12: Niveles de Terror**.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 minutos de uso del Don causan **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

- **El Terror Corrompe:** Es necesario ser una criatura del Caos, la Corrupción, la Mancha o lo que sea que proporcione Corrupción en la ambientación (si hay algo así) para poder adquirir este Modificación. El personaje si usa de manera efectiva su Don Terror provoca una Tirada de Corrupción con un Nivel de Corrupción (y una ganancia de Puntos de Corrupción) equivalente al Nivel de su Don Terror. **+ 11 PD por nivel**.

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo por nivel.

CIEMPIÉS

Origen: Racial, Superheroico y Tecnológico.

Este Don 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 9 Puntos de Desarrollo.

COLA

Origen: Biomod, Implante, Mágico, Racial, Religioso y Superheroico.

Requiere Habilidad: *Pelea* para poder atacar con la Cola. Si el Don tiene *Origen Mágico* o Religiosos el DJ **puede** solicitar que al principio de un combate el hechicero o clérigo que pretenda usar la Cola gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano)* o *Conocimiento (Teología)* contra **difficultad 7** para representar que el personaje ha usado un hechizo para hacer aparecer su 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. El personaje tendrá un **+1 al Ataque** y un **+1 al Daño** con los ataques que haga con la Cola. Los ataques se hacen con la Habilidad *Pelea* y cuestan 2 AC. Se puede combinar con el Don Daño Mejorado.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de atacar usando el Don Cola, tenga efecto o no el ataque.

TABLA 6.12: NIVELES DE TERROR

Nivel de Terror	Tirada de Locura de Dificultad	Aumento en Puntos de Locura (+ Grado de Fracaso)	Coste en PD
1	7	5	9
2	9	7	18
3	11	9	27
4	13	11	36
5	15	13	45
6	17	15	54

Modificaciones:

- ◆ **Cola Estética:** Si la cola no sirve para atacar (sino como mucho para equilibrarse o como “timón” bajo el agua) *no cuesta ningún Punto de Desarrollo*.
- ◆ **Cola Prensil:** La cola del personaje puede coger objeto como si de una mano hábil se tratase. **+5 PD.**

Cuesta 11 Puntos de Desarrollo.

CONSUMO DISMINUIDO

Origen: *Biomod, Implante, Racial y Superheroico.*

El personaje (o raza) con este Don 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.

Si este Don se combina con la Limitación *Causa Fatiga* (por tener Origen Biomod) por cada día en que se consuma menos de lo necesario por un ser humano con el Don se considerará un uso del mismo y por lo tanto el personaje obtendrá **1 Punto de Fatiga**. Los Puntos de Fatiga acumulados de esta forma solo desaparecerán cuando se pueda volver a comer la cantidad necesaria para la supervivencia.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

CONTROL MENTAL

Origen: *Mágico, Psiónico, Racial, Superheroico y Tecnológico.*

Requiere Habilidad: *Control Mental (Origen).*

El personaje con este Don puede, sea por medio de magia, de psiónica, de alguna extraña habilidad racial o incluso por medio de algún aparato tecnológico, afectar a las mentes de otras personas (pero no controlar a otras personas, para eso adquiere el Don Dominación con la Modificación Dominación Mental). El personaje puede provocar cambios en recuerdos de menos de un año, puede parecer otra persona a los ojos del objetivo, o incluso

provocar alucinaciones sobre los sentidos para convencerles de que lo que dices es cierto, etc.

Para usar este Don personaje debe ver al objetivo y estar a 3 metros como máximo de él. Tras esto debe realizar una Acción Mental y superar una Tirada de la Habilidad *Control Mental (Origen)* contra **dificultad 9**. Si la supera el personaje podrá afectar a la mente del objetivo, cambiando breves recuerdos (para que crea que le conoce), hacerle creer que es otra persona, como un superior, o simplemente provocar una alucinación sobre sus sentidos para que piense que esos no son los droides que busca. Los efectos del Don duran **1 minuto + el Grado de Éxito de la Tirada en minutos**, pero luego el objetivo recuerda todo lo que ha sucedido y lo que ha hecho. Si el Origen es Psiónico el objetivo puede hacer una Tirada de Voluntad para intentar bloquear el ataque, pero deberá realizar una Acción Mental (y tener AC disponibles para hacerla) para realizar el bloqueo.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de realizar un Control Mental, tenga efecto o no.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

- ◆ **Horas en lugar de minutos:** La duración la Limitación es de 1 hora + el Grado de Éxito de la Tirada en horas. **+5 PD**
- ◆ **Días en lugar de horas:** La duración la Limitación es de 1 día + el Grado de Éxito de la Tirada en días. **+15 PD**
- ◆ **Alcance Extendido:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan. El personaje podrá usar el Don en personajes que se encuentren en la distancia en metros indicada.
 - ◆ Alcance 6 m.: **+1 PD.**
 - ◆ Alcance 9 m.: **+1 PD**
 - ◆ Alcance 12 m.: **+1 PD.**

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo, más el coste de las Modificaciones elegidas.

CONTROLAR (ELEMENTO)

Origen: *Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico.*

Requiere Habilidad: *Controlar Elemento (Origen).*

El personaje con este Don sea por medio de magia, de psiónica o por una capacidad racial innata, tiene la capacidad de controlar un Elemento y manipularlo a su voluntad. Al adquirir el Don se debe escoger el Elemento que se Controla: tradicionalmente será Agua, Aire, Fuego o Tierra (e incluso quizás Madera), aunque si tiene Origen Superheroico el DJ puede permitir otros Elementos más extraños.

El personaje puede controlar a voluntad el elemento escogido, si este ya se encuentra presente, en un volumen de hasta 3 metros cúbicos. Puede cambiarlo de forma, hacer que desaparezca, hacer que aumente (siempre manteniendo el máximo de volumen que puede controlar), e incluso hacer que adopte formas que desafíe las leyes físicas (pero en cuanto deje de usar el Don dichas leyes volverán a hacer efecto).

Para usar el Don el personaje debe superar una tirada de *Controlar Elemento (Origen)* contra **dificultad 9** y el uso del don durará **5 minutos**. Puede ser mantenido activo, proporcionando **1 Punto de Fatiga** adicional por cada **5 minutos**.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 minutos de uso del Don causan **2 Puntos de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que recibe por intentar activarlo (tenga efecto o no la activación).

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

● **Volumen Extendido:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.

● **Volumen 6 m³:** El personaje controla el Elemento escogido en un Volumen de hasta 6 m³. **+1 PD.**

● **Volumen 9 m³:** El personaje controla el Elemento escogido en un Volumen de hasta 9 m³. **+1 PD.**

● **Volumen 12 m³:** El personaje controla el Elemento escogido en un Volumen de hasta 12 m³. **+2 PD.**

● **Volumen 15 m³:** El personaje controla el Elemento escogido en un Volumen de hasta 15 m³. **+3 PD.**

● **Volumen 20 m³:** El personaje controla el Elemento escogido en un Volumen de hasta 20 m³. **+5 PD.**

Cuesta 14 Puntos de Desarrollo.



CORTACIRCUITOS

Origen: *Biomod, Implante, Psiónico, Racial, Superheroico y Tecnológico.*

Requiere Habilidad: *Cortacircuitos (Origen).*

El personaje es capaz de sobrecargar toda clase de aparatos tecnológicos que usen electricidad como fuente de energía, que tengan chips, etc. Dicha sobrecarga es capaz de dañarlos, y el personaje puede hacerla porque tiene un Implante o un Biomod que se lo permiten, o porque tiene un aparato o poder que causa tal efecto.

Al adquirir el Don por 12 PD se obtiene un ataque **que solo afecta a aparatos, robots y similares** de **Daño 4** con un Alcance de **1 /2 /10**. Puede lanzar todos los ataques que quiera por turno (3 AC), siempre que tenga suficientes AC, pero por cada ataque adicional sufre un -1 a todas las acciones que realice ese turno. Los ataques se hacen con la Habilidad *Cortacircuitos (Origen)*, y se tratan como cualquier otro ataque a distancia.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de atacar usando el Don Ataque Físico, tenga efecto o no el ataque.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

◆ **+1 Daño.** Cada **+1 Daño cuesta 1 Punto de Desarrollo**, pudiendo adquirir hasta **8 niveles**, con un máximo de **Daño 10**. La cantidad de **+1 al Daño** que se pueden adquirir nunca podrá ser superior a la *Voluntad* del personaje o al NT -2 en caso de tener Origen Tecnológico.

◆ **Aumentos de Alcance:** Cortacircuitos solo tiene una modificación de Alcance.

◆ Alcance 1 /15 / 25: **+1 PD**.

◆ **Causa Fatiga:** Si el Origen del Don no obliga a adquirir la Limitación *Causa Fatiga*, se puede asociar al Don de manera independiente, **reduciendo su coste**.

Cuesta 13 Puntos de Desarrollo más el coste de las Modificaciones elegidas.

CREAR (ELEMENTO)

Origen: *Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico.*

Requiere Habilidad: *Crear Elemento (Origen).*

El personaje con este Don sea por medio de magia, de psiónica o por una capacidad racial innata, tiene la capacidad de crear un elemento de la nada. Al adquirir el Don se debe escoger el elemento que se Crea: tradicionalmente será Agua, Aire, Fuego o Tierra (e incluso quizás Madera), pero con Orígenes Mágico y Religioso son comunes también Luz y Oscuridad entre otros, y si tiene Origen Superheroico el DJ puede permitir otros elementos más extraños.

El personaje puede crear un volumen de hasta 1 metro cúbico del elemento escogido. El elemento creado aparecerá en el lugar y volumen que el personaje indique (dentro de sus limitaciones), teniendo en cuenta que no puede hacer aparecer el elemento donde haya otro objeto, salvo que este pueda ser desplazado y en cuanto aparezca el elemento se comportará según sus propiedades físicas (el fuego podrá prender cosas, la tierra se caerá si no se apoya en ningún lado, el agua se filtrará, etc.). Este Don nunca puede usarse para causar daño, pues para eso se usaría el Don de Ataque correspondiente al tipo de efecto que se quiera causar.

Para usar el Don el personaje debe superar una tirada de *Crear Elemento (Origen)* contra **dificultad 9**. Una vez aparece el elemento es permanente, no desaparece (salvo que se haga algo con él, o se den las circunstancias para que desaparezca de manera normal, como aire que es respirado. Aunque el DJ puede decidir que ciertos elementos más exóticos como Luz, Oscuridad, Radiación, Electricidad o similares desaparecen en cuanto se deje de mantener el poder.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 minutos de uso del Don causa **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que recibe por intentar activarlo (tenga efecto o no la activación).

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

◆ **Volumen Extendido:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.

◆ **Volumen 3 m³:** El personaje controla el Elemento escogido en un Volumen de hasta 3 m³. **+1 PD.**

◆ **Volumen 6 m³:** El personaje controla el Elemento escogido en un Volumen de hasta 6 m³. **+1 PD.**

◆ **Volumen 9 m³:** El personaje controla el Elemento escogido en un Volumen de hasta 9 m³. **+1 PD**

◆ **Volumen 12 m³:** El personaje controla el Elemento escogido en un Volumen de hasta 12 m³. **+2 PD.**

◆ **Volumen 15 m³:** El personaje controla el Elemento escogido en un Volumen de hasta 15 m³. **+3 PD.**

◆ **Volumen 20 m³:** El personaje controla el Elemento escogido en un Volumen de hasta 20 m³. **+5 PD.**

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo.

CRONÓMETRO PERFECTO

Origen: *Biomod, Implante, Racial, Superheroico y Tecnológico.*

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

Si este Don se combina con la Limitación *Causa Fatiga* (por tener Origen Biomod), se considera un uso cada vez que se quiera saber la hora usando el Don.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

CUERNOS

Origen: *Implante, Mágico, Racial, Religioso y Superheroico.*

Requiere Habilidad: *Pelea* para poder atacar con los Cuernos. Si el Don Tiene Origen *Mágico* o *Religioso* el DJ puede solicitar que

al principio de un combate el hechicero o clérigo que pretenda usar los Cuernos gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano)* o *Conocimiento (Teología)* contra **dificultad 7** para representar que el personaje ha usado un hechizo para hacer que aparezcan sus cuernos.

El personaje (o raza) que posee este Don tiene cuernos, naturales o implantados; o es capaz de hacer que le crezcan con un hechizo. Si realiza una Maniobra de *Carga* y se ataca con los cuernos obtiene un +1 al Ataque y un +2 al Daño **adicional**, aparte de los que proporciona la carga, **para un total de +1 al Ataque y +4 al Daño.**

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de atacar usando el Don Cuernos, tenga efecto o no el ataque.

Cuesta 12 Puntos de Desarrollo.

CUERPO DE AGUA

Origen: *Mágico, Racial, Religioso y Superheroico.*

El cuerpo del personaje, las ropas y el equipo que lleve se transforma en agua, lo que le permite resistir el daño físico con gran facilidad, pero sigue teniendo que mantener la forma de su cuerpo, no se transforma en un charco.

Activar el Cuerpo de Agua requiere una Acción Mental, y para cuando esta acaba, el cuerpo del personaje ya es de agua, sin requerir tirada alguna. El personaje obtiene un RD 10 en sustitución de su RD, pero los ataques de fuego, plasma o que puedan evaporar el agua le causan el doble de daño, y mientras esté transformado en agua obtiene también los Dones Anfibio y No Respira. El efecto del Don dura **5 turnos**. Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Punto de Fatiga** por cada **5 turnos** que se mantenga activo.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 turnos adicionales de uso del Don causan **2 Puntos de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Modificación: Solo disponible para los Orígenes Racial y Superheroico.

◆ **Cuerpo Permanente:** El efecto del Don es **permanente**. No es necesario mantenerlo activo. **+10 PD.**

Cuesta 16 Puntos de Desarrollo.

CUERPO DE AIRE

Origen: Mágico, Racial, Religioso y Superheroico.

El cuerpo del personaje, las ropas y el equipo que lleve se transforma en aire, lo que le permite moverse más rápido y ser más difícil de ver, pero sigue teniendo que mantener la forma de su cuerpo, no puede cambiar de forma y moldearse a todo como un gas.

Activar el Cuerpo de Aire requiere una Acción Mental, y para cuando esta acaba, el cuerpo del personaje ya es de aire, sin requerir tirada alguna. El personaje obtiene un +3 MOV y +4 a Sigilo (que no se puede combinar con ningún otro bono procedente de otro Don o Talento), y mientras esté transformado obtiene también el Don No Respira, pero se le puede hacer daño de forma normal. El efecto del Don dura **5 turnos**. Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Punto de Fatiga** por cada **5 turnos** que se mantenga activo.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 turnos adicionales de uso del Don causan **2 Puntos de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Modificación: Solo disponible para los Orígenes Racial y Superheroico.

◆ **Cuerpo Permanente:** El efecto del Don es **permanente**. No es necesario mantenerlo activo. **+10 PD.**

Cuesta 18 Puntos de Desarrollo.

CUERPO DE FUEGO

Origen: Mágico, Psiónico, Racial, Religioso y Superheroico.

El cuerpo del personaje se ve envuelto en llamas, pero sus ropas y su cuerpo no se ven

afectados por estas. Mientras este envuelto en llamas es inmune a todo tipo de fuego, deflagraciones (aunque no a la metralla de que estas provoquen, claro), etc.

Activar el Cuerpo de Fuego requiere una Acción Mental, y para cuando esta acaba, el cuerpo del personaje está en llamas, sin requerir tirada alguna. Los ataques cuerpo a cuerpo del personaje ven su Daño aumentado en 2, salvo que el oponente también esté utilizando el poder *Cuerpo de Fuego*, o lleva protecciones contra el fuego. También le prende fuego a todo material inflamable que toque, y las personas que intenten tocarle (o le ataquen) sufren Daño 2 por quemaduras, aunque sus pies no incendian el suelo por el que camina. El efecto del Don dura **5 turnos**. Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Punto de Fatiga** por cada **5 turnos** que se mantenga activo.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 turnos adicionales de uso del Don causan **2 Puntos de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Modificación: Solo disponible para los Orígenes Racial y Superheroico.

◆ **Cuerpo Permanente:** El efecto del Don es **permanente**. No es necesario mantenerlo activo. **+10 PD.**

Cuesta 12 Puntos de Desarrollo.

CUERPO DE TIERRA

Origen: Mágico, Racial, Religioso y Superheroico.

El cuerpo del personaje se vuelve de tierra y piedra, pero sus ropas no se ven afectadas por esta transformación.

Activar el Cuerpo de Tierra requiere una Acción Mental, y para cuando esta acaba, el cuerpo del personaje ya es de piedra, sin requerir tirada alguna. El personaje obtiene un +4 RD, y mientras esté transformado en piedra obtiene también el Don No Respira. El efecto del Don dura **5 turnos**. Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Punto de Fatiga** por cada **5 turnos** que se mantenga activo.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 turnos adicionales de uso del Don causan **2 Puntos de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Modificación: Solo disponible para los Orígenes Racial y Superheroico.

◆ **Cuerpo Permanente:** El efecto del Don es **permanente**. No es necesario mantenerlo activo. **+10 PD.**

Cuesta 14 Puntos de Desarrollo.

CURACIÓN

Origen: *Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

Requiere Habilidad: *Curación (Origen).* Si el Origen es Tecnológico para manejarlo será necesario tener la Habilidad *Ciencia (Medicina), Ciencia (Xenología)* o *Primeros Auxilios* (solo para curar hasta Heridas Leves), o el objeto tendrá la Habilidad *Curación (Tecnológica)* a un nivel, cuyo coste en PD se añadirá al Coste del Don. En ambos casos el que use el objeto será quien sufrirá el daño de Fatiga.

El personaje con este Don puede curar las Heridas de otro personaje. El personaje puede curar 1 Punto de Vida cada turno si supera una Tirada de *Curación (Origen)* contra **dificultad 9**, aunque no devuelve a la vida al otro si ha muerto. El personaje no se puede curar a sí mismo, para eso adquiere el Don Regeneración.

Si por medio del Don Curación cambias de Categoría de Herida antes de que se puedan aplicar los efectos de la Curación Natural de la Categoría de Heridas en la que te encontrabas por curarte antes de tiempo, no aplicas los efectos de **esa** Curación Natural. En su lugar empiezas a contar el tiempo de Curación Natural que corresponda a la Categoría de Herida a la que acabas de entrar en el momento en que se produce el cambio.

Si se adquiere junto con la Limitación *Causa Fatiga* cada **Punto de Vida** que cure le causará **1 Punto de Fatiga** al personaje, aunque estos se podrán recuperar de manera normal, descansando, que es mucho más

rápido que la curación natural. Cualquiera de los otros usos del Don (Unir Miembros, Curar Enfermedades y Venenos) causará **5 Puntos de Fatiga** al ser usados (si se han adquirido las Modificaciones apropiadas).

Modificaciones:

◆ **Unir Miembros 1:** El personaje puede reenganchar miembros cortados en una hora, durante la que tendrá que estar atendiendo continuamente al herido. **+3 PD.**

◆ **Unir Miembros 2:** Es necesario haber adquirido antes *Unir Miembros 1* para adquirir esta Modificación. El personaje puede reenganchar miembros cortados en 1 minuto. **+5 PD.**

◆ **Curación Rápida:** El personaje Cura heridas a un ritmo de 5 Puntos de Vida cada turno. **+10 PD.**

◆ **Curar Enfermedades:** El personaje permite al objetivo de una Enfermedad hacer sus tiradas para resistirla con un bono igual a su nivel en la habilidad *Curación (Origen)*. **+5 PD.**

◆ **Curar Venenos:** El personaje permite al objetivo de un Veneno hacer sus tiradas para resistirlo con un bono igual a su nivel en la habilidad *Curación (Origen)*. **+5 PD.**

Cuesta 15 Puntos de Desarrollo más las Modificaciones elegidas.

DAÑO MEJORADO

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

Daño Mejorado **aumenta en 2 la Bonificación al Daño del personaje por nivel** (y si se tienen Cola, Cuernos o Garras aumenta también el Daño de estos Dones), hasta un máximo de 3 niveles. El DJ no debería dejar que se combine con **Ataque Físico o Puños/Pies de Acero**, salvo que el Origen del Don sea Racial o Superheroico.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de atacar usando el Don Daño Mejorado, tenga efecto o no el ataque.

Modificaciones:

◆ **Imbuir Arma:** En lugar de afectar al Daño Cuerpo a Cuerpo del personaje, este puede imbuir su poder en un Arma Cuerpo a Cuerpo, y es dicha arma la que tiene el Daño Mejorado (y quien la porta quien se beneficia de esto, debiendo gastar el portador la Fatiga necesaria, si es el caso). Eso sí, el personaje no puede usar este poder él mismo mientras esté imbuido en un arma. *Aumenta el Coste del Don en 2 PD por nivel.*

◆ **Hechizar Arma:** Es necesario haber adquirido antes *Imbuir Arma* para adquirir esta Modificación. El personaje puede usar el Don de Daño Mejorado mientras esté imbuido también en un arma, aunque si el mismo personaje usa su poder y el poder imbuido en un arma no se apila. *Aumenta el Coste del Don en 3 PD más por nivel.*

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo por nivel, hasta un máximo de 3 niveles.

DETECTAR (ELEMENTO)

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

Requiere Habilidad: *Detectar Sentientes (Origen).* Si el Origen es Tecnológico para manejarlo será necesario tener la Habilidad *Sensores*, o el objeto tendrá la Habilidad *Dios en la Máquina (Tecnológico)* a un nivel, cuyo coste en PD se añadirá al Coste del Don.

El personaje con este Don sea por medio de magia, de psiónica o por una capacidad racial innata, tiene la capacidad de detectar un Elemento. Al adquirir el Don se debe escoger el Elemento que se Controla: si el Origen es Mágico o Religioso tradicionalmente será Agua, Aire, Fuego o Tierra (e incluso quizás Madeira). Si el Origen es Biomod, Psiónico o Tecnológico el Elemento a Detectar podrá ser criaturas inteligentes, tecnología o cualquier clase de mineral o material distinto. Con Origen Superheroico se puede detectar cualquier cosa que el DJ quiera permitir, incluso Superpoderes.

El personaje tiene la capacidad de detectar el Elemento escogido en un radio de 100 metros. Para usar el Don es necesario realizar una Acción Mental y superar una tirada de *Detectar Elemento (Origen)* contra **dificultad 9**. Un éxito le dirá al personaje la cantidad de Fuego, Tierra, Agua, Aire, criaturas con inteligencia, tecnología, o del Elemento escogido que hay en el radio de alcance del Don.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de Detectar, tenga efecto o no.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

◆ **Radio Extendido:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.

◆ **Radio 200 m.:** El campo tiene un diámetro de 400 metros centrado en el lanzador. *+1 PD.*

◆ **Radio 300 m.:** El campo tiene un diámetro de 600 metros centrado en el lanzador. *+1 PD*

◆ **Radio 400 m.:** El campo tiene un diámetro de 800 metros centrado en el lanzador. *+1 PD.*

◆ **Radio 500 m.:** El campo tiene un diámetro de 1 kilómetro centrado en el lanzador. *+1 PD*

◆ **Radio 1 km.:** El campo tiene un diámetro de 2 kilómetros centrado en el lanzador. *+5 PD.*

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo más las Modificaciones elegidas.

DIOS EN LA MÁQUINA

Origen: *Implante, Psiónico, Racial, Superheroico y Tecnológico.*

Requiere Habilidad: *Dios en la Máquina (Origen).* Si el Origen es Tecnológico para manejarlo será necesario tener la Habilidad *Ciencia (Informática)*, o el objeto tendrá la Habilidad *Dios en la Máquina (Tecnológico)* a un nivel, cuyo coste en PD se añadirá al Coste del Don.

El personaje con este Don puede, sea por medio de psiónica, de alguna habilidad racial o incluso por medio de algún aparato tecnológico, dominar completamente aquellos aparatos tecnológicos que estén controlados por alguna clase de sistema informático, incluyendo robots, droides y similares.

Para usar este Don personaje debe ver al aparato objetivo y estar a 3 metros como máximo de él. Tras esto debe realizar una Acción Mental y superar una Tirada de la Habilidad *Dios en la Máquina (Origen)* contra **dificultad 13**. Si la supera el personaje tendrá completo control de la máquina objetivo (aunque esta, obviamente, solo podrá hacer cosas que ya pudiese hacer antes).

Mientras usa este Don el personaje solo puede realizar Acciones Mentales, hablar y moverse. La máquina está dominada, pero si el personaje quiere que haga algo que va contra los principios o sentimientos de la máquina dominada (en el caso de que los tenga), esta tiene derecho a una Acción Opuesta para no realizarlo. Si el personaje se ve forzado a realizar una maniobra distinta a moverse o hablar (como combatir) pierde automáticamente el control.

Los efectos del Don duran **1 minuto + el Grado de Éxito de la Tirada en minutos**. Si el Origen es Psiónico o el objetivo es una criatura inteligente puede hacer una Tirada de Voluntad para intentar bloquear el ataque, pero deberá realizar una Acción Mental (y tener AC disponibles para hacerla) para resistirse.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de usar Dios en la Máquina, tenga efecto o no.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

◆ **Horas en lugar de minutos:** La duración la Limitación es de 1 hora + el Grado de Éxito de la Tirada en horas. **+5 PD.**

◆ **Días en lugar de horas:** La duración

la Limitación es de 1 día + el Grado de Éxito de la Tirada en días. **+15 PD.**

◆ **Alcance Extendido:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan. El personaje podrá usar el Don en personajes que se encuentren en la distancia en metros indicada.

◆ Alcance 6 m.: **+1 PD.**

◆ Alcance 9 m.: **+1 PD.**

◆ Alcance 12 m.: **+1 PD.**

Cuesta 15 Puntos de Desarrollo, más el coste de las Modificaciones elegidas.

DISMINUIR DE TAMAÑO

Origen: Mágico, Psiónico, Racial, Religioso y Superheroico.

El personaje puede disminuir su tamaño en una cantidad de disminuciones de Escala que se elija al adquirir el Don. Tanto disminuir de tamaño como volver al tamaño original del personaje requiere que este realice una Acción Mental, y el cambio se produce de manera inmediata (el equipo que lleve cambia de tamaño con él). El personaje mantendrá su nueva Escala durante 5 turnos (o menos, si quiere volver a su Escala normal antes), pudiendo mantenerlo pero obteniendo **1 Punto de Fatiga** por cada 5 turnos adicionales que se mantenga.

Cada -1 de Escala que se adquiriera proporciona -1 a la *Bonificación al Daño* cuerpo a cuerpo y -1 a *Resistencia al Daño*, pero el nivel de dificultad para impactarle (ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia) aumenta en uno por cada 2 niveles de Escala hasta Escala -9 (-9 Daño, -9 RD, +5 a la dificultad para impactarle). Además, recibe un bono a las tiradas que haga para esconderse iguales a su nivel de Escala Negativa. Salvo que el Origen del Don sea Superheroico no se pueden tener más Disminuciones de Tamaño que Voluntad, así un personaje con Voluntad 3 podrá disminuir su Escala en -3 sobre su valor original.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 turnos adicionales de uso del

Don causan **2 Puntos de Fatiga** al personaje usando el Don, y activarlo proporciona otros **2 Puntos de Fatiga**.

Modificaciones: Deben aplicarse al adquirir el Don, aunque el DJ puede permitir que alguna se aplique después, si narrativamente se dan las circunstancias adecuadas.

- ◆ **Disminuir la Escala de Otro:** El personaje puede disminuir la Escala de otro personaje que se ofrezca voluntariamente a ello, aunque los costes en Fatiga los seguirá pagando el personaje con el Don. **+2 PD**
- ◆ **Disminución de Escala Graduable:** El personaje puede disminuir su Escala a cualquiera de los valores intermedios que hay entre su Escala normal y su Escala disminuida. **+1 PD por cada -1 a la Escala.**
- ◆ **Duración Extendida:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.
 - ◆ **Minutos en lugar de turnos:** La duración es de 5 minutos en lugar de 5 turnos. Si se mantiene, también se mantiene 5 minutos. **+5 PD.**
 - ◆ **Horas en lugar de minutos:** La duración es de 5 horas en lugar de 5 minutos. Si se mantiene, también se mantiene 5 horas más. **+15 PD.**

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo por cada -1 a la Escala, más las Modificaciones elegidas.



DOMINACIÓN

Origen: *Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

Requiere Habilidad: *Dominación Animal (Origen).* Si el Origen es Tecnológico para manejarlo será necesario que el objeto tenga la Habilidad *Dominación Animal (Tecnológico)* a un nivel, cuyo coste en PD se añadirá al Coste del Don.

El personaje con este Don puede, sea por medio de magia, de psiónica, de alguna extraña habilidad racial o incluso por medio de algún aparato tecnológico dominar a criaturas no inteligentes (esto es, animales). Este Don también permite dominar a criaturas inteligentes, pero para eso se debe adquirir una Modificación.

Para usar este Don personaje debe ver al objetivo y estar a 3 metros como máximo de él. Tras esto debe realizar una Acción Mental y superar una Tirada de la Habilidad *Dominación (Origen)* contra **dificultad 11**. Si la supera el personaje obtendrá control total de la mente de su objetivo. Los efectos del Don duran **1 minuto + el Grado de Éxito de la Tirada en minutos**, pero luego el objetivo recuerda todo lo que ha sucedido y lo que ha hecho. El objetivo siempre puede hacer una Tirada de Voluntad para intentar bloquear la dominación, pero deberá realizar una Acción Mental (y tener AC disponibles para hacerla) para realizar el bloqueo.

Mientras usa este poder el psiónico solo puede realizar acciones mentales, hablar y moverse. La dominación dura mientras el psiónico dedique una Acción Mental por turno para controlar a sus víctimas, pero si se ve forzado a realizar una maniobra distinta a moverse o hablar (como combatir) la Dominación se rompe.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de realizar un Control Mental, tenga efecto o no.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

◆ **Dominación Mental:** Si se adquiere esta Modificación el personaje puede dominar también a criaturas inteligentes, pero si el psiónico quiere que haga algo que va contra los principios o sentimientos de la persona dominada esta tiene derecho a otra Acción Opuesta para no realizarlo.

+10 PD.

◆ **Poseción:** Si se adquiere esta Modificación el personaje puede dominar a una única criatura inteligente, pero si el psiónico quiere que haga algo que va contra los principios o sentimientos de la persona dominada esta tiene derecho a otra Acción Opuesta para no realizarlo, igual que con la Modificación Dominación Mental, la diferencia es que al Poseer a otro el personaje se introduce dentro del poseído, y hasta que no sea expulsado (con la muerte del poseído) no se le puede afectar salvo con el Don Ataque Mental.

+27 PD.

◆ **Duración Extendida:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.

● **Horas en lugar de minutos:** La duración la Limitación es de 1 hora + el Grado de Éxito de la Tirada en horas.

+10 PD.

● **Días en lugar de horas:** La duración la Limitación es de 1 día + el Grado de Éxito de la Tirada en días. +15 PD.

◆ **Alcance Extendido:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan. El personaje podrá usar el Don en personajes que se encuentren en la distancia en metros indicada.

● Alcance 6 m.: +1 PD.

● Alcance 9 m.: +1 PD.

● Alcance 12 m.: +1 PD.

Cuesta 13 Puntos de Desarrollo, más el coste de las Modificaciones elegidas.

DUPLICACIÓN

Origen: Mágico, Psiónico, Religioso y Superheroico.

El personaje con este Don puede hacer una copia de sí mismo que tiene sus mismas Habilidades, Talentos y Dones (excepto del Don Duplicación). El Don cuesta 1/3 parte del Coste Total en PD del personaje. Por ejemplo, un personaje de 100 PD debería destinar 33 PD al Don Duplicación.

Activar la Duplicación requiere una Acción Mental, y para cuando esta acaba, el cuerpo del personaje se ha dividido en dos cuerpos idénticos. Mientras el Don tenga Efecto el personaje tendrá a efectos prácticos dos copias de sí mismo con las que poder realizar acciones distintas como si fuesen dos personajes separados. El efecto del Don dura **5 turnos**. Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Punto de Fatiga** por cada **5 turnos** que se mantenga activo.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 turnos adicionales de uso del Don causan **2 Puntos de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Cuesta 1/3 parte del Coste Total en PD del personaje.

DUPLICAR PODER

Origen: Mágico, Psiónico, Racial, Religioso y Superheroico.

Requiere Habilidad: *Duplicar Poder (Origen).*

El personaje con este Don puede usar los Dones de otros personajes (siempre que sean del mismo Origen que el que se haya usado para adquirir el Don Duplicar Poder) durante cortos periodos de tiempo. Cada uso se considera una maniobra de ataque cuerpo a cuerpo de 2 AC (aunque en lugar de *Pelea* el personaje con el Don utiliza la habilidad *Duplicar Poder (Origen)* contra el *Esquivar* de su objetivo). Si el personaje tiene éxito en la Tirada podrá duplicar un Don que tenga su objetivo

(si no los conoce elegirá el DJ) y cuyo Coste en PD sea igual al Grado de Éxito de la Tirada +6, durante 5 turnos, pudiendo mantenerlo pero obteniendo **1 Punto de Fatiga** por cada 5 turnos que se mantenga. Si el poder duplicado requiere una Habilidad para ser usado se usará *Duplicar Poder (Origen)* en su lugar. Un personaje puede Duplicar a la vez tantos Dones como su valor de *Voluntad*.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 turnos adicionales de uso del Don causan **2 Puntos de Fatiga** al personaje usando el Don, y activarlo proporciona otros **2 Puntos de Fatiga**.

Modificaciones: Deben aplicarse al adquirir el Don, aunque el DJ puede permitir que alguna se aplique después, si narrativamente se dan las circunstancias adecuadas.

- ◆ **Absorber Poder:** El personaje le puede quitar el Don a su objetivo mientras dure la absorción, negándole el acceso a los beneficios de dicho Don (lo que en ciertas circunstancias puede ser muy peligroso para el objetivo). **+10 PD**
- ◆ **Duración Extendida:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.
- ◆ **Minutos en lugar de turnos:** El personaje duplica (o absorbe) el Don durante 5 minutos en lugar de 5 turnos. Si se mantiene, también se mantiene 5 minutos. **+10 PD.**
- ◆ **Horas en lugar de minutos:** El personaje duplica (o absorbe) el Don durante 5 horas en lugar de 5 minutos. Si se mantiene, también se mantiene 5 horas más. **+15 PD.**

Cuesta 15 Puntos de Desarrollo más el coste de las Modificaciones elegidas.

EMPATÍA (ANIMAL, ESPIRITUAL O VEGETAL)

Origen: Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico.

El personaje tiene una empatía natural con animales, espíritus o plantas (escoge una al

adquirir el Don). Esta empatía hace que le resulte mucho más sencillo relacionarse con el objetivo de su Empatía.

Activar la Empatía requiere una Acción Mental. Cuando la tenga activada el personaje tiene un +2 a todas las tiradas que haga para relacionarse con animales (*Averiguar Intenciones*, *Montar y Supervivencia*), espíritus (*Averiguar Intenciones*, *Engañar y Persuadir*) o plantas (*Averiguar Intenciones*, *Oficio (Jardinero)* y *Supervivencia*, que será solo útil con plantas sentientes, en las ambientaciones donde las haya). El efecto del Don dura **5 minutos**. Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Punto de Fatiga** por cada 5 minutos que se mantenga activo.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 minutos adicionales de uso del Don causan **2 Puntos de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Modificaciones: Se deben adquirir las Modificaciones por separado para cada una de las opciones del Don.

- ◆ **Afecta a otro:** El personaje puede hacer que su Don afecte a otra persona en lugar de a él (aunque seguirá siendo el personaje quien pague los costes de Fatiga del Don, si hay alguno). El receptor de los efectos del Don debe tocar al personaje y desear que el Don le afecte para recibir los beneficios de este. **+2 PD.**
- ◆ **Afecta a un Grupo:** El personaje puede hacer que el Don afecte a otras personas, no solo a él, pero nunca puede afectar a más personas que su nivel de *Voluntad*. Si se combina con *Causa Fatiga* se obtendrá la Fatiga correspondiente a una activación o mantenimiento por cada persona que se beneficie del Don. Los receptores de los efectos del Don deben tocar al personaje y desear que el Don les afecte para recibir los beneficios de este. **+2 PD por cada persona adicional a la que puede afectar el Don, hasta un máximo de 8 personas adicionales.**

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo tener Empatía con una de las tres opciones del Don.

ENREDAR

Origen: *Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

Requiere Habilidad: *Enredar (Origen)* para hacer Maniobras de *Agarrón* y *Asfixiar* en lugar de *Pelea*, salvo que el Don tenga *Origen Implante*, en cuyo caso se usará *Pelea*.

El personaje (o raza) que tenga este Don tiene un implante que emite zarcillos metálicos que agarran, o invoca una mano que sale del suelo, o se trata de un arma que lanza una espuma que paraliza.

Al adquirir el Don por X PD el personaje puede hacer las Maniobras de *Agarrón* y *Asfixiar* a distancia con un Alcance de **1 /2 /10**. Cada uso se considera una maniobra de ataque de 3 AC. Puede intentar enredar todas las veces que quiera por turno, siempre que tenga suficientes AC, y recordando que por cada maniobra de ataque adicional proporciona un -1 a todas las acciones que realice ese turno.

Las Maniobras de *Agarrón* y *Asfixiar* que se hagan con el Don *Enredar* se hacen con la Habilidad *Enredar (Origen)*, que sustituye a *Pelea* para dichas maniobras a efectos prácticos, y dichas maniobras funcionan igual, solo que no añaden la Bonificación de Daño del personaje, solo harán daño por el Grado de Éxito, y por las Modificaciones al Daño que se adquieran.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de *Agarrar* o *Asfixiar* usando el Don *Enredar*, tenga efecto o no la Maniobra.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

- ◆ **+1 Daño.** Cada +1 *Daño* cuesta 1 Punto de Desarrollo, pudiendo adquirir hasta 8 niveles, con un máximo de Daño 8. La cantidad de **+1 al Daño** que se pueden adquirir nunca podrá ser superior a la *Voluntad* del personaje.

- ◆ **Aumentos de Alcance:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.

- ◆ Alcance 1 /5 / 10: **+1 PD.**

- ◆ Alcance 1 /7 / 15: **+1 PD.**

- ◆ Alcance 1 /10 / 20: **+1 PD.**

- ◆ Alcance 1 /15 / 25: **+1 PD.**

- ◆ **Engullir:** Si *Enredar* se adquiere con esta Modificación al conseguir realizar la maniobra de *Agarrón* se introduce a la víctima en el interior del cuerpo (que debe ser de su Escala o inferior) y todo el daño que se cause con el *Enredar* se considera daño de Ácido. **+10 PD.**

- ◆ **Causa Fatiga:** Si el Origen del Don no obliga a adquirir la Limitación *Causa Fatiga*, se puede asociar al Don de manera independiente, *reduciendo su coste.*

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo más el coste de las Modificaciones elegidas.

ESCALA

Origen: *Mágico, Racial Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

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 a la *Bonificación al Daño* cuerpo a cuerpo y +1 a *Resistencia al 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.

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. Un humano puede tener entre escala -2 y +2, pero la gran mayoría de los humanos tienen Escala -1, 0 o +1 y para ello usan el Talento Escala. Este Don se usa para mostrar cambios de Escala provenientes de poderes, tecnología, dones divinos o similares.

Ver la **Tabla 6.13: Escala** para ver los efectos concretos de cada Escala, así como su coste en PD. Ver el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación** para ver su uso en combate.

La Escala también *puede afectar al MOV de las criaturas “naturales”* (no vehículos ni bases, sean del tipo que sean), sobre todo cuando se trata de criaturas muy grandes y muy pequeñas. Así pues, de Escala -2 a Escala 4 el MOV no se ve afectado, pero para Escalas mayores o menores el MOV puede verse multiplicado o dividido (después de aplicar todos los modificadores provenientes de otros Talentos y Dones), tal como se ve en la columna **Multiplicador del MOV** de la **Tabla 6.13: Escala**. Esto afectará siempre a los Dones de Origen *Racial*, y afectando habitualmente a Dones de Origen *Mágico*, *Psiónico*, *Religioso* o *Superheroico*, pero nunca a los Dones de Origen *Tecnológico*.

Asimismo la Escala afecta a la Habilidad **Sigilo**, *si el personaje con Escala intenta usarla para esconderse el*: Los personajes con el Talento *Escala (Positiva)* o Don *Escala* restan su Modificador a Dificultad de Impactarle a su Habilidad de *Sigilo* cuando intenten esconderse. Sin embargo, los personajes con la *Limitación Escala (Negativa)* suman su Modificador a Impactarle por Escala a su Habilidad de *Sigilo* cuando intenten esconderse.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo por cada +1 a la Escala. Ver la Limitación Escala (Negativa) para reducir la Escala.

TABLA 6.13: ESCALA

Escala	Coste en PD	Modificador al Daño	Modificador a la RD	Modificador a Dificultad de Impactarle y a Sigilo	Multiplicador del MOV
-9	-63	-9	-9	4	/5
-8	-56	-8	-8	4	/4
-7	-49	-7	-7	3	/3
-6	-42	-6	-6	3	/3
-5	-35	-5	-5	2	/2
-4	-28	-4	-4	2	/2
-3	-21	-3	-3	1	/2
-2	-14	-2	-2	1	x1
-1	-7	-1	-1	0	x1
0	0	0	0	0	x1
1	7	1	1	0	x1
2	14	2	2	-1	x1
3	21	3	3	-1	x1
4	28	4	4	-2	x1
5	35	5	5	-2	x2
6	42	6	6	-3	x2
7	49	7	7	-3	x2
8	56	8	8	-4	x2
9	63	9	9	-4	x3
10	70	10	10	-5	x3
11	77	11	11	-5	x3
12	84	12	12	-6	x4
13	91	13	13	-6	x4
14	98	14	14	-7	x5
15	105	15	15	-7	x5
16	112	16	16	-8	x6
17	119	17	17	-8	x6
18	126	18	18	-9	x7
19	133	19	19	-9	x7
20	140	20	20	-10	x8

ESTÓMAGO DE ACERO

Origen: *Biomod, Implante, Racial y Superheroico.*

El estómago del personaje puede digerir cualquier cosa que coma y sacar nutrientes de ello, si es que tiene.

Cosas que normalmente sentarían mal (piedras, suelas de zapato, etc.) son digeridas sin problema, pero este Don no impide que un veneno haga efecto si es consumido, para eso es necesario tener algún nivel en *Resistencia al Veneno*.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

FILTROS

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Racial, Superheroico y Tecnológico.*

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.

Si el Don tiene *Origen Mágico* y se pretende usar en un combate, el DJ **puede** solicitar que al principio del combate el personaje gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano)* contra **dificultad 7** para representar que el personaje ha usado un hechizo para activar los filtros.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada hora de uso del Don causa **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Modificaciones:

- ◆ **Afecta a otro:** El personaje puede hacer que su Don afecte a otra persona en lugar de a él (aunque seguirá siendo el personaje quien pague los costes de Fatiga del Don, si hay alguno). El receptor de los efectos del Don debe tocar al personaje y desear que el Don le afecte para recibir los beneficios de este. **+2 PD.**
- ◆ **Afecta a un Grupo:** El personaje puede hacer que el Don afecte a otras personas,

no solo a él, pero nunca puede afectar a más personas que su nivel de *Voluntad*. Si se combina con *Causa Fatiga* se obtendrá la Fatiga correspondiente a una activación o mantenimiento por cada persona que se beneficie del Don. Los receptores de los efectos del Don deben tocar al personaje y desear que el Don les afecte para recibir los beneficios de este. **+2 PD por cada persona adicional a la que puede afectar el Don, hasta un máximo de 8 personas adicionales.**

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

GARRAS

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

Requiere Habilidad: *Pelea* para poder atacar con las Garras. Si el Don tiene *Origen Mágico* o *Religioso* el DJ **puede** solicitar que al principio de un combate el hechicero o clérigo que pretenda usar los cuernos gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano)* o *Conocimiento (Teología)* contra **dificultad 7** para representar que el personaje ha usado un hechizo para hacer aparecer las garras.

El personaje tiene garras retráctiles que proporcionan +1 Daño al pegar patadas y puñetazos si se tienen garras en las manos y pies; o +2 Daño pegando puñetazos si se tienen garras solo en las manos y +2 Daño pegando patadas si se tienen garras solo en los pies. Se puede adquirir junto con el Talento **Puños/Pies de Acero**, o junto con el Don **Daño Mejorado** pero no con **Puños/Pies de Acero** y **Daño Mejorado** al mismo tiempo, salvo que **Daño Mejorado** y **Garras** tengan *Origen Racial* o *Superheroico*.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de atacar usando el Don **Garras**, tenga efecto o no el ataque.

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo.

HIBERNACIÓN

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial y Tecnológico.*

El personaje puede caer en un trance similar a la muerte cuando se encuentra en situaciones ambientales adversas.

El Don tiene 2 niveles. Si se adquiere el primer nivel se entra en estado 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 adquiere el segundo nivel el personaje puede entrar en Hibernación a voluntad. En tal caso se tarda 1 turno en entrar en Hibernación y debe gastar 5 AC para hacerlo.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cuesta 5 **Puntos de Fatiga** entrar y salir de la Hibernación.

Modificación:

- ◆ **Hibernar a otro:** *Es necesario tener el segundo nivel del Don para adquirir esta Modificación.* El personaje puede Hibernar a otra persona (voluntaria) en lugar de a si mismo (aunque seguirá siendo él quien pague los costes de Fatiga del Don, si hay alguno). El receptor de los efectos del Don debe tocar al personaje y desear que el Don le afecte para recibir los beneficios de este. Cuando salga de la Hibernación, si el personaje con el Don no está presente sabrá que el personaje Hibernado ha salido (y podrá volver a usar el Don él). **+2 PD.**

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo por nivel, hasta un máximo de dos niveles.

ILUSIONES

Origen: *Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

Requiere Habilidad: *Ilusiones (Origen).*

El personaje que tiene este Don puede crear ilusiones, sea porque es un hechicero, porque tiene poderes mentales que le permiten hacer que los demás vean cosas que no están ahí, porque su dios le ha dado poder para confundir a los infieles o porque utiliza tecnología de creación de hologramas.

El personaje puede crear y controlar ilusiones en un volumen de hasta 3 metros cúbicos. Las ilusiones son exclusivamente visuales, y son intangibles, por lo que si alguien las toca, las atravesará. Para usar el Don el personaje debe superar una tirada de *Ilusiones (Origen)* contra **dificultad 9 (o más, dependiendo de que quiera hacer con la ilusión)** y el uso del don durará 5 **turnos**. Cada cambio en la ilusión requerirá una tirada adicional de *Ilusiones (Origen)*. Puede ser mantenido activo, proporcionando **1 Punto de Fatiga** adicional por cada 5 **turnos**.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 turnos de uso del Don causan **2 Puntos de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que recibe por intentar activarlo (tenga efecto o no).



Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

◆ **Ilusiones Auditivas:** Las ilusiones que crea el personaje también pueden incluir ilusiones auditivas, pero nada más elevado que una conversación entre dos personas de volumen medio, o una melodía simple. **+5 PD.**

◆ **Volumen Extendido:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.

◆ **Volumen 6 m³:** El personaje puede crear ilusiones con un Volumen de hasta 6 m³. **+1 PD.**

◆ **Volumen 9 m³:** El personaje puede crear ilusiones con un Volumen de hasta 9 m³. **+1 PD.**

◆ **Volumen 12 m³:** El personaje puede crear ilusiones con un Volumen de hasta 12 m³. **+2 PD.**

◆ **Volumen 15 m³:** El personaje puede crear ilusiones con un Volumen de hasta 15 m³. **+3 PD.**

◆ **Volumen 20 m³:** El personaje puede crear ilusiones con un Volumen de hasta 20 m³. **+5 PD.**

Cuesta 15 Puntos de Desarrollo.

INFRAVISIÓN

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Racial, Superheroico y Tecnológico.*

Los personajes con este Don pueden ver el espectro infrarrojo además de poseer visión normal. Este Don puede ser proporcionado por una pieza de equipo, por un implante, inducido genéticamente, por un hechizo o racial. Cambiar de modo de visión requiere una Acción Mental (3AC).

Si el Don tiene *Origen Mágico* y se pretende usar en un combate, el DJ **puede** solicitar que al principio del combate el personaje gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano)* contra **dificultad 7** para representar que el personaje ha usado un hechizo para activar la infravisión.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 minutos de uso del Don causan **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Modificaciones:

◆ **Afecta a otro:** El personaje puede hacer que su Don afecte a otra persona en lugar de a él (aunque seguirá siendo el personaje quien pague los costes de Fatiga del Don, si hay alguno). El receptor de los efectos del Don debe tocar al personaje y desear que el Don le afecte para recibir los beneficios de este. **+2 PD.**

◆ **Afecta a un Grupo:** El personaje puede hacer que el Don afecte a otras personas, no solo a él, pero nunca puede afectar a más personas que su nivel de *Voluntad*. Si se combina con *Causa Fatiga* se obtendrá la Fatiga correspondiente a una activación o mantenimiento por cada persona que se beneficie del Don. Los receptores de los efectos del Don deben tocar al personaje y desear que el Don les afecte para recibir los beneficios de este. **+3 PD por cada persona adicional a la que puede afectar el Don, hasta un máximo de 8 personas adicionales.**

◆ **Solo Espectro Infrarrojo:** Si el personaje (o lo más común, su raza) solo puede ver el espectro infrarrojo **no cuesta Puntos de Desarrollo.**

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

INTANGIBLE

Origen: *Mágico, Psiónico, Racial, Religioso y Superheroico.*

El cuerpo del personaje, las ropas y el equipo que lleve se vuelven intangibles, lo que le permite atravesar cualquier material o barrera (que no haya sido creada por un Don con el mismo Origen), pero le impide interactuar físicamente con el mundo material.

Volverse Intangible requiere una Acción Mental que no requiere tirada alguna, y para cuando esta acaba, el cuerpo del personaje ya es etéreo. El personaje no puede interactuar

con el mundo sólido, pudiendo moverse con una velocidad igual a su MOV en cualquier dirección, y no puede interactuar (ni sufrir ataques) de nada, salvo de otras criaturas Intangibles y de aquellas barreras y objetos que hayan sido creados por un Don con el mismo Origen (salvo si este es Racial, pero en tal caso el DJ podría determinar algún Origen que pueda hacerle daño). Asimismo el personaje podrá sufrir daño por Dones con el mismo Origen que su Don Intangible (a discreción del DJ). El efecto del Don dura **5 turnos**. Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Punto de Fatiga** por cada **5 turnos** que se mantenga activo.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 turnos adicionales de uso del Don causan **2 Puntos de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Modificación: Solo disponible para los Orígenes Racial y Superheroico.

- ◆ **Siempre Intangible:** El efecto del Don es **permanente**. No es necesario mantenerlo activo, pero **siempre puede recibir daño** de Dones de Origen *Mágico*, *Psiónico*, *Religioso* o *Superheroico*. **+10 PD.**

Cuesta 19 Puntos de Desarrollo.

INTERFAZ NEURONAL

Origen: *Implante*, *Psiónico* (solo *Interfaz Mental*), *Racial*, *Superheroico* y *Tecnológico*.

Requiere Habilidad: *Computadora* y *Ciencia* (*Informática*) para poder hacer algo una vez se ha accedido al ordenador o red.

El personaje es capaz de leer los datos de un ordenador, es capaz de acceder a redes de datos y navegar por ellas sin necesidad de interfaz. Pero necesita conectarse físicamente a un cable por el que pase la red, un punto de acceso de la misma, una entrada del ordenador o disco duro, etc. Dicho cable se conectará directamente a su Implante o al aparato que tiene el Don Interfaz Neuronal.

Activar y desactivar el Interfaz Neuronal requiere una Acción Mental. Una vez activado permite utilizar *Computadora* y *Cien-*

cia (*Informática*) para buscar datos directamente en la red, ordenador o disco duro, pero mientras se usa no se percibe el mundo real. Cualquier programa que se quiera ejecutar tiene que ser accesible al personaje, por ejemplo puede llevar programas en un Implante, o en una unidad de datos externa a la que también puede acceder por medio del Interfaz. El Interfaz permite acceder hasta 3 dispositivos o redes al mismo tiempo.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 30 minutos de uso del Don causan **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo (que proporciona 5 minutos de acceso si no se amplía).

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

- ◆ **Interfaz Multitarea:** Si se adquiere esta Modificación el personaje puede conectarse hasta 6 dispositivos o redes a la vez. **+5 PD.**
- ◆ **Métodos de Conexión:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.
 - ◆ **Interfaz Táctil:** Si se adquiere esta Modificación el personaje puede conectarse a cualquier ordenador o red sin necesidad de cables o ningún tipo de conexión física, sino que solo necesita tocar el ordenador, o el cable por el que pase la información. **+5 PD.**
 - ◆ **Interfaz Mental:** Si se adquiere esta Modificación el personaje puede conectarse a cualquier ordenador o red cuya CPU o cable por el que pase información se encuentre a 10 metros de él. **+5 PD.**

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo, más el coste de las Modificaciones elegidas.

INVOCAR

Origen: *Mágico*, *Religioso* y *Superheroico*.

El personaje tiene la capacidad de invocar una criatura (como constructos, animales, muertos vivientes etc.) que le obedece plenamente. La criatura invocada se encuentra

bajo su control mientras el Don sea usado y desaparece cuanto el uso del Don finaliza. La criatura que se invoca debe ser creada cuando se adquiere el Don.

Para invocar criaturas el personaje debe realizar una Acción Mental, tras la que la criatura invocada aparecerá a no más de 3 metros del personaje. El Don dura 5 turnos, tras los que la criatura desaparece salvo que el Don se mantenga activo, proporcionando **1 Punto de Fatiga** adicional por cada **turno** que se mantenga activo. Si el Don tiene *Origen Mágico o Religioso* y se pretende usar en un combate, el DJ **puede** solicitar que al principio del combate el personaje aparte de realizar la Acción Mental deba superar una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano) o Conocimiento (Teología)* (según corresponda) **contra dificultad 7 para representar que el personaje ha usado un hechizo para invocar la criatura.**

Invocar tiene un Coste Variable que se define al adquirir el Don. El personaje tendrá **el triple de PD que invierta en el Don** (con un máximo de 1/3 parte de su Coste Total en PD) para crear la criatura que invoca (con la aprobación del DJ). Si la criatura tiene una contrapartida en el mundo de juego para la que el DJ haya creado una Plantilla (por ejemplo, muertos vivientes) la criatura invocada deberá crearse a partir de dicha Plantilla.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada turno de uso del Don causa **2 Puntos de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte al activar el Don se perderán **5 Puntos de Fatiga**.

Coste Variable.

LEER MENTES

Origen: *Mágico, Psiónico, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

Requiere Habilidad: *Leer Mentes (Origen).* Si el Origen es *Tecnológico* para manejarlo será necesario tener la Habilidad *Ciencia (Medicina o Xenología)*, o el objeto tendrá la Habilidad *Leer Mentes (Tecnológico)* a un nivel, cuyo coste en PD se añadirá al Coste del Don.

El personaje es capaz de leer la mente del objetivo, sea por medio de un poder, o por que usa una máquina diseñada para extraer información de la mente de sus víctimas. Sirve para extraer recuerdos, conocimientos concretos, etc. Pero necesita una situación tranquila, no puede utilizarse en combate ni en lugares como un coche a toda velocidad, en mitad de una discusión, etc.

Para usar este Don personaje debe ver al objetivo y estar a 3 metros como máximo de él. Tras esto debe realizar una Acción Mental y superar una Tirada de la Habilidad *Leer Mentes (Origen)* **contra dificultad 11** por cada pieza de información que busque (preferiblemente tomando forma de pregunta), cuya respuesta siempre estará limitada por lo que el objetivo sepa. El objetivo siempre puede hacer una Tirada de Voluntad para intentar bloquear la Lectura Mental, pero deberá realizar una Acción Mental (y tener AC disponibles para hacerla) para realizar el bloqueo; aunque si lo logra será consciente de que le han intentado leer la mente (si es que tal cosa es considerada remotamente posible en su ambientación, sino simplemente se sentirá extraño, le dolerá levemente la cabeza, etc.).

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de Leer la Mente de otro personaje, tenga efecto el intento o no.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

◆ **Alcance Extendido:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan. El personaje podrá usar el Don en personajes que se encuentren en la distancia en metros indicada.

- ◆ Alcance 6 m.: **+1 PD.**
- ◆ Alcance 9 m.: **+1 PD.**
- ◆ Alcance 12 m.: **+1 PD.**

Cuesta 13 Puntos de Desarrollo, más el coste de las Modificaciones elegidas.

LEER PENSAMIENTOS

Origen: *Mágico, Psiónico, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

Requiere Habilidad: *Leer Pensamientos (Origen).* Si el Origen es Tecnológico para manejarlo será necesario tener la Habilidad *Ciencia (Medicina o Xenología)*, o el objeto tendrá la Habilidad *Leer Pensamientos (Tecnológico)* a un nivel, cuyo coste en PD se añadirá al Coste del Don.

El personaje es capaz de leer los pensamientos superficiales del objetivo, sea por medio de un poder, o por que usa una máquina diseñada para extraer información de la mente de sus víctimas. Solo tiene acceso a lo que esté pensando el objetivo en ese momento. Para leer recuerdos o conocimientos concretos utiliza *Leer Mentes*. Pero necesita una situación tranquila, no puede utilizarse en combate ni en lugares como un coche a toda velocidad, en mitad de una discusión, etc.

Para usar este Don personaje debe ver al objetivo y estar a 3 metros como máximo de él. Tras esto debe realizar una Acción Mental y superar una Tirada de la Habilidad *Leer Pensamientos (Origen)* contra **dificultad 9** cada vez que quiera leer el pensamiento superficial del objetivo. Si pasa la tirada leerá 10 segundos se los pensamientos superficiales del objetivo, sean los que sean en ese momento. El objetivo siempre puede hacer una Tirada de Voluntad para intentar bloquear la lectura de sus pensamientos, pero deberá realizar una Acción Mental (y tener AC disponibles para hacerla) para realizar el bloqueo; aunque si lo logra será consciente de que le han intentado leer sus pensamientos (si es que tal cosa es considerada remotamente posible en su ambientación, sino simplemente se sentirá extraño, le dolerá levemente la cabeza, etc.).

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de Leer los Pensamientos de otro personaje, tenga efecto el intento o no.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

◆ **Alcance Extendido:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan. El personaje podrá usar el Don en personajes que se encuentren en la distancia en metros indicada.

◆ Alcance 6 m.: **+1 PD.**

◆ Alcance 9 m.: **+1 PD.**

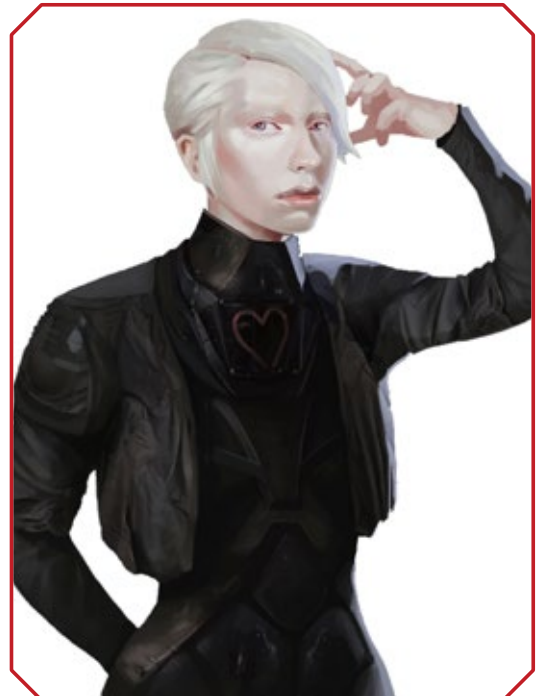
◆ Alcance 12 m.: **+1 PD.**

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo, más el coste de las Modificaciones elegidas.

LONGEVO

Origen: *Mágico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

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, porque su dios lo ha bendito, porque ha desarrollado un medio mágico para alargar su vida, o porque ha recibido extensos tratamientos bioregenerativos.



Lo habitual al adquirir este Don (si no es por Origen Racial y se quiere ser joven, ver más abajo) es representar a un personaje se ha vivido mucho y aprendido más, lo que se representa escogiendo **10 Habilidades Entrenadas** (esto es, con la Habilidad a 0) aparte de las 10 Habilidades Entrenadas iniciales.

Longevo no se puede combinar con la Limitación *Causa Fatiga*, por lo que si alguien lo adquiere por medio de un Origen Mágico o Religioso deberá tener el permiso del DJ, y no tendrá en cuenta Longevo al contar los Dones a los que *Causa Fatiga* afecta.

Modificación: Es posible ser Longevo por Origen Racial, pero no haber vivido suficiente aún como para obtener beneficios por ello, *lo que no cuesta PD*.

Cuesta 18 / 0 Puntos de Desarrollo.



MALDICIÓN

Origen: *Mágico, Religioso y Superheroico.*

Requiere Habilidad: *Maldición (Origen).*

El personaje puede maldecir a otra persona durante un tiempo, logrando con ello que todo lo que intente hacer fracase de una manera u otra.

Para usar este Don personaje debe ver al objetivo y estar a 10 metros como máximo de él. Tras esto debe realizar una Acción Mental y superar una Tirada de la Habilidad *Maldición (Origen)* contra **dificultad 13** cada vez que quiera maldecir a alguien. Si supera la tirada el personaje sufrirá un -2 a todo lo que haga. Los efectos del Don duran **1 hora + el Grado de Éxito de la Tirada en horas**. Un personaje solo podrá tener 1 maldición activa a la vez, por lo que deberá esperar a que esta finalice para poder volver a usar el Don.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de lanzar una Maldición a otro personaje, tenga efecto el intento o no.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

◆ **Días en lugar de horas:** La duración la Maldición es de 1 día + el Grado de Éxito de la Tirada en días. **+15 PD**

◆ **Múltiples Maldiciones:** El personaje puede tener activa una maldición adicional cada vez que adquiera esta Modificación, hasta un máximo de 5 Maldiciones. **+7 PD.**

◆ **Alcance Extendido:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan. El personaje podrá usar el Don en personajes que se encuentren en la distancia en metros indicada.

◆ Alcance 20 m.: **+1 PD.**

◆ Alcance 30 m.: **+1 PD.**

◆ Alcance 40 m.: **+1 PD.**

Cuesta 15 Puntos de Desarrollo, más el coste de las Modificaciones elegidas.

MÉDIUM

Origen: Mágico, Psiónico, Religioso y Superheroico.

Requiere Habilidad: Atención.

El personaje puede ver el mundo espiritual (o el plano astral, o equivalente en la ambientación) superpuesto sobre el mundo real, y también hablar con los espíritus. Pero ver dicho mundo puede tener sus riesgos, y muchos de los que saben cómo mirar en el mundo de los espíritus lo hacen a sabiendas de que lo que pueden ver en él les puede volver locos, o algo peor.

Para usar este Don personaje debe realizar una Acción Mental, tras lo que pasará a ver el mundo espiritual, astral o equivalente de la ambientación (si lo hay) impuesto sobre su visión del mundo real. Deberá hacer tiradas de Atención para percibir cosas en el mundo espiritual, igual que lo haría en el real.

El DJ puede decidir que los usuarios de magia, poderes religiosos o superpoderes son claramente distinguibles del resto de personas a través del uso de este Don. Eso sí, también puede decidir que muchas de las cosas que vea a través de este Don pueden resultar dañinas para su mente, así que no le interesará ir con el Don continuamente activado.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 minutos de uso del Don causan **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo.

MEMBRANA OCULAR

Origen: Biomod, Implante, Racial, Superheroico y Tecnológico.

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

Usar la Membrana Ocular es una reacción que no requiere ningún uso consciente por parte del personaje, pero este puede activarla de forma voluntaria realizando una Acción Mental.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada hora de uso del Don causa **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

MEMORIA DIGITAL

Origen: Implante, Racial, Superheroico y Tecnológico.

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. Pero además, y a diferencia de la Memoria Eidética, puede acceder a sus recuerdos como si de imágenes grabadas fuesen, reproduciéndolos, parándolos, e incluso descubrir cosas que en un principio no había visto.

Si un personaje con este Don tiene tiempo para revisar lo que ha visto con tiempo y tranquilidad, puede hacer una tirada de Atención para descubrir algo que haya visto, pero se le haya pasado por alto (con lo que puede repetir tiradas de Atención que haya fallado en su momento).

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

MENTE DIGITAL

Origen: Implante, Racial, Superheroico y Tecnológico.

La mente del personaje (o raza) que tenga este Don no es un cerebro vivo, sino una recolección de unos y ceros en un ordenador. Puede ser que haya sido creado de manera artificial o que la mente del personaje haya sido volcada de su cuerpo y convertida en un programa informático y que habite cuerpos sintéticos preparados para ello. Sea como fuere, este Don proporciona varias ventajas:

Para empezar la “mente” del personaje funciona más rápido que la de una criatura orgánica. El personaje obtiene +3 AC **pero solo para Acciones Mentales.**

Además, es capaz de analizar información el doble de rápido que un humano, y lee en la mitad de tiempo, reduciendo el tiempo de Aprendizaje Con o Sin Maestro a la mitad.

Por último, el personaje puede hacer una copia de su mente y guardarla en un lugar seguro. Si el cuerpo que habita la mente es destruido (sufre un Incapacitado o superior) esta liberará un código (a una red de comunicaciones, lo escribirá en papel con la esperanza de que sus amigos lo encuentren, etc.) que permitirá activar la copia de la mente (que tendrá recuerdos hasta el momento en que se hizo), y podrá ser introducida en otro cuerpo (que será necesario adquirir con PD).

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*. 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, por lo que el coste total de cada Plantilla suele ser elevado.

A la hora de crear Plantillas de Mentes Digitales y Cuerpos sin mente se debe tener en cuenta que ciertas habilidades están relacionadas con la Mente Digital (y cambian de cuerpo con ella), y otras están relacionadas con los Cuerpos sin Mente, y cambian según el cuerpo que se habite, así que cuando un personaje adquiera un nuevo cuerpo tendrá que calcular también el coste de las Habilidades relacionadas que quiera tener.

Habilidades de la Mente Digital		Habilidades del Cuerpo sin Mente
Averiguar Intenciones	Demoliciones	Agilidad
Ciencia (Alquimia)	Electrónica	Arcos
Ciencia (Biología)	Engañar	Armas Arrojadizas
Ciencia (Filosofía Natural)	Etiqueta	Armas a 1 Mano
Ciencia (Física)	Instrucción	Armas a 2 Manos
Ciencia (Forense)	Intimidar	Armas Cortas
Ciencia (Genética)	Lenguajes	Armas Cuerpo a Cuerpo
Ciencia (Geología)	Liderazgo	Armas de Pólvora
Ciencia (Informática)	Mecánica	Armas Largas
Ciencia (Ingeniería)	Navegación	Armas Montadas
Ciencia (Matemáticas)	Observador	Armas Pesadas
Ciencia (Medicina)	Oficio (Especialidad)	Atención
Ciencia (Química)	Persuadir	Ballestas
Ciencia (Robótica)	Primeros Auxilios	Conducir Vehículo (Andadores)
Ciencia (Xenología)	Sensores	Conducir Vehículo (Ligeros)
Computadora	Supervivencia	Conducir Vehículo (Pesados)
Comunicaciones	Voluntad	Disfraz
Conocimiento (Antropología)		Escalar
Conocimiento (Arte)		Esquivar
Conocimiento (Geografía)		Montar
Conocimiento (Historia)		Nadar
Conocimiento (Leyes)		Pelea
Conocimiento (Lingüística)		Pilotar (Aeronave)
Conocimiento (Psicología)		Pilotar (Astronave)
Conocimiento (Saber Arcano)		Pilotar (Barcos)
Conocimiento (Sociología)		Pilotar (Submarinos)
Conocimiento (Teología)		Sigilo
Delito		Vigor

Modificaciones:

- ◆ **Cerebro Positrónico:** La Mente Digital requiere de un tipo de ordenador específico para funcionar, llamados Cerebro Positrónico, cuya tecnología **no le permite al personaje hacer copias de su mente**. No se puede combinar con la Modificación Sin AC Mentales. *Esto reduce el Coste en PD del mismo en 10 PD, dejándolo con un Coste de 8 PD.*
- ◆ **Más AC Mentales:** *Al adquirir el Don se pueden añadir AC Mentales adicionales aumentando el coste en 1 PD por cada AC Mental adicional.* El Don no puede dar más de 9 AC Mentales **en total** de esta forma, lo que elevaría el coste del mismo en 6 PD, para un total de 24 PD.
- ◆ **Sin AC Mentales:** También es posible adquirir este Don de tal forma que no proporcione AC Mentales adicionales, pero manteniendo el resto de beneficios del Don. No se puede combinar con la Modificación Cerebro Positrónico. *Esto reduce el Coste en PD del mismo en 3 PD, dejándolo con un Coste de 15 PD.*

Cuesta 18 Puntos de Desarrollo, más el coste de las Modificaciones elegidas.

METAMORFO

Origen: *Biomod, Mágico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

Requiere Habilidad: *Metamorfo (Origen).*

Este Don proporciona la capacidad de cambiar de aspecto, imitando cualquier ser de la misma Escala, aunque no adquiere sus Rasgos (salvo de manera puramente estética: puede imitar a un ser con más de dos ojos, pero los ojos extra no le permiten ver).

Cambiar de aspecto requiere 3 AC, y se realiza por medio de tiradas de la Habilidad *Metamorfo (Origen)*, con una **dificultad** determinada por el DJ según aquello en lo que se quiera metamorfosear (con **dificultad 9** si se transforma en algo similar al personaje, y más dificultad para cambios más grandes). El cambio tarda 10 segundos en producirse, durante cualquiera que mire al personaje ve que está cambiando de aspecto.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 minutos de uso del Don causan **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Modificaciones:

- ◆ **Cambio Instantáneo:** El cambio es instantáneo (requiriendo 3 AC, pero *sin tardar en producirse 10 segundos*). **+5 PD.**
- ◆ **Metamorfosear a otro:** El personaje puede cambiar el aspecto de otra persona en lugar de a si mismo (aunque seguirá siendo él quien pague los costes de Fatiga del Don, no el receptor, si hay alguno). El personaje debe tocar al receptor de los efectos del Don, que debe ser voluntario, para que el cambio de aspecto tenga lugar. **+3 PD.**

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

MICROMANIPULADOR

Origen: *Biomod, Implante, Racial, Superheroico y Tecnológico.*

El personaje puede manipular objetos pequeños, hasta el tamaño de micras, por lo general por medio de pequeños “microdedos” que surgen de la yema de los dedos. Este Don 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 por lo pequeño de los componentes.

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.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada hora de uso del Don causa **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

MOVIMIENTO ACELERADO

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

El personaje, sea por medio de implantes que potencian sus músculos, por medio de magia o poderes mentales, por alguna extraña coincidencia evolutiva, o por una pieza de equipo que lleva, puede mover mucho más rápido de lo que normalmente sería capaz de mover.

Salvo que el Origen sea *Mágico, Psiónico o Religioso* activar el Don es algo instantáneo y Multiplica el MOV del personaje por 10 durante **5 turnos**, y su distancia de salto por 5. La cantidad de metros que mueva al realizar maniobras de Movimiento dependerá de la cantidad **del nuevo MOV** que tenga. Se puede extender la duración al coste de **1 Punto de Fatiga** por cada turno adicional de duración más allá de los primeros 5 turnos hasta un total de 20 turnos. Puede llevar a 1 persona con este Don, siempre que sea razonable a nivel de tamaño y/o peso.

Si el Don tiene *Origen Mágico, Psiónico o Religioso* y se pretende usar en un combate, el DJ **puede** solicitar que al principio del combate el personaje gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano), Voluntad o Teología* (según corresponda) **contra dificultad 7** para representar que el personaje ha usado un hechizo, poder mental u oración para activar el Don y obtener sus beneficios.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada turno de uso del Don más allá de los 5 primeros turnos causa **2 Puntos de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Cuesta 16 Puntos de Desarrollo.

NEUTRALIZADOR PSIÓNICO

Origen: *Biomod, Implante, Psiónico, Racial, Superheroico y Tecnológico.*

Requiere **Habilidad:** *Neutralizador Psiónico (Origen).*

El personaje (o raza) que posee este Don genera una pequeña zona en la que los Poderes Psiónicos no funcionan.

Para activar este Don debe realizar una Acción Mental y superar una Tirada de la Habilidad *Neutralizador Psiónico (Origen)* **contra dificultad 9**. Si se supera la tirada se crea un campo en la que los poderes con Origen Psiónico no funcionan. El campo está centrado en el neutralizador y se mueve con él. Cualquier psiónico que haya leído sobre los neutralizadores o se haya encontrado con un Neutralizador Psiónico con anterioridad lo reconocerá. El campo es de **0.5 metros de radio (1m de diámetro)**, o el cuerpo del personaje si este es más grande. El campo durará 5 minutos, pero puede ser mantenido activo, proporcionando **1 Punto de Fatiga** por cada 5 minutos.

Si alguien quiere utilizar un poder de Origen Psiónico en la zona afectada por el Don tiene que realizar una Acción Opuesta con la Habilidad del Don (o con *Voluntad* si este no requiere ninguna Habilidad) contra el resultado de la tirada de *Neutralizador Psiónico (Origen)*. Si la supera puede entonces utilizar su poder psiónico (y realizando otra tirada esta vez para comprobar el efecto del mismo, si es necesario).

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 minutos de uso del Don causan **2 Puntos de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que recibe por intentar activarlo (tenga efecto o no la activación).

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

◆ **Neutralizar a otros:** El personaje puede hacer que su campo afecte a otra persona en lugar de a él, o esté centrado en otra persona en caso de que se adquiera junto con la Modificación Campo de Neutralizador Extendido (aunque seguirá siendo el personaje quien pague los costes de Fatiga del Don, si hay alguno). **+2 PD.**

◆ **Campo Neutralizador Extendido:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden presentado.

- **Radio 1 m.:** El campo tiene un diámetro de 2 m centrado en el lanzador. **+1 PD.**
- **Radio 2 m.:** El campo tiene un diámetro de 4 m centrado en el lanzador. **+1 PD.**
- **Radio 3 m.:** El campo tiene un diámetro de 6 m centrado en el lanzador. **+2 PD.**
- **Radio 4 m.:** El campo tiene un diámetro de 8 m centrado en el lanzador. **+3 PD.**
- **Radio 5 m.:** El campo tiene un diámetro de 10 m centrado en el lanzador. **+3 PD.**

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo por nivel, más el coste de las Modificaciones elegidas.

NO DUERME

Origen: *Biomod, Implante, Psiónico, Racial y Superheroico.*

El personaje no necesita dormir, sea porque es un robot, porque es de una especie que no necesita dormir, o porque tiene alguna clase de implante, poder o biomod.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada ciclo de sueño que pase sin dormir le proporciona al personaje **1 Punto de Fatiga** que no desaparece descansando, sino que los Puntos de Fatiga acumulados de esta forma desaparecerán cuando el personaje duerma un sueño reparador.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

NO RESPIRA

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

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.

Si el Don tiene *Origen Mágico* o *Religioso* y se quiere usar en combate el DJ **puede** solicitar que el personaje que pretenda usar el Don gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano)* o *Conocimiento (Teología)* (según corresponda) **contra dificultad 7**.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 minutos de uso del Don causan **1 Punto**

de Fatiga al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Modificaciones:

- ◆ **Afecta a otro:** El personaje puede hacer que su Don afecte a otra persona en lugar de a él (aunque seguirá siendo el personaje quien pague los costes de Fatiga del Don, si hay alguno). El receptor de los efectos del Don debe tocar al personaje y desear que el Don le afecte para recibir los beneficios de este. **+2 PD.**
- ◆ **Afecta a un Grupo:** El personaje puede hacer que el Don afecte a otras personas aparte de él, hasta un máximo igual a su nivel de *Voluntad*. Si se combina con *Cuesta Fatiga* se obtendrá la Fatiga correspondiente a una activación o mantenimiento por cada persona que se beneficie del Don. Los receptores de los efectos del Don deben tocar al personaje y desear que el Don les afecte para recibir los beneficios de este. **+2 PD por cada persona adicional a la que puede afectar el Don, hasta un máximo de 8 personas adicionales.**

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

NUBLAR LOS SENTIDOS

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

Requiere Habilidad: *Nublar los Sentidos (Origen).*

El personaje tiene alguna clase de Biomod, Implante o aparato que le permite cegar a sus oponentes, o quizás utiliza alguna clase de poder que le permite hacer que la visión de sus enemigos se empañe.

Para usar este Don personaje debe ver al objetivo y estar a 10 metros como máximo de él. Tras esto debe realizar una Acción Mental y superar una Tirada de la Habilidad *Nublar los Sentidos (Origen)* contra **dificultad 9**. Si supera la tirada el objetivo sufrirá un -2 a las tiradas de *Atención* y en aquellas tiradas en las que los sentidos sean relevantes (como en combate) durante **1 turno + el Grado de Éxito de la Tirada en turnos**.

Si el Origen es Biomod, Implante, Racial o Tecnológico es un fenómeno físico (un flas de luz, por lo general) que permite hacer una Tirada de *Agilidad* para intentar evitar el efecto. Con el resto de Orígenes el efecto será más mental o mágico, por lo que el objetivo puede hacer una Tirada de *Voluntad* para intentar evitar el efecto del Don, pero deberá realizar una Acción Mental (y tener AC disponibles para hacerla).

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de nublar los sentidos de otro personaje, tenga efecto el intento o no.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

◆ **Minutos en lugar de turnos:** La duración del Don es de 1 minuto+ el Grado de Éxito de la Tirada en minutos. **+5 PD.**

◆ **Alcance Extendido:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden

que se presentan. El personaje podrá usar el Don en personajes que se encuentren en la distancia en metros indicada.

◆ Alcance 20 m.: **+1 PD.**

◆ Alcance 30 m.: **+1 PD.**

◆ Alcance 40 m.: **+1 PD.**

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo, más el coste de las Modificaciones elegidas.

OJOS ADICIONALES

Origen: *Biomod, Implante, Racial y Superheroico.*

El personaje (o raza) adquiere uno o dos ojos extras cada vez que se compre este Don. 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.



Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada vez que el personaje obtenga alguno de los beneficios del Don se considerará un uso, por lo que perderá **1 Punto de Fatiga**.

Modificación: Si se tienen más de dos ojos pero no proporcionan ninguno de los beneficios mencionados, sino que solo se trata de un rasgo estético, el Don *no cuesta Puntos de Desarrollo*.

Cuesta 6 / 0 Puntos de Desarrollo por cada par de ojos.

OJOS INDEPENDIENTES

Origen: *Biomod, Implante, Racial y Superheroico.*

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 del otro blanco se mantienen hasta que acabe ese turno. Aquellos que puedan disparar más de una vez por turno podrán aprovechar más este Don, ya que podrán realizar varios disparos con los bonos de *Apuntar*.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada vez que el personaje realice una Maniobra de *Apuntar* a dos blancos a la vez se considerará un uso, por lo que perderá **1 Punto de Fatiga**, independientemente de que llegue a disparar o no.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo.

ORIENTACIÓN TECNOLÓGICA

Origen: *Biomod, Implante, Psiónico, Superheroico y Tecnológico.*

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 dos niveles en este Don pueden hacer tiradas de *Navegación* para astrogar sin necesidad de utilizar un ordenador.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada hora de uso del Don causa **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo por nivel.

PARPADEO

Origen: *Mágico, Psiónico, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

Requiere Habilidad: *Parpadeo (Origen).* Si el Origen es Tecnológico el DJ puede utilizar la Habilidad *Navegación* en lugar de *Parpadeo (Origen)*.

El personaje con este Don puede teleportarse hasta 10 metros en cualquier dirección, por lo general debido al uso de hechizos o poderes mentales, pero también es posible que existan razas con este Don, e incluso aparatos que permitan al portador usarlo. El personaje desaparece del lugar en el que se encuentra y aparece en otro lugar que se encuentre a una distancia de hasta 10 metros, vea o no el lugar al que se transporta. No puede llevar a ningún otro ser vivo con el (salvo que sea un simbiote o esté integrado en su cuerpo de alguna manera), pero si puede teleportar todo el equipo que pueda llevar.

Para realizar un Parpadeo el personaje debe concentrarse (gastando una cantidad de AC que variará según la cantidad que se desplacen) y debe superar una Tirada de la Habilidad *Parpadeo (Origen)* contra **dificultad 9** si pueden ver al lugar al que se teleportan, o contra **dificultad 13** si el personaje no puede ver al lugar al que se teleporta. Cada intento de realizar un Parpadeo, tenga efecto o no, proporciona **1 Punto de Fatiga**.

Las Acciones de Combate que requiere este Don para ser usado **dependen de los metros** que se quiera teleportar el personaje:

- ◆ Se desplaza hasta **3 metros**: 1 AC.
- ◆ Se desplaza hasta **6 metros**: 2 AC.
- ◆ Se desplaza hasta **10 metros**: 3 AC.

Parpadeo se puede usar para esquivar ataques, usando *Parpadeo* en lugar de *Esquiva*. Para esto el personaje no puede realizar un Parpadeo de más de 3 metros (1 AC). El personaje que quiere esquivar con un Parpadeo deberá igualar o superar la tirada del ataque que quiere esquivar, aparte de la dificultad del propio Parpadeo.

Modificación:

- ◆ **Ataque Parpadeante**: Puede Parpadear para hacer Cargas o Golpes en el Aire. **+7 PD**.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de Parpadear, se consiga o no, y dicho intento proporcionará **2 Puntos de Fatiga** al personaje.

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo.

PIERNAS EXTRA

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Racial, Superheroico y Tecnológico.*

El personaje (o su raza) tiene una o dos piernas extra cada vez que escoge este Don. Cada 1 o 2 piernas más allá de las dos primeras que tenga le proporciona un +1 MOV y +1 AC.

Si el Don tiene *Origen Mágico* el DJ **puede** solicitar que el personaje que pretenda usar el Don gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano)* contra **dificultad 7** para representar que el personaje ha usado un hechizo para hacer aparecer sus piernas adicionales.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada turno de combate en que se use del Don causa **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don.

Modificación:

- ◆ **Piernas Estéticas**: Si las Piernas Extra son meramente estéticas y no proporcionan ningún modificador a MOV ni AC **no cuestan ningún Punto de Desarrollo.**

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo cada 1 o 2 piernas adicionales.

PSICOMETRÍA

Origen: *Mágico, Psiónico, Racial, Religioso y Superheroico.*

Requiere Habilidad: *Psicometría (Origen).*

Puede ser usado para ver el pasado. **Se tiene que estar en el lugar cuyo pasado se quiere ver, o tener el objeto cuya historia se quiere conocer.** Requiere condiciones tranquilas y un mínimo de 5 minutos de uso, no puede ser usado en combate.

El DJ interpretará lo que el personaje ve dependiendo del grado de éxito de la Tirada de la Habilidad *Psicometría (Origen)*. Aunque por muy buena que sea la tirada nunca verá los hechos completos, tal como sucedieron, sino que siempre le faltará información a lo que vea. La **dificultad de la tirada** depende de qué momento del pasado se quiera ver:

- ◆ Ver lo que ha pasado hace menos de un día: **9**.
- ◆ Ver lo que ha pasado hace una semana: **11**.
- ◆ Ver lo que ha pasado hace un mes: **13**.
- ◆ Ver lo que ha pasado hace un año: **17**.
- ◆ Ver lo que ha pasado hace más de un año: **19**.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de usar el Don *Psicometría*, se tenga éxito o no.

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo.

RADAR

Origen: *Biomod, Implante, Psiónico, Racial, Superheroico y Tecnológico.*

Requiere Habilidad: *Radar (Origen).* Si el Don tiene *Origen Implante* o *Tecnológico* usará la Habilidad *Sensores* en su lugar.

El personaje tiene la capacidad de emitir ondas de radio y analizar la señal de retorno, como un radar. Este Don puede ser tecnológico (en cuyo caso es un radar), el sentido de una raza alienígena o una modificación genética. El radar puede detectar fácilmente a seres y objetos de Escala -2 o mayor. Activar el radar o desactivarlo necesita una Acción Mental (3AC). La Habilidad *Radar (Origen)* se utiliza

como si fuese *Atención* para comunicar lo que se percibe por medio del Don.

El Radar se puede utilizar extendido hasta 200 metros sin acumular *Fatiga* (salvo que se tenga la Limitación *Causa Fatiga*, ver más abajo), pero cada vez que se utilice el radar para percibir a una distancia mayor a los 200 metros se acumula **1 Punto de Fatiga por cada múltiplo de 200 metros, con un máximo de 2 km (10 Puntos de Fatiga)** (emitir ondas que alcancen más de 200 metros requiere un esfuerzo).

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada uso del Radar hasta 200 metros cuesta **1 Punto de Fatiga**. Los usos de más de 200 metros proporcionan fatiga según el funcionamiento normal del Don. El Don puede ser mantenido, pero cada 5 minutos de uso del Don causan **tantos Puntos de Fatiga como haya sufrido para activarlo**.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

◆ **Alcance Extendido:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan. Los Alcances muestran dos números, el alcance sin acumular fatiga y el alcance acumulando fatiga.

- ◆ Alcance 300 m./3 km.: **+1 PD.**
- ◆ Alcance 400 m./4 km.: **+1 PD.**
- ◆ Alcance 500 m./5 km.: **+1 PD.**
- ◆ Alcance 600 m./6 km.: **+1 PD.**
- ◆ Alcance 700 m./7 km.: **+1 PD.**
- ◆ Alcance 800 m./8 km.: **+1 PD.**
- ◆ Alcance 900 m./9 km.: **+1 PD.**
- ◆ Alcance 1 km./10 km.: **+1 PD.**
- ◆ Alcance 10 km./50 km.: **+5 PD.**
- ◆ Alcance 50 km./200 km.: **+10 PD.**

◆ **Visión por Radar:** 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*), pero no podrá aplicar la Modificación Alcance Extendido.

Cuesta 13 Puntos de Desarrollo, más el coste de las Modificaciones elegidas.

REACTOR INTERNO

Origen: *Racial y Superheroico.*

Este Don 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, sin necesidad de alimentarse, etc. Si se tiene este Don no se puede tener la Limitación *Duración Limitada*.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

REGENERACIÓN

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

Requiere Habilidad: Si el Origen es *Mágico, Psiónico o Religioso*, se debe usar por medio de la Habilidad *Regeneración (Origen)*. Para usar el Don habrá que superar una Tirada contra **dificultad 9** para activar el Don y poder Regenerarse, pero realizar dicha tirada no requiere AC, es algo automático.

Las heridas del personaje que tenga este Don se curan con rapidez sobrenatural. El personaje Regenera 1 Punto de Vida cada 6 horas, aunque no lo devuelve a la vida si ha muerto. 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).

Si por medio del Don *Regeneración* cambias de Categoría de Herida antes de que se puedan aplicar los efectos de la Curación Natural de la Categoría de Heridas en la que te encontrabas por curarte antes de tiempo, no aplicas los efectos de esa Curación Natural. En su lugar empiezas a contar el tiempo de Curación Natural que corresponda a la Categoría de Herida a la que acabas de entrar en el momento en que se produce el cambio.

Si se adquiere junto con la Limitación *Causa Fatiga* cada **Punto de Vida** que regenere le causará **1 Punto de Fatiga** al personaje, aunque estos se podrán recuperar de manera normal, descansando, que es mucho más rápido que la curación natural. Regenerar Miembros causará **5 Puntos de Fatiga** al ser usado.

Modificaciones:

- ◆ **Regenerar Miembros 1:** El personaje puede regenerar miembros perdidos en una semana (el miembro se puede reenganchar en una hora). **+3 PD.**
- ◆ **Regenerar Miembros 2:** Es necesario haber adquirido antes *Regenerar Miembros 1* para adquirir esta Modificación. El personaje regenera miembros perdidos en 15 minutos y si conserva el miembro puede re-engancharlo en 1 minuto se ha unido de nuevo con su cuerpo. **+5 PD.**
- ◆ **Regeneración Rápida 1:** El personaje Regenera heridas a un ritmo de 1 Punto de Vida cada hora. **+5 PD.**
- ◆ **Regeneración Rápida 2:** Es necesario haber adquirido *Regeneración Rápida 1* para adquirir esta Modificación. El personaje Regenera heridas a un ritmo de 1 Punto de Vida cada turno. **+5 PD.**
- ◆ **Súper-Regeneración:** Es necesario haber adquirido antes *Regeneración Rápida 2* para adquirir esta Modificación. El personaje Regenera tantos Puntos de Vida por turno como Acciones de Combate pueda dedicar a regenerar (más allá de las 3 AC que cuesta activar el Don). Este nivel no estará disponible normalmente para los jugadores, y el DJ debería considerar seriamente las consecuencias de autorizarlo, salvo para Orígenes Superheroicos. **+14 PD.**

Cuesta 11 Puntos de Desarrollo, más el coste de las Modificaciones elegidas.

RESISTENCIA A

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

Este Don se puede configurar de muy distintas maneras para obtener Resistencia a distintos peligros como calor, enfermedades, frío, fuego, magia, psiónica, radiación, etc.

Al adquirir el don tienes que especificar a qué peligro o tipo de daño tienes Resistencia (con la correspondiente aprobación del DJ). El Don proporciona un +2 a tiradas para resistir el peligro, RD 2 u otra opción similar para resistir el peligro elegido. Cada nivel que se adquiera añade 2 a ese bono, hasta un máximo de 3 niveles. Es posible que el Don proporcione alguna pequeña bonificación distinta, como en el caso de Resistencia al Calor y Resistencia al Frío, pero esto queda a discreción de DJ.

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

- ◆ **Resistencia al Calor:** El personaje tolera especialmente bien el calor, sea de manera natural o por entrenamiento. 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 *Vigor* para resistir los efectos del calor fuera de su zona de confort. Además ésta aumenta en 20°C por el lado positivo.
- ◆ **Resistencia al Daño Físico:** El personaje es especialmente resistente al Daño Físico (esto es, el proveniente de *Armas Cuerpo a Cuerpo*, *Pelea*, y aquellas armas que disparan proyectiles físicos). Se obtiene +2 RD contra daño producido por armas cuerpo a cuerpo, pelea y proyectiles físicos por cada nivel que se adquiera. No se puede combinar con el Talento *Resistencia al Daño*, ni con el Don *Súper-Resistencia* salvo que el Origen de ambos sea *Racial* o *Superheroico*.
- ◆ **Resistencia a las Enfermedades:** El personaje resiste mejor las enfermedades que los demás, sea porque los anticuerpos de su raza son más efectivos, porque usa magia o psiónicos que los refuerzan, se ha implantado anticuerpos, etc. Cuando se haga una tirada para evitar o librarse de efectos de una enfermedad se recibe un +2 por nivel a esa tirada.

- ◆ **Resistencia al Frío:** El personaje es especialmente resistente al frío. 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 *Vigor* para resistir los efectos del frío fuera de su zona de confort. Además ésta aumenta en 20°C por el lado negativo.
- ◆ **Resistencia al Fuego:** El personaje es especialmente resistente al Fuego. Se obtiene +2 RD contra daño producido por Fuego por cada nivel que se adquiera. Además, una vez se haya recibido daño de fuego se divide por la mitad el Daño antes de aplicar los efectos secundarios del Fuego (ver la sección **Otros Peligros del Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación**). No se puede combinar con el Don *Súper-Resistencia* salvo que el Origen de ambos sea *Racial* o *Superheroico*, pero sí con el Talento *Resistencia al Daño*.
- ◆ **Resistencia a la Magia:** Siempre que el personaje sea objetivo de un Don con Origen Mágico que permita una tirada para resistir sus efectos el personaje tendrá un +2 a dicha tirada (por lo general con *Voluntad*). Si es objetivo de un Don con Origen Mágico que no permite tirada pero causa daño, tendrá un +2 RD contra dicho Don. Si es objetivo de un Don con Origen Mágico que no permite tirada ni causa daño tendrá derecho a una tirada de *Voluntad* contra **dificultad 11**; si la supera el hechizo no le afectará. No se puede combinar con el Talento *Resistencia al Daño* ni con el Don *Súper-Resistencia* salvo que el Origen de ambos sea *Racial* o *Superheroico*.
- ◆ **Resistencia al Plasma:** El personaje es especialmente resistente al Plasma. Se obtiene +2 RD contra daño producido por armas de Plasma por cada nivel que se adquiera. Además, una vez se haya recibido daño de plasma se divide por la mitad el Daño antes de aplicar los efectos secundarios de Fuego

(ver la sección **Otros Peligros del Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación**). No se puede combinar con el Don *Súper-Resistencia* salvo que el Origen de ambos sea *Racial* o *Superheroico*, pero sí con el Talento *Resistencia al Daño*.

- ◆ **Resistencia a la Psiónica:** Siempre que el personaje sea objetivo de un Don con Origen Psiónico que permita una tirada para resistir sus efectos el personaje tendrá un +2 a dicha tirada (por lo general con *Voluntad*). Si es objetivo de un Don con Origen Psiónico que no permite tirada pero causa daño, tendrá un +2 RD contra dicho Don. Si es objetivo de un Don con Origen Psiónico que no permite tirada ni causa daño tendrá derecho a una tirada de *Voluntad* contra **dificultad 11**; si la supera el hechizo no le afectará. No se puede combinar con el Talento *Resistencia al Daño* ni con el Don *Súper-Resistencia* salvo que el Origen de ambos sea *Racial* o *Superheroico*.
- ◆ **Resistencia a la Radiación:** El personaje es especialmente resistente a la radiación. Se obtiene +2 RD contra daño producido por radiación por cada nivel que se adquiera. Además, una vez se haya recibido daño de radiación se divide por la mitad el Daño antes de aplicar los efectos secundarios de la Radiación (ver la sección **Otros Peligros del Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación**). No se puede combinar con el Don *Súper-Resistencia* salvo que el Origen de ambos sea *Racial* o *Superheroico*, pero sí con el Talento *Resistencia al Daño*.
- ◆ **Resistencia al Veneno:** El personaje resiste mejor el veneno que los demás. Los venenos no le afectan de manera natural a su raza, quizá ha estado tomando pequeñas dosis de venenos a lo largo de tu vida, usa hechizos que le protegen, etc. Cuando haga una tirada para evitar o librarse de efectos de un veneno recibe un +2 a esa tirada (por lo general de *Vigor*).

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada vez que se aplique el Don el personaje recibirá **1 Punto de Fatiga**.

Modificaciones:

- ◆ **Fortalecer a otro:** El personaje puede hacer que su Resistencia afecte a otra persona en lugar de a él (aunque seguirá siendo el personaje quien pague los costes de Fatiga del Don, si hay alguno). El receptor de los efectos debe tocar al personaje y desear que el Don le afecte para recibir los beneficios de este. *+2 PD por nivel.*
- ◆ **Afecta a un Grupo:** El personaje puede hacer que el Resistencia afecte a otras personas, no solo a él, pero nunca puede afectar a más personas que su nivel de *Voluntad*. Si se combina con *Cuesta Fatiga* se obtendrá la Fatiga correspondiente a una activación o mantenimiento por cada persona que se beneficie del Don. Los receptores de los efectos del Don deben tocar al personaje y desear que el Don les afecte para recibir los beneficios de este. *+3 PD por nivel por cada persona adicional a la que puede afectar el Don, hasta un máximo de 8 personas adicionales (lo que sería +24 PD por nivel).*

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo por nivel más Modificaciones, hasta un máximo de 3 niveles por peligro.

SERVIDORES

Origen: Mágico, Racial y Superheroico.

El personaje puede “infectar” a otras personas con una enfermedad de origen supernatural (vampirismo, licantropía, zombificación), o implantar huevos de donde salen crías.

Cuando se adquiere el Don Servidores debe especificarse un ataque (sea garras, un mordisco, etc.) que transmite la enfermedad. Cuando el personaje cause una Herida o superior a alguien con dicho ataque este deberá igualar o superar una tirada de *Vigor* contra una **dificultad igual a 7+ el daño recibido** o se verá infectado por la enfermedad.

Aquellos que fallen la tirada recibirán inmediatamente la Plantilla de la criatura sobrenatural en la que se transforma. El Coste en PD de dicha Plantilla debe ser aprobado por

el DJ, y recomendamos que no supere 1 tercera parte del Nivel de Poder de la Campaña.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de infectar a alguien con la enfermedad, tenga efecto o no el ataque.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

- ◆ **Dominar Servidores:** El personaje que adquiera esta Modificación puede tener bajo su control personajes que no sumen más del doble de sus propios Puntos de Desarrollo. Así un personaje de 150 PD con esta Modificación podrá transformar y controlar hasta 300PD en Servidores. Una vez llegue a esta cantidad los ataques seguirán creando Servidores, pero no estarán bajo su control. *+13 PD.*
- ◆ **Transmisor Adicional:** Permite tener un tipo de ataque o efecto de transmisión de la enfermedad adicional (como por ejemplo compartir fluidos). *+1 PD por Transmisor.*
- ◆ **Implantar Huevos:** En lugar de proporcionar una enfermedad coloca de 1 a 3 huevos en la víctima, que crecen desde dentro y la matan (tras 3d6+6 horas) si no son extirpados a tiempo (con una tirada de *Ciencia [Medicina o Xenología]* hecha en un quirófano de NT 6 o más contra **dificultad 13**). *Cuesta +8 PD el primer huevo, +5 PD por cada huevo adicional hasta un máximo de 3.*

Cuesta 22 Puntos de Desarrollo.



SOBREVIVES EN EL VACÍO

Origen: *Biomod, Implante, Racial, Superheroico y Tecnológico.*

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 *No Respira y Resistencia al Frío 2*. Protege de la radiación espacial ambiental (Daño 1 de Radiación a la semana), pero no más, para tener más protección contra Radiación adquiere el Don *Resistencia a la Radiación*.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 minutos de uso del Don causan **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Cuesta 19 Puntos de Desarrollo.

SONAR

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

Requiere Habilidad: *Sonar (Origen)*. Si el Don tiene *Origen Implante* o *Tecnológico* usará la Habilidad *Sensores* en su lugar.

El personaje tiene la capacidad de emitir ultrasonidos y analizar la señal de retorno, como un sonar. Este Don puede ser un sonar, un sentido de una raza alienígena, una modificación genética, etc.

El sonar puede detectar fácilmente a seres y objetos de Escala -2 o mayor. Activar el radar o desactivarlo necesita una Acción Mental (3AC). La Habilidad *Sonar (Origen)* se utiliza como si fuese *Atención* para comunicar lo que se percibe por medio del Don.

El Sonar que se emite tiene un alcance de

hasta 2 km bajo el agua y 20 metros sobre ella. El Sonar se puede utilizar extendido hasta 200 metros (bajo el agua) sin acumular Fatiga (salvo que se tenga la Limitación *Causa Fatiga*, ver más abajo), pero cada vez que se utilice para percibir a una distancia mayor a los 200 metros se acumula **1 Punto de Fatiga por cada múltiplo de 200 metros, con un máximo de 2 km (10 Puntos de Fatiga)** (emitir ondas que alcancen más de 200 metros requiere un esfuerzo).

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada uso del Sonar hasta 200 metros (o 20 en superficie) cuesta **1 Punto de Fatiga**. Los usos de más de 200 metros (solo bajo el agua) proporcionan fatiga según el funcionamiento normal del Don. El Don puede ser mantenido, pero cada 5 minutos de uso del Don causan **tantos Puntos de Fatiga como haya sufrido para activarlo** (según la distancia).

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

◆ **Alcance Extendido:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan. Los Alcances muestran dos números, el alcance sin acumular fatiga y el alcance acumulando fatiga.

- ◆ Alcance 300 m./3 km.: **+1 PD.**
- ◆ Alcance 400 m./4 km.: **+1 PD.**
- ◆ Alcance 500 m./5 km.: **+1 PD.**
- ◆ Alcance 600 m./6 km.: **+1 PD.**
- ◆ Alcance 700 m./7 km.: **+1 PD.**
- ◆ Alcance 800 m./8 km.: **+1 PD.**
- ◆ Alcance 900 m./9 km.: **+1 PD.**
- ◆ Alcance 1 km./10 km.: **+1 PD.**
- ◆ Alcance 10 km./50 km.: **+5 PD.**
- ◆ Alcance 50 km./200 km.: **+5 PD.**

◆ **Visión por Radar:** 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)*, pero no podrá aplicar la Modificación Alcance Extendido.

Cuesta 13 Puntos de Desarrollo, más el coste de las Modificaciones elegidas.

SÚPER-RAPIDEZ

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

El personaje es mucho más rápido en situaciones de estrés de lo que aparenta, sea porque tiene un biomod o implante que le acelera, o porque su raza es extremadamente rápida.

Recibe 3 AC más por nivel, con un máximo de 3 niveles. Este Don solo puede combinarse con el Talento *Rapidez*.

Si el Don tiene *Origen Mágico, Psiónico o Religioso* y se quiere usar en combate el DJ **puede** solicitar que el personaje que pretenda usar el Don gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano), Voluntad o Conocimiento (Teología)* (según corresponda) **contra dificultad 7** para representar que el personaje ha usado un hechizo, poder u oración.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada turno de combate en que se use del Don causa **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don.

Cuesta 11 Puntos de Desarrollo por nivel, hasta un máximo de 3 niveles.



SÚPER-RESISTENCIA

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

El personaje es resistente a todo tipo de daño.

Se obtiene +2 RD por nivel, hasta un máximo de 3 niveles. Esta RD sirve para resistir todo tipo de ataques, sean energéticos, mentales, físicos, etc. y protege de casi todas las fuentes de Daño (excepto del Don *Ataque Telequinético*). Este Don solo puede combinarse con el Talento *Resistencia al Daño*, o con el Don *Resistencia a si* el Origen del Don es *Superheroico*.

Si el Don tiene *Origen Mágico, Psiónico o Religioso* y se quiere usar en combate el DJ **puede** solicitar que el personaje que pretenda usar el Don gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano), Voluntad o Conocimiento (Teología)* (según corresponda) **contra dificultad 7** para representar que el personaje ha usado un hechizo, poder u oración.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada turno de combate en que se use del Don causa **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, y debe declararse que se usa al ser objetivo de un ataque, antes de que este se realice.

Modificaciones:

◆ **Escudo Mágico:** El personaje puede aumentar la RD de otra persona en lugar de la propia, aunque seguirá siendo él quien pague los costes de Fatiga del Don, si hay alguno, y no quien reciba la protección. El personaje debe tocar a quien quiere proteger, quien debe querer recibir la protección. Nótese que el personaje pierde la Súper-Resistencia mientras protege a la otra persona. **+5 PD por nivel.**

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo por nivel hasta un máximo de 3 niveles.

SÚPER-SALTO

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

Normalmente un personaje puede saltar a lo largo su MOV+3 en metros, y saltar a lo alto su MOV/2 en metros. Este Don permite al personaje saltar mucho más, y caer sin hacerse daño.

El personaje que tenga este Don podrá saltar hasta su MOVx30 a lo largo y su MOVx15 a lo alto.

Si el Don tiene *Origen Mágico, Psiónico o Religioso* y se quiere usar en combate el DJ **puede** solicitar que el personaje que pretenda usar el Don gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano), Voluntad o Conocimiento (Teología)* (según corresponda) **contra dificultad 7 para representar que el personaje ha usado un hechizo, poder u oración.**

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada Súper-Salto proporcionará **2 Puntos de Fatiga**.

Cuesta 11 Puntos de Desarrollo.

SÚPER-VELOZ

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

El personaje es excepcionalmente rápido.

Se obtiene un +3 a MOV por nivel, con un máximo de 3 niveles. Este Don solo puede combinarse con el Talento *Veloz* si el Origen del Don es Superheroico.

Si el Don tiene *Origen Mágico, Psiónico o Religioso* y se quiere usar en combate el DJ **puede** solicitar que el personaje que pretenda usar el Don gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano), Voluntad o Conocimiento (Teología)* (según corresponda) **contra dificultad 7 para representar que el personaje ha usado un hechizo, poder u oración.**

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada turno de combate en que se use del Don causa **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don.

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo por nivel hasta un máximo de 3 niveles.

TALÓN DE AQUILES

Origen: *Racial y Superheroico.*

El personaje no puede morir, salvo que el Daño provenga de una fuente concreta, o se le ataque en un lugar concreto. Dicha fuente o lugar debe ser definido cuando se adquiere el Don. La fuente puede ser fuego, luz solar, una estaca clavada en el corazón, plata, cortar la cabeza, daño recibido entre los ojos, etc.

Todo el daño que provenga de una fuente que no sea la definida, o de un ataque al lugar indicado **no le causará daño**. Sin embargo, **el daño recibido de la fuente indicada se multiplicará por 4**. Además, la Resistencia al Daño que no provenga de armaduras se ignorará, al igual que cualquier clase de protección que provenga de Dones, salvo que sean de Origen Tecnológico. Asimismo, ni la curación natural, ni el Don *Regeneración* cura el daño sufrido la fuente definida, solo la curación con *Ciencia (Medicina)* puede curar el daño sufrido.

Si la fuente es algo que normalmente no causa daño, como la luz del sol o estar en contacto con un objeto de plata, se sufrirá Daño 4 por turno mientras se den las condiciones.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

- ◆ **Daño Reducido:** El Daño que se recibe de la fuente elegida se multiplica por 2 en lugar de por 4. Además, si la fuente es algo que no causa daño se recibe Daño 2 por turno. **+5 PD.**
- ◆ **Curación Natural:** El personaje puede curar de manera natural el daño sufrido. **+5 PD.**

Cuesta 22 Puntos de Desarrollo, más el coste de las Modificaciones elegidas.

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, cada una con sus propios Orígenes.

TELECOMUNICACIÓN (BIOLÓGICA)

Origen: *Biomod, Racial y Superheroico.*

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, y es capaz de hablar con ellos, salvo que éstos decidan “cortar la comunicación” voluntariamente. 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.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 minutos de uso del Don causan **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Modificación: Una raza que solo pueda comunicarse por medio de Telecomunicación (Biológica) *no paga ningún PD por tener este Don*, pero no adquiere la Limitación *Mudez*.

Cuesta 6 / 0 Puntos de Desarrollo.

TELECOMUNICACIÓN (HORMONAL)

Origen: *Biomod, Implante, Racial, Superheroico y Tecnológico.*

Capacidad de comunicarse por medio de hormonas o elementos químicos que son expulsados por la piel. Solo puede utilizarse para comunicarse 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 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).

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 minutos de uso del Don causan **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Modificación: Una raza que solo pueda comunicarse por medio de Telecomunicación (Hormonal) *no paga ningún PD por tener este Don*, pero no adquiere la Limitación *Mudez*.

Cuesta 5 / 0 Puntos de Desarrollo.

TELECOMUNICACIÓN (PIGMENTACIÓN)

Origen: *Biomod, Implante, Racial y Superheroico.*

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 de 100 metros, y los que tengan este Don deben verse para comunicarse.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 minutos de uso del Don causan **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Modificación: Una raza que solo pueda comunicarse por medio de Telecomunicación (Pigmentación) *no paga ningún PD por tener este Don*, pero no adquiere la Limitación *Mudez*.

Cuesta 6 / 0 Puntos de Desarrollo.

TELECOMUNICACIÓN (TECNOLÓGICA)

Origen: *Implante, Racial, Superheroico y Tecnológico.*

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.

Modificación: Una raza que solo pueda comunicarse por medio de Telecomunicación (Tecnológica) *no paga ningún PD por tener este Don*, pero no adquiere la Limitación Mudez.

Cuesta 7 / 0 Puntos de Desarrollo.

TELECOMUNICACIÓN (TELEPATÍA)

Origen: Mágico, Psiónico, Racial y Superheroico.

Requiere Habilidad: *Telepatía (Origen).*

Capacidad de comunicarse por medio de poderes psiónicos o mágicos, incluso con criaturas que no tengan este Don.

No produces ningún ruido al comunicarte (pero en combate deberás realizar Acciones Mentales para hablar). Para establecer una conexión telepática el personaje debe realizar una tirada de *Telepatía (Origen)* contra **difficultad 9**, y **debe ver al objetivo**.

Una vez la conexión ha sido establecida el objetivo solo tiene que pensar para que el personaje escuche las respuestas, pero esto no implica que pueda leer sus pensamientos, sino que el personaje escucha la respuesta que el objetivo quiere darle. Puede ser mantenido activo aunque deje de ver al objetivo, pero proporciona **1 Punto de Fatiga** adicional por cada **10 minutos** que se mantenga activo, salvo que el objetivo también tenga este Don, en cuyo caso mantener la comunicación no Causa Fatiga adicional.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 10 minutos de uso del Don causan **2 Puntos de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que se obtiene por activarlo.

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

◆ **Telepatía Múltiple:** Cada vez que se adquiriera esta Modificación el persona-

je podrá conectar telepáticamente a una persona más a la misma conversación, con un máximo de 10 personas. **+1 PD por persona**

◆ **Alcance No Visual:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan. El personaje puede comunicarse con objetivos que no vea, pero que conozca (con los que haya hablado por lo menos 5 minutos), siempre que se encuentren dentro del Alcance No Visual.

◆ **Alcance 100 m.:** El personaje puede comunicarse con aquellas personas que conozca que se encuentren a 100 metros o menos de él, las vea o no. **+1 PD.**

◆ **Alcance 500 m.:** El personaje puede comunicarse con aquellas personas que conozca que se encuentren a 500 metros o menos de él, las vea o no. **+2 PD.**

◆ **Alcance 2 k m.:** El personaje puede comunicarse con aquellas personas que conozca que se encuentren a 2 kilómetros o menos de él, las vea o no. **+2 PD.**

◆ **Alcance 10 km.:** El personaje puede comunicarse con aquellas personas que conozca que se encuentren a 10 kilómetros o menos de él, las vea o no. **+5 PD.**

◆ **Alcance 50 km.:** El personaje puede comunicarse con aquellas personas que conozca que se encuentren a 50 kilómetros o menos de él, las vea o no. **+5 PD.**

◆ **Alcance 200 km.:** El personaje puede comunicarse con aquellas personas que conozca que se encuentren a 200 kilómetros o menos de él, las vea o no. **+10 PD.**

◆ **Alcance Planetario.:** El personaje puede comunicarse con cualquier persona que conozca que se encuentre en el mismo planeta. **+15 PD.**

◆ **Telepatía Racial:** Una raza que solo pueda comunicarse por medio de Telecomunicación (Telepatía) *no paga ningún PD por tener este Don sin Modificaciones (aunque si pagaría por estas si quisiese alguna)*, pero no adquiere la Limitación Mudez.

Cuesta 7 Puntos de Desarrollo, más el coste de las Modificaciones elegidas.

TELEPORTACIÓN

Origen: *Mágico, Psiónico, Superheroico y Tecnológico.*

Requiere Habilidad: *Teleportación (Origen).*

El personaje puede, sea por medio de magia, de poderes mentales, divinos, o por medio de algún aparato tecnológico, teleportarse y aparecer en otro lugar.

Para Teleportarse el personaje debe concentrarse (gastando 3 AC para realizar una Acción Mental) y debe superar una Tirada de la Habilidad *Teleportación (Origen)* contra **dificultad 15**. Por cada turno más allá del primero en que se concentre (realizando una Acción Mental) reducirá la dificultad en 1, con un máximo de 6 turnos (para tirar contra **dificultad 9**). El personaje se puede teleportar hasta 50 metros de distancia, teniendo que ser un lugar que pueda ver, o que conozca lo suficiente (habiendo pasado como mínimo 1 hora en él). El personaje puede teleportarse llevando a otro ser vivo encima, pero cuenta como Estorbo (cada 2 kg 1 punto de Estorbo) a efectos de tener negativos para usar el poder.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de teleportarse, se consiga o no, y dicho intento proporcionará **2 Puntos de Fatiga** al personaje.

Modificaciones: Deben aplicarse al adquirir el Don, aunque el DJ puede permitir que alguna se aplique después, si narrativamente se dan las circunstancias adecuadas.

- ◆ **Intuir Destino:** El personaje puede teleportarse a lugares que solo haya visto en fotografías o similares, aunque la dificultad aumenta en 2. **+4 PD.**
- ◆ **Explorador:** El personaje puede teleportarse a lugares que no haya visto, aunque la dificultad aumenta en 6. **+10 PD.**
- ◆ **Alcance Mejorado:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan, y si no se adquieren junto a Intuir Destino o Explorador el personaje solo podrá teleportarse a un lugar que se pueda ver.

- ◆ **Alcance 100 m.:** El personaje puede teleportarse hasta 100 m de distancia. **+1 PD.**
- ◆ **Alcance 500 m.:** El personaje puede teleportarse hasta 500 m de distancia. **+1 PD.**
- ◆ **Alcance 2 km.:** El personaje puede teleportarse hasta 2 km de distancia. **+1 PD.**
- ◆ **Alcance 10 km.:** El personaje puede teleportarse hasta 10 km de distancia. **Requiere tener la Modificación Explorador. +1 PD.**
- ◆ **Alcance 50 km.:** El personaje puede teleportarse hasta 50 km de distancia. **+1 PD.**
- ◆ **Alcance 200 km.:** El personaje puede teleportarse hasta 200 km de distancia. **+1 PD.**
- ◆ **Cualquier lugar del Planeta:** El personaje puede teleportarse a cualquier lugar del Planeta. **+7 PD.**
- ◆ **Cualquier lugar del Sistema Solar:** El personaje puede teleportarse a cualquier lugar del Sistema Solar en el que se encuentre. **+10 PD.**
- ◆ **Cualquier Sistema Solar de la Galaxia:** El personaje puede teleportarse a cualquier Sistema Solar de la Galaxia en la que se encuentre. **+15 PD.**
- ◆ **Causa Fatiga:** Si el Origen del Don no obliga a adquirir la Limitación Causa Fatiga, se puede asociar al Don de manera independiente, *reduciendo su coste.*

Cuesta 13 Puntos de Desarrollo más el coste de las Modificaciones elegidas.

TELEQUINESIS

Origen: *Mágico, Psiónico, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

Requiere Habilidad: *Telequinesis (Origen).*

El personaje puede mover objetos sin tocarlos, solo con la fuerza de su mente, y puede manipularlos como si los tuviese en sus manos.

Para usar el Don el personaje debe superar una tirada de *Telequinesis (Origen)* contra una **dificultad que dependerá del peso que se quiera mover**. El objeto o persona que se quiera mover no puede estar a más de 10 metros

del personaje, y se desplazará a una velocidad de 10 metros / turno (1 m/s, 3.6 km/h).

- ◆ Hasta 1 kilo o menos (hasta Estorbo 0,5 o menos): **7**.
- ◆ Hasta 10 kilos (hasta Estorbo 4): **9**.
- ◆ Hasta 50 kilos (hasta Estorbo 20): **11**.
- ◆ Hasta 100 kilos (hasta Estorbo 40): **13**.
- ◆ Hasta 500 kilos (hasta Estorbo 200): **15**.
- ◆ Hasta 1 tonelada: **17**.
- ◆ Hasta 10 toneladas: **19**.
- ◆ Más de 10 toneladas: **21**

El uso del don durará **5 turnos como máximo**, aunque si se suelta el objeto y se coge otro se considerará otra activación de la Telequinesis. Puede ser mantenido activo, pero proporciona un **Punto de Fatiga** adicional por cada **5 turnos**.

Usado como **ataque** tiene **Daño 1**, + **el Grado de Éxito de la Tirada**, +2 si se le arroja contra una superficie dura como una pared.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 turnos de uso del Don causan **2 Puntos de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que recibe por intentar activarlo (tenga efecto o no la activación).

Cuesta 12 Puntos de Desarrollo.

TUNELADOR

Origen: *Mágico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

Este Don se utiliza para aquellas razas que tienen la capacidad moverse bajo tierra, como gusanos o topes, para representar hechizos o incluso tecnología capaz de hacer lo mismo. El personaje con este don es capaz de moverse a través de tierra y rocas con una velocidad igual a su MOV.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 minutos de uso del Don causan **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Modificación: También puede comprarse para atravesar hielo, pero en tal caso no sirve para abrir túneles en roca, y se llama *Tunelador (Hielo)*. El personaje con este don es capaz de moverse a través de hielo con una velocidad igual a su MOV.

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo.



VENENOSO

Origen: *Biomod, Implante, Racial, Superheroico y Tecnológico.*

El personaje tiene la capacidad de producir venenos u otras toxinas. Necesita tener una forma de introducirlas en sus oponentes (como los Dones *Ataque Físico, Cola, Cuernos o Garras*) para que surta efecto el veneno que segrega, y el personaje deberá causar daño con el ataque que introduce el veneno para que este haga efecto.

El coste en Puntos de Desarrollo depende del veneno o toxina que inocule tal como se puede ver en la **Tabla 6.14: Don Venenoso**. Ver **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación** para ver el funcionamiento de los venenos.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* se considerará uso del Don a efectos de obtener Fatiga cada intento de atacar usando el Don Venenoso, tenga efecto o no el ataque.

Coste Variable.

VISIÓN MICROSCÓPICA

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Racial, Superheroico y Tecnológico.*

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 5 AC (sin realizar tirada alguna).

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada hora de uso del Don causa **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

VISIÓN NOCTURNA

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

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.

Si el Don tiene *Origen Mágico, Psiónico o Religioso* y se quiere usar en combate el DJ **puede** solicitar que el personaje que pretenda usar el Don gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento (Saber Arcano), Voluntad o Conocimiento (Teología)* (según corresponda) **contra dificultad 7** para *representar que el personaje ha usado un hechizo, poder u oración.*

TABLA 6.14: DON VENENOSO

Veneno	Dificultad (Habilidad)	Efecto Superando Tirada	Duración Superando Tirada (Intervalo)
Dañino Tipo 1	11 (Vigor)	-	-
Dañino Tipo 2	Sin tirada posible	-	-
Dañino Tipo 3	11 (Vigor)	Daño 1	-
Doble Tipo 1	11 (Vigor)	Dolor muy fuerte: -1 a la Acción	1 hora
Doble Tipo 2	11 (Vigor)	-	-
Doble Tipo 3	11 (Vigor)	Dolor muy fuerte: -1 a la Acción	1 hora
Incapacitante Tipo 1	9 (Vigor)	Incapacitado	2 horas
Incapacitante Tipo 2	15 (Vigor)	-	-
Incapacitante Tipo 3	11 (Vigor)	Dolor extremadamente fuerte: -2 a la Acción	5 horas

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 minutos de uso del Don causan **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Modificaciones:

- ◆ **Absoluta Oscuridad:** El personaje ve también en la más absoluta oscuridad aunque no haya ninguna fuente de luz. **+2 PD.**
- ◆ **Afecta a otro:** El personaje puede hacer que su Don afecte a otra persona en lugar de a él (aunque seguirá siendo el personaje quien pague los costes de Fatiga del Don, si hay alguno). El receptor de los efectos del Don debe tocar al personaje y desear que el Don le afecte para recibir los beneficios de este. **+2 PD.**
- ◆ **Afecta a un Grupo:** El personaje puede hacer que el Don afecte a otras personas, no solo a él, pero nunca puede afectar a más personas que su nivel de *Voluntad*. Si se combina con *Causa Fatiga* se obtendrá la Fatiga correspondiente a una activación o mantenimiento por cada persona que se beneficie del Don. Los receptores de los efectos del Don deben tocar al personaje y desear que el Don les afecte para recibir los beneficios de este. **+2 PD por cada persona adicional a la que puede afectar el Don, hasta un máximo de 8 personas adicionales.**

Cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

VISIÓN PERIFÉRICA

Origen: *Biomod, Implante, Psiónico, Racial, Superheroico y Tecnológico.*

El personaje tiene más campo de visión 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.

Si el Don tiene *Origen Psiónico* y se quiere usar en combate el DJ **puede** solicitar que el personaje que pretenda usar el Don gaste 3 AC y realice una tirada de *o Voluntad contra dificultad 7 para representar que el personaje ha usado un poder psiónico.*

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada turno que el personaje negué los negativos por combatir con más de un enemigo cuerpo a cuerpo se considerará un uso, por lo que perderá **1 Punto de Fatiga.**

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

VISIÓN TELESCÓPICA

Origen: *Biomod, Implante, Mágico, Psiónico, Racial, Religioso, Superheroico y Tecnológico.*

Sea porque el personaje tiene ojos cibernéticos, porque no es de raza humana, o porque ha sido modificado genéticamente para tener esta capacidad, su visión puede enfocarse en un objeto lejano y acercarse a él como si utilizara unos binoculares.

TABLA 6.14: DON VENENOSO (CONTINUACIÓN)

Efecto Fallando Tirada	Duración Fallando Tirada (Intervalo)	Coste (PD)	Notas
Daño 2	8 horas (1 hora)	10	
Daño 5	Automático	20	
Daño 3	6 horas (1 hora)	10	
-1 a la Acción y Daño 3	8 horas (1 hora)	30	Veneno de Áspid
Daño 6	6 horas (1 hora)	30	Veneno de Cobra
Daño 5	24 horas (2 horas)	30	Veneno de Escorpión
Exhausto	12 horas	10	
Incapacitado	6 minutos (1 minuto)	20	
Daño 8 y Parálisis	1 hora (5 minutos)	50	Veneno de Rana (batracotoxina)

Tiene un alcance de 1 kilómetro. Cuando activa el Don gastando 5 AC (sin realizar tirada alguna) y lo usa puede realizar tiradas de Atención para ver aquello que esté a más de 10 metros de él, y hasta 1 kilómetro, pero mientras usa el Don no puede hacer tiradas de Atención para aquello que esté a 10 metros de él. Además, si mientras lo usa realiza una maniobra de Apuntar obtiene un +2 en lugar de un +1.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada hora de uso del Don causa **1 Punto de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que pierde por activarlo.

Modificaciones: Deben aplicarse al adquirir el Don, aunque el DJ puede permitir que

alguna se aplique después, si narrativamente se dan las circunstancias adecuadas.

◆ **Alcance Mejorado:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.

◆ **Alcance 2 km.:** La Visión Telescópica alcanza los 2 km. **+4 PD.**

◆ **Alcance 4 km.:** La Visión Telescópica alcanza los 4 km. **+4 PD.**

◆ **Alcance 8 km.:** La Visión Telescópica alcanza los 8 km. **+4 PD.**

◆ **Alcance 16 km.:** La Visión Telescópica alcanza los 16 km. **+4 PD.**

◆ **Alcance 32 km.:** La Visión Telescópica alcanza los 32 km. **+4 PD.**

Cuesta 8 Puntos de Desarrollo más el coste de las Modificaciones elegidas.



VOLAR

Origen: *Biomod* (Volar 1-2), *Implante* (Volar 1-2), *Mágico* (Volar 1-2-3), *Psiónico* (Volar 1-2-3-lumínico), *Racial* (Volar 1-2-3-lumínico), *Religioso* (Volar 1-2), *Superheroico* y *Tecnológico*.

Requiere Habilidad: *Volar* (Origen), o *Pilotar* (Aeronave o Astronave) en caso de un Don con Origen Tecnológico.

El personaje (o su raza) puede volar. Si es una capacidad tecnológica es posible que necesite combustible. Este Don tiene distintas versiones. Se puede adquirir cualquiera de las versiones sin que sea necesario adquirir las otras, y se adquieren por separado.

Si el Don tiene *Origen Mágico*, *Psiónico* o *Religioso* y se quiere usar en combate el DJ **puede** solicitar que el personaje que pretenda usar el Don gaste 3 AC y realice una tirada de *Conocimiento* (*Saber Arcano*), *Voluntad* o *Conocimiento* (*Teología*) (según corresponda) **contra dificultad 7** para representar que el personaje ha usado un hechizo, poder u oración para poder volar.

- **Volar 1:** Capacidad de volar hasta MOVx2 en planetas con **una** gravedad de entre las siguientes: Entre 0G y 0.5G, entre 0.5G y 1.5G, entre 1.5G y 2G, y entre 2G y 2.5G. *Cuesta 12 Puntos de Desarrollo.*
- **Volar 2:** Capacidad de volar hasta MOVx5 en planetas con **una** gravedad de entre las siguientes: Entre 0G y 0.5G, entre 0.5G y 1.5G, entre 1.5G y 2G, y entre 2G y 2.5G. *Cuesta 20 Puntos de Desarrollo.*
- **Volar 3:** Capacidad de volar hasta MOVx10 tanto en planetas como en el espacio. *Cuesta 30 Puntos de Desarrollo.*
- **Volar 4:** Capacidad de volar a MOVx100. *Cuesta 40 Puntos de Desarrollo.*
- **Volar 5:** Capacidad de volar a MOVx1000. *Cuesta 50 Puntos de Desarrollo.*
- **Volar (Lumínico):** Capacidad de Volar por el espacio a velocidades una velocidad de 2 parsecs al día. *Cuesta 45 Puntos de Desarrollo.*

Coste depende de la versión que se adquiera.

ZONA DE NEUTRALIZACIÓN TECNOLÓGICA

Origen: *Biomod*, *Implante*, *Psiónico*, *Racial*, *Superheroico* y *Tecnológico*.

Requiere Habilidad: *Zona de Neutralización Tecnológica* (Origen).

El personaje (o raza) que posee este Don genera una pequeña zona en la que los Poderes Psiónicos no funcionan.

Para activar este Don personaje debe realizar una Acción Mental y superar una Tirada de la Habilidad *Zona de Neutralización Tecnológica* (Origen) **contra dificultad 9**. Si se supera la tirada se crea un campo en la que los Dones con Origen *Implante* y *Tecnológico* no funcionan, **así como todo tipo de tecnología que no sea únicamente mecánica**.

El campo está centrado en el personaje y se mueve con él. La Zona de Neutralización Tecnológica es de **0.5 metros de radio (1m de diámetro)**, o el cuerpo del personaje si este es más grande.

El campo durará 5 minutos, pero puede ser mantenido activo, proporcionando **1 Punto de Fatiga** por cada **5 minutos**.

Si alguien quiere utilizar un poder de Origen *Implante* o *Tecnológico* en la zona afectada por el Don tiene que realizar una Acción Opuesta con la Habilidad del Don (o con *Voluntad* si este no requiere ninguna Habilidad) contra el resultado de la tirada de *Zona de Neutralización Tecnológica* (Origen). Si la supera puede entonces utilizar su Don (y realizando otra tirada esta vez para comprobar el efecto del mismo, si es necesario).

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 minutos de uso del Don causan **2 Puntos de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que recibe por intentar activarlo (tenga efecto o no la activación).

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

◆ **Zona de Neutralización Extendida:**

Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden presentado.

- ◆ **Radio 1 m.:** La zona tiene un diámetro de 2 m centrado en el lanzador. *+1 PD.*
- ◆ **Radio 2 m.:** La zona tiene un diámetro de 4 m centrado en el lanzador. *+1 PD.*
- ◆ **Radio 3 m.:** La zona tiene un diámetro de 6 m centrado en el lanzador. *+2 PD.*
- ◆ **Radio 4 m.:** La zona tiene un diámetro de 8 m centrado en el lanzador. *+3 PD.*
- ◆ **Radio 5 m.:** La zona tiene un diámetro de 10 m centrado en el lanzador. *+3 PD.*

Cuesta 14 Puntos de Desarrollo por nivel, más el coste de las Modificaciones elegidas.

ZONA DE SILENCIO

Origen: *Mágico, Psiónico, Religioso y Superheroico.*

Requiere Habilidad: *Zona de Silencio (Origen).*

El personaje (o raza) que posee este Don genera una pequeña zona en la que no se produce ninguna onda sonora, o esta puede ser transmitida. Esta Zona hace además que los Dones Radar y Sonar no funcionen.

Para activar este Don personaje debe realizar una Acción Mental y superar una Tirada de la Habilidad *Zona de Silencio (Origen)* contra **dificultad 9**. Si se supera la tirada se crea la Zona de Silencio donde las ondas sonoras no se transmitirán. La zona está centrada en el personaje y se mueve con él., y es de **0.5 metros de radio (1 m de diámetro)**, o el cuerpo del personaje si este es más grande.



La zona durará 5 minutos, pero puede ser mantenido activo, proporcionando **1 Punto de Fatiga** por cada **5 minutos**.

Si alguien quiere conseguir hacerse oír, o usar los Dones Radar y Sonar en la zona afectada por el Don Zona de Silencio, tiene que realizar una Acción Opuesta de Voluntad o la Habilidad del Don pertinente contra el resultado de la tirada de *Zona de Silencio (Origen)*.

Si se combina con la Limitación *Causa Fatiga* cada 5 minutos de uso del Don causan **2 Puntos de Fatiga** al personaje usando el Don, aparte del **Punto de Fatiga** que recibe por intentar activarlo (tenga efecto o no la activación).

Modificaciones: En la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el Don, pero algunos Orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

◆ **Zona de Silencio Extendida:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.

- ◆ **Radio 1 m.:** La zona tiene un diámetro de 2 m centrada en el lanzador. **+1 PD.**
- ◆ **Radio 2 m.:** La zona tiene un diámetro de 4 m centrada en el lanzador. **+1 PD.**
- ◆ **Radio 3 m.:** La zona tiene un diámetro de 6 m centrada en el lanzador. **+2 PD.**
- ◆ **Radio 4 m.:** La zona tiene un diámetro de 8 m centrada en el lanzador. **+3 PD.**
- ◆ **Radio 5 m.:** La zona campo tiene un diámetro de 10 m centrada en el lanzador. **+3 PD.**

Cuesta 9 Puntos de Desarrollo por nivel.





Capítulo 7:

Limitaciones

LOS DIOSES TIENEN TENDENCIA A HACER EXACTAMENTE EL MISMO TIPO DE COSAS QUE HARÍAN LOS HOMBRES SI PUDIERAN, SOBRE TODO EN LOS ASUNTOS RELATIVOS A LAS NINFAS ACUÁTICAS, LAS LLUVIAS DE ORO Y LA EXTERMINACIÓN DE LOS ENEMIGOS.

TERRY PRATCHETT, EL SEGADOR



Las Limitaciones son la versión inversa de Talentos y Dones, pues te proporcionan Puntos de Desarrollo, pero imponen limitaciones a tu personaje, como que le falte una pierna o una mano, que tienen efecto a nivel de reglas, y tienen que ver con aspectos físicos o desventajas muy potentes en términos de juego.

Una cosa que debes tener en cuenta es que las Limitaciones son, principalmente, limitaciones físicas, y aunque pueden implicar también ciertos componentes sociales, su mayor efecto está en lo físico. CdB Engine no te proporciona Puntos de Desarrollo por adquirir limitaciones de personalidad. Para mostrar los distintos rasgos de personalidad están los Aspectos, que lo que hacen es recompensar la interpretación en partida, en lugar de darle puntos de antemano al jugador a cambio del “compromiso” de que este interpretará el personaje.

LISTA DE LIMITACIONES

Cada Limitación proporciona una cantidad de Puntos de Desarrollo que se podrán usar (dentro de los límites impuestos por el Nivel de Poder) para adquirir otros Rasgos del personaje. Las Limitaciones que aparezcan en las Plantillas Raciales no se ven afectadas por el número máximo de Limitaciones impuesto 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 personaje lleve tiempo sin consumir la sustancia o el material al que es adicto debe pasar una tirada de *Vigor* 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 *Vigor* para no sucumbir a la adicción es **11** y empeora en 1 por cada ciclo tiempo especificado como frecuencia de consumo al diseñar la adicción.

Los Puntos de Desarrollo que proporcionan dependen de la frecuencia de consumo y los efectos de dejar de consumir, calculados 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 *Vigor* de **dificultad 11** (+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 puntos 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 con los primeros PD que obtenga, 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 sufren 1d6 de daño normal automático. 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 sufren 1d6 de daño normal automático. 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 suma el coste de la Frecuencia de Consumo al de los Efectos Físicos.

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 que sean 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 Daño será la mitad del habitual para esa misma arma (redondeando hacia abajo los resultados decimales menores a 0,5 o, y hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5).

Proporciona 8 Puntos de Desarrollo.

CAUSA FATIGA

Esta Limitación solo se puede coger de tal manera que afecte a Dones, y solo con los Dones en los que se indique, o en los que su Origen lo permita. El personaje obtiene

un **Punto de Fatiga** cada vez que utiliza Dones asociados a esta Limitación, aunque haya Dones concretos que pueden modificar este gasto. Ver el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación** para los efectos de la Fatiga y el **Capítulo 6: Dones** para ver cómo afecta esta Limitación a cada Don que se puede asociar a ella.

Proporciona 6 Puntos de Desarrollo + 1 PD por Don Asociado.

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.

Proporciona 5 Puntos de Desarrollo.

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 Punto de Desarrollo por nivel.

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.

Proporciona 7 Puntos de Desarrollo por cada Nivel Tecnológico de diferencia.

TABLA 7.1: LISTA DE LIMITACIONES

Limitaciones	PD que proporciona
Adicción Grave	Variable
Brazos Cortos	8
Causa Fatiga	6+1 por Don Asociado
Ceguera Nocturna	5
Ciclo Vital Corto	1 / Nivel
Civilización Atrasada	7 / NT
Consumo Incrementado	3
Cuerpo Sin Mente	5
Curación Lenta	5
Dependencia	6+1 por Don Asociado
Duermes el Doble	3 / Nivel
Duración Limitada	8
Escala (Negativa)	7 / Nivel
Gasta Maná	3+1 por Don Asociado
Horizontal	2 o 4
Inmóvil	10
Intolerancia al Dolor	9
Lento	7 / Nivel
Mal de la Espalda	4
Mal des Espacio	6
Manos Torpes	5 o 10
Metabolismo Debilitado	9
Mudez	10
No Respira Oxígeno	7
Nocturno	9
Parásito	6
Pobre	7
Poder Inestable	3+1 por Don Asociado
Producido en Serie	16
Reprogramable	11
Reptador	5
Sentido Deficiente (Olfato)	6
Sentido Deficiente (Tacto)	9
Sentido Deficiente (Sordera)	7
Sentido Deficiente (Mal de la Vista)	7
Sentido Deficiente (Ceguera)	9
Sin Brazos	13
Sin Curación Natural	10
Sin Piernas	13
Sin un brazo (o pierna)	6
Soporte Vital	8
Susceptible a las Enfermedades	6 / Nivel
Susceptible al Veneno	6 / Nivel
Vulnerable	de 5 a 10

CONSUMO INCREMENTADO

Esta Limitación solo es adquirible por razas enteras. 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 3 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 no tienen mente ni pueden funcionar salvo que un personaje con el Don *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 9: Combate, Heridas y Curación**.

Proporciona 5 Puntos de Desarrollo.

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 un *Punto de Vida* (**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 otro *Punto de Vida*, y así sucesivamente. Nótese que esto no es una adicción, sino una necesidad que debe ser cubierta para no acabar muriendo. Esta Limitación se puede coger también de tal manera que afecte a Dones.

Proporciona 7 Puntos de Desarrollo por nivel, o 6 Puntos de Desarrollo +1 PD por Don Asociado, si se adquiere junto a un Don.

DUERMES EL DOBLE

La raza del personaje duerme más de lo habitual. Si se tiene un nivel se necesita dormir 12 horas al día. Si se tienen dos niveles se necesita dormir 16 horas al día. Una persona que duerma 10 horas al día no cuenta como Limitación (aunque sí pueda ser un Aspecto).

Proporciona 3 Puntos de Desarrollo por nivel.

DURACIÓN LIMITADA

Esta Limitación 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 “recargan” 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 8 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 *Daño* o y -1 *RD*, pero la dificultad para impactar al personaje (ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia) aumenta en 1 cada 2 niveles. Asimismo la Escala afecta a la Habilidad Sigilo, y los personajes con la Limitación *Escala (Negativa)* suman su Modificador a Impactarle por Escala a su Habilidad cuando intenten esconderse.

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 y verlo cuando se esconde. Ver la **Tabla 6.13: Escala**.

Proporciona 7 Puntos de Desarrollo por cada -1 a la Escala.

GASTA MANÁ

Esta Limitación solo se puede coger de tal manera que afecte a Dones, y solo con los de Origen *Mágico*, *Psiónico*, *Religioso* y *Superheroico* que puedan tener la Limitación *Causa Fatiga*. La Limitación *Gasta Maná* sustituye efectivamente a la Limitación *Causa Fatiga* a efectos prácticos. Aquellos que tengan **Gasta Maná** en lugar de usar su propia *Fatiga* usan una energía mágica que está en el ambiente y en ellos mismos, llamada *Maná*, y además existen una serie de objetos mágicos que son capaces de almacenar dicha energía.

Cuando se asocia esta Limitación a un Don de Origen *Mágico*, *Psiónico*, *Religioso* o *Superheroico* que pueda asociarse con la Limitación *Causa Fatiga* en lugar de gastar la *Fatiga* de dicho personaje el Don pasará a gastar *Maná*. El Personaje tendrá que adquirir *Maná* propio con PD, y además podrá usar el *Maná* que haya en ciertos objetos para usar sus Dones. Las reglas de *Gastar Maná* se explica en profundidad en el **Capítulo 6: Dones**.

Proporciona 3 Puntos de Desarrollo + 1 PD por Don Asociado.

HORIZONTAL

La raza que tiene esta Limitación 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 2 Puntos de Desarrollo, 4 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*.

Modificación:

- ◆ **Paralizar o Petrificar:** El personaje no puede actuar de ninguna forma.
Proporciona 15 PD adicionales.

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 9 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, el personaje es muy lento.

Obtiene un -1 a MOV cada vez que se adquiere, y se aplica antes de aplicar otros modificadores. No puede reducir el MOV a 0.

Proporciona 7 Puntos de Desarrollo.

MAL DE LA ESPALDA

El personaje tiene un límite al peso que puede levantar, reduciéndose la mitad de lo que una persona con su mismo *Vigor* puede levantar.

Proporciona 4 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.

Proporciona 6 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 *Vigor* (dificultad 13) 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 9 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*.

Proporciona 10 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 7 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 9 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 aunque también para los clásicos alienígenos controladores de mentes... Esto no quiere decir que no se pueda mover, para eso compra la Limitación *Inmóvil*.

Proporciona 6 Puntos de Desarrollo.

POBRE

El personaje es muy pobre, por lo que al calcular el dinero inicial se usa la columna de **Dinero Inicial Pobre** en la **Tabla 1.5: Dinero Inicial del Manual de Equipo y Vehículos**.

Proporciona 7 Puntos de Desarrollo.

PODER INESTABLE

Esta Limitación solo se puede coger de tal manera que afecte a Dones, y solo con los de Origen *Mágico*, *Psiónico* o *Superheroico*. Esta Limitación *proporciona 3 PD +1 por cada Don asociado* (4 PD por 1 Don, 5 PD por 2 Dones, etc.), y todos los Dones Asociados se ven afectados por ella. Aquellos que tengan Poderes Inestables extraen su poder de alguna fuente de fenómenos paranormales de origen claramente caótico, sus poderes son indomeñables, o simplemente la magia que practican es claramente inestable.

Los efectos del Poder Inestable **solo se activan** cuando sale un **8** en la suma del resultado de los dados al realizar una Tirada de Habilidad para activar un Don asociado a la Limitación. Si el Don asociado no requiere Tirada de Habilidad hay que lanzar 2d6y ver si la suma del resultado de los dados es 8 o no. Cuando salga un **8** en la suma del resultado de los dados se producirán los llamados **Fenómenos Inestables**, y el personaje deberá tirar en la **Tabla 6.9: Fenómenos Inestables**. Dicha tirada deberá ser interpretada por el DJ para adaptarla a la situación concreta.

Para usar las reglas de Poderes Inestables es necesario usar las reglas de *Locura* y *Corrupción* que podrás encontrar en el **Capítulo 8: Resolución de Acciones**. El Poder Inestable se explica en profundidad en el **Capítulo 6: Dones**.

Proporciona 3 Puntos de Desarrollo + 1 PD por Don Asociado.

PRODUCIDO EN SERIE

Esta Limitación es propia de robots, sintéticos y seres artificiales creados en serie. El personaje no puede tener ninguna Habilidad por encima de +3, salvo que se trate de una Habilidad que el personaje tuviese ya en la Plantilla. Esta limitación incluye las mejoras por experiencia durante la partida.

Proporciona 16 Puntos de Desarrollo.

REPROGRAMABLE

El personaje con esta Limitación 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 *Voluntad* 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 (cambia Aspectos), sino que puede afectar también a Habilidades y Dones, a discreción del DJ.

Proporciona 11 Puntos de Desarrollo.

REPTADOR

La raza o criatura que tenga esta Limitación no tiene piernas, pero es capaz de moverse reptando. Su MOV se reduce en 1 (aunque puede comprar el Talento *Veloz* sin problemas) con un mínimo de MOV 1 (para criaturas que no se muevan usa la Limitación *Inmóvil*).

Proporciona 5 Puntos de Desarrollo.

SENTIDO DEFICIENTE

El personaje con esta limitación no tiene (o tiene en malas condiciones) 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. Esta 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, tiene vegetaciones y la nariz siempre taponada, o su raza no tiene ningún sistema físico para oler. Tiene un -2 a todas las tiradas de *Atención* en las que el sentido del olfato sea relevante.

Proporciona 6 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 9 Puntos de Desarrollo.

SENTIDO DEFICIENTE (SORDERA)

El personaje está sordo, o casi sordo. Tiene un -2 a todas las tiradas de *Atención* en las que el sentido del oído sea importante.

Proporciona 7 Puntos de Desarrollo.

SENTIDO DEFICIENTE (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 -2 a todas las tiradas de *Atención* que impliquen la vista.

Proporciona 7 Puntos de Desarrollo.

SENTIDO DEFICIENTE (CEGUERA)

El personaje no tiene ojos, ni ningún sistema físico de visión. No puede hacer tiradas de *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).

Proporciona 9 Puntos de Desarrollo.



SIN BRAZOS

El personaje (o su raza) no tiene brazos ni manos, lo que le impedirá manipular objetos. Adquirir esta Limitación no impide tener un Don como Telequinesis, pero debería estar justificado **requiere el permiso del DJ**. Es posible que existan razas completas de Telequinéticos sin brazos, pero de nuevo queda a opción del DJ.

Proporciona 13 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 no tiene piernas, por lo general porque las ha perdido en un accidente. En el caso de aplicarse a una raza deberá tener algún medio de locomoción que no dependa de las piernas, pues para razas que no pueden moverse de ninguna forma se deberá adquirir *Inmóvil* en lugar de *Sin Piernas*. Las criaturas reptadoras que no tengan piernas tendrán la Limitación Reptador en lugar de *Sin Piernas*.

Proporciona 13 Puntos de Desarrollo.

SIN UN BRAZO

El personaje (o su raza) solo tiene un brazo. Esta limitación proporcionará un -1 a aquellas acciones en las que tener dos extremidades manipuladoras sea **necesario**, lo que principalmente se dará usando tecnología diseñada para usarse con dos manos.

Proporciona 6 Puntos de Desarrollo.

SIN UNA PIERNA

El personaje (o su raza) solo tiene una pierna. Esta limitación proporcionará un -1 MOV o un -1 a aquellas acciones en las que tener dos extremidades locomotoras sea **necesario**, como conducir muchos vehículos.

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 6 Puntos de Desarrollo por nivel.

SUSCEPTIBLE AL VENENO

El personaje (o raza) que tenga esta Limitación 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 6 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. Por cada 5 minutos en los que se vea expuesto a la sustancia se recibe 1 *Punto de Vida* y un arma de esa sustancia **ignora la Resistencia al Daño y Regeneración** natural de la criatura Vulnerable. La cantidad de PD que proporcionará dependerá del tipo de sustancia que se trate, teniendo en cuenta lo común que es y si se puede usar como arma de alguna forma o no. A continuación incluimos una lista con una cantidad considerable de posibles vulnerabilidades y su coste, que el DJ es libre de modificar a su gusto para adecuarlos a su campaña.

- Ser Vulnerable al Ácido, Agua, Calor, Electricidad, Enfermedades, Frío, Fuego, Hielo, Madera, Magia, Mental, Metal, Piedra, Plasma, Poderes Psiónicos, Poderes Religiosos, Radiación y Venenos *proporciona 10 PD.*
- Ser Vulnerable al Acero, Hierro, Bronce, Cobre, Plata, a las Ondas Electromagnéticas (NT 6 en adelante) o al efecto de un Don concreto *proporciona 8 PD.*
- Ser Vulnerable al fruto de cualquier planta no venenosa (que se deberá embadurnar en un arma para ser usado, o inyectarlo de alguna forma), o a un Símbolo Sagrado de una religión (a un símbolo **consagrado**, no a cualquier cosa con forma de dicho símbolo) *proporciona 7 PD.*
- Ser vulnerable a las Ondas Electromagnéticas (hasta NT 6), al Polen (muy común pero difícil de usar como arma), a un tipo de armas específicas (armas hechas con cuerno) o armas comunes en situaciones concretas (algo de madera en el corazón) *proporciona 5 PD.*

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





Capítulo 8:

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 el éxito o fracaso de todas las acciones que realicen los personajes. Muchos de los conceptos que aquí explicamos se han tratado por encima al tratar los Aspectos, las Habilidades, los Talentos y los Dones, pero a continuación los vamos a ver en profundidad.

RESUMEN DEL SISTEMA

CdB Engine es un sistema de juego muy sencillo, que como heredero de Cacería de Bichos, se basa en el mismo concepto de un único sistema de tiradas para todas las acciones que los personajes realicen durante la partida.

Los Personajes en CdB Engine, se describen con “**Rasgos**”. Los distintos Rasgos que todo Personaje Jugador (y algún Personaje No-Jugador) tiene son: **Aspectos** (Rasgos de Personalidad, que por lo general tienden a ser más problemáticos que beneficiosos), **Habilidades** (lo que los personajes saben hacer, pudiendo mejorarse con la práctica), **Talentos** (Rasgos que representan habilidades o conocimientos especiales del personaje), **Dones** (Rasgos que representan capacidades especiales, y en CdB Engine se usan principalmente para tecnología) y **Limitaciones** (Rasgos que representan discapacidades del personaje de manera mecánica).

DADOS USADOS EN CDB ENGINE

En CdB Engine se juega **únicamente** usando dados de seis caras (como los del parchís). Por lo general se usan 2 dados de seis caras en las tiradas, que abreviamos como 2d6. En algunos casos se pedirá que se lancen otras cantidades de dados de 6 caras, lo representaremos como “xd6”, siendo “x” la cantidad de dados a lanzar.

REALIZANDO ACCIONES

La mayoría de las veces que un personaje quiera hacer algo no tendrá que realizar

ninguna tirada. Acciones como abrir una puerta usando las llaves, conducir su coche por su ciudad, comprobar si tiene correo electrónico, etc. Pero cuando el personaje intente hacer algo especialmente difícil, que le ponga en peligro, que se realice bajo presión, o cuyo resultado sea importante o interesante por algún motivo, se deberá realizar una **Acción**. Las Acciones pueden ser **No Opuestas**, que son las acciones que no están influidas por nadie más; u **Opuestas**, que son las acciones en las que otras personas pueden afectar al resultado de la acción.

NIVEL DE DIFICULTAD

El DJ establece un nivel de dificultad cuando un personaje intenta una tirada no opuesta. Habitualmente, ésta será una Dificultad Trivial (7) o Media (9), pero algunas veces puede ser más difícil o más fácil.

Ejemplo: escalar un acantilado bastante vertical pero con muchos asideros, tiene una dificultad Media (Dificultad 9). Para un acantilado muy complicado de escalar, el DJ puede establecer un Nivel de dificultad Difícil: el jugador necesitará obtener una tirada de 13 o superior para escalar el acantilado con éxito.

Nivel de Dificultad	Resultado a obtener
Fácil	5
Trivial	7
Media	9
Desafiante	11
Difícil	13
Muy Difícil	15
Asombrosa	17
Legendaria	19
Imposible	21

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 debe superar el Nivel de Dificultad impuesto por el DJ para lograr realizar la Acción. El jugador deberá tirar dos dados de seis caras (abreviado 2d6), sumar la Habilidad relevante para dicha tirada (también determinada por el DJ), así como cualquier bono o penalización procedente Dones y Limitaciones que se puedan aplicar a la situación, respectivamente.

Pero antes de realizar la tirada el jugador podrá utilizar, si es narrativamente apropiado, sus Aspectos. Si algún Aspecto puede ser usado en una situación concreta para beneficiar al personaje este podrá Aplicarlo antes o después de lanzar (obteniendo un +3 al resultado de su tirada, o la posibilidad de repetirla al gastar puntos de Destino), por otro lado, si puede ser usado para importunar al personaje se podrá Invocar (complicando de alguna forma la situación, por lo general provocando un fallo, pero proporciona 1 punto de Destino al personaje). **Si tras esto, se iguala o supera la Dificultad, se realiza la Acción No Opuesta.**

Acción No Opuesta: Superar dificultad impuesta por el DJ tirando **2D6 + Habilidad + Dones – Limitaciones +/- Aspectos** (Aplicados o Invocados).

ACCIONES OPUESTAS

Las acciones son *Opuestas* cuando otras personas (o animales, vehículos, etc.) pueden afectar el resultado de la acción. Las Acciones Opuestas funcionan igual, con una diferencia; en lugar de intentar superar una Dificultad impuesta por el DJ, se intenta superar la tirada del otro personaje; si solo se iguala por lo general la acción quedará en un empate. Aunque, dependiendo de las circunstancias, el DJ puede imponer también una Dificultad a superar.

Acción Opuesta: Tiradas opuestas de **2D6 + Habilidad + Dones – Limitaciones +/- Aspectos** (Aplicados o Invocados). Adicionalmente el DJ puede imponer una Dificultad que debe ser superada también.

GRADO DE ÉXITO

Al superar la Dificultad de una acción de obtiene el llamado Grado de Éxito. Este término expresa cómo de bien ha realizado el personaje una tarea en concreto, sean Acciones Opuestas o No Opuestas. Cada punto por encima de la dificultad que se obtenga en la tirada proporciona un punto de Grado de Éxito. En la mayoría de tiradas esto solo sirve para representar que tiene más éxito, pero en algunas tiradas, como las de ataque, tienen un efecto mucho más definitivo, ya que el Grado de Éxito se añade al daño.

Ejemplo: si la dificultad para escalar una pared es 11, y la tirada de dados más la Habilidad de Escalar proporciona un resultado de 12, entonces diremos que el grado de éxito es +1.

Cuando hay que superar una dificultad y una tirada del opositor el Grado de Éxito se calculará a partir del valor que haya sido más elevado entre la dificultad y la Tirada que se oponía a la acción del personaje.

Ejemplo: si un jugador obtiene una tirada de 11 en un disparo con su Arma Larga de asalto y su enemigo PNJ obtiene un 10 en su Esquiva, y la dificultad que tenía que obtener para impactarle era 9, se usará el 10 para calcular el Grado de Éxito, y por eso el jugador conseguirá un Grado de Éxito de 1 (11-10=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.

Para cada acción que el jugador desee llevar a cabo, el DJ ha de determinar qué Habilidad utilizar. Si la acción es *No Opuesta* el DJ también determinará el nivel de Dificultad; generalmente Media (9), aunque las circunstancias pueden dictar otras dificultades inferiores y superiores.

MODIFICADORES DE ACCIÓN

Puede haber modificadores para una acción dada provenientes de lo excepcional de la situación, de tecnología que se esté usando, etcétera. Todo bono a una tirada que no provenga de una Habilidad, un Talento, un Don, y todo negativo que no provenga de una Limitación se considera Modificador de Acción.

Los Modificadores de Acción aumentan o reducen los rasgos del personaje momentáneamente. **No se pueden aplicar a una Tirada un Modificador de Acción positivo superior a +3.** Si tras calcular todos los Modificadores de Acción, positivos y negativos, y sumarlos el resultado es superior a +3, se ignorará la cantidad por la que se supere dicho número. Por el contrario, no hay límite si la suma de todos los Modificadores de Acción, positivos y negativos tiene un resultado negativo, sea -4 o -10.

ACCIONES NO OPUESTAS

Para cada acción no opuesta, el DJ establece un Nivel de Dificultad (9 es el más común) y declara sobre qué Habilidad han de lanzarse los dados.

Tras esto el jugador decide si quiere Aplicar o Invocar algún Aspecto. Si quiere Aplicar un Aspecto y el DJ está de acuerdo con el uso del mismo, pagará un punto de Destino para Aplicarlo. Si quiere Invocarlo se negociará el resultado, y si se llega a un acuerdo el jugador añadirá un punto de Destino y los hechos se sucederán según se haya negociado, sin necesidad de hacer tirada.

El jugador lanzará 2 dados de 6 caras (2D6), sumando el resultado. Al resultado de dicha suma se le añadirá el nivel de la Habilidad pertinente, así como los Talentos, Dones, Limitaciones que se deban aplicar, y el Modificador de Acción indicado por el DJ. Si algún Aspecto puede ser usado en una situación concreta para beneficiar al personaje este podrá **Aplicarlo** antes o después de realizar la tirada. Gastará **1 punto de Destino** para proporcionar un +3 al resultado de la tirada.

Si el resultado iguala el Nivel de Dificultad establecido por el DJ la acción tiene éxito.

Si el resultado supera el nivel de Dificultad establecido por el DJ la acción tiene un éxito excepcional, que será medida por su Grado de Éxito. Por cada 2 Niveles de Grado de Éxito implica que se habría conseguido una dificultad superior, lo que puede servir de baremo para narrar lo excepcional que ha sido la acción.

En algunas ocasiones, el DJ tirará los dados en secreto por el jugador. 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 de *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 algo si el personaje se da cuenta.

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 *Atención* 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.

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 personaje tira los dados añadiendo los Rasgos apropiados, igual que en las Acciones No Opuestas y anuncia el resultado. Los Rasgos por los que tiran los personajes no tienen que ser los mismos, de hecho, la mayoría de las veces serán distintos.

Ambos personajes sumarán Habilidades, Talentos y Dones, y restarán Limitaciones a sus tiradas. Ambos tendrán la oportunidad de Aplicar o Invocar Aspectos a dicha tirada (igual que en las Acciones No Opuestas). Y a ambos se les aplicarán los Modificadores de Acción indicados por el DJ para dicha tirada (si hay alguno).

El DJ compara los resultados de las tiradas (tras sumar y restar todo lo que se haya tenido que sumar y restar) para determinar quién vence, y el Grado de Éxito que se da entre las dos tiradas, si hay. Si se empata vence el “defensor” de la acción, usualmente el que reacciona: el que *Esquiva* un ataque o usa *Averiguar Intenciones* contra *Engañar* para detectar una posible mentira. Si defensor y atacante no son claros se trata de un empate puro y duro, como en un pulso en el que ninguno consigue mover al contrincante.

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 *Agilidad*. ¿Un personaje intenta empujar a otro? Pues se tira *Pelea* contra *Pelea* para ver quién cae. ¿Alguien intenta esconderse de un grupo de búsqueda? *Atención* contra *Sigilo*. ¿Intentando tumbar a alguien bebiendo? Pues *Vigor* contra *Vigor*.

ACCIONES OPUESTAS EXTENDIDAS

Algunas Acciones Opuestas no se pueden resolver con una única tirada, sino que **el vencedor es quien acumula una cierta cantidad de éxitos**. Estas Acciones Opuestas, llamadas Acciones Opuestas Extendidas,

precisan un nivel mínimo en cada tirada para tener éxito. Esto es, tiene una **dificultad mínima** que el vencedor y vencido deben superar también para considerar que han logrado tener éxito en lo que hacían, independientemente de quien saque más. Esto es fundamental si se trata de una competición en la que el vencedor sea aquel que obtenga un Grado de Éxito concreto primero (ideal para competiciones de larga duración). En esta clase de Acciones Opuestas Extendidas el Grado de Éxito no se mirará sobre lo obtenido contra el otro, **sino contra el Nivel de Dificultad indicado por el DJ**. Cada tirada de la Acción Opuesta Extendida son 3 AC, pudiendo o no hacer más de una tirada por turno, a discreción del DJ.

TRABAJO EN EQUIPO

En algunas circunstancias más de un personaje participará en una acción. En la mayoría de circunstancias cada personaje hará su tirada y tendrá un resultado distinto, pero habrá situaciones en las que los personajes podrán trabajar en equipo para resolver una única acción, como mover una piedra, levantar un coche o reventar una puerta.

En ese caso el DJ le pedirá a todos los participantes salvo el que dirija el esfuerzo (por lo general el que tenga la Habilidad más alta) que hagan una tirada contra **dificultad 9 o +**. Los que la superen le proporcionarán al personaje que dirija el esfuerzo un +1 cada uno, y este sumará todos esos bonos para superar la dificultad que el DJ le pida, que por lo general en esta clase de circunstancias será elevada.

Pero como no en todas las situaciones el apoyo o el trabajo en equipo es beneficioso, si el DJ piensa que un mal apoyo adicional puede perjudicar también, entonces el DJ le pedirá a todos los participantes salvo el que dirija el esfuerzo (por lo general el que tenga la Habilidad más alta) que hagan una tirada contra **dificultad 7 o +**. Los que la superen le proporcionarán al personaje que dirija el esfuerzo un +1 cada uno, pero los que la fallen le proporcionarán al personaje que dirige el esfuerzo un -1 cada uno.

RESULTADOS CRÍTICOS

En CdB Engine no hay críticos ni pifias, ya que la propia mecánica de **Grados de Éxito** los hace innecesarios. Pero hemos comprobado que si un personaje obtiene un resultado natural de 2 en la tirada es divertido darle al jugador **la oportunidad de obtener 1 punto de Destino** a cambio de narrar un fallo espectacular de su personaje, que sea divertido o que sirva para mover la acción o la trama de alguna forma.



NIVELES DE DIFICULTAD Y DE HABILIDAD

Esta sección contiene consideraciones sobre los distintos niveles de dificultad que el DJ puede usar para las tiradas, lo que representan en juego, así como que representa tener una Habilidad a un nivel concreto.

¿QUÉ SIGNIFICA TENER UNA HABILIDAD A UN NIVEL CONCRETO?

Lo primero que es necesario tener claro es que significa tener una Habilidad a un nivel concreto. La matemática del juego está muy ajustada, y cada nivel representa algo distinto.

NO ENTRENADO

El personaje no sabe nada sobre el tema. Nunca ha intentado usar la Habilidad, y si lo ha hecho su fracaso ha sido tan grande que ahora le aterra volver a usarla, y de hecho sea por su desconocimiento o por su miedo, tendrá un -4 en cualquier tirada que haga con dicha Habilidad.

NIVEL 0

El personaje ha tenido algo de experiencia usando la Habilidad, lo que hace que no tenga los negativos que tendría quien se enfrente a dicha Habilidad sin experiencia alguna, pero dista mucho aún de poderse considerar que es alguien ducho. Si tiene éxito será más por suerte que por que tenga alguna capacidad en este sentido.

NIVEL +1

El personaje conoce algo del tema, ha leído libros o ha hecho un cursillo, o simplemente ha tenido que aprenderlo por algún trabajo que ha realizado. Su capacidad empieza a afectar al resultado, pero tener una Habilidad a +1 es poco en consideración con los valores que implica la tirada. Como máximo podrá superar una **dificultad de 13** (Difícil), más modificadores provenientes de Aspectos, Talentos, Dones o situación.

NIVEL +2

El personaje acaba de Licenciarse en esa materia, pero no tiene experiencia alguna, o tiene considerable experiencia real, pero no ha estudiado nada al respecto. Empieza a ser un personaje efectivo, y su capacidad empieza a afectar a las tiradas, pero sigue dependiendo mucho de la suerte. La media de 2d6 es de 7, así que alguien con este nivel podrá superar tiradas de **dificultad 7** (Trivial) y **9** (Media) con relativa facilidad, y con suerte o con modificadores provenientes de Aspectos, Talentos, Dones o situación. Como máximo podrá superar una **dificultad de 13** (Difícil), aunque con modificadores provenientes de Aspectos, Talentos, Dones o situación podrá llegar a un **15** (Muy Difícil).

NIVEL +3

El personaje tiene considerable experiencia real en la materia, o el equivalente a un Doctorado. A partir de este nivel en una Habilidad se es realmente efectivo, y se nota considerablemente el salto de tener una Habilidad a +2 a +3, y por ello la Habilidad más importante de tu personaje debería estar a este nivel. Como máximo podrá superar una **dificultad de 15** (Muy Difícil), más modificadores provenientes de Talentos, Dones o situación.

NIVEL +4

El personaje ha ganado premios o reconocimiento público por su trabajo. Cualquier Nobel de Ciencia, siendo muy bueno en su trabajo, quizás incluso valorado entre los mejores de la profesión. Cuando se tiene este nivel se realizan tareas desafiantes con relativa normalidad. Como máximo podrá superar una **dificultad de 15** (Muy Difícil), aunque con modificadores provenientes de Aspectos, Talentos, Dones o situación podrá llegar a lograr algunas tiradas de **dificultad 17** (Asombrosa).

NIVEL +5

El personaje es de los mejores en su planeta en lo que hace. Un ejemplo sería Stephen

Hawkins en *Ciencia (Física)*. Un personaje con este nivel debería superar la **dificultad 11** (Desafiante) sin demasiados problemas, ya que con la media de 2d6 logra realizar tiradas de dicha Habilidad. Como máximo podrá superar una **dificultad de 17** (Asombrosa), más modificadores provenientes de Talentos, Dones o situación.

NIVEL +6

El personaje es de los mejores en su subsector espacial, o quizás incluso en su sector. Como máximo podrá superar una **dificultad de 17** (Asombrosa), aunque con modificadores provenientes de Aspectos, Talentos, Dones o situación podrá llegar a lograr algunas tiradas de **dificultad 19** (Legendaria).

NIVEL +7

El personaje es de los mejores en su sociedad intergaláctica en lo que hace quizás de los mejores de la Galaxia. Han Solo tiene +7 en *Pilotar (Astronave)* al final del Retorno del Jedi, cuando es probablemente uno de los mejores pilotos de la Rebelión, si no es uno de los mejores de la Galaxia. Como máximo podrá superar una **dificultad de 19** (Legendaria), más modificadores provenientes de Talentos, Dones o situación.

NIVEL +8

El personaje es de los mejores del Universo en lo que hace. Superman tendría +8 en *Pelea, Agilidad y Vigor*. Como máximo podrá superar una **dificultad de 19** (Legendaria), aunque con modificadores provenientes de Aspectos, Talentos, Dones o situación podrá llegar a lograr algunas tiradas de **dificultad 21** (Imposible).

¿QUÉ SIGNIFICA CADA NIVEL DE DIFICULTAD?

Ahora que ya sabemos lo que implica tener una Habilidad a cierto nivel vamos a ver por encima lo que implica cada Nivel de Dificultad. En el **Manual del Director de Juego** se encuentra una versión ampliada y más detallada de esta sección, para referencia del DJ a la hora de establecer dificultades.

DIFICULTAD 3 (NO ENTRENADO)

Este Nivel de Dificultad se llama así porque incluso una persona con una Habilidad No Entrenada (-4 a la tirada) obteniendo el resultado medio de una tirada (7) superaría la dificultad (3). Sirve para representar aquellas cosas que aunque no se tenga conocimiento se pueden realizar sin problemas.

Recomendamos que, exceptuando en situaciones de **extrema tensión**, nunca se hagan siquiera tiradas contra esta dificultad. Si el DJ indica que algo tiene esta dificultad es como decir que no es necesario tirar.

DIFICULTAD 5 (FÁCIL)

Las tiradas de Nivel de Dificultad 5, también conocidas como dificultad Fácil son tiradas que se sacarán la gran mayoría de ocasiones, pero que tienen una mayor probabilidad de fallo que las anteriores. En el capítulo de Habilidades del Manual del Jugador podrás encontrar ejemplos de dificultades para muchas habilidades, en lo que verás que en la gran mayoría de los casos se trata de una dificultad que se usa para realizar acciones de considerable sencillez.

Estas tiradas, como con las anteriores, recomendamos solo usarles en momentos de tensión, para mostrar situaciones extremas en las que la labor más nimia resulta titánica, o si se trata de personajes No Entrenados intentando hacer tareas sencillas.

DIFICULTAD 7 (TRIVIAL)

Las tiradas de Nivel de Dificultad 7, también conocidas como dificultad Trivial son considerablemente más comunes, pero quizás por ello más “peligrosas”, pues aunque el resultado a obtener es la media de una triada de 2d6, lo que permite incluso que la gente con una Habilidad a 0 tenga considerables posibilidades de tener éxito, también es cierto que incluso alguien con un +3 puede fallar una tirada trivial. Así pues, aunque su dificultad sea fácilmente superable, a veces se fallará.

Las tiradas de Nivel de Dificultad 7 son considerablemente más comunes. De hecho, para personajes de Nivel de Poder Mediocre

deberían representar una buena parte de las dificultades con las que se enfrenten, como sucederá con los personajes de Nivel de Poder Normal. Para personajes de Niveles de Poder más elevados dejan de representar un auténtico desafío, pero siguen pudiendo proporcionar el ocasional fallo en una situación que se pensaba que iba a ser sencilla, por lo que merece la pena seguir usando esta dificultad, de cuando en cuando. Además, muchas acciones que pueden tener esta dificultad serán Acciones Opuestas, lo que provocará que muchas veces lo difícil no sea superar la dificultad (esto es, realizar la acción en si misma), sino superar al oponente, como sucede con los ataques cuerpo a cuerpo.

DIFICULTAD 9 (MEDIA)

Las tiradas de Nivel de Dificultad 9, también conocidas como dificultad Media son las tiradas más comunes, pero son más difíciles, ya que un personaje con una Habilidad a 0 necesita sacar un 9 para tener éxito, y un personaje de Habilidad +2 tendrá éxito con un 7+. He incluso alguien con un +3 necesita sacar un 6 para superar esta dificultad.

Por esto solemos decir que la dificultad 9 es medianamente difícil para personajes de Nivel de Poder Normal y medianamente fácil para personajes de nivel de poder Grande. Y esto es así por diseño. De hecho, para personajes de Nivel de Poder Normal deberían representar una buena parte de las dificultades con las que se enfrenten, como sucederá con los personajes de Nivel de Poder Grande. Para personajes de Niveles de Poder más elevados dejan de representar un auténtico desafío, pero siguen proporcionando un cierto desafío, salvo quizás a los personajes Superheroicos en los Rasgos en los que tengan mayor capacidad.

DIFICULTAD 11 (DESAFIANTE)

Las tiradas de Nivel de Dificultad 11, también conocidas como dificultad Desafiante son bastante comunes también, pero suelen ser también las tiradas de dificultad más elevada que se verán en gran cantidad de partidas.

Para hacerse una idea de su dificultad podemos señalar que si se obtiene un 7 en la tirada se necesita tener la Habilidad a +4, (o a +3 con algún bono situacional) para poder superarlo, algo que entre personajes de Nivel de Poder Normal solo se dará en una Habilidad, y en muchos ni siquiera (y por eso está el Destino y los Aspectos: son una forma de equilibrar todo el sistema y de dar la oportunidad a los jugadores de decir “esta tirada la voy a superar” cuando crea que su personaje necesita superar una tirada).

Las tiradas de Nivel de Dificultad 11 serán pues tiradas que plantearán un considerable desafío a personajes de Nivel de Poder Normal (más a los de Nivel de Poder Mediocre), y también a personajes de Nivel de Poder Grande, aunque para estos sea un desafío menor en aquellas habilidades en las que tengan más conocimiento o capacidad, siempre habrá otras habilidades para las que una dificultad de 11 será realmente desafiante.

DIFICULTAD 13 (DIFÍCIL)

Las tiradas de Nivel de Dificultad 13, son las tiradas realmente difíciles del juego, por lo menos para la gran mayoría de Niveles de Poder. Incluso si se obtiene un 12 en los dados se necesita tener la Habilidad a +1, o como mínimo tenerla entrenada y tener alguna clase de bono para poder superar la tirada. Alguien que tenga la Habilidad a +3 necesitará un 10 (o un 7 + una aplicación de un Aspecto y gasto de 1 punto de Destino) para superar esta tirada (lo que implicará o suerte o gasto de Destino). Alguien que tenga la Habilidad a +5 sigue necesitando un 8 para superarla.

Las tiradas de Nivel de Dificultad 13 serán pues tiradas que plantearán el mayor desafío posible a personajes de Nivel de Poder Mediocre (y a algunos de poder Normal, sobre todo en campos de conocimiento que no sean el principal). Planteará un gran desafío, a algunos de Nivel de Poder Normal si es su disciplina principal, y es también un elevado desafío para personajes de Nivel de Poder Grande, incluso en aquellas habilidades en las que tengan más conocimiento o capacidad.

DIFICULTAD 15 (MUY DIFÍCIL)

Las tiradas de Nivel de Dificultad 15, son las tiradas prácticamente imposibles para la gran mayoría de Niveles de Poder. Incluso si se obtiene un 12 en los dados se necesita tener la Habilidad a +3, o como mínimo tenerla a +2 y tener alguna clase de bono para poder superar la tirada. Alguien que tenga la Habilidad a +5 necesitará un 10 (o un 7 + una aplicación de un Aspecto y gasto de 1 punto de Destino) para superar esta tirada (lo que implicará o suerte o gasto de Destino). Alguien que tenga la Habilidad a +7 sigue necesitando un 8 para superarla.

Las tiradas de Nivel de Dificultad 15 serán pues tiradas que plantearán mayor desafío posible a personajes de Nivel de Poder Normal. Planteará un gran desafío, a personajes de Nivel de Poder Grande, y es también un considerable desafío para personajes de Nivel de Poder Legendario.

DIFICULTAD 17 (ASOMBROSA)

Las tiradas de Nivel de Dificultad 17, también conocidas como dificultad Asombrosa, son tiradas imposibles para la gran mayoría de Niveles de Poder. Incluso si se obtiene un 12 en los dados se necesita tener la Habilidad a +5 (lo que de salida solo se puede lograr con Nivel de Poder Grande), o como mínimo tenerla a +4 y tener alguna clase de bono para poder superar la tirada. Alguien que tenga la Habilidad a +8 necesitará un 9 para superarla.

Las tiradas de Nivel de Dificultad 17 serán pues tiradas que plantearán mayor desafío posible a personajes de Nivel de Poder Grande. Planteará un gran desafío incluso a personajes de Nivel de Poder Legendario y Superheroico.

DIFICULTAD 19 (LEGENDARIA)

Las tiradas de Nivel de Dificultad 19, también conocidas como dificultad Legendaria, son tiradas diseñadas para solo poderse superar por gente con capacidades sobrehumanas, o por gente que consigue unir en una

sola tirada un buen nivel de Habilidad, con un gasto de Destino, aplicación de algunos Talentos, e incluso el apoyo de otras personas, o el bono proveniente de tecnologías avanzadas.

Realmente incluso un personaje con un +3 podría superarlas, sacando un 12 en el dado y obteniendo un +4 por otro lado de alguna forma. Y he ahí lo interesante, ya que conseguir esas circunstancias para obtener el +4 puede, por sí mismo, ser el centro de una campaña completa. Así pues las dificultades Legendarias sirven para lo que su nombre indica. Cuando se logran superar se está camino de crear una leyenda.

DIFICULTAD 21 (IMPOSIBLE)

Las tiradas Imposibles solo se pueden lograr por alguien que tenga un +8 en la Habilidad pertinente, obtenga un 12 en los dados y además tenga alguna clase de bono proveniente de Aspectos, Talentos, Dones o provenientes por la situación. Cuando un jugador quiera hacer algo que no se puede hacer, antes que decir que no se puede hacer recomendamos al DJ que diga que es Imposible. Así pues, si el jugador encuentra una forma de realizarlo, quién sabe, incluso puede que lo consiga.

Y por eso esta dificultad no se puede alcanzar ni con el máximo de la suma de la tirada y la Habilidad más altas posibles, por eso requiere algo más. Creemos que es el jugador en última instancia el que tiene que tener en su poder (y en concreto en poder de su imaginación) la capacidad de superar los límites del juego, y por eso el sistema está diseñado así.

REACCIONES DE LOS PNJS

Algunas veces el Director de Juego decide que un Personaje No Jugador (también conocido como PNJ; son los personajes que el DJ controla) tiene predeterminada una reacción hacia los jugadores por motivos de la trama. 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 jugadores 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 de Reacción**. Si el jugador 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 modificarse por las circunstancias: soborno, carácter suspicaz o amigable del PNJ, proximidad al jefe del PNJ, se ha observado el comportamiento del jugador, etc.

El DJ lanzará 2d6 y aplicará los modificadores oportunos. Cuanto mayor sea el resultado de la tirada de Reacción, mejor será la disposición de los PNJs. Con un resultado 7, 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 5 o peor, pero reaccionará positivamente con un resultado 9 o mejor.

TABLA 8.1: TIRADAS DE REACCIÓN

Tirada	Reacción
2	Claramente hostil
3	Posiblemente hostil
4-5	Indiferente, no ayudará
6-7-8	Neutral, ayudará si no le cuesta nada
9-10	Sociable, ayudará si puede
11	Amistoso, ayudará siempre que no sea peligroso
12	Devoto, ayudará aunque le resulte peligroso

CONSTRUIR, MODIFICAR, REPARAR Y DESMANTELAR

A la hora de construir, modificar, reparar y desmantelar tecnología las habilidades más importantes serán *Ciencia (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 **desmantelarlo** cuando ya no sirve y tiene cosas aprovechables. Todas las tiradas para construir, modificar, reparar y desmantelar aparatos se verán influenciadas por las herramientas que se posean y las condiciones en las que se trabaje. 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 MacGiver). Tampoco es lo

mismo soldar con estaño de plata y cobre, que con estaño de plomo.

- 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 8.2: Dificultad Base de Tiradas Técnicas**. 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.

EJEMPLOS DE COMPLEJIDADES

A continuación proporcionamos algunos ejemplos de complejidades. Estas complejidades se dividen según sea necesario hacer tiradas de *Electrónica* y *Mecánica* para trabajar con dichos aparatos, pero a nivel de diseño siempre se usará *Ciencia (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.

HERRAMIENTAS

En condiciones óptimas, con herramientas apropiadas y sin presiones externas, el modificador es siempre +0. Carencia de herramientas o situaciones extremas pueden suponer modificadores de hasta +2. 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 -2.

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: *Se tiene un +2 a la tirada.*
- ◆ Herramientas y recambios disponibles: *sin modificadores.*
- ◆ 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.): *Se tiene un -2 a la tirada.*

CONSTRUIR

Construir un aparato requiere seguir tres pasos básicos.

- ◆ **Tener claro qué queremos construir y cómo:** El primer paso es casi conceptual a efectos de juego. Si se posee la habili-

dad adecuada (por lo general *Ciencia [Ingeniería]*) al mismo nivel (o superior) que la **dificultad** basándose en la **Tabla 8.2: Dificultad Base de las Tiradas Técnicas**, no hará falta tirada alguna, el personaje sabe cómo hacer lo que se plantea. De lo contrario, tendrá que tirar.

- ◆ **Conseguir los materiales y herramientas para hacerlo:** El segundo paso a realizar por el personaje será 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.
- ◆ **Montaje:** 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 *Electrónica*). 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 (usando de nuevo la **Tabla 8.2: Dificultad Base de las Tiradas Técnicas**, por lo que salvo que haya sucedido algo que haya cambiado la Familiaridad con la Tecnología

TABLA 8.2: DIFICULTAD BASE DE 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	9	7	7	5	5	3	3
Muy simple	11	9	7	7	5	5	3
Simple	13	11	9	7	7	5	5
Poco complejo	15	13	11	9	7	7	5
Complejo	17	15	13	11	9	7	7
Muy Complejo	19	17	15	13	11	9	7
Sumamente Complejo	21	19	17	15	13	11	9

la dificultad será la misma), 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. Tirada de *Ciencia (Biología, Informática, Ingeniería, Genética o Robótica)*, según sea necesario) si el personaje tiene un nivel de Familiaridad igual o inferior a *Poco Familiarizado*. Si lo conoce lo suficiente o hace falta que realice este paso.
- ◆ Conseguir las herramientas de diagnóstico que pudiesen hacer falta. Una cuestión económica, no de tiradas.
- ◆ Proceder a localizar la avería o la parte a modificar. Tirada de *Ciencia (Biología, Informática, Ingeniería, Genética o Robótica)*, según sea necesario.
- ◆ Conseguir las herramientas y materiales para hacerlo. De nuevo una cuestión económica o social.
- ◆ Proceder a reparar la avería o modificar el aparato. Tirada de *Ciencia (Medicina), Ciencia (Xenología), Electrónica o Mecánica*, según la avería que se repare o lo que se esté modificando.

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. Ob-

viamente la tirada debe ser de la Habilidad apropiada.

Se establece una dificultad base de acuerdo a la **Tabla 8.2: Dificultad Base de 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 *Ciencia (Ingeniería), Mecánica, Electrónica* o la Habilidad que proceda, para desmontar el aparato, todo de un golpe o de forma modular.



DESTINO

Los puntos de Destino son un mecanismo que puede utilizarse para “comprar suerte” permitiendo a los jugadores cambiar o modificar un evento de la partida, una tirada de dados, etcétera. Los puntos de Destino representan que los personajes son gente por encima de lo normal, y por ello algunos PNJs también tienen Destino.

Cada jugador comienza la partida con 3 puntos de Destino. Los puntos de Destino no utilizados se guardan hasta la siguiente sesión de juego. Para conseguir puntos de Destino los jugadores deben invocar los Aspectos de sus personajes. Se puede gastar Destino antes y después de una tirada. Antes de realizar una tirada solo se puede gastar Destino 1. Después de la tirada se pueden gastar hasta 3 puntos de Destino, pero tienen que ser en el mismo uso, nunca en usos distintos, y es necesario indicar que se puede gastar Destino una vez un personaje sepa que causa daño con un ataque, aumentando así de manera efectiva el daño causado.

El DJ empieza cada sesión con **tanto Destino como jugadores menos uno** (o sea, no se cuenta a sí mismo), y aparte los **Antagonistas** tendrán su propio Destino.

Los puntos de Destino tienen varios usos relacionados con los Aspectos:

- ◆ Si algún Aspecto puede ser usado en una situación concreta para beneficiar al personaje este podrá **Aplicarlo** antes o después de realizar la tirada. Gastará **1 punto de Destino** para proporcionar un +3 al resultado de la tirada.
- ◆ Si algún Aspecto puede ser usado en una situación concreta para beneficiar al personaje este podrá **Aplicarlo** después de realizar la tirada para **Repetirla**. Gastará **2 puntos de Destino** para repetir la tirada, quedándose con el mejor de los dos resultados.
- ◆ Se puede **Invocar** un Aspecto de forma negativa para obtener así **1 Punto de Destino**.

Los puntos de Destino tienen varios usos independientes:

- ◆ Se puede gastar **1 punto de Destino** después de realizar una tirada para proporcionar un +1 al resultado final de la misma si no se tiene ningún Aspecto que usar para beneficiarse de dicho punto de Destino.
- ◆ Se puede gastar **1 punto de Destino** para ignorar todos los negativos de Heridas por un turno.
- ◆ Se pueden gastar **2 puntos de Destino** para ignorar todo el daño recibido de un ataque.
- ◆ Se pueden gastar **3 puntos de Destino** para ignorar todo el daño recibido en un turno. Si se usa al principio de un turno el personaje esquivará sin gastar AC por ello todos los disparos que le hagan ese turno, o por el motivo que sea no le impactarán. Si se usa al final de un turno el personaje ignorará todo el daño que haya sufrido durante ese turno.
- ◆ Se pueden gastar **3 puntos de Destino** para repetir cualquier tirada, quedándose con el mejor resultado.
- ◆ Si un jugador obtiene dos 1 al tirar los dados puede narrar una pifia. Si la mesa considera que dicha pifia es lo suficientemente divertida, interesante o fastidiosa, el personaje obtendrá **1 punto de Destino**.
- ◆ Se pueden gastar **de 1 a 3 puntos de Destino** para asegurar una coincidencia favorable. Por ejemplo que un primo que se ha dicho que es militar esté en la unidad que se acaba de encontrar. (Esta opción es bastante enrevesada, y el DJ puede vetarla en determinados momentos, aparte de ser el quien determine el coste en Destino).
- ◆ Una vez por partida, antes de empezar la partida y con el permiso del DJ se pueden gastar **2 puntos de Destino** para obtener **1 Punto de Desarrollo** (ver el **Capítulo 10: Experiencia**). *El DJ puede decidir que el coste de los Puntos de Desarrollo es de 3 puntos de Destino en lugar de 2 (u otro valor), si le resulta apropiado para su campaña.*

HUMANIDAD: ESTRÉS, LOCURA Y CORRUPCIÓN

En algunas partidas es necesario alguna clase de mecanismo que sirva para representar como al ponerse implantes la persona se deshumaniza, así como puede suceder con el uso de ciertas tecnologías. Otras veces es necesario tener un sistema para representar si el encuentro con una escena macabra, un monstruo, una idea que no puede entender, o cualquier otro tipo de evento horrible y/o asqueroso tiene algún efecto mental (e incluso físico, corrompiéndole y cambiándole).

Las reglas de **Humanidad**, **Estrés**, **Locura** y **Corrupción** que presentamos a continuación sirven para representar esta clase de situaciones. Son unas reglas modulares completamente integradas, por lo que el DJ podrá decidir usar una parte u otra de las reglas dependiendo de sus necesidades:

- ◆ Las reglas de Humanidad por sí solas sirven para controlar el uso de Implantes y otras tecnologías, y mostrar la erosión que tienen en el personaje.
- ◆ Combinadas con las reglas de Estrés sirven para representar la clase de estrés post-traumático al que se ven sujetos muchos combatientes, para representar historias de asesinos en serie, o para mostrar las más profundas fosas de la naturaleza humana.
- ◆ Combinadas con la Locura sirven para representar partidas de terror y horror, para representar historias de cultistas locos, y de monstruos alienígenas.
- ◆ Las reglas de Corrupción son una vuelta de tuerca, y sirven para representar mutaciones por radiaciones cósmicas, elementos como el Caos, la Mancha Oscura o similares que podemos encontrar tanto en cientos de obras de fantasía y ciencia-ficción.

HUMANIDAD

Para saber en el juego lo humano que sigue siendo un personaje, lo cuerdo que está, usamos la Humanidad (aunque si se trata de otras razas se le puedes cambiar el nombre).

La Humanidad se mide con un número que va de 99 (los personajes más cuerdos del mundo, algo raro de encontrar) a 0 (los más desquiciados e inhumanos). Inicialmente todo personaje tiene **50 Contadores de Humanidad** más su valor de Voluntad multiplicado por 10 (con un máximo posible de 99). *El DJ puede permitir gastar Puntos de Desarrollo para aumentar la Humanidad durante la creación de personaje, a razón de 5 puntos de Humanidad por cada Punto de Desarrollo que se invierta.*

$$\text{Humanidad} = 50 + (\text{Voluntad} \times 10)$$

El DJ puede aumentar la Humanidad de los personajes si éstos reciben tratamiento psiquiátrico en el Grado de Éxito de la tirada de **Conocimiento (Psicología)** de dicho tratamiento. Asimismo unas vacaciones, situaciones de relax, o incluso **algunas** Tiradas de Estrés, Locura o Corrupción exitosas pueden aumentar la Humanidad en algunos puntos (a discreción del DJ).

La Humanidad disminuye cuando una persona se coloca tanto Biomods como Implantes. La Humanidad representa su Empatía, su capacidad de sentir, de compadecerse, en definitiva todo lo que hace humano a un personaje. Perderla implica que cada vez se es menos humano. En ambientaciones en las que no haya ni Estrés, ni Locura ni Corrupción, no tendrá más importancia que la narrativa, salvo que el DJ quiera crear reglas para las pérdidas de Humanidad. *Aunque si un personaje llega a **Humanidad 0** deja de poder jugar con él.*

Por otro lado, la Humanidad es el baremo contra el que compararemos la cantidad de **Puntos de Estrés**, **Puntos de Locura** y **Puntos de Corrupción** para saber lo mucho que le afectan según qué situaciones, o para mostrar si ha sucumbido a la locura o si se ha visto cambiado irremediabilmente por la corrupción y el caos.

Así pues, a medida que un personaje vea y sufra situaciones estresantes, como ser bombardeado durante días en Bastogne, adquirirá **Puntos de Estrés**, que sirven para indicar lo estresado que está un personaje, y se obtienen durante el juego. Cuando descubra escenas dantescas y horripilantes adquirirá **Puntos de Locura**, que sirven para indicar lo loco o cuerdo que está un personaje, y se obtienen durante el juego (aunque los PNJs suelen tener Puntos de Locura si están locos). Por último tenemos los **Puntos de Corrupción**, que sirven para representar lo tocado por la Corrupción, el Caos, etc. que se está, y probablemente cuando más se tengan, más mutaciones se tendrán. Ambos valores se comparan contra la Humanidad del personaje (*de manera independiente*) para saber lo corrupto, estresado o loco que está un personaje.

ESTRÉS

Los Puntos de Estrés sirven para indicar lo loco o cuerdo que está un personaje, y se obtienen durante el juego.

Para obtener Estrés hay que fallar una Tirada de Estrés. Las Tiradas de Estrés se realizan por haber presenciado (o sido partícipe de) algo realmente horrible o estresante.

TIRADAS DE ESTRÉS

Las Tiradas de Estrés son el mecanismo que utiliza el DJ para afectar a los jugadores a nivel de reglas (afectar a los jugadores depende del buen hacer narrativo del DJ, de sus habilidades para crear tensión, etc.).

Las Tiradas de Estrés son generalmente una Acción No Opuesta de Voluntad contra una dificultad establecida por el DJ. Cada Tirada de Estrés lleva asociado un **aumento en Puntos de Estrés**. A veces es complicado establecer un valor en Estrés apropiado. Para facilitar esta labor te proporcionamos unas cuantas cantidades de ejemplo.

Si se falla la Tirada de Estrés *se suma el grado de fracaso de la tirada a los Puntos de Estrés que se obtengan*, y se compara la Humanidad del personaje con el total de Puntos de Estrés que tenga, comprobando el

TABLA 8.3: PUNTOS DE ESTRÉS DE EJEMPLO

Situación	Estrés que se obtendría
Ver un cadáver reciente o un asesinato.	1
Ver o participar en un accidente grave de vehículo	1
Ver cómo torturan a alguien y no intentar impedirlo	2
Ver un cadáver torturado, descuartizado o similar	2
Descubrir el cadáver de un ser querido	3
Descubrir el cadáver de un ser querido brutalmente asesinado	4
Ver muchos cadáveres, ver un campo de batalla, ver el resultado de un atentado terrorista con muchas víctimas	4
Ver asesinar o torturar a un ser querido	5
Ser controlado (tecnológicamente), ser violado	5
Torturar a alguien, matar a un ser querido	6
Ser controlado (tecnológicamente) y forzado a realizar actos que van en contra de las creencias del personaje	6
Asesinar a un ser querido o a un amigo a sangre fría	7
Poder salvar a cientos o miles de personas y no hacerlo	7
Ser responsable de la muerte de cientos de personas	8
Practicar el canibalismo	9
Ser responsable de la muerte de miles o millones de personas	10

TABLA 8.4: EFECTOS DEL ESTRÉS

Humanidad – Estrés	Shock Traumático	Efectos Psicológicos
Entre 99 y 90	Aturdido por 1 turno.	Aturdido por 3 turnos y +3 Puntos de Fatiga.
Entre 89 y 80	Aturdido por 1 turno y +1 Punto de Fatiga.	Aturdido por 6 turnos y +6 Puntos de Fatiga.
Entre 79 y 70	Aturdido por 3 turnos y +1 Punto de Fatiga.	El personaje se encuentra totalmente desorientado. Gravemente Aturdido un número de turnos igual al aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés.
Entre 69 y 60	Aturdido por 3 turnos y +3 Puntos de Fatiga.	Aturdido 2 minutos y +9 Puntos de Fatiga. El personaje vomita.
Entre 59 y 50	Aturdido por 6 turnos y +3 Puntos de Fatiga.	El terror paraliza al personaje. Gravemente Aturdido un número de minutos igual al aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés.
Entre 49 y 40	Aturdido por 6 turnos y +6 Puntos de Fatiga.	El personaje adquiere un Aspecto enteramente negativo que refleja una Fobia. Si ya tiene 3 Aspectos, cambia uno de los que tenga.
Entre 39 y 35	Aturdido por 9 turnos y +6 Puntos de Fatiga.	El personaje se queda mudo por un número de horas igual al aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés.
Entre 34 y 30	Aturdido 2 minutos y +6 Puntos de Fatiga. El personaje vomita.	El personaje adquiere un Aspecto enteramente negativo que refleja una Fobia y otro de una Delusión. Si ya tiene 3 Aspectos, cambia uno de los que tenga.
Entre 29 y 25	Gravemente Aturdido 3 minutos y +6 Puntos de Fatiga. El personaje vomita y ve borroso durante 1 minuto.	El personaje se queda mudo por un número de días igual al aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés.
Entre 24 y 20	El Estrés deja al personaje Gravemente Aturdido un número de minutos igual al aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés.	El personaje adquiere una Fobia, una Delusión y un Hábito Personal Odioso. Pasando a tener únicamente Aspectos negativos.
Entre 19 y 15	El Estrés deja al personaje Incapacitado un número de minutos igual al aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés. Durante estos minutos gritará, babeará, morderá, correrá y llorará sin control.	Catatonía. El personaje se queda mirando a la nada por un número de días al aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés.
Entre 14 y 10	El personaje se queda sin respiración durante 6 turnos. Aplica un daño de 2+ el aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés (ignora RD excepto Súper-Resistencia).	El personaje adquiere una Fobia, una Delusión, un Hábito Personal Odioso o una Obsesión; escoge 3 de estos Aspectos, por lo que pasa a tener únicamente Aspectos negativos.
Entre 9 y 5	Catatonía. El personaje se queda mirando a la nada por un número de días igual al aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés.	Catatonía. El personaje se queda mirando a la nada por un número de semanas igual al aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés.
Entre 4 y 0	Coma. El personaje cae en coma durante un número de días igual al aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés.	El personaje adquiere Amnesia. Olvida todo su pasado y no tiene consciencia de sus capacidades (el DJ coge su Hoja de Personaje y le da una en blanco que se irá rellenando a medida que se usen los Rasgos).

número resultante de restarle a la Humanidad la Estrés en la **Tabla 8.4: Efectos del Estrés** (*la Humanidad no baja, la resta solo se hace para ver el efecto que ha tenido fallar la tirada*). El DJ escogerá entonces un efecto de entre los presentados (el que más se adecúe a la situación que ha provocado la Tirada de Locura) y el personaje sufrirá ese efecto.

La tabla está dividida en 2 columnas: **Shock Traumático** y **Efectos Psicológicos**. Cada vez que un personaje haga una **Tirada de Estrés** recomendamos que el DJ la interprete y escoja la columna de Efectos del Estrés adecuada, teniendo en cuenta la situación en la que se realiza la Tirada para describir el resultado de tal manera que se integre con fluidez con lo que sucede en la partida. Como norma general cualquier ganancia de entre 1 y 8 Puntos de Estrés produce un **Shock Traumático**, cualquier ganancia de 8 o más Puntos de Estrés produce **Efectos Psicológicos**.

Cuando los Puntos de Estrés de un personaje superen su Humanidad este se vuelve completamente loco y no puede seguir siendo usado como jugador.

LOCURA

Los Puntos de Locura (Loc en la Hoja de Personaje) sirven para indicar lo loco o cuerdo que está un personaje, y se obtienen durante el juego. Para obtener Locura hay que fallar una Tirada de Locura (aunque los Fenómenos Psíquicos o los Peligros de la Disformidad pueden dar Locura de manera automática). Las Tiradas de Locura se realizan por haber presenciado a alguien con el Don *Causar Terror*, o por haber visto (o sido partícipe de) algo realmente horrible.

TIRADAS DE LOCURA

Las Tiradas de Locura son el mecanismo que utiliza el DJ para afectar a los jugadores a nivel de reglas (afectar a los jugadores depende del buen hacer narrativo del DJ, de sus habilidades para crear tensión, etc.). Las Tiradas de Locura son generalmente una Acción No Opuesta de Voluntad contra una dificultad establecida por el DJ, sea porque una criatura con el Don *Causar Terror* decide usarlo, o porque se ve algo que el DJ estima requiere una Tirada de Locura.

TABLA 8.5: PUNTOS DE LOCURA DE EJEMPLO

Situación	Locura que se obtendría
Ver un cadáver reciente o un asesinato.	1
Ver o participar en un accidente grave de vehículo	1
Ver cómo torturan a alguien y no intentar impedirlo	2
Ver un cadáver torturado, descuartizado o similar	2
Descubrir el cadáver de un ser querido, ver un monstruo (que no tenga Don Causar Terror)	3
Descubrir el cadáver de un ser querido brutalmente asesinado	4
Ver muchos cadáveres, ver un campo de batalla, ver el resultado de un atentado terrorista con muchas víctimas	4
Ver asesinar o torturar a un ser querido, ver a un monstruo matar, Causar Terror 1	5
Ser poseído (psiónicamente), ser violado	5
Torturar a alguien, ver a un monstruo matar a un ser querido	6
Ser poseído y realizar actos que van en contra de las creencias del personaje	6
Asesinar a un ser querido o a un amigo a sangre fría, Causar Terror 2	7
Poder salvar a cientos o miles de personas y no hacerlo	7
Descubrir que se han cometido actos horribles bajo Posesión sin recordarlo	8
Ser responsable de la muerte de cientos de personas	8
Practicar el canibalismo o alimentarse de otra especie sentiente, Causar Terror 3	9
Ser responsable de la muerte de miles o millones de personas	10

Cada Tirada de Locura lleva asociado un **aumento en Puntos de Locura**. Los personajes o criaturas que tengan el Don *Causar Terror* proporcionan una cantidad de Puntos de Locura dependiendo del nivel que tengan en el Don. Sin embargo, para cosas que vean los personajes es más complicado establecer un valor en Locura apropiado. Para facilitar esta labor te proporcionamos unas cuantas cantidades de ejemplo.

Como verás algunos de los efectos de la **Tabla 8.5** son muy similares a la **Tabla 8.3**. En caso de que se use tanto el Estrés como la Locura la segunda será más para lo sobrenatural, y la primera para lo “humano”.

Si se falla la Tirada de Locura se suma el grado de fracaso de la tirada a los Puntos de Locura que se obtengan, y se compara la Humanidad del personaje con el total de Puntos de Locura que tenga, comprobando el número resultante de restarle a la Humanidad la Locura en la **Tabla 8.6: Efectos de la Locura** (la Humanidad no baja, la resta solo se hace para ver el efecto que ha tenido fallar la tirada). El DJ escogerá entonces un efecto de entre los presentados (el que más se adecúe a la situación que ha provocado la Tirada de Locura) y el personaje sufrirá ese efecto.

La tabla está dividida en 3 columnas: **Shock Traumático, Efectos Psicológicos y Efectos Físicos**. Cada vez que un personaje haga una **Tirada de Locura** recomendamos que el DJ la interprete y escoja la columna de Efectos de la Locura adecuada, teniendo en cuenta la situación en la que se realiza la Tirada para describir el resultado de tal manera que se integre con fluidez con lo que sucede en la partida. Como norma general cualquier ganancia de entre 1 y 8 Puntos de Locura produce un **Shock Traumático**, cualquier ganancia de entre 8 y 16 Puntos de Locura produce **Efectos Psicológicos** y cualquier ganancia de 17 Puntos de Locura o más produce **Efectos Físicos**.

Cuando los Puntos de Locura de un personaje superen su Humanidad este se vuelve completamente loco y no puede seguir siendo usado como jugador. En el caso de los PNJs, es más probable que haya personajes con más Locura que Humanidad.

CORRUPCIÓN

Si la Locura proviene de presenciar horrores, la Corrupción proviene de las aperturas y emanaciones del Otro Lado, de la práctica de la brujería, del conocimiento impío sobre los Poderes Oscuros, por estudiar ciencias blasfemas. Dependerá del DJ y de su ambientación.

La Corrupción que produce una criatura, cosa o conocimiento se mide por medio de su **Nivel de Corrupción**. Los personajes y criaturas que provoquen corrupción lo harán por medio de la Modificación **El Terror Corrompe** del Don Causar Terror. Los libros (o disco duro) que posean conocimiento oscuros y prohibidos deberán tener un **Nivel de Corrupción** asociado, que indicará la **Tirada de Corrupción** que se tendrá que hacer para no aumentar los **Puntos de Corrupción** del personaje en el valor indicado por dicho nivel (más el *Grado de Fracaso* en dicha **Tirada de Corrupción**) cuando se lea u obtenga dicho conocimiento. Los efectos directos de la Corrupción deberán tener un **Nivel de Corrupción** asociado. Los Niveles de Corrupción y todos sus datos asociados se pueden ver en la **Tabla 8.7: Niveles de Corrupción**.

TIRADAS DE CORRUPCIÓN

Las Tiradas de Corrupción son el mecanismo que utiliza el DJ para corromper a los jugadores, para mutarles, y en definitiva para acercarlos más y más al servicio del Caos.

Las **Tiradas de Corrupción** son generalmente una Acción No Opuesta de Voluntad contra una dificultad establecida por el **Nivel de Corrupción**. Cada **Tirada de Corrupción** lleva asociado un **aumento en Puntos de Corrupción**, que depende del **Nivel de Corrupción** correspondiente, más del **Grado de Fracaso** de la **Tirada de Corrupción**.

Si se falla la Tirada de Corrupción se suma el grado de fracaso de la tirada a los Puntos de Corrupción que se obtengan, y se compara la Humanidad del personaje con el total de Puntos de Corrupción que tenga, comprobando el número resultante de restarle a la Humanidad la Corrupción en la **Tabla 8.8: Efectos de la Corrupción** (la

TABLA 8.6: EFECTOS DE LA LOCURA

Humanidad – Locura	Shock Traumático	Efectos Psicológicos	Efectos Físicos
Entre 99 y 90	Aturdido por 1 turno.	Aturdido por 3 turnos y +3 Puntos de Fatiga.	Conmoción cerebral leve. Realiza una tirada de Vigor, si falla obtiene la Limitación Duro de Oído sin obtener PD por ello.
Entre 89 y 80	Aturdido por 1 turno y +1 Punto de Fatiga.	Aturdido por 6 turnos y +6 Puntos de Fatiga.	El personaje se queda sin respiración durante 1 minuto. Aplica un daño de 2 + el aumento en Puntos de Locura más el Grado de Fracaso de la Tirada de Locura (ignora RD excepto Súper-Resistencia).
Entre 79 y 70	Aturdido por 3 turnos y +1 Punto de Fatiga.	El personaje se encuentra totalmente desorientado. Gravemente Aturdido un número de turnos igual al aumento en Puntos de Locura más el Grado de Fracaso de la Tirada de Locura.	El personaje se queda sin respiración durante 2 minutos. Aplica un daño de 4+ el aumento en Puntos de Locura más el Grado de Fracaso de la Tirada de Locura (ignora RD excepto Súper-Resistencia).
Entre 69 y 60	Aturdido por 3 turnos y +3 Puntos de Fatiga.	Aturdido 2 minutos y +9 Puntos de Fatiga. El personaje vomita.	El personaje sufre tal ataque de terror que casi sufre una conmoción cerebral. Aplica un daño de 2+ el aumento en Puntos de Locura más el Grado de Fracaso de la Tirada de Locura (ignora RD excepto Súper-Resistencia).
Entre 59 y 50	Aturdido por 6 turnos y +3 Puntos de Fatiga.	La Locura paraliza al personaje. Gravemente Aturdido un número de minutos igual al aumento en Puntos de Locura más el Grado de Fracaso de la Tirada de Locura	La Locura paraliza al personaje. Gravemente Aturdido un número de minutos igual al aumento en Puntos de Locura más el Grado de Fracaso de la Tirada de Locura.
Entre 49 y 40	Aturdido por 6 turnos y +6 Puntos de Fatiga.	El personaje adquiere un Aspecto enteramente negativo que refleja una Fobia. Si ya tiene 3 Aspectos, cambia uno de los que tenga.	La Locura paraliza al personaje. Incapacitado un número de minutos igual al aumento en Puntos de Locura más el Grado de Fracaso de la Tirada de Locura.
Entre 39 y 35	Aturdido por 9 turnos y +6 Puntos de Fatiga.	El personaje se queda mudo por un número de horas igual al aumento en Puntos de Locura más el Grado de Fracaso de la Tirada de Locura.	La Locura deja inconsciente al personaje. Incapacitado un número de horas igual al aumento en Puntos de Locura más el Grado de Fracaso de la Tirada de Locura.
Entre 34 y 30	Aturdido 2 minutos y +6 Puntos de Fatiga. El personaje vomita.	El personaje adquiere un Aspecto enteramente negativo que refleja una Fobia y otro de una Delusión. Si ya tiene 3 Aspectos, cambia uno de los que tenga.	Conmoción cerebral media. Realiza una tirada de Vigor, si falla obtiene una Limitación de Sentido Deficiente sin obtener PD por ello.

Humanidad – Locura	Shock Traumático	Efectos Psicológicos	Efectos Físicos
Entre 29 y 25	Gravemente Aturdido 3 minutos y +6 Puntos de Fatiga. El personaje vomita y ve borroso durante 1 minuto.	El personaje se queda mudo por un número de días igual al aumento en Puntos de Locura más el Grado de Fracaso de la Tirada de Locura.	Coma. El personaje cae en coma durante un número de días igual al doble del aumento en Puntos de Locura más el Grado de Fracaso de la Tirada de Locura.
Entre 24 y 20	La Locura paraliza al personaje. Gravemente Aturdido un número de minutos igual al aumento en Puntos de Locura más el Grado de Fracaso de la Tirada de Locura. Durante ese rato el personaje no para de decir cosas sin sentido, apenas inaudibles.	El personaje adquiere una Fobia, una Delusión y un Hábito Personal Odioso. Pasando a tener únicamente Aspectos negativos.	Conmoción cerebral media. Realiza una tirada de Vigor, si la falla pierde 1 nivel de Voluntad sin obtener Puntos de Desarrollo por ello.
Entre 19 y 15	La Locura deja al personaje Incapacitado un número de minutos igual al aumento en Puntos de Locura más el Grado de Fracaso de la Tirada de Locura. Durante estos minutos gritará, babeará, morderá, correrá y llorará sin control.	Catatonía. El personaje se queda mirando a la nada por un número de días al aumento en Puntos de Locura más el Grado de Fracaso de la Tirada de Locura.	Conmoción cerebral media. Realiza una tirada de Vigor, si la falla pierde 2 niveles de Voluntad sin obtener Puntos de Desarrollo por ello.
Entre 14 y 10	El personaje se queda sin respiración durante 6 turnos. Aplica un daño de 2+ el aumento en Puntos de Locura más el Grado de Fracaso de la Tirada de Locura (ignora RD excepto Súper-Resistencia).	El personaje adquiere una Fobia, una Delusión, un Hábito Personal Odioso o una Obsesión; escoge 3 de estos Aspectos, por lo que pasa a tener únicamente Aspectos negativos.	El personaje sufre un ataque de corazón. Realiza una tirada de Vigor. Si la falla el personaje muere en 6 turnos salvo que reciba ayuda médica.
Entre 9 y 5	Catatonía. El personaje se queda mirando a la nada por un número de días igual al aumento en Puntos de Locura más el Grado de Fracaso de la Tirada de Locura.	Catatonía. El personaje se queda mirando a la nada por un número de semanas igual al aumento en Puntos de Locura más el Grado de Fracaso de la Tirada de Locura.	Conmoción cerebral media. Realiza una tirada de Vigor, si la falla pierde 2 niveles de Voluntad y 1 nivel de Atención sin obtener Puntos de Desarrollo por ello.
Entre 4 y 0	Coma. El personaje cae en coma durante un número de días igual al aumento en Puntos de Locura más el Grado de Fracaso de la Tirada de Locura.	El personaje adquiere Amnesia. Olvida todo su pasado y no tiene consciencia de sus capacidades (el DJ coge su Hoja de Personaje y le da una en blanco que se irá rellenando a medida que se usen los Rasgos y se sepa qué niveles se tiene).	El personaje sufre un ataque de corazón. Realiza una tirada de Vigor. Si la falla el personaje muere.

TABLA 8.7: NIVELES DE CORRUPCIÓN

Nivel de Corrupción	Dificultad Tirada de Corrupción	Aumento en Puntos de Corrupción (+ Grado de Fracaso)	PD (Don Causar Terror + El Terror Corrompe)
1	7	5	20
2	9	7	40
3	11	9	60
4	13	11	80
5	15	13	100
6	17	15	120
7	19	17	140
8	21	19	160
9	23	21	180

Humanidad no baja, la resta solo se hace para ver el efecto que ha tenido fallar la tirada). La tabla está dividida en 3 columnas: **Corrupción Leve**, **Corrupción Menor** y **Corrupción Mayor**. Cada vez que un personaje haga una **Tirada de Corrupción** recomendamos que el DJ la interprete y escoja la columna de Efectos de la Corrupción adecuada, teniendo en cuenta la situación en la que se realiza la Tirada para describir el resultado de tal manera que se integre con fluidez con lo que sucede en la partida. Como norma general cualquier ganancia de entre 1 y 4 Puntos de

Corrupción produce un **Corrupción Leve**, cualquier ganancia de entre 4 y 8 Puntos de Corrupción produce **Corrupción Menor** y cualquier ganancia de 9 Puntos de Corrupción o más produce **Corrupción Mayor**.

Si como resultado de la tirada en la se obtiene un Don o una Limitación no hay que pagar PD por el Don, ni se obtienen PD por la Limitación.

Cuando los Puntos de Corrupción de un personaje superen su Humanidad este se vuelve un servidor de la Oscuridad/Caos/ Mancha en cuerpo y alma.

TABLA 8.8: EFECTOS DE LA CORRUPCIÓN

Humanidad – Corrupción	Corrupción Leve	Corrupción Menor	Corrupción Mayor
Entre 99 y 90	Sin Efecto	Sin Efecto	Sin Efecto
Entre 89 y 80	Sin Efecto	Sin Efecto	Sin Efecto
Entre 79 y 70	Sin Efecto	Sin Efecto	Sin Efecto
Entre 69 y 60	Sin Efecto	Sin Efecto	Sin Efecto
Entre 59 y 50	Sin Efecto	Sin Efecto	La piel del personaje se cubre de pústulas y llagas que duran tantos días como Puntos de Corrupción haya ganado. Se sufre un -2 a todas las Tiradas de Reacción.
Entre 49 y 40	La piel del personaje se endurece, ganando un nivel del Don Súper-Resistencia (+2 RD), aunque cualquiera que toque su piel se dará cuenta de su condición de mutante.	La columna vertebral del personaje se retuerce en un extraño ángulo. El personaje obtiene la Limitación Mal de la Espalda.	Al personaje le crecen Cuernos (como el Don), y si ya tenía o le sale otro par más pequeño, o el que tiene se bifurca (meramente estético)
Entre 39 y 35	El personaje se vuelve resistente al dolor, y obtiene el Talento Tolerancia al Dolor 1 (2 si tenía ya el primer nivel).	Los dedos del personaje segregan alguna especie de sustancia oleosa que le impide coger bien cosas, obteniendo la Limitación Manos Torpes.	El personaje sufre una sutil pero extensiva mutación en su cuerpo de tal forma que pasa a curar sus heridas con mucha más lentitud. Obtiene la Limitación Curación Lenta.

Humanidad – Corrupción	Corrupción Leve	Corrupción Menor	Corrupción Mayor
Entre 34 y 30	El personaje crece de manera repentina, aumentando su Escala en 2. Aunque no es un crecimiento uniforme, lo que reduce su Agilidad en 1.	La columna vertebral del personaje se retuerce por varios puntos, obligándole a ir a cuatro patas la mayor parte del tiempo. El personaje obtiene la Limitación Horizontal.	El personaje se vuelve susceptible al dolor, y obtiene la Limitación Intolerancia al Dolor.
Entre 29 y 25	El personaje obtiene el Don Visión Nocturna, pero tiene un penalizador de -1 a todas las tiradas que realice bajo la luz directa de un sol (no bajo luz artificial).	Al personaje le crece Cola (como el Don), y si ya tenía o le sale otra, o la que tiene se bifurca o crece (meramente estético).	Al personaje le salen 2 Ojos Adicionales en las palmas de sus manos, por lo que obtiene también la Limitación Manos Torpes, pues si no tiene cuidado al coger cosas lastima sus nuevos ojos.
Entre 24 y 20	Los párpados del personaje desaparecen, dejando sus globos oculares al descubierto, con lo que estos se resecan, proporcionando la Limitación Mal de la Vista.	La boca del personaje desaparece, obteniendo la Limitación Mudez.	El tamaño de su personaje se reduce drásticamente. Obtiene la Limitación Escala (Negativa) -6.
Entre 19 y 15	La sangre del personaje muta y se vuelve de un color inhumano. El personaje obtiene el Don Resistencia al Veneno, pero cualquier tirada de Primeros Auxilios o Ciencia (Medicina) que se haga sobre el revelará su condición de mutante.	Las manos del personaje se transforman en Garras, obteniendo dicho Don, pero esta mutación le impide coger bien cosas, obteniendo la Limitación Manos Torpes.	El personaje se queda sin ojos ni nariz (desaparecen), por lo que obtiene las Limitaciones Sentido Deficiente (Ceguera) y Sentido Deficiente (Olfato), pero obtiene el Don Radar.
Entre 14 y 10	Las manos del personaje se deforman, y pierde buena parte de la movilidad en los dedos. Se obtiene la Limitación Manos Torpes.	El tamaño de su personaje se reduce drásticamente. Obtiene la Limitación Escala (Negativa) -4.	Las piernas del personaje se pudren y se caen, obteniendo la Limitación Inmóvil.
Entre 9 y 5	El personaje obtiene la capacidad de usar Dones de Origen Psiónico si no la tenía, y si ya la tenía obtiene un Don de no más de 11 PD de manera gratuita. Pero su cabeza duplica su tamaño, con lo que todo el mundo sabrá que es un mutante.	El personaje sufre severas mutaciones mayores (tira 1d6): 1-2: Obtiene 2 Brazos Extra, 2 Ojos Adicionales, Cola y la Limitación Reptador. 3-4: Obtiene el Don Cuernos, la Limitación Horizontal, y sus piernas se convierten en patas (Talento Veloz). 5-6: Obtiene 2 Brazos Extra, 2 Ojos Adicionales, Cola, Cuernos y las Limitaciones Reptador y Escala (Negativa) -2.	El estómago del personaje muta y a partir de ese momento solo podrá alimentarse de algo específico y grotesco, como corazones de niños humanos, placetas, sangre de doncellas vírgenes o algo de similar índole, obteniendo una Limitación de Dependencia. Sí, el personaje morirá pronto y lo pasará muy mal por el camino.
Entre 4 y 0	Al personaje le crecen 2 brazos o piernas, o le salen 2 ojos adicionales (a decisión del DJ) obteniendo el Don apropiado.	El personaje sufre severas mutaciones mayores (tira 1d6): 1-2: Obtiene las Limitaciones Reptador y Nocturno. 3-4: Obtiene las Limitaciones Horizontal y Mudez. 5-6: Obtiene las Limitaciones Intolerancia al Dolor, Ceguera Nocturna y Curación Lenta.	El personaje se convierte en una masa informe de tentáculos, bocas y ojos y pasa a estar controlado por el DJ (si no lo estaba ya).



Capítulo 9:

Combate, Heridas y Curación

- SI SANGRA PODEMOS MATARLO.

MAYOR ALAN "DUTCH" SCHAEFER,
DEPREDADOR



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 combate 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.

TURNO DE COMBATE

Un espacio de tiempo indeterminado establecido por el DJ. En CdB Engine un Turno dura 10 segundos. El turno finaliza cuando todos los personajes han consumido todas sus Acciones de Combate, o han declinado consumir las que les queden.

DAÑO

Está formado por aquellos elementos que contribuyen a dañar a un oponente: *la Bonificación al Daño* (si se hace un ataque Cuerpo a Cuerpo, compuesta por *Vigor, Talentos y Dones*), el daño propiamente dicho del arma que se use (si se usa una) y el Grado de Éxito del ataque.

RESISTENCIA AL DAÑO (RD)

Está formado por los distintos elementos que ayudan a reducir el daño recibido: *Vigor, Talentos, Dones y Armadura*.

DAÑO TOTAL

Es la resta del Daño del atacante menos la Resistencia al Daño del defensor.

SECUENCIA DE COMBATE

El combate se divide en Turnos (de 10 segundos). Los jugadores actúan según un orden de Iniciativa.

Dentro de cada turno los jugadores, sus aliados y sus enemigos llevan a cabo distintas acciones llamadas Maniobras. Cada maniobra reduce las Acciones de Combate del personaje que realiza la Maniobra, y disminuye su Momento de Iniciativa en la misma cantidad; ese personaje volverá a actuar cuando el Momento de Iniciativa llegue al Momento en el que se ha quedado.

Cuando todos los personajes han gastado sus Acciones de Combate el turno acaba, y comienza el siguiente, otra vez según orden de Iniciativa.

SORPRESA

Si al comenzar un combate una facción ha sorprendido a otra facción, o a miembros de esta (por medio de una emboscada, por ser invisibles o lo que sea), los personajes sorprendidos dispondrán ese turno de **la mitad de sus Acciones de Combate** (redondeadas hacia arriba). Y además, si quiere atacar ese mismo turno tendrá que realizar una **Maniobra de Reconocimiento**, o no sabrá donde están sus enemigos (procede aplicar esto con lógica, si un enemigo visible le ataca cuerpo a cuerpo, sabe dónde está).

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, tirando por cada oponente por separado (habitual si son pocos), dividiéndolos en grupos (si son muchos), o incluso tirando por algunos oponentes por separado, y agrupando otros.

La tirada de Iniciativa se realiza tirando 1D6 y sumándole a eso el valor de INI de cada personaje.

El resultado de esta tirada es el **Momento de Iniciativa** en el que comienza a actuar cada personaje. El DJ (o un jugador que colabore con este) apuntan en la **Plantilla de Momentos de Iniciativa** a cada personaje, en cada momento concreto.

Actuarán primero los que hayan obtenido un valor más alto, y se proseguirá por orden descendente. Todos aquellos que hayan obtenido el mismo resultado (esto es, que actúen en el mismo Momento de Iniciativa) desempatan comparando su *Agilidad*. El que tenga mayor *Agilidad* actúa primero. En caso de seguir habiendo empate se compara la *Atención* de los personajes. Y el que tenga mayor *Atención* actúa primero. Y si el empate persiste compara las Habilidades con las que vayan a realizar su primera Maniobra, el que tenga la Habilidad más elevada (aunque sean distintas) actúa primero.

Pero para actuar la Iniciativa no es el único elemento a tener en cuenta, sino que está profundamente ligada a las Acciones de Combate.

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, sea gritar, atacar o moverse, de una manera genérica y *maniobra* a acciones concretas que están regladas en el sistema de juego. 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.

El coste de las diferentes maniobras que puede realizar un personaje en un combate viene indicado en la **Tabla 9.1: Coste en Acciones de Combate**. Un personaje no está obligado a gastar todas las AC por turno, pero si no se gastan se pierden. O sea, **las AC se renuevan turno tras turno**. De todas formas es práctico dejarse AC sin utilizar para poder Esquivar ataques que le hagan a un personaje fuera de los Momentos de Iniciativa en los que actúe, pues si no se tienen AC disponibles no se puede esquivar ningún ataque.

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, Cargar, Desarmar, Escapar, Fintar, Patada, Presa, Puñetazo y Atacar con Armas de 1 o 2 Manos*), todas las **Maniobras de Artista Marcial** (*Bloqueo, Golpe en el Aire, Proyectar y Usar la Fuerza de Otro*), las siguientes **Maniobras a Distancia** (*Disparar Armas Cortas, Disparar Armas de Pólvora, Disparar Armas Largas, Disparar Armas Pesadas, Disparar Ballestas, Doble Tap, Fuego de Cobertura, Lanzar, Ráfaga Corta, Ráfaga Media y Ráfaga Larga*) y algunas **Maniobras de Gun Kata** (*Mover y Disparar, Disparo en el Aire y Disparo Simultáneo*). Son las que están escritas en cursiva en la **Tabla 9.1: Coste en Acciones de Combate**.

REALIZAR ACCIONES EN COMBATE: AC E INICIATIVA

Las Acciones de Combate se usan combinadas con la Iniciativa, en concreto con los Momentos de Iniciativa de tal forma que cada gasto de 1 AC supone un descenso (temporal, y durante ese turno) de 1 en el Momento de Iniciativa en el que se encuentra el personaje. Esto quiere decir que ese personaje, cuyo Momento de Iniciativa ha cambiado, no podrá volver a actuar hasta que no llegue el Momento de Iniciativa en el que se ha quedado.

TABLA 9.1: COSTE EN ACCIONES DE COMBATE

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC
Atravesar una ventana	5	Agarrón	4	Apuntar (+1 al ataque)	2
Levantarse	2	Asfixiar	4	Apuntar a un parte del cuerpo	2
Arrastrarse el MOV	3	Atacar Armas a 1 Mano	3	Disparar Arcos o Ballestas	3
Desplazarse el MOV	1	Atacar Armas a 2 Manos	4	Disparar Armas Cortas o de Pólvora	3
Escalar a tu MOV	3	Cargar	Var.	Disparar Armas Largas	3
Esquivar	1	Desarmar	3	Disparar Armas Pesadas	4
Ponerse a Cubierto	1	Escapar	4	Doble Tap	5
Reconocimiento del terreno	1	Fintar	1	Fuego de Cobertura	5
Retroceder el MOV	3	Parada / Parada con Armas	2	Lanzar	2
Salir de cobertura	1	Patada	3	Ráfaga Corta	AC
Saltar	2	Presa	4	Ráfaga Media	AC +1
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Puñetazo	2	Ráfaga Larga	AC +2
Maniobras Varias	AC	Maniobras de Artista Marcial	AC	Maniobras de Maestro de Esgrima	AC
Acción Mental	3	Bloqueo	3	Ataque Doble	5
Abrir una puerta	2	Golpe en el Aire	Var.	Bloqueo	3
Coger un objeto del suelo	3	Proyectar	4	Golpe en el Aire	Var.
Desenfundar un arma	2	Usar la Fuerza de Otro	5	Sentidos de Combate	1
Guardar un objeto / Sacar objeto guardado	3	Maniobras de Gun Kata	AC	Maniobras de Gun Kata	AC
Recargar un Arco o un Arma de Pólvora	Var.	Mover y Disparar	Var.	Disparo Simultáneo	5/4
Recargar Armas Cortas o Armas Largas	5	Disparo en el Aire	Var.	Esquivar Disparos	1
Sacar objeto a mano	2	Sentidos de Combate		1	



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 Talento Artista Marcial.



Estas son las Maniobras de Defensa. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo



Estas Maniobras, si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Don que Requiera Habilidad, proporcionan un -2 a la Tirada correspondiente.

Así pues, al empezar el combate y tirar Iniciativa (1D6+INI), el Momento de Iniciativa resultante determina en qué momento empieza a gastar AC cada turno ese personaje. Esto debería apuntarse en la **Plantilla de Momentos de Iniciativa**, y los nombres de los distintos personajes que participen en el combate deberían escribirse de tal forma que se puedan extender líneas bajo su nombre, indicando los distintos gastos de AC que el personaje realice a lo largo del turno.

Cada vez que se gasten AC en una acción o reacción el Momento de Iniciativa del personaje se reduce en la cantidad de AC gastadas. Ese personaje deja de actuar y le toca al siguiente que le corresponda actuar en ese Momento de Iniciativa. Si todos los que se encuentran en ese Momento han actuado (y reducido su iniciativa de acuerdo) procederán a actuar los que se encuentran en el Momento siguiente.

PLANTILLA DE MOMENTOS DE INICIATIVA

Momentos de
Iniciativa

Lista de Personajes en el Combate

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

-1

-2

-3

-4

-5

-6

-7

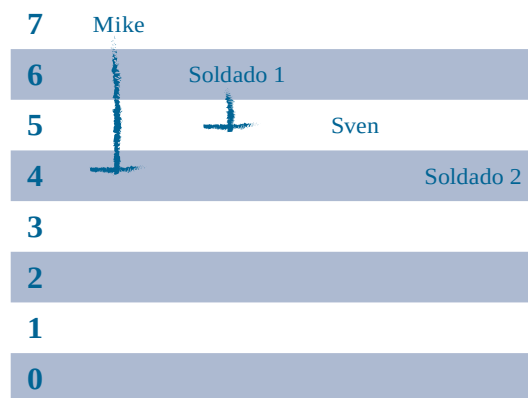
-8

-9

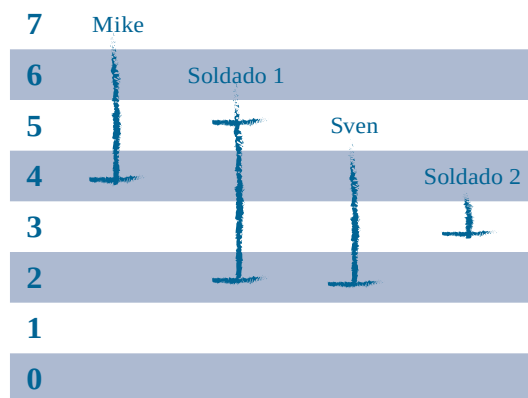
-10

Ejemplo: en un combate intervienen Mike (7 AC) que actúa en el Momento de Iniciativa 7, su amigo Sven (5 AC) que actúa en el Momento de Iniciativa 5 y se van a enfrentar a dos enemigos, el Soldado 1 (6 AC) que actúa en el Momento de Iniciativa 6 y el Soldado 2 (5 AC) que actúa en el Momento de Iniciativa 4.

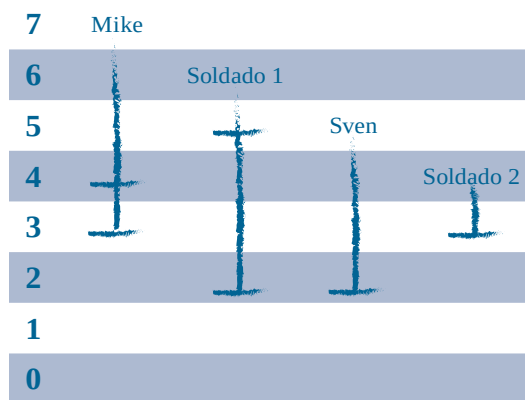
Mike comienza disparando con su Arma Larga (3 AC) al Soldado 1, lo que le deja en el Momento de Iniciativa 4. El Soldado 1, en cuanto Mike le dispara y como está al lado de un muro, decide Ponerse a Cubierto (1 AC), por lo que el Soldado 1 retrasa al Momento de Iniciativa 5.



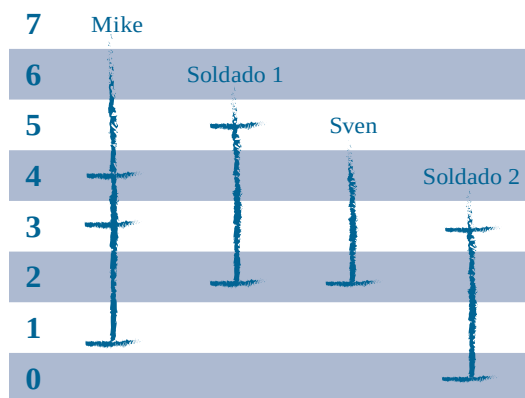
Tras esto pasamos al Momento de Iniciativa 6, y como podemos ver más arriba, no le corresponde actuar a nadie. Pasamos al Momento de Iniciativa 5, en el que actúan Sven y el Soldado 1. Como Sven no ha actuado aún ese turno actúa antes que el Soldado 1, y decide disparar al Soldado 2 (3 AC), que también se pone a cubierto y aunque le hiere el disparo sigue vivo y dando guerra. El Soldado 1 dispara a Mike (3 AC), fallando el disparo.



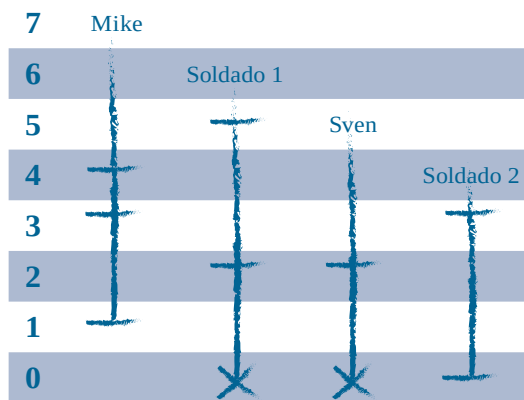
Llegamos al Momento de Iniciativa 4, y le tocará disparar de nuevo a Mike. Esta vez los dos Soldados están bajo cobertura, y además si disparase tendría un -1 por ser la segunda maniobra de ataque, así que decide Ponerse a Cubierto (1 AC) también usando un coche que está a 2 metros de él.



En el Momento de Iniciativa 3 le corresponde actuar al Soldado 2, que dispara a Sven (3 AC) y a Mike, que viendo como están las cosas y sabiendo que su segundo disparo tendría negativos decide Apuntar (2 AC). Por suerte para Mike y Sven el Soldado 2 falla miserablemente, y eso que Sven no está a cubierto ni nada, y así llega el Momento de Iniciativa 2.



Este Momento de Iniciativa le tocará actuar al Soldado 1 (al que le quedan 2 AC y decide apuntar, acabando su turno) y a Sven, al que también le quedan 2 AC y decide empezar a disparar con esas 2 AC, acabando su disparo con la primera AC que gaste el turno siguiente (arriesgándose a si tiene que esquivar o hacer otra cosa perder dichas AC).



Tras esto llega el Momento de Iniciativa 1 y le toca a Mike de nuevo. Solo le queda 1 AC, y decide empezar a disparar con esa AC, acabando su disparo con las 2 primeras AC que gaste el turno siguiente. Al Soldado 2 le queda también 1 AC, y decide hacer lo mismo, así que el turno siguiente empezará con disparos de varios de los participantes en el combate.

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 del total que tiene que invertir para realizar la acción, y retrasando su Momento de Iniciativa en la cantidad de AC que le queden por invertir.

Si en el ejemplo anterior se llega al Momento de Iniciativa 0 sin que Mike haya tenido que gastar AC en Esquivar, podría usar la AC que le queda en comenzar una Maniobra que acabaría el siguiente turno. Escoge hacer una Maniobra de Apuntar, que cuesta 2 AC. Como solo puede invertir 1 AC (la que le queda), descontará eso, y para acabar la Maniobra, el siguiente turno solo tendrá que invertir 1 AC. Eso sí, la maniobra de Apuntar la acabará en el Momento de Iniciativa 5, no en el 6, que será cuando el personaje podrá volver a actuar.

Para poder utilizar este sistema recomendamos plastificar la **Plantilla de Momentos de Iniciativa** y usar rotuladores que se borren con agua. Cuando empieza 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 usar los mismos rotuladores al agua para ir señalando con una línea que descienda del nombre de cada personaje hasta el Momento de Iniciativa en el que se queda cada personaje a medida que va actuando. **Cuando un personaje actúe dibuja una línea descendente bajo su nombre una cantidad de Momentos de Iniciativa igual a las AC que ha gastado en su última acción, marcando el Momento en que se queda con una pequeña línea horizontal.** Si todos los que se encuentran en un 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 ese turno**, si los hay, y luego los que se encuentren en ese Momento de Iniciativa por haber actuado ya, si les quedan AC.

Es necesario indicar que los **Momentos de Iniciativa** pueden tener valores negativos. Los Momentos son solo un método de control para saber a quién le toca actuar y que tengan valores negativos no tiene ningún efecto en el combate.



MOVIMIENTO

Cuando se produce un combate este se produce en algún lugar, que afectará definitivamente al combate, aunque solo sea por determinar donde se puede o no se puede mover un personaje. Las reglas de CdB Engine favorecen el juego táctico, y es perfectamente posible jugar con miniaturas sin modificación alguna en las reglas. Pero como en la mayoría de situaciones no se tiene acceso a los materiales apropiados, CdB Engine está diseñado para jugarse sin miniaturas ni nada del estilo.

Todas las distancias en el juego están en metros (o en su defecto, en kilómetros), desde las armas, hasta el valor de Movimiento (MOV) de los personajes. El Atributo de Combate Movimiento indica la cantidad de metros que una persona puede mover si invierte en moverse 1 AC. Una persona puede invertir 6 AC para mover seis veces en metros su valor de MOV; puede invertir solo 2 AC, moviendo dos veces MOV o invertir 1 AC, con lo que moverá su MOV. Todo gasto de AC para moverse implica una reducción equivalente en el Momento de Iniciativa, por lo que tras mover al personaje le tocará esperar para volver a actuar a que sea el Momento de Iniciativa en el que se ha quedado. Esto tiene una excepción, que es la Maniobra de Carga.

Por esto es importante que el DJ indique claramente la distancia a la que se encuentra del lugar en el que quiere estar, de la persona a la que quiere disparar, etc., para que se pueda utilizar un papel con un dibujo, un mapa y miniaturas, o simples anotaciones marcando distancias, estas sean claras a la hora de determinar quién puede atacar a quién. Así pues el DJ debe esforzarse en describir la situación lo mejor posible, así los jugadores se harán una idea más aproximada de dónde se encuentran y de las opciones que tienen.

En cualquier momento, tal y como se indica en la Habilidad *Vigor*, un personaje puede realizar una tirada de dicha Habilidad para aumentar su MOV, sin que esto afecte al cos-

te en AC de moverse, aunque realizar esta tirada da un -1 al resto de Acciones que se hagan ese turno, y además, proporciona 1 punto de Fatiga automático (que el personaje debe apuntar en su Hoja de Personaje).

LIDERAZGO

Cuando se produce un combate se puede designar un **Líder** por cada bando. Este líder puede (gastando 3 AC) hacer una tirada de la Habilidad *Liderazgo* contra una **Dificultad de 9**, que le proporcionará *una cantidad de modificadores que puede gastar para apoyar a un compañero en una acción, aunque tendrá que indicar que le proporciona el bono antes de que tire, y solo se puede gastar un +1 en cada tirada*. La cantidad de bonos que se obtendrán será igual a 1 + el Grado de Éxito. Esto representa que el líder va dando instrucciones al su bando de donde colocarse o a quien atacar.

Por ejemplo, los jugadores han designado al personaje de Pablo el líder del grupo, así que en combate Pablo hará una tirada a la que sumará su Liderazgo, que es +1. Si el resultado final es de 9 obtendrá un +1 que proporcionar a un compañero en combate, con un 10 tendrá un 2 bonos de +1, con un 11 tendrá un 3 bonos de +1, con un 12 tendrá 4 bonos de +1 que repartir entre sus compañeros, y así sucesivamente.

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 cinco habilidades que son las que más utilizan en el combate cuerpo a cuerpo: *Armas a 1 Mano*, *Armas a 2 Manos*, *Armas Cuerpo a Cuerpo*, *Pelea* y *Esquivar*.

Las cuatro primeras se utilizan para atacar y para parar ataques. Dependiendo si se ataca con 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. Cada esquivar cuesta 1 AC. Se puede declarar una *Esquiva* fuera del Momento de Iniciativa del personaje, pero *Esquivar* consume igualmente AC (y reduce correspondientemente el Momento de Iniciativa del personaje).

Así, aquellos personajes que estén continuamente viéndose forzados a esquivar no solo verán como sus AC se ven reducidas, sino que cada vez actuarán más tarde, lo que abre la posibilidad de ser objetivo de otros ataques, que obliga a más *Esquivas* y a más reducciones de AC y Momento de Iniciativa.

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 a 1 Mano*, *Armas a 2 Manos*, *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 a 1 Mano*, *Armas a 2 Manos*, *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 más abajo) pueden proporcionar modificadores a ambas tiradas.

Un resultado mínimo de 7 es necesario para impactar a un oponente del mismo tamaño si se usa *Pelea*, *Armas a 1 Mano*, *Armas a 2 Manos* o *Armas Cuerpo a Cuerpo*.



Es decir, se necesita un resultado de 7 (y ganar la Acción Opuesta, si el objetivo es consciente del ataque) para impactar a otro humano. Si los dos oponentes sacan una tirada inferior a 7, el turno es neutro.

La **Escala** afecta a la dificultad, de tal forma que 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 1 por cada 2 niveles de Escala (o EV) que posea el atacante sobre el defensor.** Esto es, si el atacante tiene Escala 2 y el defensor Escala 0, el atacante tiene un **+1** a la dificultad para impactarle. Y al revés, 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 1 por cada 2 niveles de Escala (o EV) que posea el defensor sobre el atacante.** Esto es, si el atacante tiene Escala 0 y el defensor Escala 2, el atacante tiene un **-1** a la dificultad para impactarle.

Cada combatiente realiza una tirada de Acción Opuesta. Con un **Grado de Éxito de la Acción Opuesta de 0** (esto es, si el ataque y la parada/esquiva empatan), el turno de combate se declara neutro, nadie resulta herido. O como decimos muchas veces en las partidas, **en caso de empate el defensor gana.**

Si el **Grado de Éxito de la Acción Opuesta 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 7 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 5 (o +2 al Ataque).

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 +3, Esquiva +3) le pega un puñetazo a Spudmeyer (Pelea +3, Esquiva +2, Armas Cuerpo a Cuerpo +4), 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 6, obteniendo un resultado de 9. Spudmeyer saca un 6, por lo que obtiene un resultado de 8. Hudson ha sacado más de 7 (la dificultad para impactar a alguien de su mismo tamaño) y ha ganado la Acción Opuesta con un Grado de Éxito 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 de Éxito. Cuando le toca actuar Spudmeyer intenta devolver el golpe, tira y saca un 7, obteniendo un resultado de 10. Hudson saca un 8, obteniendo un 11 en su esquiva. Aunque Spudmeyer ha superado la dificultad 7, Hudson ha sacado más que él, 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 **Agilidad**, **Armas a 1 Mano**, **Armas a 2 Manos**, **Armas Cuerpo a Cuerpo**, **Pelea**, **Esquivar** o **Vigor**, dependiendo de la Maniobra que se realice y de si se ataca con armas cuerpo a cuerpo o no.

Las Maniobras **Proyectar**, **Usar la Fuerza de Otro**, **Bloqueo** y **Golpe en el Aire** solo pueden ser realizadas por aquellos que tengan el Talento **Artista Marcial**. Además las maniobras **Agarrón**, **Asfixiar**, **Desarmar**, **Escapar** y **Presa** les cuesta 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 estar junto a él y ganar una Acción Opuesta de *Pelea* contra *Pelea*. Si agarras a tu contrincante **aplica el Grado de Éxito + tu Bonificación al Daño de Fatiga**. Si el atacante vence la Acción Opuesta el defensor reduce sus AC a la mitad por estar siendo agarrado, pero puede hacer, cuando le corresponda, maniobras para *Escapar* y 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). El personaje que ha realizado el *Agarrón* puede darle puñetazos a su víctima, o pasar a hacer una *Presa*, para luego *Asfixiarlo*. **Cuesta 4 AC, 3 AC si se tiene el Talento Artista Marcial.**
 - ◆ **Atacar con Armas de 1 Mano:** La persona ataca con un arma cuerpo a cuerpo de una mano. Se trata de una Acción Opuesta de *Armas a 1 Mano / Armas Cuerpo a Cuerpo* del atacante contra *Armas a 1 Mano / Armas a 2 Manos / Armas Cuerpo a Cuerpo / Pelea / Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad 7. Daño = Grado de Éxito + Bonificación al Daño + Daño del Arma**. La gran mayoría de armas tienen una puntuación de **Vigor Mínimo** que es necesaria para usarla. Si no se tiene esa puntuación se tiene un negativo al uso del arma igual a la cantidad de Vigor que le falte al personaje para llegar al Vigor Mínimo del arma. **Cuesta 3 AC.**
 - ◆ **Atacar con Armas de 2 Manos:** La persona ataca con un arma cuerpo a cuerpo. Se trata de una Acción Opuesta de *Armas a 2 Manos / Armas Cuerpo a Cuerpo* del atacante contra *Armas a 1 Mano / Armas a 2 Manos / Armas Cuerpo a Cuerpo / Pelea / Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad 7. Daño = Grado de Éxito + Bonificación al Daño + Daño del Arma**. La gran mayoría de armas tienen una puntuación de **Vigor Mínimo** que es necesaria para usarla. Si no se tiene esa
- puntuación se tiene un negativo al uso del arma igual a la cantidad de Vigor que le falte al personaje para llegar al Vigor Mínimo del arma. **Cuesta 4 AC.**
- ◆ **Asfixiar:** Esta Maniobra requiere realizar previamente una *Presa* 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 *Presa*, se sufrirá un daño por *Asfixia*. El daño por asfixia se adquiere a un ritmo de 2 Puntos de Fatiga por turno, 4 Puntos de Fatiga por turno si se supera la tirada de *Inmovilizar* por un Grado de Éxito de 2 o superior. **Cuesta 4 AC, 3 AC si se tiene el Talento Artista Marcial**
 - ◆ **Carga:** El personaje sale corriendo hacia un enemigo, usando su velocidad para hacer un ataque más potente. Se obtiene un +2 al daño. El objetivo se debe encontrar a más metros que el MOV del atacante, y este **añade el coste en AC equivalente a los metros que tenga que mover al coste básico de esta maniobra**, y realiza el ataque sumando 2 al daño, si este tiene éxito. Si el objetivo está a más metros que el **MOV Turno** (el MOV multiplicado por sus AC totales) del atacante este tendrá que pasar una tirada de Vigor para correr (tal como se describe en dicha Habilidad) y ver si el resultado le permite multiplicar el movimiento como para llegar a su objetivo. Si no lo hace se queda en el punto al que llegue. Si logra mover todo lo necesario como para llegar a su objetivo, podrá atacar (con un -1 al ataque por tener que hacer el sobreesfuerzo, aparte de la Fatiga que obtenga por ello). El coste en AC del movimiento y del ataque se suma y se gasta (y reduce el Momento de Iniciativa) como si fuese **una sola maniobra**. **Cuesta las AC del ataque más las del movimiento.**
 - ◆ **Desarmar:** Un personaje puede desarmar a su oponente ganando una Acción Opuesta de *Armas a 1 Mano / Armas a 2 Manos / Armas Cuerpo a Cuerpo / Pelea* contra *Vigor* en la que además de vencer al oponente el atacante debe superar una **dificultad de 11**. **Cuesta 3 AC, 2 AC si se tiene el Talento Artista Marcial.**

● **Escapar:** Un personaje que está sufriendo un *Agarrón* o una *Presa* puede hacer una Acción Opuesta de *Pelea* contra *Pelea* para soltarse, siempre que tenga suficientes AC. **Cuesta 4 AC, 3 AC si se tiene el Talento Artista Marcial.**

● **Esquivar:** El personaje intenta esquivar un ataque enemigo. **Cuesta 1 AC.**

● **Fintar:** El personaje 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 personaje declare su intención de hacer la finta, esto le conllevaría un +1AC al ataque y obliga a superar al objetivo una tirada de Atención para percatarse de la treta (Acción Opuesta de *Armas a 1 Mano* / *Armas a 2 Manos* / *Armas Cuerpo a Cuerpo* / *Pelea* del atacante contra *Atención* 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 el objetivo no supera la tirada puede hacer una acción defensiva pero sufriría un negativo igual a la habilidad del atacante en *Armas a 1 Mano* / *Armas a 2 Manos* / *Armas Cuerpo a Cuerpo* / *Pelea* -2. **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 +5 y saca, en total, un 12. El pandillero, más acojonado que preparado, saca un 7 en su tirada de Atención. 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 +1 en pelea) con un negativo de -3 añadido (5 de la Habilidad de Buba -2 = 3).

● **Parada:** La persona para con sus manos. Se trata de una Acción Opuesta de *Pelea* del defensor contra *Armas a 1 Mano* / *Armas a 2 Manos* / *Armas Cuerpo a Cuerpo* / *Pelea* del atacante, ambas contra **dificultad 7**. Parar un objeto u arma con las manos desnudas tiene un penalizador de -2. **Cuesta 2 AC.**

● **Parada con armas:** La persona para con un arma cuerpo a cuerpo. Se trata de una Acción Opuesta de *Armas a 1 Mano* / *Armas a 2 Manos* / *Armas Cuerpo a Cuerpo* del defensor contra *Armas a 1 Mano* / *Armas a 2 Manos* / *Armas Cuerpo a Cuerpo* / *Pelea* del atacante, ambas contra **dificultad 7**. **Cuesta 2 AC.**



- **Patada:** Cualquier golpe con el pie, rodilla, etc. Se trata de una Acción Opuesta de *Pelea* del atacante contra *Armas a 1 Mano / Armas a 2 Manos / Armas Cuerpo a Cuerpo / Pelea / Esquivar* del defensor, ambas contra **difficultad 7. Daño = Bonificación al Daño +1** (daño de *Fatiga*, o normal si el atacante tiene *Pelea+3* o superior). Hay Talentos y Dones que pueden aumentar el daño de las *Patadas*. [Cuesta 3 AC.](#)
- **Presa:** Si se tiene a un enemigo *Agarrado* se le puede intentar inmovilizar por medio de una *Presa*. Tiene que hacer una Acción Opuesta de *Pelea* del atacante contra *Pelea* del defensor. Si el atacante vence la Acción Opuesta, el defensor reduce sus AC a la una cuarta parte por estar 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 Talento Artista Marcial.](#)
- **Puñetazo:** Cualquier golpe con el puño, mano, codo, etc. Se trata de una Acción Opuesta de *Pelea* del atacante contra *Armas a 1 Mano / Armas a 2 Manos / Armas Cuerpo a Cuerpo / Pelea / Esquivar* del defensor, ambas contra **difficultad 7. Daño = Bonificación al Daño +0** (daño de *Fatiga*, o normal si el atacante tiene *Pelea+3* o superior). Hay Talentos y Dones que pueden aumentar el daño de los *Puñetazos*. [Cuesta 2 AC.](#)

MANIOBRAS DE ARTISTA MARCIAL:

- **Bloqueo:** Un personaje con el Talento *Artista Marcial* puede intentar bloquear un ataque contrario (utilice o no armas cuerpo a cuerpo). Se realiza como una Maniobra de *Esquiva* o *Parada* 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.](#)
- **Golpe en el Aire:** Un personaje con el Talento *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, pero como la Carga, el coste en AC del movimiento y del ataque se suma y se gasta (y reduce el Momento de Iniciativa) como si fuese una sola maniobra. [Cuesta las AC del ataque más las del movimiento.](#)

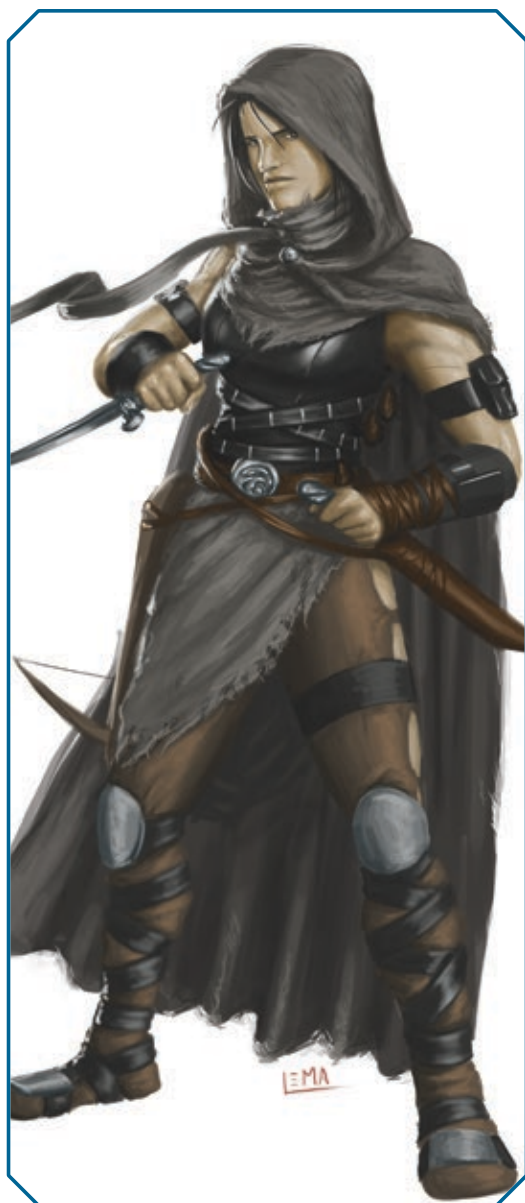
- **Proyectar:** Una persona con el Talento *Artista Marcial* puede intentar lanzar por los aires a su oponente al que tenga *Agarrado*. Tiene que realizar una Acción Opuesta de *Pelea* contra la *Esquiva* del oponente. Si la supera lanza por los aires a su enemigo una distancia en metros igual al Grado de Éxito de la tirada, y éste recibe un impacto igual al *Vigor* del atacante más Grado de Éxito de la tirada. [Cuesta 4 AC.](#)
- **Usar la Fuerza del Otro:** Una persona con el Talento *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 *Pelea*. Si supera la tirada del atacante no solo evita el ataque, sino que de hace un **Daño igual al Grado de Éxito + Bonificación al Daño de su enemigo**. 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.](#)

MANIOBRAS DE MAESTRO DE ESGRIMA:

- **Ataque Doble:** Es necesario tener el Talento *Ambidiestro* aparte de *Maestro de Esgrima* para hacer esta maniobra. El personaje puede atacar con dos armas cuerpo a cuerpo a la vez, realizando efectivamente 2 ataques 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.](#)

◆ **Bloqueo:** Un personaje con el Talento *Maestro de Esgrima* puede intentar bloquear un ataque contrario. Se realiza como una maniobra de *Parada con armas* 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. **Cuesta 3 AC.**

◆ **Golpe en el Aire:** Un personaje con el Talento *Maestro de Esgrima* puede saltar y golpear a un rival en el aire con un arma cuerpo a cuerpo. 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, pero como la Carga, el coste en AC del movimiento y del ataque se suma y se gasta (y reduce el Momento de Iniciativa) como si fuese una sola maniobra. **Cuesta las AC del ataque más las del movimiento.**

◆ **Sentidos de combate:** El practicante de *Maestro de Esgrima* 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.**

ARMAS A DOS MANOS, ARMA Y ESCUDO Y UN ARMA EN CADA MANO

En el combate cuerpo a cuerpo lo más normal es tener una sola arma y atacar con ella. Aunque también es posible llevar un arma a dos manos, empuñar un arma de una mano a dos manos, llevar un arma en una mano y un escudo en la otra, o llevar dos armas, una en cada mano.

- ◆ Para **llevar un arma que requiere dos manos a una sola** es necesario tener el doble del *Vigor* necesario para usarla.
- ◆ **Llevar un arma de una sola mano a dos manos** proporciona +1 al daño si se consigue impactar, pero también hace que el ataque cueste 1 AC más.
- ◆ Por **llevar un arma en cada mano** se tiene un -1 al ataque con la mano hábil y -2 con la otra mano (por lo general -1 con la derecha y -2 con la izquierda, pero no necesariamente), salvo que se tenga el Talento *Ambidiestro*.
- ◆ Los Escudos se consideran también armas, por lo que **si se lleva arma y escudo** se tiene -1 a atacar con el arma y -2 a usar el escudo para atacar (no a realizar bloqueos o paradas con Escudos), salvo que se tenga el Talento *Maestría con Arma y Escudo* o *Ambidiestro*.

COMBATE A DISTANCIA

El combate a distancia tiene más variables que el combate cuerpo a cuerpo: 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 Cortas*, *Armas de Pólvora*, *Armas Largas*, *Armas Pesadas*, *Ballestas* y *Esquivar*.

Las siete primeras (*Arcos*, *Armas Arrojadizas*, *Armas Cortas*, *Armas de Pólvora*, *Armas Largas*, *Armas Pesadas* y *Ballestas*) 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*, *Disparar Armas Cortas*, *Disparar Armas Largas* y *Disparar Armas Pesadas* y si el otro es consciente del ataque se trata de Acciones Opuestas de:

Arco / *Armas Arrojadizas* / *Armas Cortas* / *Armas de Pólvora* / *Armas Pesadas* / *Armas Largas* / *Ballestas* **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, y armas de fuego y energía si se tiene el Talento Gun Kata). 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 mínimo necesario para impactar se calcula según la Distancia del Objetivo y el Alcance del Arma.

El movimiento de atacante y defensor puede modificar de manera opcional la tirada de ataque (ver más abajo), así como la posición, 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 defensor “vence” y 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 suele ser una Acción no Opuesta con un +2 al Ataque para el luchador activo.

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 simplemente hay que calcular la Distancia a la que se encuentra el enemigo y compararla con el Alcance del arma que se esté usando, para saber cuál es el resultado mínimo necesario para impactar.

El **Alcance** de cada arma está compuesto por 3 números separados por barras:

- El primer número es el **Alcance Mínimo**. Este representa la cantidad de metros necesaria para poder usar esa arma de manera efectiva. **La dificultad para impactar a un objetivo que se encuentre en el Alcance Mínimo de un arma es 9**. Además, si la Distancia del Objetivo es menor que el Alcance Mínimo la dificultad al ataque variará dependiendo del arma que se use: *-1 para Armas Cortas y Armas de Pólvora (para una dificultad de 8), +1 para Arrojadizas y Armas Largas (para una dificultad de 10), y +2 para Arcos, Armas Pesadas y Ballestas (para una dificultad de 11)*. Si un Ataque Cuerpo a Cuerpo tiene Alcances (por medio del *Don Ataque Natural*) el Alcance Mínimo de dicho ataque tendrá una **dificultad de 7**.
- El segundo número es el **Alcance Efectivo**. Este representa la cantidad de metros en las que el arma es realmente efectiva. Si la Distancia del Objetivo es un número que está entre el Alcance Mínimo y el Alcance Efectivo se considera que dicho objetivo se encuentra en el Alcance Efectivo del arma. **La dificultad para impactar a un objetivo que se encuentre en el Alcance Efectivo de un arma es 9**.
- El tercer número es el **Alcance Máximo**. Este representa la cantidad de metros en las que el arma es realmente efectiva. Si la Distancia del Objetivo es un número que está entre el Alcance Efectivo y el Alcance Máximo se considera que dicho objetivo se encuentra en el Alcance Máximo del arma. **La dificultad para impactar a un objetivo que se encuentre en el Alcance Máximo de un arma es 15, y el daño de dicha arma se ve reducido en 2 (mínimo 1)**.

Es necesario superar la dificultad mínima para impactar en la tirada (aparte de la tirada de **Esquivar del oponente, si la hay**). Pero ese resultado mínimo necesario para impactar se ve afectado por otros factores como por ejemplo las distintas Maniobras a Distancia que pueden afectar también a la tirada. Es importante indicar que la **Escala** y la **EV** también afectarán a las difi-

cultades de impactar, exactamente igual que con los **ataques cuerpo a cuerpo**.

LISTADO DE MANIOBRAS A DISTANCIA

- **Apuntar**: Un personaje puede decidir apuntar a un enemigo con un arma a distancia. Si atacante 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 puede 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 Talento *Puntería Zen* (y siempre que se tengan AC para hacerlo). **Cuesta 2 AC**.
- **Apuntar a una parte del Cuerpo**: Se puede Apuntar a partes específicas del cuerpo o a partes generales. *Apuntar hacia una parte específica del cuerpo* (como un ojo o una mano) *aumentará la dificultad del Ataque en 4*. *Apuntar a una parte general del cuerpo* (como un brazo, una pierna o la cabeza) *aumentará la dificultad del Ataque en 2*. Dependiendo de a qué parte del cuerpo se apunte, si después de esta maniobra se ataca y se impacta se sufrirán unos efectos u otros. **Cuesta 2 AC**:
 - **Brazos**: Si se obtiene un resultado de *Herida* o superior el brazo queda inutilizado. Se obtiene la Limitación *Sin un Brazo* hasta que se cure el daño, sin recibir PD por ello.
 - **Cabeza**: Si el daño realizado (tras restar la RD al Daño) es 4 o superior el daño aumenta en 3.
 - **Cola**: Si se obtiene un resultado de *Herida* o superior se pierde el Talento *Cola* hasta que se cure el daño
 - **Corazón**: Si el daño realizado (tras restar la RD al Daño) es 4 o superior el daño aumenta en 3.
 - **Manos o Garras**: Si se obtiene una *Herida* o superior se tiene un -1 adicional a manipular con la mano afectada. Si el objetivo lleva algo en la mano lo soltará.
 - **Torso**: Daño normal.

- **Ojos:** Daño +2. Se obtiene la Limitación *Sentido Deficiente (Ceguera)* hasta que se cure el daño, sin recibir PD por ello.
- **Piernas o Patas:** Si se obtiene un resultado de *Herida* o superior la pierna (o pata) queda inutilizada. Se obtiene la Limitación *Sin una Pierna* hasta que se cure el daño, sin recibir PD por ello.
- **Pies:** Si se obtiene un resultado de *Herida* 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 *Herida* o superior queda inutilizada. -2 MOV durante los 5 primeros turnos y además se obtiene la Limitación *Sin una Pierna* hasta que se cure el daño, sin recibir PD por ello.
- **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 **Daño = Grado 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), pero **dependiendo del arco tendrá un valor de recarga de 2 AC o superior**, esto representa lo que se puede tardar en colocar la flecha en el arco.
- **Disparar Armas Cortas:** La persona realiza un disparo único con una Arma Corta. Se trata de una Acción Opuesta de *Armas Cortas* del atacante contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo y Alcance del Arma*. El **Daño = Grado de Éxito + Daño del Arma**. **Cuesta 3 AC**.
- **Disparar Armas de Pólvora:** La persona realiza un disparo único con una Arma de Pólvora. Se trata de una Acción Opuesta de *Armas de Pólvora* del atacante contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo y Alcance del Arma*. El **Daño = Grado de Éxito + Daño del Arma**. **Cuesta 3 AC**.
- **Disparar Armas Largas:** La persona realiza un disparo único con un Arma Larga. Se trata de una Acción Opuesta de *Arma Larga* del atacante contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo y Alcance del Arma*. El **Daño = Grado de Éxito + Daño del Arma**. **Cuesta 3 AC**.
- **Disparar Armas Pesadas:** La persona realiza un disparo único 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 **Daño = Grado de Éxito + Daño del Arma**. **Cuesta 4 AC**.
- **Disparar Ballestas:** La persona realiza un disparo único con una Ballesta. Se trata de una Acción Opuesta de *Ballestas* del atacante contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo y Alcance del Arma*. El **Daño = Grado de Éxito + Daño del Arma**. **Cuesta 3 AC**.
- **Doble Tap:** El Doble Tap es una técnica de Disparo de Armas Cortas que consiste en realizar dos disparos al mismo blanco en muy poco tiempo. Se trata de una Acción Opuesta de *Armas Cortas* del atacante contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo y Alcance del Arma*, solo que el atacante tiene un -1 al ataque. El **Daño = Grado de Éxito +2 + Daño del Arma**. Solo puede hacerse con aquellas Armas Cortas en las que se indique. **Cuesta 5 AC**.
- **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). El área en la que afecta puede ser de 1 metro por cada 5 proyectiles que se disparen (así las armas

con más Cadencia de Fuego son las más apropiadas para esto), y la Maniobra solo puede realizarse con armas Automáticas. El atacante realiza un disparo de forma normal del *Arma* con la que se ataque contra una **dificultad** determinada por *Distancia de la zona que ha designado como Objetivo y Alcance del Arma*. Si el ataque tiene éxito todo aquel que pase por dicha zona deberá hacer una tirada de *Voluntad* contra el número obtenido en la tirada. Los que fallen la tirada no se atreverán a cruzar por la zona, y los que la superen cruzarán, pudiendo hacer en ese momento una tirada de *Esquiva* para comprobar si son impactados por el disparo de manera habitual. **Cuesta 5 AC.**

◆ **Lanzar:** La persona lanza algún tipo de objeto (sea uno de los listados bajo *Armas Arrojadizas* en el **Manual de Equipo y Vehículos** 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 **Daño = Grado 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 al 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.**

◆ **Ráfaga Corta:** Algunas armas pueden hacer ráfagas controladas de 2, 3 o 4 balas (dependiendo del arma), tal como se indicará en su Cadencia de Fuego (ver más abajo). Se trata de una Acción Opuesta de la Habilidad apropiada para el *Arma* con la que se ataque contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo y Alcance del Arma*, solo que el atacante tiene un -1 al ataque. El **Daño = Grado de Éxito +2 + Daño del Arma**. **Cuesta la misma cantidad de AC que cueste hacer un Disparo normal con dicha arma.**

◆ **Ráfaga Media:** Algunas armas pueden hacer ráfagas de 6 a 15 balas (dependiendo del arma), tal como se indicará en su Cadencia de Fuego (ver más abajo). Se trata de una Acción Opuesta de la Habilidad apropiada para el *Arma* con la que se ataque contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo y Alcance del Arma*. El **Daño = Grado de Éxito +2 + Daño del Arma**. Las Ráfagas Medias se pueden disparar contra más de un enemigo, ver Cadencia de Fuego, más abajo. **Cuesta la cantidad de AC que cueste hacer un Disparo normal con dicha arma+1.**

◆ **Ráfaga Larga:** También llamada *Vaciar el Cargador*. Algunas armas pueden hacer ráfagas controladas 16 - 20 balas (dependiendo del arma), tal como se indicará en su Cadencia de Fuego (ver más abajo). Se trata de una Acción Opuesta de la Habilidad apropiada para el *Arma* con la que se ataque contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo y Alcance del Arma*, solo que el atacante tiene un +1 al ataque. El **Daño = Grado de Éxito +3 + Daño del Arma**. Las Ráfagas Largas se pueden disparar contra más de un enemigo, ver Cadencia de Fuego, más abajo. **Cuesta la cantidad de AC que cueste hacer un Disparo normal con dicha arma+2.**

MANIOBRAS DE GUN KATA:

◆ **Mover y Disparar:** Un personaje con el Don Gun Kata puede mover y disparar con Armas Cortas, Armas de Pólvora o Armas Largas (una de las tres: con el tipo

de arma que haya elegido al comprar el Don) en un mismo turno como un único gasto de Acciones de Combate, como sucede con la Maniobra de Carga (solo que sin obtener bonos por ello). *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 una vez por turno. El personaje intenta esquivar un disparo enemigo, sin necesidad de ponerse a cubierto ni nada similar. 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 desde 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. Como la Carga, el coste en AC del movimiento y del ataque se suma y se gasta (y reduce el Momento de Iniciativa) como si fuese una sola maniobra *Cuesta las AC del ataque más las del movimiento.*

- ◆ **Disparo Simultáneo:** Es necesario tener el Talento 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). Eso sí, los disparos no pueden ser Dobles Taps ni Ráfagas, sino disparos normales. *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.*

OTRAS MANIOBRAS

- ◆ **Quedarse a la Espera:** Esta “maniobra” implica que un personaje se queda a la espera de que otra persona o personas hagan algo, como por ejemplo apuntar a una puerta esperando que alguien la atravesase, etc. Esto implica que le personaje gasta 1 AC por cada Momento de Iniciativa que pase sin actuar, estando a la espera, pero cuando alguien haga lo que él estaba esperando, puede interrumpir dicha acción para realizar (si tiene las suficientes AC en el mismo turno, y si no acabando su acción en otro turno) la acción que había anunciado inicialmente (por ejemplo, disparar a quien atraviesa la puerta que se está vigilando). No hace falta Quedarse a la Espera para Esquivar, Parar, Ponerse a Cubierto o Bloquear un Ataque. *Cuesta tantas AC como Momentos de Iniciativa pasen hasta que alguien haga lo que hemos anunciado que esperamos.*

- ◆ **Reconocimiento:** Se trata de un uso especial de la Habilidad *Atención*. 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. Se trata de una **Acción Opuesta de dificultad** impuesta por el DJ o contra la Habilidad de *Sigilo* del oponente. *Cuesta 1 AC.*

- ◆ **Retrasar la Acción:** A diferencia de Quedarse a la Espera, Retrasar la Acción implica que un personaje simplemente dice que espera, pudiendo dar una condición para esperar, o decidir en cualquier Momento de Iniciativa que vuelve a actuar. Retrasar la Acción no cuesta Acciones de Combate, pero cuando se quiere volver a actuar no se interrumpe a nadie, sino que se actuará el último de dicho Momento de Iniciativa. *Retrasar la Acción no cuesta AC.*

CADENCIA DE FUEGO (CDF)

Todas las armas de fuego tienen un valor llamado **Cadencia de Fuego**. La CdF indica la cantidad de proyectiles (o equivalente) que un arma puede disparar con una Maniobra. Una misma arma puede tener distintas CdF, indicando que tiene distintos modos de disparo.

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).

Además, **no se puede atacar a enemigos que se encuentren a más de 3 metros de distancia entre ellos**, y **se deben disparar como mínimo 3 proyectiles por enemigo** (lo que limita la cantidad de enemigos que se puede atacar con una sola ráfaga). En caso de que se ataque a varios enemigos con una ráfaga, si el ataque tiene éxito el atacante, tras restar la **RD más elevada de todos los enemigos a los que se dispara al Daño**, puede **dividir el daño resultante como desee** entre los distintos enemigos atacados.

La CdF está compuesta por dos valores, por un lado indica el tipo de disparo y por otro lado la 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 resumen ver en la **Tabla 9.2: Cadencias de Fuego**:

◆ **A - Automática (6 a 20)**: 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. En las armas con 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. Las armas Automáticas pueden hacer Ráfagas, y el número que acompaña a la A de automática indica la cantidad de proyectiles de dicha ráfaga, lo que indicará si puede hacer *Ráfagas Medias* (de 6A hasta 15A), o *Ráfagas Medias y Ráfagas Largas* (de 16A hasta 20A). Todas las armas automáticas pueden realizar pequeñas ráfagas de 3-4 disparos, por lo que todas las armas Automáticas indicarán también la clase de Ráfaga que hacen (2R, 3R o 4R). Algunas armas de energía se consideran Automáticas por su elevada Cadencia de Fuego (y utilizan las mismas reglas) y porque a efectos prácticos son similares, aunque su funcionamiento real sea muy distinto.

◆ **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 semiautomáticas solo pueden disparar un proyectil cada vez que se acciona el gatillo (una maniobra de 3 AC). Un Arma Corta con CdF 3S se puede disparar al coste de 3 AC por proyectil hasta tres veces por turno (en total 9 AC) y con un -1 acumulativo por disparo. A efectos prácticos se trata de distintas maniobras de disparo. Algunas armas de energía se consideran Semiautomáticas porque a efectos prácticos son similares, aunque su funcionamiento real sea muy distinto.

TABLA 9.2: CADENCIAS DE FUEGO

CdF	Modificador al Ataque	Modificador al Daño	AC
S	Cada bala que se dispare cuenta como una maniobra de la cantidad de AC apropiada al arma utilizada.		
2 – 4 R	-1	+2	0
6 – 15 A	0	+2	+1
16 – 20 A	+1	+3	+2
DT	-1	+2	5 AC

- ◆ **R - Ráfaga:** Algunas armas tendrán capacidad de realizar ráfagas de 2 a 4 disparos; de hecho la ráfaga corta entre 2 y 4 disparos es el modo óptimo de uso de un arma automática. Estas armas llevan una R en la CdF, y pueden hacer la Maniobra *Ráfaga Corta*.
- ◆ **DT:** Las armas que tengas esta Cadencia de Fuego (Armas Cortas Semiautomáticas) pueden realizar la maniobra *Doble Tap*.
- ◆ **Sin palabra:** Si en la CdF viene un nº 1 sin ninguna letra indica que solo se puede hacer 1 disparo con esa arma y después hay que recargar. Estas armas suelen ser rifles de cerrojo (bolt-action) o misiles.

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 cada múltiplo de esa distancia que el objetivo se aleje del punto de impacto, el daño se reduce a la mitad (**redondeando hacia abajo**).

Ejemplo: la Granada de Fragmentación tiene un Daño 5 y un Área de 2 metros. De 0 a 2 metros el Daño 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 *Ponerse a Cubierto* de una explosión de área es moverse fuera del área antes de que explote (granadas y similares se supone que explotan al final del turno). Todos los que no consigan salir del Área de efecto, sufrirán el daño del Arma de Área, dependiendo de dónde se encuentren. Para salir del Área tendrá que quedarles 1 AC y tener suficiente MOV como para salir del Área de Efecto (no hará falta que haya un sitio para ponerse a cubierto, solo con salir del Área valdrá), lo que les permitirá hacer una maniobra de *Ponerse a Cubierto* y así poder tirar para intentar evitar el daño (o como mínimo alejarse del centro y reducirlo).



REGLAS DE COBERTURA **DISPARANDO DENTRO DE VEHÍCULOS**

En un combate es muy común que el objetivo de un disparo esté (o se haya puesto durante el combate) bajo Cobertura. En tal caso, se le aplicarán unas reglas especiales.

Como CdB Engine asume que *todos los ataques se realizan al torso salvo que se indique lo contrario*, estas reglas asumen que se dispara al torso y que es este el que está bajo cobertura, pero la misma narración muchas veces dará situaciones en las que una parte del cuerpo esté fuera de cobertura como una mano, la cabeza, etc., en tal caso el atacante **podrá decidir** si *atacar a la parte que sale de la cobertura* (haciendo una maniobra de **Apuntar a una parte del Cuerpo** y aplicar los negativos correspondientes, o *disparar al torso (o a la parte del cuerpo que esté bajo cobertura)* y entonces aplicar las **Reglas de Cobertura** que indicamos a continuación.

Cuando se impacte a una parte del cuerpo bajo cobertura (sea porque el objetivo está completamente cubierto o porque se haya disparado sin indicar que se apunta a una parte específica y por la narración se sobreentiende que el torso está bajo cobertura, o porque se haya apuntado específicamente a una parte bajo cobertura) se calculará el **Daño** (antes de calcular el **Daño Total**) y se le restará primero la **RD** del material que haya usado como cobertura. Si el **Daño** supera dicha **RD** con la cantidad que quede de dicha resta se calculará entonces el **Daño Total**.

Si supera los **Puntos de Dureza** del material *además* de causarle daño, destruirá la cobertura por completo, haciendo imposible volver a beneficiarse de ella.

Es más que probable que en algún momento se produzca un tiroteo dentro de vehículos con soporte vital, o bases espaciales. Esperamos por el bien de los personajes que lleven armamento apropiado para ser disparado dentro de un vehículo sin causar daños (como *armas sónicas*, los *lanzallamas*, o las armas que causen *solo daño de fatiga*).

Si un arma impacta contra una pared exterior de una nave espacial o de una estación el DJ calculará el daño y lo aplicará usando la RD y los Puntos de Dureza. En este caso superar la RD es peligroso, pero superar los Puntos de Dureza tiende a crear problemas más grandes, como una descompresión explosiva o similar, pero esto lo dejamos a discreción del DJ, según le interese narrativamente.

USANDO LA ESCALA EN COMBATE

Tanto la Escala como la Escala de Vehículos (EV) tienen varios efectos directos en combate. Por un lado la Escala proporciona +1 a la *Bonificación al Daño* cuerpo a cuerpo y +1 a *Resistencia al Daño por cada nivel*, y la EV proporciona +1 a la *Bonificación al Daño* de todas las armas Montadas y +1 a *Resistencia al Daño* (aunque *afecta también al Alcance entre otras cosas*). Pero además, la Escala afecta a la dificultad de tal forma que si el atacante es significativamente más grande que el defensor le resultará más difícil impactar al contrario.

TABLA 9.3: RD Y PUNTOS DE DUREZA DE LOS MATERIALES

Material	RD	Puntos de Dureza
Papel	0	1
Cristal	2	3
Pladur, sofá, estantería de conglomerado	4	5
Cristal reforzado, tablas de madera	4	10
Lámina de metal, mesa-escritorio, pared de ladrillos	6	10
Bloque de madera remachada con metal o pared de materiales blindados	8	15
Muro de piedra, cristal antibalas, metal reforzado	10	20

Si un atacante es significativamente más grande que el defensor, necesita un resultado mayor para impactar a su contrario más pequeño: **La dificultad mínima para impactar aumenta en 1 por cada 2 niveles de Escala (o EV) que posea el atacante sobre el defensor.** *Esto es, si el atacante tiene Escala 2 y el defensor Escala 0, el atacante tiene un +1 a la dificultad para impactarle.*

Y al revés, 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 1 por cada 2 niveles de Escala (o EV) que posea el defensor sobre el atacante.** *Esto es, si el atacante tiene Escala 0 y el defensor Escala 2, el atacante tiene un -1 a la dificultad para impactarle.*

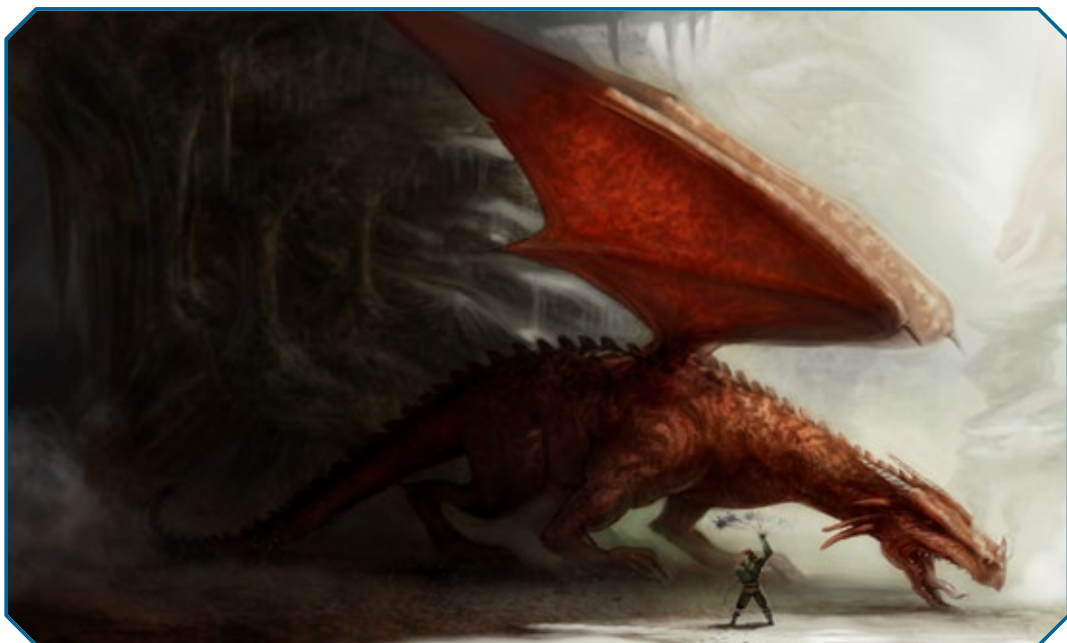
Lo más común es que cuando se use la Escala será para enfrentar a personajes de Escala 0 contra personajes de otra Escala, por eso proporcionamos directamente en la **Tabla 6.13: Escala el Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0** para facilitar los cálculos cuando en un lado del enfrentamiento haya personajes de Escala 0. Pero sin embargo cuando se enfrenten Vehículos rara vez tendrán la misma Escala de Vehículos, o habrá veces en las que combatan personajes

de distintas Escalas. Para estos casos lo que recomendamos es calcular el modificador relativo entre ambas escalas.

Esto es, están luchando un robot de Escala 1 contra un mech de Escala 3 la diferencia entre ambas escalas es de 2, por lo que el robot de Escala 1 atacará al mech de Escala 3 disminuyendo la dificultad para impactarle en 1 y el mech de Escala 3 atacará al robot de Escala 1 aumentando la dificultad para impactarle en 1.

MODIFICADORES DE COMBATE

Algunas situaciones demandan que el nivel del rasgo de un personaje u otro sea modificado. 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. 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.



MODIFICADORES DE MOVIMIENTO Y POSICIÓN

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 de un ataque a distancia se encuentra Inmovilizado o Inconsciente: +2 al Ataque.

MODIFICADORES POR CADENCIA DE FUEGO

Hacer una Ráfaga de 2, 3 o 4 o hacer un Doble Tap: -1 al Ataque.

Hacer una Ráfaga de 16 a 20: +1 al Ataque.

MODIFICADORES POR APUNTAR

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 Arma Larga 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. El límite de +3 por maniobras de Apuntar permanece.

Apuntar hacia una parte específica del cuerpo (como un ojo o una mano) aumentará la dificultad del Ataque en 4.

Apuntar a una parte general del cuerpo (como un brazo, una pierna o la cabeza) aumentará la dificultad del Ataque en 2.

MODIFICADORES GENERALES

Un personaje que está Herido tiene un -1 a la Acción.

Un personaje que esté Gravemente Herido tiene un -2 a la Acción (para un total de -3).

Un personaje que esté Incapacitado tiene un -3 a la Acción (para un total de -6).

Un personaje que está Aturdido tiene un -1 a la Acción.

Un personaje que esté Gravemente Aturdido tiene un -2 a la Acción (para un total de -3).

Un personaje tiene un -1 a la Acción si su Estorbo se encuentra entre Vigor x2 y Vigor x4, un -2 a la Acción si su Estorbo se encuentra entre Vigor x4 y Vigor x6, y un -3 a la Acción si su Estorbo se encuentra entre Vigor x6 y Vigor x8.

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) en un mismo turno. Cuando hay 2 o más personajes de cada bando en una melé (peana con peana si se usan miniaturas) este negativo se ignora.

Un personaje 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 disparos separados; o con Ráfagas Medias y Largas, pero no a oponentes que estén separados más de 3 metros.

El personaje tiene un -1 acumulativo a los Ataques por cada maniobra de ataque que realice más allá de la primera. Asimismo las maniobras de Bloqueo, Esquivar, Esquivar Disparos, Parada con Armas y Ponerse a Cubierto proporcionan un -1 acumulativo a posteriores maniobras de Bloqueo, Esquivar, Esquivar Disparos, Parada con Armas y Ponerse a Cubierto.

El luchador tiene un -1 al Ataque en la mano hábil y -2 en la otra si utiliza un arma en cada mano (salvo que tenga el Talento Ambidestro). Si lleva un arma en cada mano pero declara al principio del turno que solo utiliza una no tiene negativos.

La dificultad mínima para impactar aumenta en 1 por cada 2 niveles de Escala (o EV) que posea el atacante sobre el defensor.

La dificultad mínima para impactar disminuye en 1 por cada 2 niveles de Escala (o EV) que posea el defensor sobre el atacante

COMBATE MONTADO

Cuando se combate cuerpo a cuerpo montando a caballo hay que tener en cuenta ciertas excepciones y cambios en las reglas.

Para empezar, para montar a caballo (u otras criaturas) es necesaria la Habilidad Montar. Pero aunque no se tenga esta habilidad se puede montar a caballo, pues si se obtiene una **dificultad de 7** se consigue que el animal se mueva a la mitad de su MOV. Pero para moverse más rápido será necesario tener la Habilidad y superar una tirada que marcará el MOV final del animal montado:

- ◆ **Dificultad 7:** La criatura se mueve a la 1/2 del MOV.
- ◆ **Dificultad 9:** La criatura se mueve al 100% de su MOV.
- ◆ **Dificultad 11:** La criatura se mueve a 3/2 de su MOV y obtiene 1 Punto de Fatiga por cada turno que se mueva a esta velocidad.
- ◆ **Dificultad 13:** La criatura se mueve al doble de su MOV y obtiene 1 Punto de Fatiga por cada turno que se mueva a esta velocidad.

- ◆ **Dificultad 19:** La criatura se mueve al triple de su MOV y obtiene 1 Punto de Fatiga por cada turno que se mueva a esta velocidad.

Si aparte de moverse se pretende que el animal montado realice maniobras adicionales, como saltar un enemigo, o moverse de lado se tendrá un **+1 o +2 a la dificultad**, dependiendo de lo que se quiera hacer.

Para poder montar una criatura esta debe tener, como mínimo, 2 niveles de escala más que la criatura que lo monta. Así pues, un humano normal podrá montar sin problema un caballo de Escala 2, o un grifo. Si se monta criaturas que tenga más de 4 niveles de Escala que el jinete es posible que este no alcance a atacar a alguien en el suelo, dependiendo de la criatura, y es algo que quedará a discreción del Director de Juego.

Si se combate sobre una criatura, como por ejemplo a caballo, todo ataque cuerpo a cuerpo que haga el jinete recibirá un bono al daño igual al Modificador al Daño pertinente por la escala de la criatura que se monta.

Asimismo, si se sufre un ataque cuerpo a cuerpo cuando se está montando en una criatura se tiene un Modificador a la RD igual al que la criatura tiene por su Escala, pero si el ataque al jinete falla por una cantidad igual o menor que el Modificador a Dificultad de



Impactar correspondiente a la Escala de la montura el ataque le impacta a esta.

Los disparos de armas a distancia desde una montura se hacen a -2.

CARGA CON MONTURA

Cargar desde una montura es un poco más complejo que la carga normal. El personaje hace que el caballo salga corriendo hacia el enemigo, usando su velocidad para hacer un ataque más potente que una carga normal, pero debe controlar el caballo.

En una carga con montura es esta la que gasta AC para desplazarse, pero el jinete debe hacer gastar 2 AC para hacer una tirada de *Montar (Animal)* contra **difficultad 9** para que la montura haga la carga, y será esta (que por simplificar actúa en el mismo Momento de Iniciativa que su jinete) quien gaste las AC correspondientes al movimiento. Sacar 11 o más en dicha tirada puede servir para que la montura aumente su MOV, pero acumulará 1 Punto de Fatiga por el esfuerzo.

Si se consigue hacer una carga con montura se obtiene un +2 al daño, más el daño adicional correspondiente por pelear desde una montura, que es igual al Modificador al Daño proveniente de la Escala. El objetivo se debe encontrar a más metros que el MOV de la montura. El coste en AC de dar la orden a la montura (2 AC) y del ataque se suma y se gasta (y reduce el Momento de Iniciativa) como si fuese **una sola maniobra**.

Cuesta 2 AC más el coste del ataque, habitualmente 5 AC. La montura gasta las AC correspondientes a lo que mueva.

DUELOS

Estas reglas se podrían considerar opcionales, pues solo se usarán en cierto tipo de ambientaciones, pero son las reglas por defecto cuando sea necesario usar reglas de duelos. Aún así estas reglas solo están disponibles cuando la ambientación lo requiera, y las hemos querido separar del cuerpo principal de las reglas, separando incluso el Talento Duelista.

Los duelos son algo que se dan habitualmente en ambientaciones del oeste, de origen japonés, o en ambientaciones con alto contenido mágico, entre otras. Cada cultura puede tener reglas distintas para los duelos, que deben ser observadas para considerar si es un duelo legal o no, pero a nivel de reglas solo se considera que 2 personas estén de acuerdo en batirse.

Al participar en un Duelo los personajes no tiran Iniciativa. Los que no tengan el Talento Duelista actuarán en el Momento de Iniciativa determinado por su INI. Si tienen el Talento harán una Acción Opuesta de *Averiguar Intenciones* que además debe superar **difficultad 9**. El ganador sumará su Grado de Éxito a su INI para determinar el Momento de Iniciativa en el que actúa, y el perdedor usará solo el valor de su INI. Si ninguno supera 9 ese turno los duelistas lo pasan mirándose, sin actuar. Si solo un personaje tiene el Talento hará la tirada igualmente y si la supera sumará el Grado a su Éxito a su INI.

Se puede usar un duelo en mitad de un combate normal, con unos personajes en duelo personal y otros combatiendo normalmente, pero si un duelista quiere luchar fuera del Duelo, debe gastar 3 AC para salir del estado de concentración que requiere un Duelo.

DUELISTA

Requisito: Tener *Averiguar Intenciones* a +3 y una de las siguientes Habilidades a +3: *Armas a 1 Mano*, *Armas a 2 Manos*, *Armas Cortas*, *Armas Cuerpo a Cuerpo*, *Armas Largas*, *Armas de Pólvora* o *Ataque Energético (Origen)*. Dependiendo de la ambientación puede afectar a otras Habilidades relacionadas con Dones.

El personaje es un maestro en un combate ritual con la Habilidad de combate que cumple el Requisito. El tipo exacto de Duelo será tipificado por el DJ al permitir que se use esta regla, y estará relacionado con la ambientación.

Este Talento permite usar *Averiguar Intenciones* para determinar en que Momento de Iniciativa comienza a actuar. Esto sustituye a la tirada de Iniciativa habitual del combate. Si no se tiene el Talento solo se usa el valor de INI al participar en un Duelo.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

ENJAMBRES

Los enjambres son criaturas de Escala muy baja (-6 a -9) que atacan agrupados en grandes números. Por simplificar cuando se produzcan combates contra enjambres cada punto de Daño que se cause equivaldrá a un miembro del enjambre muerto, pero para impactarles se seguirá aplicando el modificador por la reducida Escala (o sea, es difícil pegarles, pero cuando se logra mueren con facilidad). Además, esto no es muy distinto de cómo sería el sistema si aplicásemos las reglas por completo, ya que las criaturas tan pequeñas tienen RD negativa que hace que cualquier golpe dado por alguien grande pueda matarlas (ver más abajo la sección **Resistencia al Daño Negativa**).

De todas formas el DJ puede querer crear enjambres reforzados que cuesten más de matar. Si se va a tratar de alguna clase de enemigo recurrente sí que puede usar las reglas de Escala y el Don Súper-Resistencia para representar esto, pero si no es así recomendamos que simplemente se haga algo como que cada 2 puntos de Daño que se cause matará a un miembro del enjambre, o incluso cada 3.

DAÑO Y HERIDAS

Para llevar el control del estado de salud de un personaje se utilizan las **Categorías de Heridas** y los **Puntos de Vida (PV)**.

CATEGORÍAS DE HERIDAS

Las Categorías de Heridas son la herramienta utilizada para calcular el daño que puede soportar un personaje y los efectos que este daño tiene en él. Dependiendo de su **Vigor** cada personaje tendrá una cantidad de **Puntos de Vida** en cada categoría. Cuando un personaje reciba una cantidad de daño, marcará tantos Puntos de Vida como Daño haya recibido (empezando a marcar en Rasguño o en el Punto de Vida inmediatamente posterior al último que tenga marcado), y

sufrirá los efectos de todas las Categorías de Heridas en las que tenga Heridas marcadas. El daño sufrido en un combate se encuadra entre seis **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 más golpes. 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*.
- ◆ **Gravemente Herido:** el personaje está gravemente herido y está tambaleándose: tiene -2 a toda acción o maniobra (que se acumula con el -1 de *Herido* para un total de -3). Un resultado de *Gravemente Herido* también puede ser llamado *Herida Grave*. 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, teniendo un -3 a toda acción (que se acumula con el -2 de *Gravemente Herido* y con el -1 de *Herido* para un total de -6). Solo puede ser curado por completo con la Habilidad *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)*.
- ◆ **Moribundo:** el personaje cae inconsciente, y debe realizar una Acción No Opuesta de Vigor contra Dificultad 9. Si la falla morirá. Si la pasa no morirá inmediatamente sino que morirá en menos de una hora si no recibe 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)*.

DAÑO Y RESISTENCIA AL DAÑO

Para determinar cómo de herido está un personaje al ser golpeado en combate hay que tener en consideración aquellos factores que hacen incrementar el daño y aquellos que hacen disminuir el daño. Luego el **Daño Total** será el resultado de sumar el Daño y restarle la Resistencia al Daño.

Aclaremos que el Daño se aplica justo en el momento en que se causa, independientemente de en qué Momento de Iniciativa finalize la maniobra de dicho ataque. Aunque de manera opcional, aquellos que gusten de un combate más realista (aunque más complejo y lento) pueden aplicar el Daño al final del Momento de Iniciativa que lo causa.

La Resistencia al Daño puede ser de varios tipos, tal como se puede ver en el Don **Resistencia a**, pero en la Hoja de Personaje aparecen las dos más comunes, la Resistencia al Daño normal y la Resistencia al Daño contra Fatiga.

DAÑO

Representa el daño que puedes hacer con un ataque. El Daño de un ataque concreto es igual:

- ◆ Al **Grado Éxito del Ataque**: Cuanto mejor sea el golpe, mayor será el daño.
- ◆ Más la **Bonificación al Daño** del personaje si utiliza *Pelea* o *Armas Cuerpo a Cuerpo*.
- ◆ En el caso de estar utilizando algún arma se le suma el **Daño del Arma**.
- ◆ Algunas **Maniobras** y algunas **Municiones** aumentan o disminuyen el Daño.

RESISTENCIA AL DAÑO

Representa el daño que un personaje puede resistir. La RD de un personaje es igual:

- ◆ La **Armadura** que se lleve, si se lleva.
- ◆ Más los aumentos que puedan proporcionar los distintos **Talentos** y **Dones** que afectan a la RD.

RESISTENCIA AL DAÑO CONTRA FATIGA

Representa el total de Fatiga que un personaje puede resistir. La RD de Fatiga de un personaje es igual:

- ◆ $\frac{1}{2}$ **Vigor** del personaje (redondeando hacia abajo).
- ◆ Más la **Armadura** que se lleve, si se lleva.
- ◆ Más los aumentos que puedan proporcionar los distintos **Talentos** y **Dones** que afectan a la RD contra Fatiga.

DAÑO TOTAL

El Daño Total realizado por el ataque es igual a la Daño menos la Resistencia al Daño.

- ◆ 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 marcará tantos *Puntos de Vida* como Daño Total haga el ataque, y sufrirá los efectos de las **Categorías de Heridas** en las que tenga Puntos de Vida marcados.

RESISTENCIA AL DAÑO NEGATIVA

Las criaturas de Escala negativa reducen su Resistencia al Daño según la Escala que tengan, lo que puede hacer muchas veces que tengan Resistencia al Daño Negativa. Si se da el caso, el valor negativo se suma a cada impacto que se sufra que cause Daño para calcular el Daño Total.

Por ejemplo. Un personaje de Escala -6, que tiene un -6 a la RD y no lleva protección ni tiene ningún Talento o Don que aumente su RD, recibe un ataque que le causa un Daño de 3 Puntos de Vida, pero como su RD es negativa el Daño Total será de 9 Puntos de Vida (3+6).

FATIGA

Para llevar el control de lo agotado que está un personaje se utilizan las **Categorías de Fatiga** y los **Puntos de Fatiga (PF)**.

CATEGORÍAS DE FATIGA

Las Categorías de Fatiga son la herramienta utilizada para calcular el cansancio y el aturdimiento que puede soportar un personaje y los efectos que este tiene en el mismo. Si un personaje recibe tanto Daño de Fatiga como Puntos de Fatiga tenga, y sigue recibiendo Daño de Fatiga, ese daño se aplicará como si fuesen Heridas.

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: tendrá un -1 a la acción. Un resultado de *Aturdido* en un combate puede ser llamado *Levemente Aturdido*.

◆ **Gravemente Aturdido:** el personaje está muy fatigado y posiblemente esté tambaleándose: tendrá un -2 a la acción (que se acumula con el -1 de *Aturdido* para un total de -3).

◆ **Incapacitado:** el personaje está tan fatigado que se ve incapaz de realizar cualquier acción, teniendo un -3 a toda acción (que se acumula con el -2 de *Gravemente Aturdido* y con el -1 de *Aturdido* para un total de -6).

◆ **Exhausto:** el personaje cae inconsciente. Un personaje inconsciente no necesita curación para recuperar completamente la salud, sólo tiempo. Tras media hora recuperará la consciencia, pero como seguirá teniendo todos los negativos de *Incapacitado*, *Gravemente Aturdido* y *Aturdido*, probablemente no podrá actuar.

RECUPERANDO FATIGA

Todo personaje recupera **1 Punto de Fatiga por cada 30 minutos de descanso total** (el personaje podrá leer, hablar con otra persona o ver una película, pero poco más), o **1 Punto de Fatiga por cada hora de descanso parcial** (el personaje podrá hacer cosas que no proporcionen fatiga). Si en algún momento el personaje adquiere fatiga mientras está descansando el tiempo de descanso se considera perdido y se tiene que volver a empezar.



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: se calcula como Daño de Fatiga en lugar de como Daño normal.

ACCIONES QUE CAUSAN FATIGA

Hay toda una serie de acciones que fatigan al que las realiza proporcionando Puntos de Fatiga directos, que deberán indicarse en la Hoja de Personaje, y que no se perderán hasta que el personaje descanse. Aparte de los tiempos indicados en las distintas Categorías de Fatiga ten presente que una buena noche de descanso recupera siempre todos tus Puntos de Fatiga, dejándote preparado para comenzar un nuevo (y agotador) día.

Cada vez que un personaje realice una acción o maniobra agotadora, tal como se ve en la **Tabla 9.4: Acciones que causan Fatiga** recibirá uno o varios **Puntos de Fatiga automáticamente**. Estos se aplican como los de Daño, rellenando primero los Puntos de Fatiga si no se tiene ninguno y empezando a rellenar desde el inmediatamente posterior al último que se tenga marcado, si se tiene ya Fatiga; sufriendose los efectos correspondientes a las distintas Categorías de Fatiga que se tengan marcadas.

*Realizar una maniobra de **Ataque Cuerpo a Cuerpo** proporciona 1 Contador por cada turno en que se realicen maniobras (sin importar la cantidad total de maniobras que se hagan en ese turno).*

FATIGA Y HERIDAS EN PERSONAJES SECUNDARIOS

En algunos casos el DJ querrá enfrentar a los jugadores contra muchos enemigos. O quizás los jugadores 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 se pueden hacer varias cosas:

- ◆ No otorgar puntos de Destino a los personajes secundarios.
- ◆ Utilizar otra Categoría de Heridas (y de Fatiga) en lugar de la que le correspondría, como esta o una con solo 5 Rasguños.

Categoría de Heridas	Puntos de Vida
Rasguño	0 0 0 0 0 0
Herido (-1 a la Acción)	0
Fuera de Combate	0

- ◆ Hacer que para impactarles en combate a distancia la **dificultad** sea 7 en lugar de 9.

TABLA 9.4: ACCIONES QUE CAUSAN FATIGA

Acción	Puntos de Fatiga
Andar	1 Punto / 2 horas
Mucha carga	1 Punto / hora
Correr en combate	1 Punto / turno
Carrera de fondo	1 Punto / 15 minutos
Nadar	1 Punto / 10 minutos
No dormir	1 Punto / 2 horas sin dormir
Dones	Según Don
Usar Poderes	Según Poder

Atacar Cuerpo a Cuerpo

1 Punto / turno en que se ataque

HORDAS: COMBATE DE MASAS

Pero incluso este sistema es demasiado engorroso cuando lo que se quiere sacar contra los jugadores 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, 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 enemigo concreto (siendo lo habitual un Daño de 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, *siempre con un máximo marcado por la cantidad de proyectiles que se disparen* (así las ráfagas podrán Inutilizar a más miembros de la Horda).

Ejemplo: Si el DJ decide que cada miembro de una Horda requiere 1 punto de daño para ser eliminado un ataque que tenga un Daño 4 Inutilizará a 4 miembros de la Horda si se ha hecho una Ráfaga de 4 o superior, o una cantidad igual a los proyectiles si esta es inferior a 4.

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 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 enemigos ataca una posición fortificada por los jugadores 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. *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

Las Habilidades que se pueden utilizar para curar son *Primeros Auxilios* y *Ciencia* (*Biología, Medicina y Xenología*). A continuación vemos sus distintos usos.

PRIMEROS AUXILIOS

La capacidad y el conocimiento para administrar tratamiento médico de emergencias. **Solo se puede usar Primeros Auxilios durante la hora siguiente tras haber recibido el daño, y solo se puede usar para tratar Rasguños y Heridas, pero a diferencia de las Ciencias, puede ser usado en combate.**

Las Tiradas de *Primeros Auxilios* son **Acciones No Opuestas** de **Dificultad variable** (generalmente 9). Un éxito cura **un Punto de Vida, más otro PV por cada Grado de Éxito de la Tirada**. A un personaje sólo se le puede aplicar la tirada de *Primeros Auxilios* una vez por combate, y si el daño no se cura por completo se necesitará una tirada de *Medicina*. Además, las *Heridas Graves, Incapacitados* y *Moribundos* siempre requieren el uso de *Ciencia* (*Biología, Medicina o Xenología*) para poder ser curadas por completo.

La **Dificultad** es variable (generalmente 9). Las condiciones de trabajo afectan también a la tirada:

- ◆ Trabajando en una instalación preparada, como una ambulancia o un hospital: *La dificultad es 7.*
- ◆ Utilizando el botiquín estándar: *sin modificar. La dificultad es 9.*
- ◆ Trabajar sin botiquín, en circunstancias difíciles (con solo vendas, en medio de una tormenta, en trajes de vacío), etc.: *La dificultad es 11.*

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. Como se puede ver los Kits de Auxilio Médico de NT 8 a 10 proporcionan bonos a la tirada de *Primeros Auxilios*.

Con *Primeros Auxilios* también se puede estabilizar a un **Moribundo** para evitar que se muera. Realizarlo es una tirada de **Dificultad 11**, aunque pasar esta tirada **no curará ningún PV**, solo evitará que esa persona se muera inmediatamente. Fallar supone la muerte, y hasta 24 horas después no se podrá realizar otra tirada de curación.

Se tiene un -1 por cada tirada de *Primeros Auxilios* que se haga sobre una persona al día a partir de la primera, y teniendo en cuenta que **el daño que se cure debe provenir de combates distintos.**

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 y otras razas alienígenas no relacionadas).

Ciencia (Biología, Medicina y Xenología) se pueden usar aunque haya pasado más de una hora tras haber recibido el daño, y se puede usar para tratar cualquier clase de heridas, pero NO se pueden usar en combate.

Las Tiradas de *Ciencia (Biología, Medicina y Xenología)* son **Acciones No Opuestas de Dificultad variable** (generalmente 9). Solo se puede hacer una tirada por persona cada 24 horas, aunque la tirada falle. Un éxito cura **un Punto de Vida, más otro PV por cada Grado de Éxito de la Tirada**. Pero las condiciones de trabajo afectan también a la tirada:

- ◆ **Moribundo:** Si el paciente está Moribundo la **dificultad aumenta en 2**, y el resultado de la tirada como máximo puede curar los Puntos de Vida que se tengan en Moribundo e Incapacitado. Hasta 24 horas después no se podrá intentar realizar otra tirada.
- ◆ **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 dificultad es 7**, pero esto requiere trabajar en una instalación preparada (ambulancia u hospital), solo disponible a partir de NT 5.
- ◆ **Sin el equipo adecuado, pero con equipo:** Si se dispone de equipo de campaña que permita hacer operaciones quirúrgicas (como el equipo que presentamos a continuación), la curación se puede realizar pero la **dificultad puede ir de 7 a 11**. Ver el equipo apropiado de cada NT para saber la **dificultad** de curar con dicho equipo:

- ◆ **Kit de Barbero de NT 1 a 4:** **dificultad 11**.
- ◆ **Instrumentos de Cirugía de NT 2 a 4:** **dificultad 10**.
- ◆ **Kit de Cirugía Portátil de NT 5:** **dificultad 10**.
- ◆ **Kit de Cirugía Portátil de NT 6:** **dificultad 10**.
- ◆ **Kit de Auxilio Médico de NT 7:** **dificultad 9**.
- ◆ **Kit de Auxilio Médico de NT 8:** **dificultad 8**.
- ◆ **Kit de Auxilio Médico de NT 9:** **dificultad 7**.

◆ **Sin equipo:** La curación es casi imposible, pero se puede intentar. **La dificultad puede ir de 11 a 15** (11 si el daño sufrido es de *Herido*, 13 si el daño sufrido es de *Herido Grave*, 15 si el personaje está *Incapacitado*), y fallar causa tanto daño como el Grado de Fracaso +1.

Además, existen ciertas piezas de equipo (por lo general de gran tamaño) que son capaces de curar heridas con gran facilidad, y mucho más rápido que la Curación Natural:

- ◆ **Con una cámara de Regeneración Celular de NT 8:** 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 hora, **Heridas** en 30 horas, **Heridas Graves** en 1 día, **Incapacitado** en 12 días y **Moribundo** en 24 días (o sea, necesita 37 días y 31 horas para curar por completo a una persona). Requiere una tirada de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* contra **Dificultad 9** para ser utilizado y proporcionar el tratamiento adecuado, además de estar Entrenado en *Computadora*. Curar un **Moribundo** requiere también que el paciente realice una tirada de *Voluntad* de **dificultad 7** para poder ser curado.
- ◆ **Con una cámara de Regeneración Celular de NT 9:** 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 (o sea, necesita 37 horas y 31 minutos para curar por completo a una persona). Requiere una tirada de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* contra **Dificultad** 7 para ser utilizado y proporcionar el tratamiento adecuado, además de estar Entrenado en *Computadora*. Curar un *Moribundo* requiere también que el paciente realice una tirada de *Voluntad* de **dificultad** 7 para poder ser curado.

- **Con el Regenerador de NT 10:** Hay equipo, como el Regenerador de NT 10, 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)* **dificultad** 7. 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*) todos los Puntos de Vida de la Categoría de Heridas más elevada en la que se haya sufrido daño serán **curados por completo**. Curar un *Moribundo* requiere también que el paciente realice una tirada de *Voluntad* de **dificultad** 7 para poder ser curado.

- Y por último tenemos los Nano-Médicos (normales o de Combate), que son capaces de curar daños con gran rapidez y sin requerir tirada alguna, o tiradas de baja dificultad (pero que son de usar y tirar, y son caros, por lo que se suelen usar en situaciones de emergencia, o en combate por fuerzas de seguridad).

CURACIÓN NATURAL

Se realiza tirada de curación natural **cuando nadie trata una herida**; o cuando tras ser tratado, pero no curado por completo, **no se vuelven a tratar las heridas**. Se realiza una tirada de **Vigor** cuyo efecto dependerá de Categoría de Heridas más alta en la que tenga marcados Puntos de Vida el personaje. Como mucho se hace una tirada por día, y siempre se tira por el PV de la categoría de Heridas más elevada que se tenga, de tal manera que hasta que no se hayan curado todos los PV de Incapacitado no se podrán curar los PV de Herida Grave. Esto tiene, además, el efecto adicional de que aquellos que más Vigor tienen aguanta mucho más daño, pero tardan más tiempo en curar (salvo que adquieran algún Talento o Don que les permita curar más rápido).

- **Rasguños:** (se realiza la tirada a los 15 minutos después de haber sufrido el daño):

- **5 o -:** la herida empeora un nivel.
- **6-8:** la gravedad de la herida no varía.
- **9 o +:** la herida se cura.

- **Herido:** (se realiza la tirada a las 24 horas de haber sufrido la herida):

- **5 o -:** la herida empeora 1 PV.
- **6-8:** la gravedad de la herida no varía.
- **9 o +:** la herida se cura 1 PV.

- **Herida Grave:** (se realiza la tirada a las 72 horas de haber sufrido la herida):

- **5 o -:** la herida empeora 1 PV.
- **6-8:** la gravedad de la herida no varía.
- **9 o +:** la herida se cura 1 PV.

- **Incapacitado:** (se realiza la tirada a las dos semanas de haber sufrido la herida):

- **7 o -:** la herida empeora 1 PV.
- **8-10:** la gravedad de la herida no varía.
- **11 o +:** la herida se cura 1 PV.

- **Moribundo:** Los personajes moribundos que no son tratados se mueren. No hay curación natural que pueda curar heridas de esta gravedad.



OTROS PELIGROS Y REGLAS ADICIONALES

Las heridas físicas es uno de los mayores peligros a los que se puede enfrentar un jugador, pero no el único. Muchos otros peligros acechan a los jugadores, 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 Engine hacen Daño, igual que el resto de armas, pero este 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 aerosol 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 aerosol, disparado o afecta a una persona en una parte de su cuerpo la víctima sufrirá un daño igual al **Daño del ácido+0**. 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 impacta en otro lado puede tener otros efectos desagradables a nivel de Limitaciones (por lo general incluyendo la Limitación *Feo*), pero estos quedan a decisión del DJ dependiendo

de dónde se impacte y que daño se haga

- Si la víctima es sumergida en ácido sufrirá un daño igual al **Daño del ácido +2**. 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 las Limitaciones *Feo* y *Sentido Deficiente (Tacto)*. Éstas podrán ser curadas dependiendo del NT de la ambientación.
- Si el ácido es introducido en el cuerpo de la víctima sufrirá un daño igual al **Daño del ácido +4** (excepto si la víctima tiene el *Don Estómago de Acero*, en cuyo caso sufrirá un daño igual al **Daño del ácido +1**).

El ácido se come las protecciones, por lo que **la RD 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 Daño del ácido (sin añadir el Grado de Éxito, solo el Daño del ácido) a la RD 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 daño hasta *Rasguño* se sufren quemaduras de primer grado.
- Si se recibe daño hasta *Herida* se sufren quemaduras de segundo grado.
- Si se recibe daño hasta *Herida Grave* se sufren quemaduras de tercer grado.
- Si se recibe daño hasta *Incapacitado* o *Moribundo* se sufren quemaduras de cuarto grado.

ASFIXIA

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.

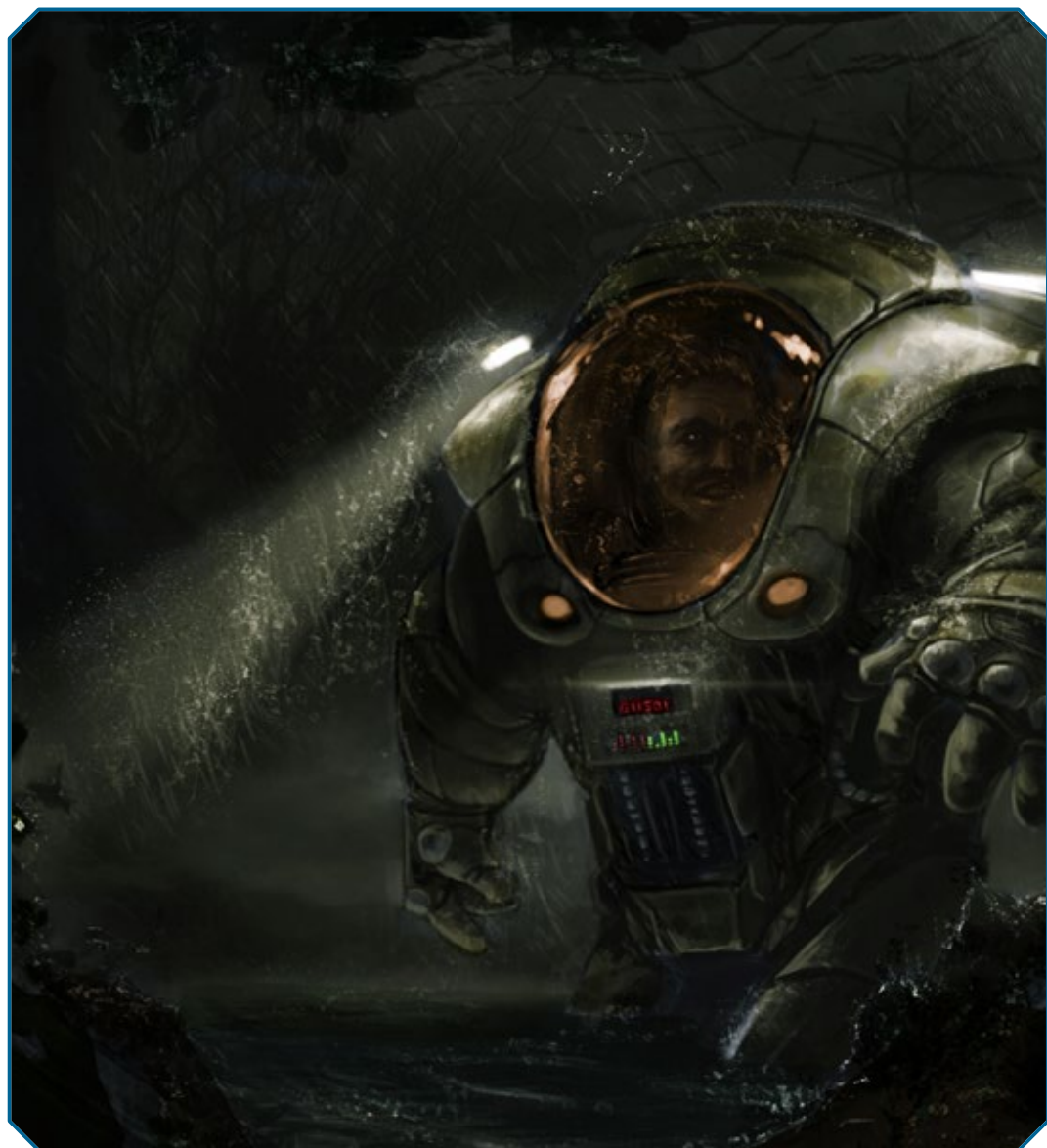
Si en algún momento recibe aire deja de adquirir Fatiga, que va desapareciendo de manera normal. Si cae inconsciente (cuando la Fatiga llega a *Exhausto*) y sigue sin recibir aire dos minutos después el personaje se muere.

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 la RD (salvo la proveniente de Súper-Resistencia) del que cae. Por cada 2 metros de caída se recibe un +1 Daño, por lo que una caída desde

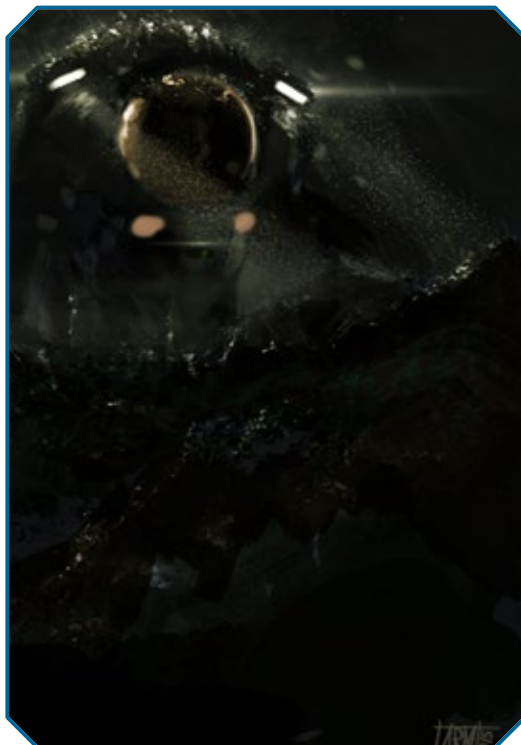
12 metros tiene un Daño 6 y una caída desde 20 metros un Daño 10. Pero aparte de esto si la caída se produce en una gravedad distinta a la de la Tierra se multiplica el Daño por la gravedad y luego se divide por 2 para calcular el Daño de la caída (redondeando hacia abajo los resultados decimales iguales 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 Daño de la caída sería 23 ([21 metros x 2,2 G = 46,2 metros] / 2 = 23,1).

Daño Caída (ignora RD excepto Súper-Resistencia) = (metros de la caída x Gravedad)/2



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 Engine asumimos que todas las criaturas que no tengan el don Resistencia al 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 *Vigor* de **Dificultad** 9. 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 como Daño 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 *Vigor* de **Dificultad** 11 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 como Daño de Heridas y se sufre también daño por fuego.



DROGAS, MEDICAMENTOS Y VENENOS

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 Engine todos utilizan el mismo formato:

- ◆ **Coste (Cr.):** El coste en Créditos que cuesta cada dosis si se compran más de 10 dosis. Multiplica por 5 o por 10 si se compran dosis sueltas.
- ◆ **Dificultad:** que es el número a superar en la Habilidad indicada 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 Superando la Tirada:** son las consecuencias de consumir o verse afectado de alguna manera por el veneno, medicamento o veneno cuando se **supera** la tirada. Si el efecto es un Daño ignora la RD (salvo la proveniente del Don Resistencia a Veneno o Súper-Resistencia).
- ◆ **Duración Superando la Tirada (Intervalo):** Esto es el tiempo que dura un efecto concreto. Algunos venenos afectarán más de una vez, en tal caso se indicaría el intervalo de repetición entre paréntesis (las repeticiones permiten volver a tirar para sobreponerse al efecto). El DJ es libre de crear nuevas duraciones.
- ◆ **Efecto Fallando la Tirada:** son las consecuencias de consumir o verse afectado de alguna manera por el veneno, medicamento o veneno cuando se **falla** la tirada. Si el efecto es un Daño ignora la RD (salvo la proveniente del Don Resistencia a Veneno o Súper-Resistencia).
- ◆ **Duración Fallando la Tirada (Intervalo):** Esto es el tiempo que dura un efecto concreto. Algunos venenos afectarán más de una vez, en tal caso se indicaría el intervalo de repetición entre paréntesis (las repeticiones permiten volver a tirar para sobreponerse al efecto). El DJ es libre de crear nuevas duraciones.
- ◆ **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.

TABLA 9.8: DROGAS, MEDICAMENTOS Y VENENOS

Sustancia	Coste (Cr.)	Dificultad (Habilidad)	Efecto Superando Tirada	Duración Superando Tirada (Intervalo)
NT 1-4				
Alcohol Etilico	Variable	5 (Vigor)	Ligera Euforia	20 min
Amatoxina	30	11 (Vigor)	Daño 2	-
Arsénico	1	11 (Vigor)	-	-
Calomelanos	1	11 (Vigor)	-	-
Cianuro	2	17 (Vigor)	-	-
Cicuta	50	11 (Vigor)	Mareo, náuseas y vómitos: -2 a la Acción	1 hora
Curare	20	11 (Vigor)	Mareos y náuseas: -1 a la Acción	1 hora
Humo	-	7 (Vigor)	Tos	1 minuto tras dejar de respirarlo
Veneno de Áspid	30	11 (Vigor)	Dolor muy fuerte: -1 a la Acción	1 hora
Veneno de Cobra	30	11 (Vigor)	-	-
Veneno de Escorpión	30	11 (Vigor)	Dolor muy fuerte: -1 a la Acción	1 hora
Veneno de Rana (batracotoxina)	50	11 (Vigor)	Dolor extremadamente fuerte: -2 a la Acción	5 horas
NT 5				
Alcohol Metílico	50	7 (Vigor)	Dolor de cabeza y mareo: -1 a la Acción	1 hora
Analgésicos	10	7 (Vigor)	Anula un -1 a la Acción por dolor	8 horas
Droga de la Verdad	10	11 (Vigor)	-1 Voluntad	5 minutos
Estricnina	5	11 (Vigor)	-1 a la Acción por convulsiones musculares	1 hora
Morfina	10	9 (Vigor)	Anula un -1 a la Acción por dolor	4 horas
Quinina	30	11 (Vigor)	Anula un -1 a la Acción por dolor	2 horas
Sales de Amoníaco	1	7 (Vigor)	Recupera un Estado de Incapacitado o Exhausto (de Fatiga)	-
NT 6				
Analgésicos	10	7 (Vigor)	Anula un -2 a la Acción por dolor	8 horas
Antibióticos	10	7 (Vigor)	+1 a Vigor para resistir Enfermedades	8 horas
Toxina Botulínica	20	9 (Vigor)	Náuseas y Vómitos	1 día
Gas Lacrimógeno	10	11 (Vigor)	Tos	1 minuto tras dejar de respirarlo
Gas Mostaza	10	13 (Vigor)	Daño 2	3 días (diario)
Gas Nervioso	20	15 (Vigor)	-	-
Sedante	10	9 (Vigor)	Incapacitado	2 horas

TABLA 9.8: DROGAS, MEDICAMENTOS Y VENENOS (CONTINUACIÓN)

Efecto Fallando Tirada	Duración Fallando Tirada (Intervalo)	Notas
NT 1-4		
Euforia, desinhibición, mareos, somnolencia, confusión... en definitiva, un negativo a la Acción igual al Grado de Fracaso	8 horas desde que se deje de consumir	La Dificultad se modifica según el tipo de bebida que se trate: +0 si es una bebida floja (cerveza, mosto), +1 si es una bebida media (vinos y espumosos), +2 si es una bebida fuerte y +3 si es extremadamente fuerte. Cada vez que se consume un “vaso” requiere una tirada adicional. Puede proporcionar Adicción Grave
Daño 5	12 horas (30 minutos)	Solo afecta si se ingiere. Una octava parte de una dosis es alucinógena.
Daño 2	8 horas (1 hora)	
Diarrea y vómitos	2 horas x Grado Fracaso	Solo afecta si se ingiere
Daño 5	Automático	Si se ingiere tarda 15 minutos en hacer efecto. Si se ingieren varias dosis el efecto se suma
Parálisis	24 horas (6 horas)	Si la parálisis dura hasta las 24 horas (esto es, si no se superan ninguna de las tiradas de Vigor) el paciente muere. Con una tirada de Ciencia (Medicina) de dificultad 9 se puede usar como Analgésico, anulando un -1 a la Acción por dolor
Daño 1 y Parálisis	16 horas (1 hora)	Si la parálisis dura hasta las 16 horas (esto es, si no se superan ninguna de las tiradas de Vigor) el paciente muere.
Ceguera Temporal y Tos	1 minuto tras dejar de respirarlo	
-1 a la Acción y Daño 3	8 horas (1 hora)	
Daño 6	6 horas (1 hora)	
Daño 5	24 horas (2 horas)	
Daño 8 y Parálisis	1 hora (5 minutos)	
NT 5		
Dolor de cabeza, mareo, náuseas y vómitos: -2 a la Acción	8 horas	Si se ingieren más de 20 ml fallar la tirada supone la muerte.
-	-	Solo afecta si se ingiere. Puede proporcionar Adicción Grave
-2 Voluntad	30 minutos	Se inyecta en el cuerpo
Asfixia	1 hora (5 minutos)	Solo afecta si se ingiere
Anula un -2 a la Acción por dolor	4 horas	Se inyecta en el cuerpo o se ingiere. Puede proporcionar Adicción Grave
Anula un -2 a la Acción por dolor	4 horas	Solo afecta si se ingiere
-	-	
NT 6		
-	-	Puede proporcionar Adicción Grave
-	-	Puede proporcionar Adicción Grave
Asfixia	2 horas	Si se falla la tirada de Vigor se sufren también los efectos de superarla
Ceguera Temporal y Tos	1 minuto tras dejar de respirarlo	
Daño 3	8 días (diario)	
Incapacitado	6 minutos (1 minuto)	
Exhausto	12 horas	Solo afecta si se ingiere. Puede proporcionar Adicción Grave

Sustancia	Coste (Cr.)	Dificultad (Habilidad)	Efecto Superando Tirada	Duración Superando Tirada (Intervalo)
NT 7				
Anestalina	20	11 (Vigor)	Daño 10 Fatiga	8 horas
Comdruzín	75	9 (Vigor)	+1 AC	2 horas
Cordinamin	30	11 (Vigor)	Proporciona RD 2 contra Radiación	3 horas
Dexalin	30	11 (Vigor)	Recupera todo el daño sufrido por Asfixia cuando acaba su Duración	30 minutos
Hyronalin	30	11 (Vigor)	Recupera todo el daño sufrido por Radiación cuando acaba su Duración	1 hora
Inaprevalín	50	9 (Vigor)	Anula un -1 a la Acción por heridas o dolor	4 horas
Sedatin	20	11 (Vigor)	Exhausto + Amnesia	24 horas
Vertacin	20	9 (Vigor)	Elimina los efectos negativos de estar en gravedad cero	8 horas
NT 8-10				
Anestezina	10	9 (Vigor)	-	-
Comdruzina	45	9 (Vigor)	+1 AC	2 horas
Cordrazina	15	9 (Vigor)	Proporciona RD 2 contra Radiación	3 horas
Dexolina	15	9 (Vigor)	Recupera todo el daño sufrido por Asfixia cuando acaba su Duración	30 minutos
Hyronalina	15	9 (Vigor)	Recupera todo el daño sufrido por Radiación cuando acaba su Duración	1 hora
Inaprovalina	25	7 (Vigor)	Anula un -1 a la Acción por heridas o dolor	4 horas
Mortacina	50	11 (Vigor)	Daño 10	2 horas (1 hora)
Revivalina	100	15 (Vigor)	Resucita a una persona que haya muerto en menos de 1 hora	Automático
Sedatina	10	9 (Vigor)	Exhausto + Amnesia	24 horas
Vertacina	10	7 (Vigor)	Elimina los efectos negativos de estar en gravedad cero	8 horas

DUREZA DE MATERIALES ELECTRICIDAD

A lo largo de las partidas los personajes usarán objetos como cobertura, o intentarán romper objetos de distintos materiales. Todo objeto tiene una RD, que se resta de los ataques que sufra y de los que sufra quien esté usándolo como cobertura. Asimismo, todo objeto tiene una cantidad de Puntos de Dureza (que a efectos de reglas son como los Puntos de Vida) que deben ser reducidos a $\frac{1}{4}$ parte para que el objeto se considere destruido. Para atravesar un objeto con una bala o similar con superar la RD del objeto basta. Ver **Tabla 9.3: RD y Puntos de Dureza de los Materiales**.

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. 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 Daño máximo de 3, pero por acumulación de heridas pueden acabar produciendo daños mayores.

Efecto Fallando Tirada	Duración Fallando Tirada (Intervalo)	Notas
NT 7		
-	-	Se inyecta en el cuerpo
+3 AC	30 minutos	Solo afecta si se ingiere o se inyecta. Puede proporcionar Adicción Grave
Proporciona RD 4 contra Radiación	6 horas	Solo afecta si se ingiere o se inyecta.
-	-	Solo afecta si se ingiere o se inyecta.
-	-	Solo afecta si se ingiere o se inyecta.
Anula un -2 a la Acción por heridas o dolor	8 horas	Solo afecta si se ingiere o se inyecta. Puede proporcionar Adicción Grave
-	-	Solo afecta si se ingiere. Puede proporcionar Adicción Grave
-	-	Se inyecta en el cuerpo
NT 8-10		
Daño 10 Fatiga	8 horas	Se inyecta en el cuerpo
+3 AC	30 minutos	Solo afecta si se ingiere o se inyecta
Proporciona RD 4 contra Radiación	6 horas	Solo afecta si se ingiere o se inyecta.
-	-	Solo afecta si se ingiere o se inyecta.
-	-	Solo afecta si se ingiere o se inyecta.
Anula un -2 a la Acción por heridas o dolor	8 horas	Solo afecta si se ingiere o se inyecta.
Daño 20	4 horas (1 hora)	Solo afecta si se ingiere o se inyecta.
-	-	Solo afecta si se ingiere o se inyecta.
-	-	Solo afecta si se ingiere
-	-	Se inyecta en el cuerpo

Las descargas de alto voltaje diseñadas para causar daño e incluso matar (y aquellas que sean suficientemente potentes como para hacerlo) aplican Daño normal, pero si se sufre un daño de Inconsciente se tiene que hacer una Acción no Opuesta de Vigor de **dificultad 11**. 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 11** o una tirada de *Primeros Auxilios* **dificultad 13**. Las descargas de alto voltaje pueden tener prácticamente cualquier Daño.

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 daño hasta *Rasguño* se sufren quemaduras de primer grado.
- Si se recibe daño hasta *Herida* se sufren quemaduras de segundo grado.
- Si se recibe daño hasta *Herida Grave* se sufren quemaduras de tercer grado.
- Si se recibe daño hasta *Incapacitado* o *Moribundo* se sufren quemaduras de cuarto grado.

ENFERMEDADES

Las Enfermedades existentes en la naturaleza son muy variadas, pero en CdB Engine tanto las enfermedades como los venenos y las drogas utilizan más o menos el mismo formato. Están compuestos por los siguientes elementos:

- ◆ **Dificultad:** que es el número a superar en la Habilidad indicada para evitar los efectos más graves de la enfermedad (y en el caso de las enfermedades más débiles para no sufrir ningún efecto). ¡Algunas enfermedades no permiten ninguna tirada!
- ◆ **Efecto:** las consecuencias verse afectado de alguna manera por la enfermedad. 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 Daño por lo general ignora la RD (salvo la proveniente del Don Resistencia a Enfermedades).
- ◆ **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 día / 1 semana*. Si al superar la dificultad no se sufre ningún efecto se presentará de esta manera *-/ 1 día*. Algunas enfermedades 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 días (1 día) / 3 semanas (1 día)*. El DJ es libre de crear nuevas duraciones.

- ◆ **Coste (en PD):** El coste en Puntos de Desarrollo que costaría causar esta Enfermedad por medio del Don *Maldición*.
- ◆ **Notas:** Cualquier mecanismo especial asociado a una enfermedad. Teniendo en cuenta la variedad efectos que se pueden encontrar, más de una enfermedad podrá tener anotaciones.

FRÍO

El daño por frío puede producirse por estar en temperaturas muy bajas durante demasiado tiempo y/o sin protección adecuada (Daño 1 o Daño 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 (Daño +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 daño hasta *Rasguño* se sufren quemaduras de primer grado.
- ◆ Si se recibe daño hasta *Herida* se sufren quemaduras de segundo grado.
- ◆ Si se recibe daño hasta *Herida Grave* se sufren quemaduras de tercer grado.
- ◆ Si se recibe daño hasta *Incapacitado* o *Moribundo* se sufren quemaduras de cuarto grado.

TABLA 9.6: EJEMPLOS DE ENFERMEDADES

Nombre	Dificultad	Efecto	Duración	Coste (PD)	Notas
Ántrax	11 (Vigor)	Daño 2/ Daño 6	-/ 6 días (1 día)	8	Solo afecta si se respira.
Ébola	13 (Vigor)	-1 a la Acción / Daño 4	1 día / 4 días (12 horas)	10	Solo afecta por contacto directo con sangre infectada o si de alguna forma entre en el cuerpo.
Gripe	9 (Vigor)	-1 a la Acción / -2 a la Acción.	1 día / 6 días	4	
Peste Negra	11 (Vigor)	-2 a la Acción / Daño 6.	1 día / 3 días (6 horas)	10	
Tularemia	11 (Vigor)	-1 a la Acción / Daño 4	1 día / 2 días (12 horas)	8	Solo afecta por completo si se respira o se ingiere alimento contaminado.

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 Daño 1 o Daño 2, pero se aplica cada turno en que se encuentra en contacto con él) tiene el efecto secundario de producir **Quemaduras**:

- ◆ Si se recibe daño hasta *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. Las quemaduras de primer grado se pueden tratar con *Primeros Auxilios*.
- ◆ Si se recibe daño hasta *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 obtienen las Limitaciones *Feo* y *Sentido Deficiente (Tacto)* sin obtener PD por ellas, y hasta que se curen las heridas. Las quemaduras de segundo grado se deben tratar con *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)*.
- ◆ Si se recibe daño hasta *Herida Grave* se sufren **Quemaduras De Tercer Grado**, caracterizadas por la pérdida de capas de piel, la inutilización de los nervios de la piel y la aparición de edemas y manchas blancas o negras en la piel. Se obtienen las Limitaciones *Feo*, *Intolerancia al Dolor* y *Sentido Deficiente (Tacto)* sin obtener PD por ellas, y hasta que se curen las heridas. Las quemaduras de tercer grado se deben tratar con *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)*.
- ◆ Si se recibe daño hasta *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), o alguna otra clase de efecto permanente. Las quemaduras de cuarto grado se deben tratar con *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)*.

GRAVEDAD

La Gravedad de un planeta tiene efectos sobre sus habitantes (cuando salen a otro planeta) y a los que lo visitan (si estos provienen de un planeta con una gravedad distinta). Para reflejar esto el DJ puede aplicar los efectos mencionados abajo, dependiendo del incremento de Gravedad del que provenga un personaje.

El DJ no está obligado a utilizar la Gravedad, pues puede ralentizar el juego, aunque nosotros recomendamos utilizar principalmente planetas con gravedad normal, y de cuando en cuando utilizar un planeta con gravedad distinta para añadir exotismo. Así se puede justificar que haya pocos planetas con gravedad distinta diciendo que los humanos buscan planetas en los que les sea fácil sobrevivir, y solo van a planetas en los que sus facultades se ven mermadas si en él existe un recurso especialmente valioso. Además, en muchos planetas con una gravedad distinta a la soportable por los humanos (entre 0,5 G y 1,5 G), estos vivirán en estaciones orbitales o en cúpulas, sobre todo dependiendo de la atmósfera que tengan.

Para calcular el MOV en una gravedad distinta a la natal del personaje solo hay que dividir el MOV del personaje por la Gravedad del planeta en cuestión, pero el DJ puede requerir tiradas de *Agilidad*.

- ◆ **Entre 0 G y 0,5 G:** Los nativos de planetas de esta gravedad sufren un -1 Agilidad por cada nivel de incremento en la gravedad *por encima* de este (-1 entre 0,6 G y 1,5 G, -2 entre 1,6 G y 2 G, etc.). Y sufren un -1 Vigor por cada dos niveles de incremento en la gravedad *por encima* de este (-1 entre 0,6 G y 2 G, -2 entre 2,1 G y 3 G).
- ◆ **Entre 0,6 G y 1,5 G:** Los nativos de planetas de esta gravedad sufren un -1 Agilidad por cada nivel de incremento en la gravedad *por encima o debajo* de este (-1 entre 1,6 G y 2 G y entre 0 G y 0,5 G, -2 entre 2,1 G y 2,5 G, etc.). Y sufren un -1 Vigor por cada dos niveles de incremento en la gravedad *por encima*

de este (-1 entre 1,6 G y 2,5 G, -2 entre 2,6 G y 3 G).

● **Entre 1,6 G y 2 G:** Los nativos de planetas de esta gravedad sufren un -1 Agilidad por cada nivel de incremento en la gravedad *por encima o debajo* de este (-1 entre 0,6 G y 1,5 G y entre 2,1 G y 2,5 G, -2 entre 0 G y 0,5 G y entre 2,6 G y 3 G). Y sufren un -1 Vigor por cada dos niveles de incremento en la gravedad *por encima* de este (-1 entre 2,1 G y 2,5 G y entre 2,6 G y 3 G).

● **Entre 2,1 G y 2,5 G:** Los nativos de planetas de esta gravedad sufren un -1 Agilidad por cada nivel de incremento en la gravedad *por encima o debajo* de este (-1 entre 1,6 G y 2 G y entre 2,6 G y 3 G, -2 entre 0,6 G y 1,5 G, etc.). Y sufren un -1 Vigor por cada dos niveles de incremento en la gravedad *por encima* de este (-1 entre 2,6 G y 3 G).

● **Entre 2,6 G y 3 G:** Los nativos de planetas de esta gravedad sufren un -1 Agilidad por cada nivel de incremento en la gravedad *por debajo* de este (-1 entre 2,1 G y 2,5 G, -2 entre 1,6 G y 2 G, etc.).

HAMBRE Y SED

Los humanos necesitan alimentarse y beber cada 24 horas. Si no lo hace el personaje empieza a sufrir los efectos del hambre. A partir de las primeras 24 horas sin alimento (o 12h sin agua) el personaje debe hacer una tirada de Vigor de **dificultad 9**. Si se falle se sufre 1 Punto de Vida. La tirada se debe repetir cada 12 horas hasta que se encuentre comida (y cada 6 horas si lo que no se tiene es agua). Nótese que la Habilidad *Supervivencia* permite encontrar comida y agua, evitando estos problemas.

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 9** para moverse.
- Un desbordamiento o inundación proporciona un -4 MOV y requiere tiradas de **Equilibrio dificultad 11 o +** 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 proporciona un -1 a los ataques a distancia.
- Una niebla media proporciona un -2 a los ataques a distancia.
- Una niebla espesa proporciona un -3 a los ataques a distancia y -1 a los ataques cuerpo a cuerpo.

NIEVE

La nieve dificulta la visión, se interpone en los ataques a distancia, dificulta el movimiento y puede acabar produciendo daño por frío. El terreno nevado se considera terreno difícil y cuesta el doble de MOV atravesarlo (o sea, se requiere MOV 2 para mover 1 metro con 1 AC), y además, si está nevando tendrá estos efectos:

- 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 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 11 o +** para poder moverse.

OSCURIDAD

La oscuridad no es un peligro en sí misma. Pero no ver, el principal efecto que suele tener la oscuridad es problemático. Sobre todo en combate.

- Una noche de luna llena o una calle iluminada por pocas farolas proporciona un -1 a las acciones en las que la visión afecte.
- Una noche con luna creciente, con luna menguante, una calle apenas iluminada por la luz que sale de las casas y algún neón, o cuando se tiene a alguien con una linterna cerca, pero se está fuera del área que ilumina la linterna, proporciona un -2 a las acciones en las que la visión afecte.
- Una noche de luna nueva y en definitiva aquella circunstancia en la que lo poco que se ves es por la luz de las estrellas, o por luces lejanas, proporciona un -3 a las acciones en las que la visión afecte.
- Una oscuridad total, sin ninguna fuente de luz proporciona un -4 a las acciones en las que la visión afecte.

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 *Vigor* para evitar sufrir daños. La tirada debe hacerse por cada minuto de exposición y tiene **dificultad 7** 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 *Vigor* **dificultad 9**, 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 Daño del ataque (no del Daño Total) recibido.

- Si el Daño de la Radiación se encuentra entre 1 y 5 se recibe la Limitación *Intolerancia al Dolor* hasta que el daño sea curado (no se reciben Puntos de Desarrollo).

TABLA 97: EJEMPLOS DE RADIACIÓN Y SUS CORRESPONDIENTES DAÑOS

Ejemplo	Daño
Máquina de Radiología	1 (exposición muy prolongada)
Radiación Espacial “de Ambiente”	1 /semana
Radiación Espacial Media	De Daño 1 a Daño 10 /día
Radiación Espacial Fuerte	De Daño 11 a Daño 20 /hora
Accidente Nuclear	5 /minuto
Zona de Accidente Nuclear (reciente)	2 /hora
Zona de Accidente Nuclear	1/semana
Explosión Nuclear	De Daño 10 a Daño 200
Lluvia Radioactiva (Fallout)	1 /minuto

llo por la Limitación). El personaje pierde uno de sus Rasguños para siempre (salvo que tenga acceso a tecnologías regenerativas o al Don Regeneración).

- ◆ Si el Daño de la Radiación se encuentra entre 6 y 10, aparte del anterior efecto se sufre una pérdida de un nivel en *Agilidad* o *Vigor* (a determinar por el DJ y sin obtener Puntos de Desarrollo por la pérdida) si no se pasa una tirada de *Vigor* de **dificultad 13**.
- ◆ Si Daño de la Radiación se encuentra entre 10 y 15, aparte de los anteriores efectos se adquiere de manera permanente (y sin recibir Puntos de Desarrollo por ello) la Limitación *Metabolismo Debilitado*.
- ◆ Si el Daño de la Radiación es 16 o superior, aparte de los anteriores efectos se debe hacer una tirada de *Vigor* de **dificultad 13** 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 Radiación de Daño 1, alguien que pase 10 semanas bajo esa radiación tendrá un Daño acumulado de 10.

SUEÑO

La mayoría de gente puede funcionar sin problemas durmiendo entre 6 y 8 horas por cada 24 horas. Un personaje que pase un día sin dormir deberá hacer una tirada de *Vigor* de **dificultad 7** (con un modificador de -1 a la tirada por cada múltiplo de 12 horas que haya pasado sin dormir). Si el personaje falla la tirada cae dormido.

TIPOS DE ATMÓSFERA:

Estos son los diferentes Tipos de Atmósfera que se pueden encontrar:

- ◆ **Vacío:** No hay Atmósfera. Es necesario llevar algún tipo de equipo que proporcione el Don *Sobrevives en el Vacío* (como un Traje de Vacío) o poseer ese Don de alguna manera si no se quiere morir.
- ◆ **Muy Tenue:** La presión de esta Atmósfera es muy baja, no llegando a las 0,4 atmósferas, por lo que es necesario poseer el Don *No Respira* o alguna pieza de equipo que lo proporcione (como una Máscara de Aire Comprimido) para evitar asfixiarse en una atmósfera de este tipo. Un personaje nativo de un planeta con esta atmósfera que viva en planetas habitables para humanos tendrá la Limitación *No Respira Oxígeno*.
- ◆ **Tenue:** La presión de esta atmósfera es baja, no superando las 0,7 atmósferas, pero está dentro de lo que un humano puede respirar. Su composición es principalmente oxígeno y nitrógeno, así que se puede respirar sin asistencia. Normalmente no es necesario utilizar máscaras, pero realizar ciertas actividades físicas extenuantes puede proporcionar **Fatiga** si no se llevan. Una actividad que proporcione Puntos de Fatiga directos de manera habitual proporcionará el doble de Fatiga.
- ◆ **Estándar:** La presión de esta atmósfera está entre las 0,7 atmósferas y las 1,4 atmósferas, dentro de los límites tolerables para un ser humano. La composición de la atmósfera es principalmente oxígeno y nitrógeno, que se puede respirar sin asistencia.
- ◆ **Densa:** La presión de esta atmósfera es alta, no superando las 2,4 atmósferas, pero está dentro de lo que un humano puede respirar y su composición es principalmente oxígeno y nitrógeno, que se puede respirar sin asistencia. Normalmente no es necesario utilizar máscaras, pero realizar ciertas actividades físicas extenuantes puede proporcionar **Fatiga** si no se llevan. Una actividad que proporcione Puntos de Fatiga directos de manera habitual proporcionará el doble de Fatiga.
- ◆ **Enrarecida:** Esta atmósfera es como la Densa: con una composición principal de oxígeno y nitrógeno, con la salvedad de que su composición puede contener cantidades importantes de sulfuro, helio (en mundos con mucha agua), amoníaco, metano, etc. Es necesario poseer el Don *Filtros* o alguna pieza de equipo que lo proporcione para poder sobrevivir en ella, aunque las concen-

traciones no son tan elevadas como para hacer necesarios trajes ambientales.

- **Exótica:** Esta atmósfera tiene una composición variable, pudiendo contener elevadas concentraciones de sulfuro, helio (en mundos con mucha agua), amoníaco, metano, etc. Es necesario poseer el *Don No Respira* o alguna pieza de equipo que lo proporcione para poder sobrevivir en ella, aunque las concentraciones no son tan elevadas como para hacer necesarios trajes ambientales en la mayoría de planetas (el DJ puede decidir que en alguno concreto sí sean necesarios). Un personaje nativo de un planeta con esta atmósfera que viva en planetas habitables para humanos tendrá la Limitación *No Respira Oxígeno*.

- **Corrosiva:** Una concentración elevada de una mezcla de gases o de temperatura inusual crea un ambiente corrosivo, que requiere poseer el *Don Regeneración*, el *Don Resistencia al Ácido* o llevar puesta alguna pieza de equipo que lo proporcione para no ser corroído hasta morir. Aparte la atmósfera no es respirable, por lo que es necesario también el *Don No Respira* o alguna pieza de equipo que lo proporcione para poder sobrevivir en ella. **Si se poseen ambos Dones** se puede permanecer indefinidamente en el planeta. Un personaje nativo de un planeta con esta atmósfera que viva en planetas habitables para humanos tendrá la Limitación *Soporte Vital*.

- **Muy Corrosiva:** Una concentración muy elevada de una mezcla de gases y de temperatura inusual crea un ambiente altamente corrosivo, que requiere poseer el *Don Regeneración*, el *Don Resistencia al Ácido* o llevar puesta alguna pieza de equipo que lo proporcione para no ser corroído hasta morir, aunque los Dones duran solo durante 12 horas tras las cuales los Dones dejan de proteger y en unos minutos de horrible agonía se muere. Aparte la atmósfera no es respirable, por lo que es necesario también el *Don No Respira* o alguna pieza de equipo que lo proporcione para poder sobrevivir en

ella. Un personaje nativo de un planeta con esta atmósfera que viva en planetas habitables para humanos tendrá la Limitación *Soporte Vital*.

VACÍO

Al encontrarse en el vacío se sufren los efectos de la asfixia y si se pasa más de 30 segundos + (*Vigor* x2 segundos) se sufren los mismos efectos de una descompresión explosiva.

VIAJES Y DESPLAZAMIENTO

Las distancias que una persona puede mover dependen de su MOV y de la cantidad de AC que gaste en moverse. El MOV es la cantidad de metros que una persona puede mover con 1 Acción de Combate. En la Hoja de Personaje tienes tres valores aparte del MOV, el **MOV/Turno**, el **MOV/Minuto** y el **MOV/Hora**.

El **MOV/Turno** es igual al MOV multiplicado por las AC del personaje, e indica la cantidad de metros que un personaje puede mover en un turno. Su principal uso es como valor a multiplicar si el personaje quiere realizar una tirada de Vigor para correr, para multiplicarlo según el resultado.

El **MOV/Minuto** es igual al **MOV/Turno** multiplicado por 6. Esto es lo que se considera una *Carrera de Fondo* según las reglas de Fatiga y por lo tanto proporciona 1 Punto de Fatiga por cada 15 minutos.

El **MOV/Hora** es igual al **MOV/Minuto** multiplicado por 60, y es un valor que en lugar de metro anotaremos en Km/h. Desplazarse al MOV/Hora se considera una *Carrera de Fondo* según las reglas de Fatiga y por lo tanto proporciona 1 Punto de Fatiga por cada 15 minutos, o lo que es lo mismo, 4 Puntos de Fatiga por cada hora. Sin embargo moverse a la mitad del MOV/Hora se considera andar, y proporciona 1 Punto de Fatiga cada 2 horas andando (con un mínimo de 1 Punto de Fatiga si se anda como mínimo una hora).



Capítulo 10:

Experiencia

- ¿PASA ALGO?
- NO... (NEGANDO DE FORMA NERVIOSA) NUNCA ANTES HABÍA DESTRUIDO UNA ESTRELLA.
- BUENO, DICEN QUE LA PRIMERA VEZ SIEMPRE ES DIFÍCIL.

O'NEILL Y CARTER,
STARGATE 4X22 - 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 1: Creación de Personajes**. Hay dos formas de mejorar un personaje, Gastando Puntos de Desarrollo y por medio del Entrenamiento. Recomendamos que no se mezclen ambos sistemas, pues eso podría dar lugar a un desarrollo muy rápido de los personajes.

MEJORA POR PUNTOS DE DESARROLLO

En CdB Engine, una vez que termine cada sesión de juego (o al comienzo de la siguiente), el DJ otorgará de 0 a 3 Puntos de Desarrollo (PD) a cada uno de los jugadores para que éstos vayan progresando y mejorando. Entregará 0 Puntos de Desarrollo a aquellos que intenten explotar el sistema de Aspectos para ganar y ganar Destino sin tener en cuenta para nada la trama ni su personaje y 3 Puntos de Desarrollo a aquellos que hagan interpretaciones dignas de un Oscar y/o que ayuden a que la trama avance. En partidas especialmente heroicas y poderosas la cantidad de PD a entregar puede estar entre 3 y 5 PD, sobre todo si se quiere que los personajes avancen rápidamente.

Los personajes utilizan los Puntos de Desarrollo para mejorar, adquirir Habilidades, e incluso Talentos y Dones, usando los mismos costes presentados en la **Creación de Personajes**. Pero mejorar a base de gastar Puntos de Desarrollo tiene las siguientes limitaciones:

- ◆ Una Habilidad sólo se puede elevar en un nivel cada vez que se gasten PD en él. Por ejemplo, no se puede pasar de golpe de +1 a +3, sino que hay que estar una partida completa teniendo la Habilidad a +2 para poder aumentarla a +3.
- ◆ Sólo se pueden incrementar de nivel Habilidades que hayan sido usados de manera significativa.

GASTANDO PUNTOS DE DESARROLLO

Ver cómo los personajes mejoran y se vuelven cada vez más poderosos es una de las cosas que más les gustan a los jugadores, sobre todo en partidas de larga duración (llamadas Campañas). Pero a veces regular el nivel de avance de los jugadores para que no se vuelvan muy poderosos es difícil. Para lograr controlar ese avance presentamos el siguiente sistema de evolución de personajes.

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 personajes 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, que tiene 2 PD libres, quiere subir la Habilidad de Sigilo de su personaje (llamado "El Bandido") de 3 a 4, lo que le costará 8 Puntos de Desarrollo. Como solo puede gastar 1 Punto de Desarrollo por Rasgo que mejore, tardará 8 sesiones en poder subir su habilidad (gastando 1 PD por sesión en subir la Habilidad). Pero como puede gastar 3 Puntos de Desarrollo por sesión en mejorar Rasgos y solo ha gastado 1 de los 2 que tiene, decide que también quiere subir su Habilidad Computadora de 0 a 1. Como esto cuesta 2PD invierte 1 PD en esta sesión y si durante la siguiente sesión invierte otro PD podrá subir la Habilidad a +1.

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), pero debe tener cuidado en no otorgar demasiados PD a los personajes para evitar que estos evolucionen muy rápido.

Las Habilidades pueden aumentarse si uno dedica tiempo a aprender o entrenar. 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:

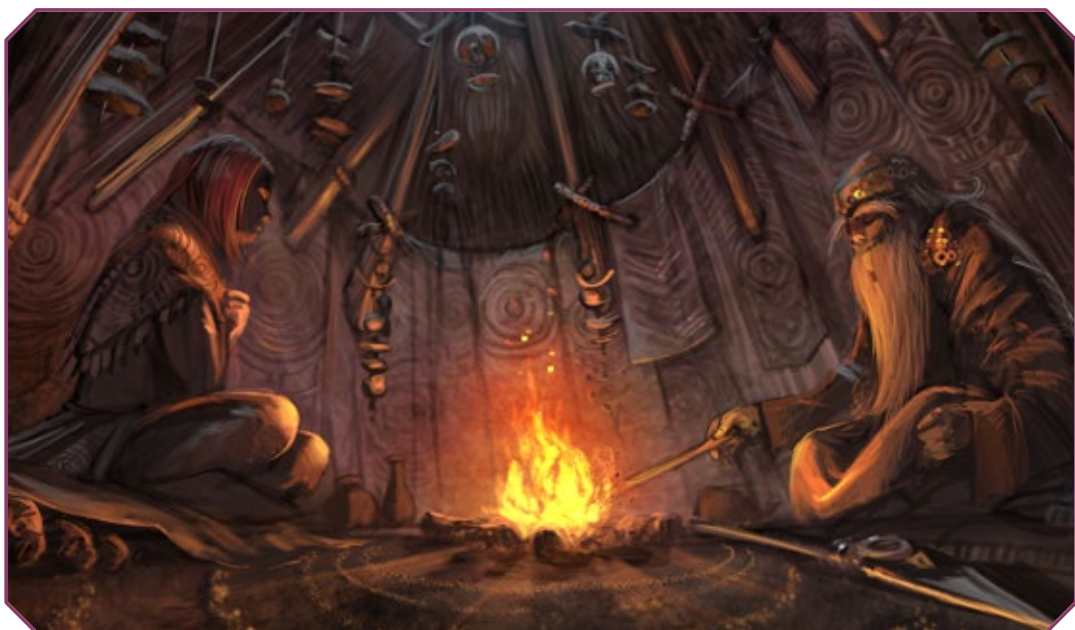
Toda persona puede entrenar al día una cantidad de horas máxima al día. Esta cantidad depende de su *Voluntad*. Si se dedican más horas al día estas se pierden, ya que no

son aprovechadas. La cantidad de horas al día que puede estudiar una persona es igual a 5 horas más su *Voluntad*, por lo que una persona con *Voluntad* -1 podrá estudiar 4 horas al día, una persona con *Voluntad* 1 podrá estudiar 6 horas al día y una persona con *Voluntad* 4 podrá estudiar 10 horas al día.

Tiempo máximo de entrenamiento en horas = 5 + *Voluntad*

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 *Voluntad* 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, pero por lo demás funciona igual.



- El maestro debe realizar una tirada exitosa en la Habilidad que va a enseñar. La dificultad dependerá del nivel al que se quiera enseñar la Habilidad tal como se ve en la **Tabla 10.2: Mejora a través del Entrenamiento**. 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 *Voluntad*. La **dificultad** dependerá del nivel al que se quiera enseñar la Habilidad tal como se ve en la **Tabla 10.2: Mejora a través del Entrenamiento**, aplicando un modificador que depende de la Habilidad de *Instrucción* del maestro, tal como se ve en la **Tabla 10.1: Modificadores a Voluntad**.

- La cantidad de horas de Entrenamiento necesarias y el número de Tiradas de *Voluntad* que el alumno debe hacer se pueden ver en la **Tabla 10.2: Mejora a través del Entrenamiento**.

**TABLA 10.1:
MODIFICADORES A VOLUNTAD**

Instrucción	Modificador a Voluntad
0	-3
1	-2
2	-1
3	0
4	+1
5	+2
6	+3
7	+4
8	+5



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 *Voluntad* que tenga.

- El alumno debe realizar una tirada exitosa en la Habilidad que va a aprender. La dificultad dependerá del nivel al que se quiera enseñar la Habilidad tal como se

ve en la **Tabla 10.2: Mejora a través del Entrenamiento**.

- Si la supera deberá realizar una serie de tiradas de *Voluntad*. La **dificultad** dependerá del nivel al que se quiera aprender la Habilidad tal como se ve en la **Tabla 10.2: Mejora a través del Entrenamiento**, aplicando un modificador que depende de la Habilidad de *Instrucción*, tal como se ve en la **Tabla 10.1: Modificadores a Voluntad**.
- La cantidad de horas de Entrenamiento necesarias y el número total de Tiradas de *Voluntad* que se deben hacer se pueden ver en la **Tabla 10.2: Mejora a través del Entrenamiento**.

TABLA 10.2: MEJORA A TRAVÉS DEL ENTRENAMIENTO

Nivel de Habilidad Deseado	Dificultad de las Tiradas	Entrenamiento con Maestro		Entrenamiento Autodidacta	
		Tiempo (en horas)	Tiradas	Tiempo (en horas)	Tiradas
0	9	100	1	200	1
1	10	150	1	300	1
2	11	200	1	400	1
3	12	300	1	600	1
4	13	400	2	800	2
5	15	800	3	1.600	3
6	17	1.600	4	3.200	4
7	19	3.200	5	6.400	5
8	21	6.400	6	12.800	6



CAZADORES DE HORRORES

Los Cazadores de Horrores son aquellos que se han dedicado a revisar los tres manuales en busca de erratas, errores y horrores. Su labor ha sido inestimable localizando y solucionado dichos horrores, y este manual es lo que es gracias a ellos:

Abra caza-pjs, Akerraren Adarak, Alberto Corral (Brackder), BormerBerme, Daniel Andújar, Darth Shaker, Enrique González Martínez, Emilio Blas, Fede Hinojal Martín, Fernando Sierra García, Francisco José González López, Galen, Iñaki Sendino, Iñigo Garduño Cuevas, Iván Jover Pérez, José Mariano Sáez, Juan Carlos Cunchillos, Juan “Tapón” Ventura Brea, Juan Tilmöst, Luis Felipe Morales, Marc Reynes Ferra, Mario Delfa, Pacomotorhead, Plunder, Ricardo Fuente, Sergio “Tersoal” Rebollo, Seticivo, Toni, Vermej.

¡Muchas gracias a todos por haber ayudado a mejorar el juego!

MECENAS DEL CDB ENGINE

A continuación podéis encontrar un listado de todos los mecenas del CdB Engine, ordenados según el nivel de mecenazgo en el que participaron. Además incluimos a todas las tiendas mecenas y los enlaces a sus respectivas webs y redes sociales.

¡Muchas gracias a todos por haber hecho posible la existencia de este manual!

MECENAS DIGITALES

Abaddonx, Abr0micos, Alberto del Pozo, Alfonso García, Alfredo Sendín, Álvaro Prada, Andrés Francisco Mateu, Antonio Ramón Berbell Gonell, Arturo “VWolfplayer”, Aspenazt, Athal Bert, Cristina López Jiménez, Curro, D0NK1J0T3, Dani “Hunter RPG” Gallego, Dani ‘Yimbo’, David García Ormazabal (Yarobit), David Gutiérrez Torrejón “Guty”, Edanna, El Coleccionista De Datos, Eneko Menica, Erland Hakon, Fada Joe, Francisco “Ainvar” García Mata, greatkithain, Ismael Àvalos Pérez, Iñigo Urionaguena Bilbatua, Jaume Fonte Cano, Jorge Coto Bautista “Tiberio”, José Manuel Palacios Rodrigo, Juan Carlos Cunchillos, Leobardo Chavez Castro, Luis Montejano, Manuel Arjona Climent, Marc Pérez Mulas, Mario Fernández, Max Power, Oscar Gómez Ruiz “Darth_SHAKER”, Roberto Alhambra, Rolero, Silabus, Unai Delgado Gámez, Victor Gironés Culebras, Will of Steel, Xose Oscar Lopez.

MECENAS FÍSICOS

Abigaïl Subirón Marcuello (Enkil), Abra-

ham Ferro Sanz, Aday Rodríguez “Kalagar”, Adriandj, Alain Atxa, Alberto “Kennels”, Alberto (Sadric), Alberto Corral “Brackder”, Alberto Nogueira Alférez, Alcanor Sama, Aleix Marí Juanola, Alex Santonja “Kano”, Alfonso Cabello Flores, Alfredo Amatriain, Alfredo Prieto “Meroka”, Alicia “Dunkelheit”, Andrés, Andrés Díaz Hidalgo, Antonio Morena Bañuelos, Antonio Robles Fernández, Antonio Trigo, Aoren, Armonía Juegos, Arturo “Muad’dib” Urbano, Asociacion Cultural Kondaira, Asociación La Esquina Amarilla, Baisser, Bernardino Casas, Bolingo, Borja “Khaine” Salcines, Bucci, Bueno, Bzalel, Cabo Dwayne Hicks, Cambeleg, Carlos Bidea, Carlos Borreguero, Carlos C, Carlos Daniel Muñoz Diaz, Carlos de la Cruz, Carlos García “Phlegm”, Carlos García Ponce (Aka Dairkan), Carlos Gómez Quiles, Carlos Martínez García, Chantiel Amadis Kariont, Controler, Daniel Andujar, Daniel Carretero Lozano, Daniel Fernández García, Daniel Hernández Garrido, Daniel Herrero García, Dariolink, Dark Anakleto, Darnite, David Gracia, Diana Martínez (Drogo), Diego Eraso Escalona, Dodo, Doñate, Edu “Irving” Arranz, Eduard

Capilla (Ser Pato), Eduard García Plaza, el archimago, Elaith Aguiladorada, Elgranbeni, Eliseo romero carbelo, Emilio Blas, Enrique González Martínez, Erasor, Ereki-beon Barbagrís, Erierd, Eriol, Evilpollo, Fedesith, Fernando Sierra García, Ferris, Fito García, Fran Garrote, Francesc Montserrat Sanahuja, Francisco Blanca, Francisco J. Cabrero, Francisco José Martínez Toledo, Francisco Mtz. de Lizarduy, Franz O'mara, furikae, Galen, Gonzalo Durán, Gorka Fernandez Lopez, Guillermo "Dr. Retro", Herr Gartzn, Hilario Vela, Hugo González García, Ignacio de Orueta, Ignacio Sánchez Aranda, Ikan, Imladris & Roxiades, Iñigo Garduño, Ioga, Iván Jover Pérez, J.L. Maciá, J.LAMAS, Javier Barroso, Javier González de Bodas, Javier Vazquez, Jazel, JC Sierra, Jesús "Wërshe" Céspedes, Jiménez Llopis, Jontxu, Jordi Aldeguer Pueyo, Jordi Rabionet, Jorge "Noeko" Mir Bel, José Leopoldo Hernandez Simón, Jose M Romero, Jose M. Jimenez-Jossell, José M. Nieto, José Mari Sánchez, José Maria Criado Gómez "Chemaster", José Mariano Sáez Moya, Jose Miguel G.F., José Penedo Fernández, Jose Ramón Eibar, Jose Ramon Martinez Diaz, Josema "Yrdin" Romeo, Josep Maria Serres Borràs, Joseph Porta, Juan Carlos Morelló, Juan Cruz Balda Berrotarán, Juan Jose Perez Pizarro "Majere", Juan Tilmöst & Yälassûl, Juanca. Kubil de la Pantekorra, Juanfran Alcántara, Juanjo Munárriz Sánchez, jubrapamal, Julio Martínez "Albinusdwarf", Kaesar, Kapdorf, Kelemvor Freshbane, Khanach, Khulmani, Kike Andrada, Koldo Kernandez, LCD, Leguleyo, Lolo, Ludo Bermejo, Luis García Castro, Luis Muñoz Sánchez, Luismontmart, Maik, Manuel Alegre Morales, Mar Sospedra García, Mario Delfa Rodriguez, McAllus, Megendra, MesaD6, Miguel Antonio Castilla Cañestro, Miguel Darío, Miguel López del Pueyo, Miguel Torija, Mikel Cabriada, Miguel Echevarria March, Molina Ramírez, Nel García Rivas, nitensan, Osbaldo Pando López, Óscar Estévez Soler, Oscar Muñoz, Oscar Peña "Izanur", Pablo "Azkoy" Pazos, Pablo "Crom"Ganter, Pablo "Hersho" Dominguez, Pablo Cano Mallo, Pablo González Romero, Pablo Grobas García, Pacomotorhead, Parus Paron "Par" Donner, Patxi Larrabe, Patxi Muguruza, Pau Blackonion,

Pedro Alejandro González López, Pedro Gil "Steinkel", Pedro Pablo Calvo Morcillo, Pedro Sanchez, Rafa Carro, Rafael "Largiorx" Aguilar, Rafael José Pardo Macías, Ramón Amorós, Ramón Ayala Sánchez, Rare, Raúl (Kair), Ricardo Fuente Muñoz, Roberto Fernández Castrillón, Roberto López Arnau, Roman Moreno "Turbiales", Rubén Hernández Gómez, Ruben Saldaña "Ezkar-dan", S Plisskens, Santiago Jose "El Enemigo" Lupiañez López, Saray y Mikel, Senko, Sergi Martinez Oliver, Sergi Planas -tapion-, Sergio Antón, Sergio Rebollo "Tersoal", Sergio Somalo San Rodrigo, Sesenra, Solano, SrBarrod, Stonecraft, Torre Apocalipsis Z, Vandeverde, Varghar, Victor "Hellmaster" Pérez, Víctor Pérez López (Eklab), Víctor Valero, Víctor Ventura, Vision, Wolrum Fallon, Yñigo Pérez, Yves Alcaraz Amorós, Zunbeltz.

COLECCIONISTAS

Abra, Alberto Bemudez/F. Javier Herre-ro (fanpi), David Sánchez alonso, Diodoro Alegre Ontavilla, Hug Kesse, Ismael, Josep Rojas Viñals i Sangus, Juan Salvador Miravet Bonet, Santi Rivas, Valcode

ASOCIACIÓN MECENAS

Asociación Lúdico Cultural Grupo TdN

MECENAS DE MÓDULO

Gaizka "Akerraren Adarrak" Marquez

MECENAS DE AMBIENTACIÓN

Starkmad

TIENDAS MECENAS

DRACOTIENDA

GENERACIÓN X

LA BASE SECRETA CAFÉ

MAZINGER GIJÓN

MATHOM

ROL SOLIDARIO

TESOROS DE LA MARCA



El texto de esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional**

You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format

Adapt — remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially.

The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.

Under the following terms:

Attribution — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

No additional restrictions — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.

Además, cada imagen tiene una licencia distinta, según se indica en la página 2, donde se encuentran el resto de créditos. La gran mayoría son variantes de la licencia Creative Commons, o son de Dominio Público (CC0). Pero algunas imágenes de esta obra usa licencia GPL, tal como se indica en los créditos:

Copyright (C) each concrete author, as seen in page 2.

This program is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program. If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>.



