

diezlados.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

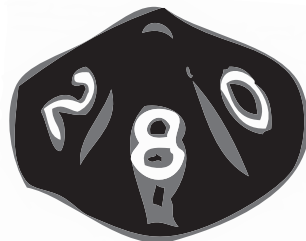
SISTEMA PARA JUEGOS DE ROL



Patricio González

diezlados.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



Versión 1.0

Idea y Diseño
Patricio González

2010 - Buenos Aires, Argentina

Título

Diezlados

Autor

Patricio González

Ilustraciones

Walter De Marco

Primera edición: agosto 2010

Primera impresión: agosto 2010

Número de ejemplares: 50

Lugar de edición: Buenos Aires, Argentina

Impreso en Docuprint S.A.

ISBN: 978-987-05-8752-1

González, Patricio

Diezlados. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : el autor, 2010.
191 p. ; 29x21 cm.

ISBN 978-987-05-8752-1

1. Libros de Entretenimientos. I. Título
CDD 793.2

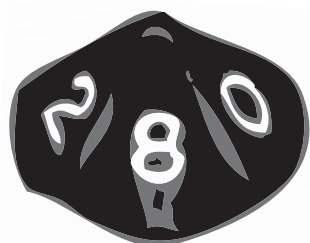
© 2010 - Patricio González

“Queda hecho el depósito que establece la Ley 11723”

No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización u otros medios, sin el permiso previo y escrito del editor, con excepción de las páginas contenidas en el capítulo titulado “Apéndice”. Su infracción está penada por las leyes 11723 y 25446.

diezlados.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



Versión 1.0

Idea y Diseño
Patricio González

Ilustración de tapa y capítulos
Walter De Marco

Pruebas de Juego
Diego Etchandy, Alejandro Titakis, Iara Titakis

Walter De Marco también realizó las ilustraciones de las páginas: 58, 130, 135 y 137. Las demás ilustraciones son imágenes de acceso público procesadas. Su objetivo es ilustrar partes del libro. La propiedad intelectual de dichas imágenes pertenece a sus respectivos creadores.

Agradecimientos: este sistema fue un esfuerzo gigante para mí y verlo finalmente publicado es una satisfacción enorme. La idea de los esfuerzos y emociones me estuvo rondando la cabeza durante tres años hasta que di con la mecánica actual. Pulir el sistema y hacer este libro me tomó tres años de mucho amor por el rol. Quiero agradecer a mi familia, a mis amigos, a Luciana y a todos los que me dieron palabras de aliento y apoyo en este proyecto. También quiero agradecer a la vida que siempre tiene sorpresas para nosotros.

Copyright 2010 - Patricio González
Diezlados es una marca registrada

www.diezlados.com.ar

Índice

-Capítulo 1-Introducción	9
a) ¿Qué es un Juego de Rol?	10
b) ¿Cómo se juega?	10
c) ¿Qué es Diezladados (d10)?	10
Términos usados en juegos de rol y en Diezladados (d10)	11
-Capítulo 2-Sistema de Juego	13
Ejemplo del Sistema	14
a) Qué tiene de especial Diezladados (d10)	15
b) Atributos	15
Características	15
Habilidades	16
Emociones	17
c) Chequeo de Atributos	18
Esfuerzo	19
Dificultad	20
Chequeo de esfuerzo impuesto	20
Chequeo de esfuerzo voluntario	21
Situaciones especiales para el chequeo de atributos	22
Alcance del sistema de chequeos y esfuerzos	23
d) Uso de los atributos	23
Uso de características	23
Uso de habilidades	24
Pifias	25
Uso de emociones	25
-Capítulo 3-Creación de Personajes	29
Concepto del personaje	30
a) Determinar las características	30
Método por azar	30
Método por puntos	30
Características derivadas	31
Otros valores derivados de las características	31
b) Determinar la profesión del personaje	33
Método por paquetes	33
Método libre	33
Profesiones de ejemplo	34
Crear profesiones nuevas	38
c) Habilidades	38
d) Emociones	55
e) Magia	56
f) Poderes	56
g) Bienes	56
h) Datos personales	57
Edad del personaje	57
Altura y peso	58
i) Personajes no humanos	59
Características	59
Emociones	59
Habilidades	60
Capacidades especiales	60
Bienes	60
j) Robots	60
Características	60
Habilidades	61
Sobre los esfuerzos	61
-Capítulo 4-Combate	63
Ejemplo de combate	64
a) Introducción al combate en Diezladados (d10)	66
Algunos términos utilizados en combate	66
b) Asaltos de combate	66
¿Qué se puede hacer en un asalto?	67
Orden de resolución de las acciones	67
c) Acciones de combate	68
d) Ataques y defensas	69
Combate cuerpo a cuerpo	69
Resumen de combate cuerpo a cuerpo	71

Combate con armas de tiro / arrojadizas	71
Resumen de combate con armas de tiro / arrojadizas	72
Combate con armas de fuego / energía	73
Resumen de combate con armas de fuego / energía	75
Combate con explosivos	75
Resumen de combate con armas explosivas	76
Combate con artillería moderna	77
Resumen de combate con artillería moderna	78
Combate con misiles modernos	78
Resumen de combate con misiles modernos	79
e) Daños en combate	80
Incrementar el daño de las armas	80
Aplicando el daño	80
Interpretación del daño	80
f) Armas y protecciones	82
Armas arcaicas	82
Escudos arcaicos	84
Armaduras arcaicas	84
Artillería arcaica	85
Armas modernas	86
Armas de fuego	87
Escudos modernos	88
Armaduras modernas	88
ECM (defensas electrónicas)	88
Artillería moderna	89
Misiles modernos	89
Armas futuristas	90
Escudos futuristas	90
Armas de energía y futuristas	91
Armaduras futuristas	92
g) Situaciones de combate	92
Apuntar	92
Ataques desde una montura o vehículo	92
Ataques leves	93
Atrapar	93
Brazo no hábil	93
Combatiendo caído	93
Combatiendo en el agua	93
Combatir en la oscuridad	93
Combatir seres gigantes	93
Dejar inconsciente	94
Derribar	94
Desarmar	94
Desenvainar y desenfundar	94
Emboscadas	94
Fatiga	94
Todo al ataque	95
Todo a la defensiva	95
Trabar Armas	95
Víctima Indefensa	95
h) Crear armas	95
¿Qué arma?	95
Crear un arma arcaica	95
Crear un arma de fuego / energía	96
Daños de explosivos (para granadas, explosivos plásticos, bombas y misiles)	96

-Capítulo 5-El Mundo

99

a) Carga y peso	100
b) Movimiento	101
La característica derivada Mo	101
Diferencias de velocidad y cansancio	101
c) Daño y curación	102
Niveles de herida	102
Curación	102
d) Caídas, ahogo, asfixia, fuego	103
Caídas	103
Ahogo	104
Asfixia	104
Fuego	104
e) Frío y calor	104
Frío	105
Calor	105

f) Enfermedades	105
g) Venenos y drogas	106
h) Cansancio	106
i) Experiencia	106
Habilidades	107
Emociones	107
Características	107
j) Entrenamiento	107
k) Resistencia de materiales y cosas	107
Puntos de Armadura	108
Puntos de Resistencia	108
-Capítulo 6-Vehículos	111
a) Atributos propios de un vehículo	112
Estructura	112
Velocidad	112
Maniobrabilidad	112
Resistencia al daño	112
Puntos de armadura	112
b) Combate entre vehículos	113
Combate con armas de uso personal desde un vehículo	113
Combate con artillería	113
c) Persecuciones	113
Persecuciones realistas	113
Persecuciones Abstractas	113
d) Daño por impactos	114
Daño vehicular	114
Daño a los pasajeros	114
Reparación de vehículos	115
e) Crear un vehículo	116
¿Qué vehículo?	116
Determinar la Estructura	116
Determinar la Velocidad	116
Determinar los niveles de esfuerzo de velocidad	116
Determinar su Maniobrabilidad	116
Determinar los Puntos de Armadura	116
Completar los niveles de daño	117
Sistemas de protección y demás detalles	117
f) Vehículos de ejemplo	117
Embarcaciones de ejemplo	117
Vehículos de dos ruedas de ejemplo	119
Vehículos de cuatro ruedas de ejemplo	120
Aeronaves de ejemplo	122
-Capítulo 7-Magia y Poderes	125
a) El límite mágico	126
b) Habilidades mágicas	126
Las leyes	126
Las Imposiciones	127
c) Cómo hacer un hechizo	127
Disipar un hechizo y fuerza adicional	129
Esfuerzo requerido	129
Evolución exponencial	129
Defenderse de los conjuros	130
d) Hechizos de ejemplo	131
Hechizos Nivel 1	131
Hechizos Nivel 2	132
Hechizos Nivel 3	133
Hechizos Nivel 4	134
Hechizos Nivel 5	135
Hechizos Nivel 6	135
Hechizos Nivel 7	136
Encantamientos	136
Invocaciones	137
e) Aprender magia	137
f) Poderes	138
Cómo se definen los poderes	138
-Capítulo 8-Entidades	141
a) Qué cosas pueden ser entidades	142
b) Qué define a una entidad	142
Objetivos	142

Características	142
Características derivadas	143
Habilidades	143
c) Resolución de conflictos	143
Atacar a una entidad	143
Recuperarse de una desarticulación	144
d) Cómo evolucionar	144
Determinar las características de una entidad	144
Determinar las habilidades de una entidad	145
-Capítulo 9-Consejos para el Director de juego	147
a) Mundos de juego	148
Aventuras en esos mundos	148
Aventuras de fantasía, y espada y brujería	149
Aventuras "futuristas"	150
Aventuras de superhéroes	150
Aventuras de investigación	150
b) Qué cosas tener en cuenta al dirigir una aventura con Diezladados(d10)	151
Sobre el esfuerzo	151
Sobre las emociones	151
Sobre el combate	152
Conflictos sociales	152
Equipamiento de los aventureros	153
Nivel de "realismo" en combate	154
Combates "avanzados"	154
c) Criaturas de Fue elevada, daños extremos y criaturas de masa elevada	154
Esfuerzos según escala	155
Número de heridas para criaturas y estructuras grandes y pequeñas	155
Puntos de Estructura de vehículos, casas, etc.	156
-Capítulo 10-Criaturas y Seres	159
a) Animales naturales	160
b) Criaturas fantásticas	166
c) Personajes no jugadores de ejemplo	173
-Apéndice-Ayudas para el juego	181
Hoja de personaje	182
Hoja de personaje no jugador	183
Hoja de unidad de combate	184
Hoja de registro de heridas	185
Tablas del sistema	186
Tablas de creación de personajes	186
Tablas de combate	187
Tablas de vehículos	188
Tablas de magia	188
Tablas de entidades	190
Tablas extra	190
Últimas Palabras	191



-Capítulo 1- Introducción

- a) ¿Qué es un Juego de Rol?
- b) ¿Cómo se juega?
- c) ¿Qué es Diezladados (d10)?
 Términos usados en juegos de rol y en Diezladados (d10)

a) ¿Qué es un Juego de Rol?

Diezladados(d10) está apuntado principalmente a aquellas personas que ya conocen los juegos de rol y que tal vez hayan jugado algunas veces o sean expertos jugadores. Si no conocés los juegos de rol, te recomiendo que leas detenidamente este libro. También podés ayudarte realizando búsquedas por la internet. Los siguientes párrafos son una breve explicación sobre lo que es un juego de rol, aunque mi consejo personal es que la mejor forma de aprender es probando y jugando.

Un juego de rol básicamente permite que un grupo de personas o jugadores experimenten historias y aventuras como las que suceden en las películas o algunas novelas. A diferencia de estas últimas, los jugadores participan de la historia de un modo activo, es decir, pueden moverse y tomar decisiones libremente, afectando el curso de la aventura y el mundo que los rodea. Todo esto sucede de forma imaginaria y hablada. Los jugadores se imaginan dentro de la historia y describen sus acciones de forma oral.

En un juego de rol no existen ganadores ni perdedores, y generalmente los jugadores no compiten entre sí sino que participan conjuntamente y se ayudan a superar los contratiempos o conflictos que puedan surgir en la historia presentada. Te preguntarán entonces cómo se juega...

b) ¿Cómo se juega?

Los participantes se dividen en dos diferentes tipos, el director de juego (DJ) y los jugadores, quienes interpretan a los personajes jugadores (PJs). El DJ es el que tiene la mayor responsabilidad y labor en el juego. Él es el encargado de armar una aventura o historia en la que se verán envueltos los demás jugadores, de describir lugares, escenas y situaciones, de interpretar a los personajes no jugadores (PNJs), y de determinar qué reglas se aplican en cada situación. Todo esto parece mucho trabajo, pero en realidad no lo es tanto. A medida que vayas leyendo este libro vas a ir entendiendo la lógica de los juegos de rol, tu

imaginación va a dispararse y todo saldrá naturalmente.

Los otros jugadores son los encargados de interpretar a los personajes, que serían algo así como los actores principales de una película. Deberán darle vida al personaje, saber cómo se comportaría, cómo reaccionaría en tal situación u otra. Como recompensa, podrán ver cómo sus decisiones y sus actos repercuten en el mundo y tienen consecuencias en la aventura y en sus propios personajes, quienes a lo largo de una serie de aventuras irán creciendo, ganando experiencia y evolucionando.

Los juegos de rol no utilizan tableros ni fichas, solamente se usan las hojas de personaje, donde se definen los detalles de cada uno de éstos, este manual de reglas, lápices, goma y dados. Los dados que se utilizan en este juego son de diez caras. En las casas de comics y juegos vas a poder adquirirlos. Existen dados de 4, 6, 8, 10, 12 y 20 caras. Aquí solo usaremos dados de 10 caras. Es aconsejable que todos los jugadores (incluido el director de juego) tengan cada uno sus propios dados.

c) ¿Qué es Diezladados (d10)?

Diezladados (d10) es un sistema para juegos de rol. Un sistema es una serie de reglas y métodos para determinar y resolver las distintas situaciones que se puedan presentar en una aventura de un juego de rol. Existen numerosos sistemas, algunos únicos para un juego, otros usados en todos los títulos de una misma empresa. La idea de este libro es brindar este sistema o contexto de reglas para que los jugadores lo utilicen en un mundo creado por ellos, para que replacen el sistema de un juego ya existente o bien, para que aprovechen los eventuales mundos y expansiones diseñados exclusivamente para Diezladados (d10) y de posible próxima aparición.

El sistema Diezladados (d10) es el resultado de varios años de búsqueda, de prueba y error tratando de encontrar una serie de reglas simples, que utilicen el sentido común, y que a su vez tengan el suficiente grado de realismo como para

lograr resultados coherentes y atractivos en un mundo de juego de rol.

En todo momento se trató de evitar el exceso de detalle y de reglas, ya que en mi opinión convierten a un juego de rol en una simulación y no en un medio para describir, plantear problemas y resolverlos con sentido común, de manera que las palabras y las acciones sean fluidas y estén coherentemente ligadas.

Todo esto para permitir la fluidez del relato y de las aventuras sin detenerse a realizar muchos cálculos de números.

Existen muchos juegos de rol. Están los ambientados en películas, series o literatura como pueden ser Star Wars, los Mitos de Cthulhu de H.P. Lovecraft, Conan de Robert Howard y otros. También existen otros con ambientaciones originales, y por fin están los sistemas, como el que propone este libro, para adaptar cualquier ambientación al juego de rol.

Términos usados en juegos de rol y en Diezladados (d10)

1d, 2d: cantidad de dados de diez caras. El número es la cantidad y la “d” es la abreviatura de dado.

1e, 2e: cantidad de puntos de esfuerzo necesarios para utilizar algún atributo con éxito en un determinado momento.

Asalto: lapso de 6 segundos, útil al momento de describir y organizar el proceso de combate, o alguna situación de mucho detalle y velocidad.

Atributo: elemento que describe algún aspecto importante del personaje y con gran influencia en el juego como una característica, una habilidad o el control de una emoción.

Aventura o Historia: la trama inventada u orquestada por el director de juego.

Característica: valor que define un aspecto físico, mental o perceptivo del personaje.

Chequeo de atributo: un método para determinar el desenlace de una situación, acción o exigencia que se le presente a un personaje, uti-

lizando los valores que el personaje tiene en un atributo determinado para ese momento.

Director de Juego: uno de los jugadores que se encarga de presentar, describir y dirigir la aventura a los demás jugadores, interpretar a los personajes no jugadores y aplicar las reglas de juego.

Emoción: en Diezladados (d10) una de las cuatro emociones básicas que influyen en un personaje.

Esfuerzo: valor en puntos que mide el esfuerzo hecho por un personaje para realizar una acción de mejor y más eficiente manera.

Éxito: un chequeo de atributo favorable para el jugador.

Fallo: un chequeo de atributo desfavorable para el jugador.

Habilidad: valor que describe la capacidad o pericia que tiene un personaje en un área o acción en particular.

Hoja de Personaje: hoja fotocopiada, preparada para anotar la descripción y detalle de un personaje en términos de juego.

Jugador: uno de los participantes de la aventura que controla a un personaje jugador.

Personaje: cada uno de los seres que puedan tener influencia y/o voluntad dentro de la aventura o mundo de juego. Existen personajes jugadores y personajes no jugadores.

Personaje Jugador (PJ): un personaje controlado e interpretado por un jugador.

Personaje No Jugador (PNJ): un personaje que influye en el desarrollo de la aventura y que no es controlado por ningún jugador si no que es controlado por el director de juego.



Un dado de 10 caras



-Capítulo 2-

Sistema de Juego

- a) Qué tiene de especial Diezlados (d10)
- b) Atributos
 - Características
 - Habilidades
 - Emociones
- c) Chequeo de Atributos
 - Esfuerzo
 - Dificultad
 - Chequeo de esfuerzo impuesto
 - Chequeo de esfuerzo voluntario
 - Situaciones especiales para el chequeo de atributo
 - Alcance del sistema de chequeos y esfuerzos
- d) Uso de los atributos
 - Uso de características
 - Uso de habilidades
 - Pifias
 - Uso de emociones

Ejemplo del Sistema

Guante Blanco y Pepe Ganzúa, dos ladrones experimentados de la zona, acaban de robar unas joyas de una caja fuerte de la casa de la reconocida dama Mirta Dilorenzo. Todo anduvo como lo planearon hasta el momento del escape. Apparentemente, el moderno sistema de alarma de la casa de la dama se reconecta automáticamente tras unos minutos. Al salir por la puerta trasera, Guante Blanco activó la alarma y luego de fruncir los ojos un momento al escuchar las primeras notas fatales de la alarma de seguridad, echó a correr por el parque de la propiedad, con Pepe Ganzúa siguiéndolo muy de cerca por detrás.



El Paredón

El casero, alertado, suelta tres perros babeantes de un estado físico envidiable. Viendo esta nueva amenaza, los ladrones aceleran su corrida hacia el paredón que rodea el terreno. El primero en llegar es Guante Blanco y quiere trepar rápidamente la pared para que los perros no lo alcancen. El director de juego le indica al jugador que controla a Guante Blanco que realice un chequeo de su habilidad de Tregar, con una dificultad de 2 puntos. El jugador mira en su hoja de personaje y ve que Guante Blanco posee una habilidad de nivel 7 en Tregar, a ese valor le resta los 2 puntos de dificultad que le impuso el DJ para poder realizar la acción para un total de 5 puntos. El jugador que controla a Guante Blanco debe obtener entonces un 5 o menos en el dado para po-

der hacer lo que su personaje y él desean. Arroja el dado y obtiene un 3. El DJ le describe cómo Guante Blanco hace pie en una leve saliente en la pared y se impulsa hacia arriba con sus brazos, alcanzando la parte más alta. Guante Blanco gira su cabeza hacia atrás y ve a su compañero Pepe Ganzúa que comienza a trepar, y detrás de él tres perros muy muy cerca.

El jugador que controla a Pepe Ganzúa decide seguir los pasos de su compañero. Fijándose en su hoja de personaje ve que Pepe tiene una habilidad de nivel 10 en Saltar. Arroja el dado y obtiene un 9, por arriba de los 8 puntos que necesitaba para realizar la maniobra con éxito (sus 10 puntos de habilidad de Saltar menos los 2 puntos de dificultad por la maniobra). El director de juego describe cómo Pepe Ganzúa no logra asirse bien y resbala hasta el suelo donde uno de los perros le muerde ferozmente la parte baja de sus pantalones. Pepe le grita a Guante Blanco por ayuda mientras intenta nuevamente trepar. Esta vez, interrumpe el director de juego, la dificultad será de 4 puntos porque el perro que tiene agarrado a su pantalón hace más difícil la tarea.

Guante Blanco le extiende un brazo para que Pepe se aferre y así poder ayudarlo a subir. El DJ le indica al jugador que controla a Guante Blanco que debe hacer un chequeo de esfuerzo voluntario de la Fuerza de su personaje. Cada uno de los puntos de esfuerzo que realice se restará a los puntos de dificultad que tendrá Pepe Ganzúa al momento de realizar el chequeo de su habilidad de Tregar. Guante Blanco tiene una Fuerza de 6 puntos y decide hacer 3 puntos de esfuerzo (3e), total él no tiene nada que perder con esta maniobra. El jugador debe obtener un 3 o menos en el dado y saca un 1. El DJ describe cómo los brazos de los dos ladrones se agarran mutuamente dándole a Pepe un punto firme en el que usar su fuerza y su habilidad para escalar. Pepe, entonces, ve reducida la dificultad de su chequeo a 1 y por lo tanto su jugador debe arrojar el dado y sacar un resultado de 9 o menos para que logre finalmente llegar hasta arriba y soltarse del perro que lo retiene. Arroja el dado y obtiene un 9. Sudando y exigido, finalmente Pepe logra alcanzar lo alto del paredón. Juntos, Guante Blanco y Pepe Ganzúa saltan hacia el otro lado y echan a correr a toda velocidad.

a) Qué tiene de especial Diezlados (d10)

Diezlados (d10) intenta ser un sistema para juegos de rol único. La idea desde un principio fue tratar de innovar en ciertas facetas, sin dejar de lado las formas más comunes de los sistemas ya existentes y sin dejar de ser un sistema simple, en el que cualquier situación nueva que se pueda presentar en el transcurso de una aventura se resuelva usando el sentido común y las reglas ya definidas en el manual.

Como punto principal, los personajes tienen la oportunidad de decidir con qué esfuerzo realizan las diferentes acciones. Estas decisiones repercuten en el mundo y en los demás seres que lo habitan. Obviamente, cuánto más esfuerzo un jugador ponga en realizar una determinada acción, mejor saldrá, pero a su vez, más probabilidad habrá de que falle el intento.

Otro punto interesante (y dejado de lado por la mayoría de los juegos) es el de las emociones. Más allá de ser importantes para la interpretación de los personajes dentro del juego, existen muchas emociones que pueden repercutir en las decisiones y acciones de un personaje durante el juego. Diezlados (d10) integra las emociones al sistema, de una manera simple y lógica.

Diezlados (d10), como su nombre lo indica, utiliza dados de diez caras solamente. Con uno o dos de estos dados bastará para poder usar el sistema a fondo.

Todo sistema de juego está integrado por ciertos valores que describen el mundo, sus habitantes y sus acciones, y por un método para la interacción entre todos ellos. En este capítulo, primero vamos a explicar esos valores y cualidades que nos permiten definir a un individuo, generalmente un personaje o cualquier otro ser vivo. En su segunda parte, veremos cómo el sistema Diezlados (d10) traduce en reglas la relación entre estos personajes entre sí y el medio que los rodea.

b) Atributos

En Diezlados (d10), todos los aspectos que

definen y describen a un personaje y sus capacidades son denominados atributos. Dentro de los atributos podemos encontrar tres distinciones; las características, las habilidades y las emociones. Estos tres atributos se miden en puntos que normalmente se encuentran entre 0 ó 1 y 9.

Características

Las características describen las condiciones básicas de un personaje. Su estado físico, mental, de salud y, si el mundo de juego lo permite, sus aptitudes paranormales. Con las características sabrás si tu personaje es rápido o lento, fuerte o débil, diestro o torpe, inteligente o “lento”, saludable o enfermizo, atractivo o repelente, sensible o “distráido”, de carácter definido o indeciso y manipulable, y toda la gama de variedades que te imagines.

En Diezlados (d10) existen ocho características. Estas son: Fuerza, Constitución, Agilidad, Destreza, Inteligencia, Sensibilidad, Voluntad y Carisma.

Fuerza (Fue): Mide el poderío muscular del personaje. La Fue se usa para determinar si un personaje es capaz de levantar un objeto, empujar una puerta, ganar una pulseada, etc. También la fuerza nos da una idea del tamaño del individuo. Incide también a la hora de saber qué armas puede llegar a empuñar o utilizar el personaje, así como el daño que pueden llegar a producir las mismas. Define, junto con la Constitución, la resistencia al daño y las heridas que puede aguantar el personaje.

Constitución (Con): Mide la salud general del individuo, su vitalidad, energía, resistencia y su capacidad para mantener a las enfermedades y pestes al margen. Define, junto con la Fuerza, la resistencia al daño y las heridas que puede soportar el personaje.

Agilidad (Agi): Mide la rapidez y capacidad de reacción de un personaje. Determina la velocidad en carrera de un personaje, la cantidad de acciones que puede realizar en un asalto de combate, si llega antes que el enemigo a tomar la daga caída en el suelo, etc.

Destreza (Des): Mide la precisión y el nivel de control que un individuo tiene sobre el movi-

miento de su cuerpo. La Des sirve para determinar la habilidad que tiene un personaje para acertar en el blanco, caminar por una soga, enhebrar el hilo en la aguja, etc.

Inteligencia (Int): Mide la capacidad intelectual del personaje. Con qué velocidad resuelve problemas y puede relacionar conocimientos. No representa sabiduría ni conocimiento en sí mismo. Sirve, junto con la Sensibilidad, para determinar la capacidad mágica o paranormal de un personaje.



El ajedrez requiere inteligencia

Sensibilidad (Sen): Mide la capacidad de un individuo para percibir lo que lo rodea, ya sea con sus cinco sentidos naturales, con su intuición o por algún otro medio o sexto sentido. Sirve, junto con la Inteligencia, para determinar la capacidad mágica o paranormal de un personaje.

Voluntad (Vol): Mide el carácter y la determinación de un personaje para realizar sus deseos, oponerse a los intentos de convencimiento, seducción y demás luchas de intereses.

Carisma (Car): Mide la capacidad de caerle bien a la gente, ya sea por su belleza física como por su capacidad para desenvolverse con los demás. Un personaje con alto Carisma será el centro de atención en las fiestas y reuniones, será escuchado y atraerá los deseos.

La capacidad de un personaje en cada una de las ocho características se mide en puntos. Estos puntos pueden ir de 0, en los casos en que el ser carece totalmente de esa característica, como por ejemplo Fuerza para un fantasma incorpóreo, hasta el infinito.

Los límites considerados normales para un ser humano están ubicados entre 2 y 9 puntos, con

un nivel promedio de 5 para la mayoría de las personas. Más allá de 9 puntos en una característica indicaría un individuo que se destaca por sobre el resto, un caso como pocos.

Para otro tipo de seres como animales o razas diferentes a la humana como podrían ser los elfos o los extraterrestres, los valores considerados normales varían, hacia arriba y hacia abajo dependiendo de los rasgos de cada una. La Fuerza es la característica que más variaciones sufre entre un ser, animal o raza y otro porque determina en cierta medida el tamaño y la masa corporal de un individuo, la cual difiere considerablemente entre una criatura y otra como por ejemplo entre un mamut y un hamster.

Durante el transcurso del juego, casi siempre al final de una aventura, el nivel de una característica puede elevarse debido a la experiencia ganada en el transcurso de los eventos vividos. Del mismo modo, algunas situaciones extremas pueden reducir el nivel que se tiene en una característica determinada como por ejemplo perder puntos de Sen como consecuencia de haber perdido un oído en algún combate.

Ejemplo

Géatan, un humano de un futuro no muy lejano posee las siguientes características: FUE 4, CON 4, AGI 9, DES 5, INT 4, SEN 3, VOL 3, CAR 3.

Estas características nos muestran que Géatan es extremadamente ágil y rápido, de precisión normal. Algo más pequeño de contextura que el común de la gente. No muy atento y algo tímido. Tal vez por eso tiene dificultades para socializar.

Habilidades

Las habilidades son aquellas aptitudes, conocimientos, pericias, estudios y todo lo que represente alguna capacidad innata o aprendida de la que puede valerse un personaje dentro de un juego de rol. Entre las habilidades tenemos aquellas que responden a las aptitudes físicas como podrían ser Saltar, Tregar, Sigilo, Nadar, Pelea, Aguantar la Respiración. Las que responden a las aptitudes intelectuales como Historia, Matemática, Ajedrez, Electrónica. Las que responden a los

sentidos como Ver, Escuchar. Las que responden a la capacidad social del personaje como Oratoria o Negociar. Existen muchas y variadas habilidades que veremos más en detalle en el capítulo de creación de personajes.

Las habilidades, como las características, se miden en puntos. Cuantos más puntos tenga un personaje en una habilidad en particular, más conocimiento y experiencia en ella tendrá, y en consecuencia, obtendrá mejores resultados a la hora de utilizar ese conocimiento o de poner a prueba su experiencia en la misma.

Los valores en las habilidades pueden ir de 0 puntos, es decir sin conocimiento alguno, hasta el infinito. Los valores normales, en los que la mayoría de la gente no especializada se ubica, van desde los 0 a los 9 puntos. Superado este nivel, nos indica que el personaje se destaca en esa habilidad y que es mejor que la mayoría.

Ejemplo

Géatan, destacándose por su capacidad física, decidió especializarse en Saltar 17 y Esquivar 13. En cambio otras habilidades en las que no está tan favorecido naturalmente las tiene en niveles bajos, como por ejemplo Investigación 3.

Emociones

Un punto interesante de Diezlados (d10) es la incorporación de emociones al sistema de juego. Ayuda a caracterizar a un personaje y a hacer más coherentes algunas resoluciones de conflictos o situaciones. De este modo, se pueden generar eventos imprevistos, sobre todo en situaciones decisivas y con riesgo de combate. Además marca una importante diferencia entre un personaje experimentado, con mayor control de sí mismo y disciplina, y un personaje novato más proclive a perder las riendas en una situación extrema.

Existen muchas emociones que afectan a un ser vivo. Teniendo en cuenta a un ser humano común como personaje, las emociones más influyentes y relevantes para el juego son cuatro; la codicia, la furia, la lujuria y el miedo. Todas ellas influyen en nuestro cuerpo y mente en momentos de tensión o decisivos. A veces nublan nuestra

mente, a veces nos hacen ver con mayor claridad, pero en ningún caso estamos ajenos a ellas.

En el sistema Diezlados (d10) cada emoción tiene un nivel de control que indica la capacidad que tiene el personaje para mantenerse firme y no dejar que un brote emocional influya en su determinación o voluntad. Los valores de control de una persona dependen del contexto, su raza, su edad y la experiencia de vida que posea. Los niveles “normales” irían entre 1 (casi sin control) hasta 9. Un nivel de 0 en el control de una emoción es imposible de alcanzar en condiciones normales y se reserva para individuos que han perdido la cordura. Un nivel por arriba de 9 nos indica que el personaje se destaca por el dominio y control que tiene sobre esa emoción, un personaje “virtuoso” podríamos decir.

Controlar la codicia: permite saber cuánto control tiene el personaje ante una situación en la que se vea tentado por el poder, el dinero, o ambos. Una gran suma de dinero puede cambiar las intenciones originales del personaje... o un puesto en la legislatura local... o la posibilidad de dominar el mundo...



Expresión típica de furia

Controlar la furia: permite saber cuánto control tiene el personaje ante una situación que lo enfurece, provoca su reacción o lo saca de las casillas. La destrucción de la propiedad, el maltrato a los seres queridos, la humillación pública, todo ello puede desatar la furia de un persona-

je. A veces una misma situación puede disparar miedo o furia, un chequeo en ambas emociones es un buen indicio para saber qué emoción puede dominar al jugador en ese momento.

Controlar la lujuria: permite saber cuánto control tiene el personaje ante una situación en la que se vea tentado por el deseo sexual o sensual. Una bella mujer... o varias... el galanteo de un rico mercader, ser rescatada por un poderoso y muscular guerrero, todos estos ejemplos pueden provocar deseos lujuriosos en el personaje.

Controlar el miedo: permite saber cuánto control tiene el personaje ante una situación que le causa horror, pánico o simplemente un miedo terrible. Daño físico, tortura psicológica, un horrendo monstruo surgido del espacio, todos ellos pueden disparar esa emoción llamada miedo. A veces una misma situación puede disparar miedo o furia, un chequeo en ambas emociones es un buen indicio para saber qué emoción puede dominar al jugador en ese momento.

Pueden existir muchas más emociones. El director de juego y los jugadores podrán elegir si agregan otras o si las eliminan por completo del sistema. En el capítulo de creación de personajes las analizaremos más en detalle.

Ejemplo

Nuestro personaje Géatan tiene Control de codicia 5, Control de furia 6, Control de lujuria 5, Control de miedo 3. Esto quiere decir que es una persona emocionalmente normal pero con dificultades a la hora de enfrentar sus miedos.

c) Chequeo de Atributos

Ya hemos definido lo que son los atributos y cómo describen a un personaje en sus cualidades innatas, sus conocimientos y habilidades, y sus emociones. Ahora vamos a describir la mecánica del sistema Diezlados (d10). Cómo saber si un personaje con cierto nivel en un atributo logra hacer lo que se propone con éxito.

Para ello vamos a arrojar 1d y el resultado del

mismo lo vamos a comparar con el nivel que tengamos en el atributo, ya sea una característica, habilidad o emoción. Si el número arrojado en el dado es igual o menor que el nivel que tengamos en el atributo, la característica o habilidad se ha utilizado con éxito o bien, la emoción fue controlada. Si el número arrojado es mayor que el nivel del atributo, la acción ha fallado.

Si el atributo tiene un nivel mayor a 9 puntos, es decir de 10 puntos o más, el chequeo se realiza de la misma forma pero si se obtiene un 0 en el dado se deberá restar 9 puntos al nivel del atributo y realizar nuevamente un chequeo comparándolo con este nuevo valor. Si el resultado es igual o menor al nivel modificado del atributo el chequeo es exitoso. Si el resultado es mayor al nivel modificado del atributo el chequeo falla. Si el nivel modificado sigue siendo mayor que 9 y se obtiene un resultado de 0 en el dado, hay que repetir la operación y restar otros 9 puntos al nivel del atributo, para luego realizar un nuevo chequeo, y así sucesivamente hasta que se defina por un éxito o un fallo.

Ejemplo

Recordemos que nuestro personaje Géatan tiene un nivel de 17 en la habilidad de Saltar. Si en algún momento tuviera que sortear un pozo, el jugador que lo controla debe arrojar 1d y comparar el resultado con su nivel de habilidad. Si el chequeo llegara a fallar obteniendo un 0 en el dado, el jugador debería restar 9 puntos al nivel del atributo y arrojar nuevamente 1d, esta vez comparando el resultado con el atributo modificado. En este caso sería contra un nivel de atributo modificado de 8 (17-9). Si este chequeo fuera exitoso, Géatan lograría saltar el pozo. Si en cambio el chequeo hubiera fallado, Géatan caería dentro del mismo.

Los chequeos de características y habilidades se realizan por sugerencia del jugador que controla al personaje, para poder realizar alguna acción. También pueden ser sugeridos por el director de juego si él lo cree necesario para determinar el resultado de algún evento.

Los chequeos de control de emoción los pide

exclusivamente el director de juego porque el jugador o el personaje no tiene forma de decidir cuándo sentir una u otra emoción y en qué momento. Un jugador sí puede decidir si desea controlar la emoción o dejarla fluir.

Para los curiosos, a continuación se da una tabla comparativa que indica el nivel del atributo en la primera columna, y la probabilidad que tiene un jugador de realizar con éxito el chequeo de un atributo de ese mismo nivel. Mirando las dos columnas nos vamos a dar cuenta de la rápida y sencilla relación que hay entre ambos valores.

Tabla de Probabilidades de Éxito

Nivel del atributo	Probabilidad de éxito
0	0%
1	10%
2	20%
3	30%
4	40%
5	50%
6	60%
7	70%
8	80%
9	90%
10(9/1)	91%
11(9/2)	92%
12(9/3)	93%
13(9/4)	94%
14(9/5)	95%
15(9/6)	96%
16(9/7)	97%
17(9/8)	98%
18(9/9)	99%
19(9/9/1)	99,1%
20(9/9/2)	99,2%
21(9/9/3)	99,3%
22(9/9/4)	99,4%
23(9/9/5)	99,5%
24(9/9/6)	99,6%
25(9/9/7)	99,7%
etc...	etc...

Como vemos, la relación entre el nivel y la probabilidad de éxito es muy clara. De esta forma podemos saber con detalle cuál es la probabilidad de realizar cualquier acto. También podemos saber con detalle las fortalezas de un individuo en particular.

Ejemplo

El director de juego les describe a sus jugadores las anécdotas de un gran lanzador de cuchillos. Según las habladurías el lanzador sólo fallaba uno de cada mil lanzamientos. El sistema permite rápidamente calcular que el lanzador acertaba un 99,9% de las veces lo que equivale a un nivel de 27(9/9/9) en su habilidad.

Esfuerzo

Como ya dijimos al principio de este manual de reglas, una de las principales características de Diezados (d10) es la posibilidad que tiene un personaje de poner empeño y exigirse al realizar alguna acción. A esto lo llamaremos esfuerzo. El esfuerzo hace que una habilidad, una acción o lo que sea, se utilice de una mejor y más eficiente manera.



Levantar esta piedra requiere de mucho esfuerzo

El esfuerzo que realiza un personaje se mide en puntos que pueden ir de 0 (sin esfuerzo) hasta un máximo que depende del nivel que tenga el personaje en el atributo en cuestión. Cada punto de esfuerzo a realizar resulta en una penalización de 1 punto en el nivel del atributo que va a ser chequeado, solamente por ese chequeo. Así, un esfuerzo de 5 puntos (5e) restaría 5 puntos al nivel del atributo que se va a usar. Una vez

realizado el chequeo, el nivel del atributo vuelve a su valor normal. Hay que destacar que esta reducción se hace sólo en función del chequeo y no tiene ninguna consecuencia real sobre el atributo. Por ejemplo, un personaje que realiza un esfuerzo de 2 puntos para levantar una piedra utilizando su Fuerza no pierde su fuerza, ni enflaquece, ni se achica.

En ningún caso, el esfuerzo realizado puede reducir el valor del atributo a chequear a menos de 1. Si el atributo en cuestión tiene normalmente un nivel igual a 1 no se podrá realizar esfuerzo alguno, es decir que es necesario un nivel mínimo de 2 para poder realizar esfuerzos.

El nivel de los atributos cambia al aplicar los modificadores por esfuerzo. A esto denominaremos nivel modificado. Aquellos atributos que aún después de aplicar estos modificadores por esfuerzo tengan un nivel de 10 o más deberán seguir las reglas de chequeo de atributos anteriormente explicadas.

Ejemplo

Géatan está participando de una competencia física de carrera con salto de obstáculos. Géatan posee un nivel de 17 en la habilidad de Saltar. El jugador que controla a este personaje decide que Géatan realizará un esfuerzo de 4 puntos (4e en cada salto que realice. De este modo la habilidad de Saltar de Géatan tendrá un nivel modificado de 13.

Para hacer los cálculos más sencillos, el jugador arroja el dado para realizar el chequeo. Si obtiene un 9 o menos el mismo será exitoso y el director de juego continúa con el relato. Si en cambio obtiene un 0, el jugador restará 9 puntos al nivel modificado de la habilidad de Saltar. 13 menos 9 nos da 4. En el próximo dado, el jugador tiene que obtener un 4 o menos para que Géatan tenga éxito en su salto.

Dificultad

A veces, la complejidad de una tarea nos demanda una energía y atención adicional. Resolver un gran problema matemático, trepar un altísimo árbol, escribir un programa de computadora que logre penetrar en la base de datos del gobierno.

Todas estas situaciones y muchas otras nos exigen un esfuerzo extra. En Diezados (d10) la dificultad de una tarea o acción que requiere mayor empeño que el normal para lograrla se mide en puntos. Estos puntos de dificultad extra “exigen” una cantidad de puntos de esfuerzo igual en el chequeo del atributo a utilizar. Es decir que, una acción de dificultad 4 requerirá 4 puntos de esfuerzo para completarla con éxito. A esto se le llama chequeo de esfuerzo impuesto y se analiza en detalle más adelante. A continuación hay una guía nominal de dificultades y su equivalente en puntos de dificultad. Esta guía supone que los personajes tienen un nivel normal con respecto al resto de los seres. En un mundo de juego con superhéroes o grandes personajes los niveles de dificultad pueden acrecentarse.

Tabla de Niveles de Dificultad

Dificultad Nominal	Dificultad en Puntos
Normal	0
Moderada	1 a 2
Considerablemente Difícil	3 a 5
Bastante Difícil	6 a 9
Muy Difícil	10 a 14
Extremadamente Difícil	15 a 20
Casi Imposible	21 y más

Chequeo de esfuerzo impuesto

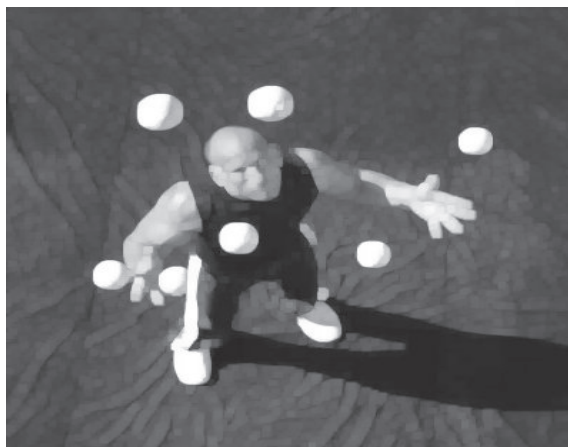
Un chequeo de esfuerzo impuesto sucede cuando un personaje realiza un chequeo de atributo contra una dificultad impuesta por la complejidad o exigencia de la acción que desea realizar, o bien contra una dificultad impuesta por el esfuerzo hecho por otro personaje. En ambos casos, el personaje que quiere superar la dificultad debe saber de la existencia de la misma como para poder juzgar el esfuerzo que necesita emplear para tener éxito en su acción. Si el personaje desconoce y no tiene forma de deducir cuán difícil será el desafío, se tratará el chequeo como un chequeo de esfuerzo voluntario. Si efectivamente, el personaje conoce la dificultad de la tarea, necesita una cantidad de puntos de esfuerzo igual o mayor que los puntos de dificultad impuestos para que pueda lograr el chequeo con éxito.

Ejemplo

Géatan está entrenándose en la Escuela de Cadetes Espaciales. Un arrogante compañero suyo está compitiendo con él en las pruebas de tiro con pistola láser. En la última posta del circuito de entrenamiento Devron, su competidor, realiza 3 excelentes impactos en las figuras humanoides. El jugador que controla a Géatan le indica al director de juego que quiere superar a toda costa estos últimos tiros. El DJ le dice al jugador que hacerlo requiere un chequeo de esfuerzo impuesto de una dificultad de 5 o más. Géatan tiene un nivel de 9 en Arma de Energía por lo que esforzándose en 5 puntos necesita obtener un 4 o menos. El jugador sopla el dado y lo observa rodar por la mesa...

repetir hasta que se defina).

Si un personaje realiza un esfuerzo de cualquier tipo mientras que el resto no lo hace, será automáticamente el ganador si su chequeo de atributo es exitoso.



Malabarista

Chequeo de esfuerzo voluntario

En Diezladados (d10) un chequeo de esfuerzo voluntario es cualquier chequeo de un atributo en el cual el esfuerzo lo decide el jugador y no una dificultad impuesta por la situación u otro personaje. Por ejemplo, un personaje guitarrista puede decidir hacer su solo normalmente o esforzarse y demostrar toda su habilidad, conocimiento y sensibilidad, a riesgo de tener algunos pifies en las notas. En estos casos, el jugador decide la cantidad de puntos de esfuerzo que va a realizar al momento de hacer el chequeo del atributo. Utilizando el ejemplo anterior, esos puntos de esfuerzo harán memorable el solo y quizá ese valor sirva de bonificación a la hora de negociar un contrato discográfico con el productor que lo ha escuchado desde su mesa.

Otro uso para los chequeos de esfuerzo voluntario se da en el caso de una competencia en la que la habilidad o cualquier otro atributo de un personaje es puesta a prueba directamente contra el atributo de un competidor, como podría ser una carrera de velocidad. En este caso, si ninguno de los competidores realiza esfuerzo alguno, gana el personaje que haya obtenido un chequeo exitoso. Si más de un personaje obtuvo un chequeo exitoso, gana aquel que tenga el nivel de atributo más elevado. Si los competidores poseen el mismo nivel de atributo, el que haya obtenido la tirada más baja será el triunfador (en caso de empate

Si más de un competidor realiza algún esfuerzo, será triunfador aquel que haya realizado un esfuerzo mayor y al mismo tiempo haya tenido un resultado exitoso en el chequeo de atributo. Si hay empate en este caso, será ganador aquel que tenga un nivel de atributo mayor. Si ambos tienen el mismo nivel, habrá que desempatar viendo cuál de los dos obtuvo una tirada de dado más baja, como ya fue explicado.

Por último, en el caso en que ningún competidor haya obtenido un chequeo de atributo exitoso, repetir el intento si la situación lo permite; si no, ganará aquel que tenga el nivel de atributo más elevado o el que defina el resultado del dado, en caso de empate.

Ejemplo

En una competición simultánea entre tres malabaristas (participantes rojo, azul y amarillo) de dos rondas, en la primera ronda los tres participantes están cautelosos y optan por medir las aptitudes de cada uno. El participante rojo (6 en la habilidad de Malabarismo) hace un chequeo de habilidad y obtiene un 4 en el dado, un éxito. El participante azul (de nivel 7 en la habilidad) arroja un 8 en el dado, un fallo. El participante amarillo (nivel 6)

arroja 1d y el resultado es 6, un éxito. Los participantes rojo y amarillo obtuvieron éxitos. Comparamos entonces sus niveles de habilidad y vemos que ambos tienen 6. Para desempatar comparamos el resultado obtenido en los dados. El participante rojo obtuvo un 4 en el dado y el amarillo un 6. Como el resultado del participante rojo es menor que el del amarillo, resulta ganador de esta ronda.

En la segunda y última ronda, los tres participantes arrojan sus dados nuevamente. El participante rojo decide realizar un esfuerzo de 3 puntos, lo que lo obliga a obtener un 3 o menos en el dado. Arroja el poliedro y obtiene un 2, un éxito. El participante azul decide hacer un esfuerzo de 2 puntos, llevando su nivel de habilidad para este chequeo a 5 puntos. Arroja el dado y obtiene un 1, un éxito. El participante amarillo decide hacer un esfuerzo de 4 puntos y en el dado obtiene un 3, más que el 2 que necesitaba para que su chequeo fuera exitoso. De los dos participantes que obtuvieron chequeos exitosos, el rojo hizo un esfuerzo de más puntos que el participante azul, por lo tanto el participante rojo es nuevamente el ganador de la segunda y última ronda.

Situaciones especiales para el chequeo de atributos

Existen algunas situaciones especiales que agregan un ingrediente adicional al chequeo de atributos. Estos eventos pueden dividirse en dos opciones según su forma de resolverse.

Chequeo Grupal: el chequeo grupal se realiza en aquellas situaciones en las que dos o más personajes pueden unir sus capacidades para lograr un objetivo difícil. El ejemplo más claro es el de un grupo de personajes intentando levantar una gigantesca piedra, aunque otras situaciones menos gráficas pueden servir, como por ejemplo un grupo de programadores creando un sistema informático de defensa.

Para estos casos cada integrante del grupo debe realizar un chequeo de esfuerzo voluntario. Luego de realizados todos los chequeos se suman los puntos de esfuerzo de aquellos personajes que tuvieron éxito en la tirada. Estos puntos

de esfuerzo se comparan con la dificultad para determinar el tipo de éxito de la acción.

Ejemplo

Un grupo de aventureros es emboscado en la entrada de una cueva y son encerrados por una gran piedra que ahora bloquea la entrada. El DJ le indica a los jugadores que pueden hacer un chequeo grupal entre todos para ver si los personajes logran mover la piedra y liberarse.

La Fue de los cinco personajes es de 4, 5, 5, 6 y 8. El PJ que tiene Fue 4 hace 1e. Los dos personajes que tienen Fue 5 hacen 2e. El personaje de Fue 6 hace 3e. Y por último el PJ de Fue 8 hace 5e. Los jugadores hacen los chequeos y los que obtienen éxito son el PJ de Fue 8, y los dos de Fue 5. El total de esfuerzo de los personajes que tuvieron éxito en el chequeo es de 9.

Lamentablemente el DJ les indica a los jugadores que sus personajes se esfuerzan al máximo pero no logran mover la inmensa piedra.

Chequeo Encadenado: el chequeo encadenado se puede realizar en algunas situaciones en las que la acción de un personaje puede influir positivamente en la acción de otro. Por ejemplo un personaje haciendo de apoyo a otro personaje para que pueda trepar el muro más fácilmente. Este tipo de chequeos deben ser aprobados por el DJ según el caso. Nunca podrán encadenarse más de dos atributos, es decir nunca más que un atributo que “beneficia” a otro atributo de otro personaje.

Para estos casos, el personaje que aporta ayuda debe realizar un chequeo de esfuerzo voluntario de su atributo. Si su chequeo es exitoso, los puntos de esfuerzo realizados se sumarán al nivel del atributo del personaje que recibe esta ayuda.

Ejemplo

Flavio es un personaje algo inexperto con las mujeres. Gracias al destino tiene una amiga que le arregló una cita a ciegas. Entre las ayudas y consejos que le brindó su amiga Paula se encuentra la vestimenta para usar esa noche. Paula está estudian-

do diseño de moda y utiliza su habilidad para vestir elegantemente a Flavio para la ocasión. El jugador que controla a Paula decide hacer un esfuerzo de 2 puntos al momento de chequear su habilidad de Diseño de Moda. El chequeo es exitoso y el DJ le indica al jugador de Paula que sus puntos de esfuerzo servirán como bonificación a algún o algunos chequeos que pueda realizar Flavio al momento de intentar seducir a su cita.

Alcance del sistema de chequeos y esfuerzos

El sistema de chequeos y esfuerzos de Diezladados (d10) permite enfocar las acciones de un personaje desde dos perspectivas diferentes sin cambiar ni agregar ninguna regla especial.

Dependiendo de la situación, un personaje puede optar por buscar un resultado específico a través del chequeo y no solamente esforzarse y tratar de hacer la acción lo mejor posible. En estos casos, los chequeos de esfuerzo voluntario se vuelven chequeos de esfuerzo impuesto por la dificultad del resultado que el personaje quiere lograr. El DJ determina la dificultad que tiene el personaje para lograr ese resultado determinado y el personaje realiza el esfuerzo requerido. Puede suceder que la dificultad de la tarea sea demasiado grande para que el personaje la pueda lograr. En esos casos el DJ debe indicarle al jugador que su personaje no cree posible lograr el objetivo.

Ejemplo

Un elfo de los bosques está escapando de una jauría de perros asesinos. Llega al pie de un alto árbol y decide treparlo rápidamente para escapar de la amenaza. El jugador que controla al elfo le indica al DJ que desea subir al árbol tan rápido como para que los perros no logren alcanzarlo. El DJ le impone una dificultad de 4 puntos. Si el jugador tiene éxito en el chequeo logra el objetivo planteado. Si por el contrario falla en su chequeo, los perros alcanzan al elfo y comienzan a morderlo.



Bosque élfico

Pueden existir situaciones en las que buscar el resultado deseado no sea del todo apropiado o “justo” para la aventura, el estilo de juego o los demás jugadores. En todos los casos, la última palabra y quien decide si se puede aplicar este método es el Director de Juego.

d) Uso de los atributos

Uso de características

En Diezladados (d10) los chequeos de características se realizan cuando es necesario medir o poner a prueba directamente una de ellas, en situaciones en las que no se requiere ninguna pericia específica o adicional como lo sería una habilidad. Los casos en los que exista una habilidad que se pueda utilizar en lugar de la característica, como por ejemplo la habilidad de Levantamiento de Pesas en lugar de Fuerza, siempre se deberá usar la habilidad. Dependiendo del mundo de juego puede existir o no una u otra habilidad. Eso queda definido por el manual o a discreción del director de juego. Más allá de las habilidades o características existentes en el juego, la última palabra siempre la tiene el director de juego.

Los chequeos de características pueden ser de esfuerzo voluntario o impuesto y se hacen utilizando los niveles que posea el personaje en ellas. A continuación damos algunos ejemplos en los que sería apropiado hacer un chequeo de característica.

Situaciones especiales para el chequeo de atributos - Alcance del sistema de chequeos y esfuerzos - Uso de los atributos - Uso de las características

Fue: puede realizarse un chequeo para saber si un personaje... puede romper una rama con sus brazos, puede sostenerse del borde de la ventana, etc.

Con: puede realizarse un chequeo para saber si un personaje... puede resistir el contagio de una gripe, puede resistir los efectos de un frío extremo, puede aguantar cuántos minutos corriendo al máximo de velocidad, etc.

Des: puede realizarse un chequeo para saber si un personaje... puede enhebrar un hilo de un sólo intento, sostener la pila de cuarenta y cinco platos sucios, etc.

Agi: puede realizarse un chequeo para saber si un personaje... llega antes a agarrar el control remoto, puede atajar el jarrón de la dinastía Ming antes que se rompa contra el suelo, etc.

Int: puede realizarse un chequeo para saber si un personaje... puede completar el crucigrama, comprende qué significa la señal que esta mirando, etc.

Sen: puede realizarse un chequeo para saber si un personaje... percibe que su novia se acerca por detrás, puede deducir cuántos grados de temperatura hace, etc.

Vol: puede realizarse un chequeo para saber si un personaje... puede estudiar ocho horas seguidas para rendir el examen de matemática, etc.

Car: puede realizarse un chequeo para saber si un personaje... le cae bien a la gente de la reunión, queda elegido entre los cien modelos que se presentaron al concurso de belleza, etc.

Uso de habilidades

Las habilidades se utilizan cada vez que un personaje desee realizar alguna acción que requiera una pericia o conocimiento específico. Para realizar esa acción, el jugador y el director de juego deciden cuál es la habilidad del personaje que corresponde utilizar para ese caso. Luego el jugador hace un chequeo de esfuerzo voluntario o impuesto, según sea el caso, usando la habilidad elegida.

Existen habilidades más generales, como podría ser Conducir Motocicleta, y otras más específicas como por ejemplo Hacer Willy con la Motocicleta. En estos casos basta con usar el sentido común y elegir la habilidad que más se ajusta a la

acción que desea realizar el personaje.

En este manual de Diezladados (d10) sólo listamos habilidades generales. Recomendamos no utilizar habilidades más específicas salvo que el mundo de juego, la aventura o alguna vuelta interesante acordada entre los jugadores y el director de juego lo requieran.

Dependiendo del tipo de tarea a realizar, el uso de una habilidad puede completarse por ejemplo en un instante, en un asalto de combate, en 14 minutos o 93 días. Arrojar una pelota de béisbol puede tardar 3 segundos mientras que construir un barco puede llegar a tomar años en completarse. Esto es muy importante en aquellas acciones en las que la velocidad puede llegar a ser crucial. Para poder definir estas variaciones en términos de juego, el DJ debe tomar un tiempo normal para completar esa maniobra o tarea y dependiendo de los puntos de esfuerzo utilizados a la hora del chequeo de la habilidad, reducir ese tiempo.

Una forma sencilla y bastante acertada sería comparar los puntos de esfuerzo utilizados con la tabla de dificultades. O bien si el personaje tiene un tiempo objetivo para completar la acción, asignarle una dificultad al mismo. Siempre teniendo en cuenta que sea posible. Por más esfuerzo que haga un personaje nunca llegará a construir una casa en un día.

Ejemplo

El ladrón Kepec está escapando de la guardia imperial con el botín sobre el hombro. Desafortunadamente termina en un callejón sin salida cuya única posibilidad de escape es una puerta fuertemente asegurada. Kepec debe lograr abrir la cerradura en menos de dos asaltos antes que la guardia esté encima de él. El director de juego le indica que necesita un esfuerzo de 4 puntos (dificultad considerable) para poder abrirla en 2 asaltos, teniendo en cuenta las herramientas que posee el personaje Kepec.

Un análisis más detallado de muchas habilidades, sus aplicaciones y consecuencias se puede encontrar en el capítulo sobre creación de personajes.

Pifias

Normalmente en Diezados (d10) no ocurre lo que en otros juegos existe y se conoce como pifia. Las pifias son grandes fallos, metidas de pata y en general dan un resultado diametralmente opuesto al pretendido, o contrario a los intereses del PJ. Si los jugadores y el Director de Juego lo quieren, se puede utilizar la siguiente regla.

En el sistema podemos considerar pifia a cualquier fallo normal en el que se haya realizado un esfuerzo equivalente al 70% del nivel del atributo. Por ejemplo un fallo al utilizar 8 o más puntos de esfuerzo con un atributo de nivel 12, o un esfuerzo de 4 o más puntos con un atributo de nivel 7. Cualquier decimal producto de los cálculos deberá ser redondeado hacia abajo. Si se usa una calculadora basta con multiplicar el nivel del atributo por 0,7 para saber el valor a partir del cual un fallo comienza a considerarse pifia.

El resultado de las pifias queda a criterio y creatividad del director de juego. Buscar una pifia graciosa o ridículamente improbable dará excelentes resultados y anécdotas memorables. Es aconsejable evitar consecuencias arbitrarias inmediatas como matar al personaje y considerar sólo en pifias extremas en combate el daño permanente de algún miembro u órgano.

A continuación una breve tabla con niveles de atributo y su correspondiente nivel de pifia, para aquellos que deseen usar esta regla.

Tabla de Pifias

Nivel del Atributo	Esfuerzo para ser pifia
1	-
2	1
3	2
4	2
5	3
6	4
7	4
8	5
9	6
10	7
11	7
12	8
13	9
14	9
15	10

Uso de emociones

Se pide un chequeo de control de emoción en aquellas situaciones en las que el director de juego crea que alguna de ellas es puesta a prueba.

Para el control de emociones siempre se realiza un chequeo de esfuerzo impuesto porque siempre sucede en respuesta a algún estímulo o provocación externa y no de manera voluntaria. La dificultad puede ser impuesta por la habilidad de algún otro personaje como por ejemplo en el caso de ser usada la habilidad de Seducción. Por algún rasgo, como por ejemplo el horror extremo y las formas imposibles de un ser de otro planeta. O por alguna situación como por ejemplo un personaje en situación de pobreza extrema al que le ofrecen una buena suma de dinero en comparación con un personaje de clase media acomodada al que le ofrecen esa misma suma. Como guía para determinar el esfuerzo necesario para superar el chequeo se puede usar la siguiente tabla.

Tabla de Esfuerzo para Chequeos de Control de Emoción

Intensidad de la situación o causa	Esfuerzo requerido
Normal	0
Moderada	1 a 2
Considerable *	3 a 5
Intensa **	6 a 9
Extremadamente Intensa **	10 a 14
Insoportable ***	15 a 20
Al Límite ***	21 y más

* Un fallo en el chequeo puede resultar en la pérdida de 1 punto permanentemente.

** Un fallo en el chequeo puede resultar en la pérdida de 2 puntos de forma permanente.

*** Un fallo en el chequeo puede resultar en la pérdida de 3 a 5 puntos de forma permanente.

Cuando un personaje falla el chequeo de control de una emoción, el director de juego decide en base al personaje, la situación y el resultado del dado, cómo reacciona el personaje ante esta situación. El jugador podrá interpretar a su personaje teniendo en cuenta las consecuencias de-

terminadas por el director de juego. Bajo ningún concepto las consecuencias de un brote emocional deben terminar con la vida de un personaje. Pueden sí ponerlo en aprietos o situaciones comprometedoras o peligrosas, pero nunca derivar en una muerte directa. La duración de este proceso emocional depende en parte de su intensidad y en parte de su naturaleza. Algunos efectos pueden ser leves pero de larga duración, otros muy intensos pero duran tan solo un susto. Recomendamos que para la duración de estos eventos se elija una unidad de tiempo y se arroje 1d para determinar la cantidad. Las unidades de tiempo, en orden de menor a mayor, serían: asaltos, minutos, horas, días, semanas, meses y años. El director de juego puede también determinar automáticamente que el proceso emocional dura un solo asalto, minuto, hora, día, semana.

Algunos ejemplos de casos para pedir chequeo de control de emoción, según su intensidad.

Normal: poder ganar una buena suma de dinero haciendo un pequeño encargo extra para el jefe. No ser invitado a la fiesta de tu mejor amigo. Encontrarte a la mujer que te gusta en el medio de la fiesta de fin de año de la empresa. Tener un exámen importante al día siguiente.

Moderada/considerable: oferta laboral tentadora, con el doble de sueldo, auto, seguro médico, etc. Ser humillado en público frente a tus amigos o novia. La secretaria se te insinúa estando solos en la oficina. La pandilla del barrio te amenaza de muerte.

Intensa: te ofrecen el puesto de gerente o presidente de la compañía. Roban tu casa, destroran tu auto y tu futuro. Tu personaje tiene a disposición un harem de mujeres hermosas. Encontrar un zombi en el sótano de tu casa.

Extremadamente intensa/insostenible: te ofrecen 30 millones de euros a cambio de un favor. Arrazaron a tu pueblo, quemaron todo, violaron mujeres, asesinaron a niños. El galán más codiciado de planeta quiere invitarte a una cena romántica. Un dios alienígena surge de entre las montañas, te señala y comienza a acecharte con sus tentáculos.

Al límite: tu personaje puede conseguir ser el emperador del reino o el hechicero más poderoso. Destruyeron y arruinaron todo lo conocido

y querido para tu personaje; su vida ya no tiene sentido. Tu personaje descubre una fuente ilimitada de placer. No hay salida, es el fin, todo es horrendo, todo te amenaza, te comen tus propios pensamientos, te alimentas de tu propio ser, nada tiene sentido... risa, llanto, risa, llanto, risa, risas, risas, risas...

A continuación damos algunos ejemplos de situaciones que puedan llegar a requerir un chequeo de control de emoción, siempre limitándonos a las cuatro emociones humanas básicas contempladas en este manual de reglas.

Codicia: puede realizarse un chequeo de control para saber si un personaje... acepta la oferta de su empleador, juega una bola más en la ruleta, traiciona a un amigo a cambio de un puesto como secretario de hacienda, etc.

Furia: puede realizarse un chequeo de control para saber si un personaje... estalla de bronca al enterarse que su mujer lo ha engañado con otro, responde con un puñetazo la referencia hacia su madre, etc.

Lujuria: puede realizarse un chequeo de control para saber si un personaje... resiste un intento de seducción, deja de salir con sus amigos el sábado como lo hace siempre por "sugerencia" de su nueva novia, etc.

Miedo: puede realizarse un chequeo de control para saber si un personaje... queda paralizado de terror ante el horroroso ser tentaculado que tiene delante, revela información ante las repetidas amenazas hacia su familia, etc.

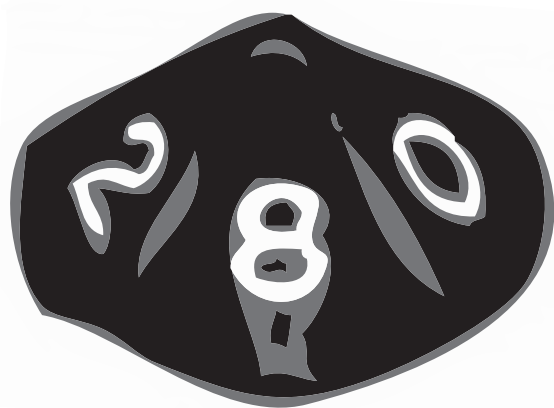
El nivel de control de las emociones puede subir con la experiencia del personaje, aunque también puede verse reducido, generalmente a raíz de algún evento intenso donde el personaje no pudo controlar la emoción. Alguno de estos casos podría ser la reducción del nivel de control de miedo por estar en presencia de un dios poderoso; la reducción del nivel de control de furia al ver que la aldea del personaje fue saqueada, quemada, y muertos todos sus habitantes. Y varios otros ejemplos que pueden llegar a ocurrir en el transcurso de una aventura.

Si el director de juego y los jugadores están de acuerdo, el control de las emociones también

podría aplicarse a las relaciones entre los personajes jugadores. En medio de una aventura puede suceder que algunos personajes (y tal vez jugadores) no estén de acuerdo sobre cómo proceder en determinado momento, o si tomar éste o aquel camino. Estas disputas pueden dar lugar a un enfrentamiento entre los personajes. Un chequeo fallido de control de furia puede derivar en alguna pequeña pelea, o dividir al grupo de personajes en dos bandos con objetivos distintos. Son situaciones interesantes para explorar como personajes y como jugadores. Tal vez algún personaje no jugador involucrado en la aventura intente separar a los aventureros para debilitarlos. Mantener al grupo unido ante estas adversidades

puede ser un desafío muy interesante.

En cualquiera de estos casos ninguna de las disputas o chequeos fallidos de control de alguna emoción debe terminar con la muerte o posible muerte de alguno de los personajes jugadores. Pueden pelearse y hasta dañarse, tal vez por algún tesoro o alguna chica, pero nunca hasta el punto de poder dejar sin vida al otro personaje jugador. Si el director de juego ve que la situación se acerca peligrosamente a este destino puede pedir nuevos chequeos de control de emoción o decidir que por cansancio, recapitación o cualquier otro motivo los personajes deciden frenar el conflicto.





-Capítulo 3-

Creación de Personajes

- a) Determinar las características
 - Método por azar
 - Método por puntos
 - Características derivadas
 - Otros valores derivados de las características
- b) Determinar la profesión del personaje
 - Método por paquetes
 - Método libre
 - Profesiones de ejemplo
 - Crear profesiones nuevas
- c) Habilidades
- d) Emociones
- e) Magia
- f) Poderes
- g) Bienes
- h) Datos personales
 - Edad del Personaje
 - Altura y Peso
- i) Personajes no humanos
 - Características
 - Emociones
 - Habilidades
 - Capacidades Especiales
 - Bienes
- j) Robots
 - Características
 - Habilidades
 - Sobre los Esfuerzos

Para poder jugar en un juego de rol es necesario contar con un personaje. En este capítulo se explica el proceso para crear uno, y se dan consejos para darle todas las variantes posibles.

Los datos de los personajes se van ingresando en la hoja de personaje que se encuentra hacia el final de este libro. Se recomienda usar lápiz para hacer las anotaciones, así pueden ser borradas, corregidas o actualizadas de forma sencilla.

Concepto del personaje

Lo más importante al momento de crear un personaje es tener una imagen mental del mismo. Imaginarse cómo será físicamente, psicológicamente. A qué se dedicará o se había dedicado, qué conocimientos y estudios tendrá. Cómo será su personalidad, introvertido o extrovertido, egocéntrico, bondadoso, envidioso, inocente. Cómo reaccionaría en tal o cual situación.

Dependiendo del mundo de juego, se puede imaginar también de que raza será el personaje, en qué país habrá nacido, de qué religión será, qué propiedades o bienes poseerá, qué armas tendrá a disposición, etc.

Esta imagen mental del personaje puede crearse antes o después de definir sus atributos en términos de juego. Generalmente si se opta por definir los atributos al azar, la imagen y concepto del personaje vendrán luego. Si se opta por fijar de antemano el nivel de los atributos, probablemente se lo haga con una idea de personaje en mente.

Ejemplo

Vamos a crear a Géatan, el personaje que ya nos acompañó en algunos ejemplos. La idea es que Géatan sea un personaje ágil físicamente, muy apto para sobrevivir en un mundo con viajes espaciales y grandes cambios de gravedad y geometrías. También que posea algunas habilidades de combate. Sin embargo, Géatan será un individuo solitario y parco, dedicado a sus estudios y entrenamientos en la Escuela de Cadetes Espaciales.

a) Determinar las características

El primer paso para plasmar en términos de juego a cualquier personaje es determinar sus características. Existen varios métodos posibles. De éstos el director de juego elegirá el que mejor se ajuste al mundo de juego, a la aventura que vaya a dirigir, o al gusto de todos los jugadores.

Todos estos ejemplos están hechos teniendo en mente la creación de personajes humanos. Si el director de juego o los jugadores desean crear personajes o seres de otras razas podrán seguir los consejos que se dan al final del capítulo.

Método por azar

En el método por azar las características se determinan de forma aleatoria. Arrojamus 2d ocho veces sumando los resultados y anotándolos. Una vez hecho esto, consultamos la siguiente tabla y obtenemos el nivel resultante para cada una de las tiradas de dados.

Tabla de Características aleatorias

Resultado en los dados (2d)	Nivel de Característica
2	2
3-4	3
5-8	4
9-12	5
13-15	6
16-17	7
18-19	8
20	9

Una vez que tenemos todos los niveles de característica los asignamos a las ocho características como más nos agrade o más se acomode al personaje que tenemos en mente y lo anotamos en la hoja de personaje.

Método por puntos

En el método por puntos tendremos una cantidad fija de puntos para distribuir como queramos entre las ocho características. Para obtener

personajes normales se reparten 40 puntos entre las características, lo que da un promedio de 5 en todas ellas. Para personajes más débiles 32 ó 36 puntos, que darían 4 puntos o alguno más de promedio. Para personajes mejor dotados distribuir 48 puntos que nos dan un promedio de 6 en cada característica.

Se sugiere en todos los casos que los niveles en las características se mantengan dentro de los márgenes normales, es decir, entre 2 y 9 puntos. Si el director de juego lo desea, se pueden eliminar estos límites.

Una vez asignadas las características, las anotamos en la hoja de personaje.

Ejemplo

El director de juego establece la definición de las características de los personajes por medio del azar.

Arrojamos entonces los dados para ver qué características obtiene Géatan. Los resultados en los dados son: 3, 4, 4, 7, 8, 8, 11 y un 20. No muy buenas tiradas, más bien por debajo del promedio. Consultando la tabla de características al azar obtenemos los siguientes niveles para distribuir entre las ocho características. 3, 3, 3, 4, 4, 4, 5 y 9.

De acuerdo a la imagen mental del personaje, asignamos los niveles y las características de nuestro personaje quedarían así: FUE 4, CON 4, AGI 9, DES 5, INT 4, SEN 3, VOL 3, CAR 3. Anotamos estos niveles en los lugares indicados de la hoja de personaje.

El valor de la Rd se saca sumando la Fue y la Con del personaje, y dividiendo el resultado por dos, o sea $(Fue+Con)/2$.

Límite Mágico (Lm): es un valor que mide las capacidades mágicas innatas y hasta dónde un hechicero o mago se mueve sobre terreno seguro. El valor del Lm se obtiene sumando la Int y la Sen del personaje, y dividiendo el resultado por dos, o sea $(Int+Sen)/2$.

Exigencia de Carga (Ec): es un valor que mide cuánto puede exigirse un personaje a la hora de cargar peso. El valor de la Ec se obtiene sumando la Fue y Vol del personaje, y dividiendo el resultado por dos, o sea $(Fue+Vol)/2$.

Movimiento (Mo): es un valor que mide el máximo de metros que puede moverse un personaje caminando en el período de un asalto. El Mo se obtiene sumando la Fue y la Agi del personaje, y dividiendo el resultado por dos, o sea $(Fue+Agi)/2$.

Ejemplo

En este paso tenemos que ver cuáles son las características derivadas de Géatan.

Para obtener su Rd sacamos el promedio de FUE y CON. $(4+4)/2 = 4$

Para obtener su Lm sacamos el promedio de INT y SEN. $(4+3)/2 = 3,5 \Rightarrow 3$

Para obtener su Ec sacamos el promedio de FUE y VOL. $(4+3)/2 = 3,5 \Rightarrow 3$

Para obtener su Mo sacamos el promedio de FUE y AGI. $(4+9)/2 = 6,5 \Rightarrow 6$

Anotamos entonces en la hoja de personaje de Géatan: Rd 4, Lm 3, Ec 3 y Mo 6.

Características derivadas

En Diezlados (d10) existen algunas características cuyo valor depende del nivel de algunas de las ocho características principales. A estas características se las conoce como características derivadas y son cuatro. Existen lugares específicos en la hoja de personaje para anotarlas. En caso de obtener valores decimales siempre se redondean hacia abajo.

Resistencia al Daño (Rd): es un valor que mide cuánto daño físico es capaz de soportar un personaje y qué repercusiones tiene en el mismo.

Otros valores derivados de las características

Existen otros valores que se desprenden de aquellos que tengamos en las características del personaje. Estos son la Carga Normal, la Velocidad, las Categorías de Herida y los Modificadores. Como las características derivadas, cuentan con un lugar en la hoja de personaje para anotarlos.

Carga Normal: la Carga Normal es un valor en kilogramos que mide hasta cuántos kilos puede cargar, empujar o levantar el personaje nor-

malmente. Si un personaje desea ir más allá de este valor, debe realizar un chequeo de Exigencia de Carga. La Carga Normal se obtiene multiplicando la Fue del personaje por ocho, o sea Fue x8.

Velocidad: la Velocidad indica la cantidad de metros que puede recorrer el personaje en un asalto. Si un personaje desea correr a mayor velocidad debe realizar un esfuerzo utilizando la característica Agi o su habilidad de Correr, como se explica en el capítulo 'El Mundo'. El valor de Velocidad se obtiene multiplicando el Mo por ocho, o sea Mo x8.

Niveles de Herida: existen cuatro Niveles de herida. Herida Leve, Herida Media, Herida Grave y Muerte. El nivel de Herida Leve es igual a la Rd x1. El nivel de Herida Media es igual a Rd x2. El nivel de Herida Grave es igual a Rd x3. Muerte es igual a la Herida Grave+1. Cuando un personaje recibe daño se debe determinar cuál es la herida recibida. Para ello se deben comparar los puntos de daño recibidos con los valores de estas categorías. Si el daño es igual o menor que Rd x1, se trata de una Herida Leve, si es igual o menor que Rd x2 pero mayor que la Herida Leve se trata de una Herida Media. Si el daño es igual o menor que Rd x3 pero mayor que una Herida Media se ha producido una Herida Grave. Si el daño es igual o mayor que el nivel de Muerte el personaje muere.



Médicos militares cargando un herido

Modificadores: los niveles de característica bajos o elevados brindan contras o beneficios adicionales. Un personaje con mejores características estará mejor preparado para aprender y desempeñar ciertas habilidades. En Diezladros (d10) estos beneficios o contras se reflejan en los

Modificadores. Consultando la siguiente tabla vemos que en la primer columna se lista el nivel de la característica y en la segunda el Modificador que resulta de ese nivel.

Tabla de modificadores por Característica

Nivel Característica	Modificadores
1	-3
2	-2
3	-1
4-6	0
7	+1
8	+2
9	+3
10	+4
11	+5
...cada nivel adicional	+1

Los modificadores los anotamos en la hoja de personaje, a continuación del nivel de cada característica, en la columna indicada.

Ejemplo

Siguiendo con la creación de Géatan, vamos a averiguar cuál es su Carga Normal y su Velocidad.

Para obtener su Carga Normal multiplicamos su FUEx8. $4 \times 8 = 32\text{kg}$

Para obtener su Velocidad multiplicamos su Mox8. $6 \times 8 = 48\text{m}$

Para obtener sus Niveles de Herida multiplicamos su Rd x1 ($4 \times 1 = 4$) para obtener su nivel de Herida Leve. Rd x2 ($4 \times 2 = 8$) para Herida Media. Rd x3 ($4 \times 3 = 12$) para Herida Grave. Y Herida Grave +1 ($12 + 1 = 13$) para el nivel de Muerte.

Por último anotamos en la hoja de personaje los modificadores por característica que tendrán a las habilidades.

FUE	4	(0)
CON	4	(0)
AGI	9	(+3)
DES	5	(0)

INT	4	(0)
SEN	3	(-1)
VOL	3	(-1)
CAR	3	(-1)

b) Determinar la profesión del personaje

La profesión es el trabajo o actividad que realiza o realizó el personaje ahora o en algún momento de su vida. Puede ser una actividad académica o no. Dependiendo del mundo de juego un personaje puede o pudo haber sido taxista, escudero de armas, hacker de computadoras, pintor renacentista, cazador de mamuts, gerente de una cadena de comidas rápidas intergalácticas, etc.

Cada profesión genera un trasfondo para el personaje y además nos brinda una idea de qué habilidades aprendió a usar o perfeccionó durante su desempeño en ella. Para eso contamos con una cantidad de puntos de personaje (PP) que se distribuyen entre esas habilidades, subiendo su nivel y permitiendo al personaje comenzar su vida de aventuras con estas capacidades. Cada PP equivale a 1 nivel en una habilidad.

Método por paquetes

Existen dos métodos para distribuir estos puntos. El primero, y más recomendado, consiste en paquetes de habilidades. Estos paquetes tienen una cantidad de puntos de personaje fijos y nos permiten cierta elección entre algunas de las habilidades que se relacionan con la actividad en cuestión. Existen habilidades de mayor relevancia y otras de menor incidencia. Cada paquete contiene:

2 habilidades esenciales – estas habilidades suben 5 PP

2 habilidades primarias – estas habilidades suben 3 PP

2 habilidades secundarias – estas habilidades suben 2 PP

2 habilidades personales – estas habilidades suben 2 PP

Cada profesión tendrá determinadas habilidades esenciales, primarias y secundarias. Además contará con dos habilidades personales que representen intereses particulares del personaje. Opcionalmente una sola habilidad personal puede cambiarse para subir los 2 puntos a una emoción y no al nivel de esa habilidad en particular. De la misma manera se pueden restar 2 puntos a una sola emoción para usarse en una habilidad personal extra.

Para obtener personajes más experimentados basta con subir entre 1 y 4 puntos de personaje a cada habilidad de la profesión. Recomendamos una cantidad de 2 PP y no superar los 4 PP.

Ejemplo

Piloto de aerolínea

A continuación se detallan las habilidades de esta profesión y el tipo de habilidad que representa.

Paquete de habilidades de Piloto de Aerolínea

Habilidades Esenciales:
Otro Idioma (inglés), Pilotar (avión de pasajeros)

Habilidades Primarias:

Académica: Meteorología, Cartografía

Habilidades Secundarias:

Buscar, Etiqueta (ámbito de la aviación)

Habilidades Personales:

2 cualesquiera.

Método libre

El segundo método es distribuyendo libremente los puntos de personaje entre las habilidades asignadas por la profesión. Se sugiere que cada profesión tenga no menos de 6 habilidades relacionadas y no más de 10. En este caso los puntos de personaje también se utilizan para cambiar los valores iniciales del control de emociones. Algunas actividades pueden templar el carácter del individuo. La cantidad de puntos para repartir entre las habilidades de profesión y las emociones depende de cada mundo de juego y de la cantidad de habilidades disponibles. Como sugerencia, otorgar 5 puntos de personaje por cada habilidad

Ejemplo

La profesión elegida para el personaje de Géatan es la de Cadete Espacial. Esta profesión posee las siguientes habilidades. Está detallado el nivel inicial, el modificador por característica, los PP invertidos en las mismas y el total.

Habilidad	Nivel	Mod.	PP	Total
Arma de Energía	3	(0)	6	9
Computadoras	1	(0)	5	6
Daga, Cuchillo, Puñal	3	(0)	3	6
Destreza Física	2	(+3)	3	8
Esquivar	4	(+2)	5	11
Gravedad Cero	1	(+3)	3	7
Lucha	4	(0)	0	4
Pelea	4	(0)	6	10
Pilotar (Nave Personal Liviana)	1	(0)	8	9
Primeros Auxilios	3	(0)	7	10

El DJ permite a los jugadores agregar hasta 3 habilidades más para repartir los PP a modo de interés personal del personaje.

Escondarse	3	(-1)	1	3
Saltar	3	(+3)	2	8
Trepar	4	(+3)	1	8

que tenga la profesión, aunque 4 ó 6 puntos también es útil para crear personajes más o menos experimentados. Opcionalmente, el director de juego y los jugadores pueden optar por abrir el abanico de habilidades y dejar que un personaje pueda tener experiencia en habilidades fuera de las de su profesión, tal vez como fruto de un hobby, una carrera terciaria, un viaje a través del país. En este caso se pueden agregar dos o tres habilidades más entre las que repartir los puntos de personaje, o bien agregar 4, 5 ó 6 puntos de personaje más por cada habilidad adicional.

En este método cada punto de personaje sube en 1 punto el nivel de la habilidad. Cada dos puntos de personaje se sube en 1 punto el nivel de control de una emoción. Para empezar con un personaje normal, los niveles en las habilidades y emociones no deberían ser mayores que 9. Si el director de juego y los jugadores lo desean pueden superarlos, pero deben tener en cuenta que pueden desbalancear el grupo de personajes creando individuos extremadamente capaces en algunas actividades y difícilmente reemplazables o igualables.

Los niveles que tenga el personaje en cualquier habilidad pueden subir en el transcurso

de una aventura o al finalizarla, representando la experiencia que vivió el personaje durante la misma.

Profesiones de ejemplo

Abogado: Un abogado tiene un profundo conocimiento de las leyes, sus puntos fuertes y sus debilidades. Dependiendo de la rama a la que se dedique también puede ser muy hábil con la palabra.

Habilidades Esenciales: Académica: Derecho, Etiqueta (formas legales).

Habilidades Primarias: Buscar, Persuadir.

Habilidades Secundarias: Escuchar, Negociación.

Habilidades Personales: 2 cualesquiera.

Bienes: Muy variado. Puede ir desde un abogado con pocos casos hasta el presidente de una firma de un prestigioso grupo de abogados.

Apostador: Un apostador vive la vida al límite. Le encanta correr riesgos. Disfruta a pleno cuando consigue que la suerte esté de su lado, sufre y corre peligro cuando no está de racha.

Habilidades Esenciales: Juego, Persuadir.
Habilidades Primarias: Evaluar, Empatía.
Habilidades Secundarias: Destreza Manual, Escuchar.
Habilidades Personales: 2 cualesquiera.
Bienes: Muy variado, aunque es muy raro encontrar un apostador con muchísimo dinero.



El juego: paraíso del apostador

Artesano: Puede ser un artesano antiguo o moderno. Un artesano construye cosas útiles y agradables. Pueden ser muebles, objetos de hierro, cerámica, cuero y muchos otros elementos.
Habilidades Esenciales: Oficio (cualquiera), Arte (cualquiera).
Habilidades Primarias: Evaluar, Negociación.
Habilidades Secundarias: Buscar, Construir.
Habilidades Personales: 2 cualesquiera.
Bienes: En general los artesanos no cuentan con una cantidad importante de bienes o ingresos salvo raras excepciones.

Artista Plástico: Un artista plástico dedica su vida a retratar el mundo, sus ideas y sentimientos. Puede hacerlo sobre lienzos, murales, esculturas, etc.
Habilidades Esenciales: Arte (escultura), Arte (pintura).
Habilidades Primarias: Empatía, Negociación.
Habilidades Secundarias: Buscar, Evaluar.
Habilidades Personales: 2 cualesquiera.
Bienes: Los artistas plásticos pueden ser de bajos recursos o ser destacadas figuras del ambiente. En general abundan los primeros.

Asesino: Puede tratarse de un asesino moderno o de alguna era pasada. El asesino es un

maestro en el arte de eliminar a otra persona de la forma más prolija, limpia y efeciente.

Habilidades Esenciales: Un arma blanca (pequeña), Un arma de fuego con silenciador o rifle de francotirador (asesino moderno)/Venenos (asesino de épocas históricas).

Habilidades Primarias: Cerrajería, Sigilo.
Habilidades Secundarias: Escuchar, Ocultar.
Habilidades Personales: 2 cualesquiera.
Bienes: Los buenos y efectivos asesinos son muy apreciados en todas las épocas. Uno bueno gozará de una buena cantidad de plata.

Cazador: El mundo de un cazador se resume en dos elementos: él y su presa. Todo lo que sabe, lo que le interesa es entender a la presa, llegar a conocerla, saber sus costumbres, por dónde se mueve. Para un cazador obtener una presa es lograr vencer el desafío.

Habilidades Esenciales: Arco, Sigilo
Habilidades Primarias: Buscar, Rastrear.
Habilidades Secundarias: Supervivencia en (bosque, selva, desierto, etc.), Trampas.
Habilidades Personales: 2 cualesquiera.
Bienes: Los cazadores aman la vida en el bosque, selva o donde quiera que estén sus presas favoritas. Se contentan con estar allí y vivir en ese entorno. No tienen muchas pretensiones ni bienes en general.

Científico: Un científico dedica su vida a estudiar alguna rama de la ciencia y descubrir alguna teoría reveladora, o un hecho científico que cambie la vida para siempre.

Habilidades Esenciales: Ciencia (rama), Ciencia (rama)
Habilidades Primarias: Investigación, Computadoras.
Habilidades Secundarias: Buscar, Otro Idioma (inglés o latín).
Habilidades Personales: 2 cualesquiera.
Bienes: Los científicos son apreciados en todo el mundo y gozan de prestigio. En general están bien remunerados y aquellos que realizan grandes descubrimientos o avances poseen muchos bienes.

Criminal: La vida es injusta, los gobiernos son injustos, el sistema es injusto. Qué mejor

manera que vivir al margen de la ley, viviendo intensa y libremente como debería ser.

Habilidades Esenciales: Dos armas cualesquiera.

Habilidades Primarias: Escondarse, Pelea.

Habilidades Secundarias: Interrogar, Persuadir.

Habilidades Personales: 2 cualesquiera.

Bienes: Los criminales viven con muchos altibajos. Un mes lograron un buen atraco y se dan la vida de bacanes. Otro mes tuvieron que incurrir en gastos imprevistos para no caer bajo la ley. En promedio tienen bienes e ingresos moderados.

Deportista: Un deportista saca provecho de sus habilidades y condición física para competir en exigentes circuitos, torneos y distintos tipos de competencias.

Habilidades Esenciales: Deporte (tipo), Destreza Física.

Habilidades Primarias: Correr, Nadar.

Habilidades Secundarias: Esquivar, Tregar.

Habilidades Personales: 2 cualesquiera.

Bienes: En general los deportistas están razonablemente remunerados. Si el personaje es una estrella deportiva destacada, probablemente tenga muchísima plata y bienes.

Detective: El detective conoce las calles y las mañas de los seres humanos. Tiene olfato, sabe dónde buscar y oye lo que tiene que oír. Un detective descubre lo necesario.

Habilidades Esenciales: Buscar, Investigación.

Habilidades Primarias: Empatía, Un Arma.

Habilidades Secundarias: Escuchar, Persuadir.

Habilidades Personales: 2 cualesquiera.

Bienes: Los detectives se ganan el billete con cada caso. No les falta pero no les sobra. Un detective que trabaje para el gobierno o alguna agencia puede ganar una buena cantidad de dinero.

Médico: Existen médicos en muchas especialidades. Para todas ellas la misión es curar al paciente, eliminar sus dolencias y brindarles una mejor calidad de vida.

Habilidades Esenciales: Académica: Medici-

na, Primeros Auxilios.

Habilidades Primarias: Empatía, Investigación.

Habilidades Secundarias: Buscar, Otro Idioma (inglés o latín).

Habilidades Personales: 2 cualesquiera.

Bienes: En todas las épocas los médicos fueron muy apreciados socialmente. Un médico vive bien o muy bien en casi todos los casos.

Guerrero: Nada como sentir la adrenalina golpeando las sienes, el miedo crispando las manos, y el arma entrando en el cuerpo de tu enemigo.

Habilidades Esenciales: Dos Armas.

Habilidades Primarias: Lucha, Esquivar.

Habilidades Secundarias: Pelea, Un Arma.

Habilidades Personales: 2 cualesquiera.

Bienes: A los guerreros no les falta comida ni cerveza. Si es un guerrero destacado o sobreviviente de muchas batallas puede llegar a tener un alto rango en la milicia local y sus consiguientes beneficios económicos y de estatus.

Hechicero: El hechicero siempre ve la trama que se encuentra oculta a los ojos de la mayoría. Sabe qué hilos se mueven para provocar estas o aquellas reacciones. Conoce las palabras, gestos y elementos adecuados para manipular la naturaleza mágica del mundo.

Habilidades Esenciales: Dos Habilidades Mágicas.

Habilidades Primarias: Investigación, Una Habilidad Mágica.

Habilidades Secundarias: Buscar, Otro Idioma (latín, arameo, árabe antiguo, sánscrito, etc.).

Habilidades Personales: 2 cualesquiera.

Bienes: Los hechiceros viven para su conocimiento y sus capacidades. Pueden vivir casi en cualquier condición mientras tengan acceso a sus libros y elementos esotéricos, y en general sucede así.

Marinero: La vida en el mar es libertad. Nada como ir de un puerto a otro, respirar el aire fresco del océano y conocer nuevos lugares y habitantes.

Habilidades Esenciales: Marinería, Navegación.

Habilidades Primarias: Nadar, Un Arma.

Habilidades Secundarias: Buscar, Preparar.

Habilidades Personales: 2 cualesquiera.

Bienes: Los marineros no suelen estar bien remunerados ni suelen poseer gran cantidad de bienes.

Mecánico: Un mecánico repara todo tipo de... ¡mecanismos! Pueden ser motores, sistemas de palancas, poleas, engranajes o cosas más complejas como servos, sistemas hidráulicos, etc.

Habilidades Esenciales: Maquinaria, Mecánica.

Habilidades Primarias: Construir, Electricidad.

Habilidades Secundarias: Buscar, Escuchar.

Habilidades Personales: 2 cualesquiera.

Bienes: Los mecánicos viven tranquilos pero sin demasiados lujos.

Periodista: Un periodista sabe captar el momento. Si escribe en algún diario o sitio de internet podrá traducir ese momento en palabras. Si es conductor o cronista podrá transmitir emociones y describir la situación con palabras y gestos. Un periodista también puede analizar distintos temas de la actualidad y de otras épocas para informar desde un nuevo o distinto enfoque.

Habilidades Esenciales: Idioma Propio, Investigación.

Habilidades Primarias: Empatía, Persuadir.

Habilidades Secundarias: Buscar, Escuchar.

Habilidades Personales: 2 cualesquiera.

Bienes: Los periodistas pueden ganar poco o mucho. No hay casi periodistas de ingresos impresionantes.

Piloto: Un piloto de aerolíneas se encarga de hacer el vuelo lo más tranquilo posible. Los despegues y aterrizajes, los climas difíciles, son momentos que hacen valer a un buen piloto.

Habilidades Esenciales: Otro Idioma (inglés), Pilotar (avión de pasajeros).

Habilidades Primarias: Académica: Meteorología, Cartografía.

Habilidades Secundarias: Buscar, Etiqueta (ámbito de la aviación).

Habilidades Personales: 2 cualesquiera.

Bienes: Casi siempre los pilotos gozaron de

excelentes sueldos y reputación.



Piloto en acción

Policía: Un policía tiene una tarea difícil. Hacer respetar la ley, obedecer las órdenes de los superiores, consolar a los damnificados, jugarse la vida día a día. Sólo los más aptos pueden convertirse en buenos policías.

Habilidades Esenciales: Arma Corta, Conocimiento de: Jurisdicción.

Habilidades Primarias: Cachiporra, Persuadir.

Habilidades Secundarias: Empatía, Buscar.

Habilidades Personales: 2 cualesquiera.

Bienes: Los policías ganan un sueldo razonable, aunque depende mucho del país y región.

Político: Los políticos manejan a las masas. Deben influir y realizar pactos y estrategias con distintos sectores. Un hábil político podrá mediar entre las partes y quedar como la figura esencial y privilegiada. Un político es un hombre de poder.

Habilidades Esenciales: Idioma Propio, Oratoria.

Habilidades Primarias: Empatía, Persuadir.

Habilidades Secundarias: Escuchar, Investigación.

Habilidades Personales: 2 cualesquiera.

Bienes: En el comienzo de sus carreras los políticos ganan poco y son don nadie. Si llega a alcanzar cierto nivel de influencia el político ganará buenos ingresos, bienes, poder y seguridad.

Profesor: Ser profesor es ser responsable de las próximas generaciones. Un buen profesor puede marcar la vida de un alumno y guiarlo hacia una vida de conocimiento y éxito.

Habilidades Esenciales: Enseñar, Habilidad de la Materia o conocimiento en cuestión.

Habilidades Primarias: Idioma Propio, Oratoria.

Habilidades Secundarias: Empatía, Escuchar.

Habilidades Personales: 2 cualesquiera.

Bienes: Los profesores ganan razonablemente bien en general. Gozan de elevada reputación entre la sociedad.

Sacerdote: Los sacerdotes dedican su vida a entender los misterios de la existencia y a comprender las sagradas escrituras y legados de su religión. Además tienen la misión de comunicar estos conocimientos y transmitirlos de la mejor forma para que los creyentes entiendan mejor el mensaje sagrado de la religión.

Habilidades Esenciales: Empatía, Oratoria.

Habilidades Primarias: Idioma Propio, Persuadir.

Habilidades Secundarias: Otro Idioma (para interpretar las escrituras), Escuchar.

Habilidades Personales: 2 cualesquiera.

Bienes: Existen gran variedad de sacerdotes. Algunos hacen votos de pobreza, otros viven muy cómodamente.

Soldado Medieval: Un soldado lucha por su país o por su líder. Un soldado se sirve de ideales para potenciar su determinación en combate. Un soldado se alimenta de desafíos que superar.

Habilidades Esenciales: Un Arma, Escudo.

Habilidades Primarias: Esquivar, Un Arma.

Habilidades Secundarias: Lucha, Montar.

Habilidades Personales: 2 cualesquiera.

Bienes: Los soldados poseen algunos bienes y algún respeto en general. No poseen grandes riquezas salvo los que tienen cargos importantes.

Técnico en computadoras: Un técnico en computadoras entiende sus estructuras de funcionamiento. Intuye por dónde puede estar el problema y solucionarlo.

Habilidades Esenciales: Computadoras, Electrónica.

Habilidades Primarias: Electricidad, Buscar.

Habilidades Secundarias: Evaluar, Investigación.

Habilidades Personales: 2 cualesquiera.

Bienes: Los técnicos en computadoras pueden ganar bien. Si trabajan para una gran empresa o corporación pueden gozar de un muy buen sueldo y tener acceso a muchos bienes.

Crear profesiones nuevas

Para crear profesiones nuevas usaremos el método de paquetes para definir las habilidades que la integrarán. Si se quiere luego se pueden librar estas habilidades para usarse con el método libre.

Lo primero que hay que pensar es qué profesión será interesante para el mundo de juego y tal vez la aventura o aventuras que se vayan a desarrollar en él. Puede ser una profesión particular, una profesión importante, o una profesión sencilla pero que aporte grandes desafíos o que posea habilidades que no son de uso tan común.

Una vez ideada la profesión hay que asignarle los paquetes de habilidades. Para eso conviene seguir la siguiente guía:

Habilidades Esenciales: las dos habilidades que definan y “sean” la profesión. Estas dos habilidades son cruciales y son la esencia de la actividad que realiza o realizaba el personaje.

Habilidades Primarias: estas dos habilidades son muy importantes y acompañan muy de cerca a las dos habilidades esenciales. Sirven para “redondear” y definir más detalladamente la profesión que se quiere crear.

Habilidades Secundarias: estas dos últimas habilidades no son tan importantes pero sí son habilidades utilizadas en la profesión.

Habilidades Personales: estas dos habilidades son a elección del jugador como forma de personalizar los gustos y actividades particulares de su personaje.

Ya prácticamente está definida la profesión. Resta hacer una breve descripción de la misma para que todos los jugadores comprendan de qué se trata y hacer una reseña sobre los bienes e ingresos que pueda poseer el personaje.

c) Habilidades

Las habilidades tienen un nivel base que re-

presenta el conocimiento mínimo que cualquier persona normal podría tener de ella, siempre teniendo en cuenta en qué época y contexto social se está ubicado. Este nivel base puede ser obtenido de forma innata, por cualidades raciales o de género, o bien por influencia social y cultural.

Además del nivel base, las características de cada individuo hacen que sea más o menos capaz o apto para unas u otras tareas o habilidades. Esto se refleja en los modificadores al nivel de habilidad. Esos modificadores se extraen de la característica asociada a la habilidad y se aplican directamente al nivel de la habilidad, sea el nivel base o un nivel entrenado, pero únicamente en el momento de la creación del personaje. Dentro de cada habilidad, la característica asociada se encuentra indicada entre paréntesis.

A continuación hay un extenso listado de habilidades de distintos rubros y épocas. El listado se encuentra organizado por orden alfabético. Junto al nombre de cada habilidad se encuentra el nivel base de la misma y entre paréntesis la característica que aplica su modificador al nivel. A su vez dentro de cada habilidad hay una explicación sobre para qué se utiliza, si existe alguna habilidad opuesta, qué obtenemos al realizar un esfuerzo y qué pasa si fallamos el chequeo.

El director de juego debe sentirse libre de ampliar, modificar, y adaptar nombres y significados de las habilidades como más desee.

Académica (tipo) 0 (Int)

Las habilidades académicas cubren todas aquellas profesiones universitarias como podrían ser Antropología, Arqueología, Derecho, Geología, Historia, Lingüística, Meteorología, Psicología, etc.

Fallo: un fallo en alguna de estas habilidades significa que el personaje no pudo extraer ningún dato importante o no puede relacionar su hallazgo con los conocimientos que posee en la materia. Si se utilizó esfuerzo el personaje puede llegar a sacar conclusiones erróneas.

Esfuerzo: utilizar esfuerzo en estas habilidades permite descubrir datos importantes o relacionar de alguna nueva manera los datos hallados.

Alquimia 0 (Int)

La alquimia es una mezcla de ciencia y fe. Re-

presenta la habilidad de realizar transformaciones y transmutaciones mágicas. Con esta habilidad se pueden crear elixires y pociones de amor, crear golems, crear un horno alquímico, etc.

Fallo: Si se falla el chequeo de esta habilidad significa que la transmutación ha fallado, o el elixir no causa el efecto deseado, o bien que el laboratorio ha estallado, todo dependiendo del esfuerzo realizado.

Esfuerzo: usar esfuerzo en esta habilidad depende de lo que se quiera crear o transformar y de sus efectos. Cuanto más grande y complejo es el objeto a transformar, más esfuerzo requerirá. A su vez, las propiedades que se le quiera otorgar al elixir o al objetivo modifican el nivel de esfuerzo según su intensidad y propiedades.

Ametralladora 2 (Des)

Esta habilidad permite usar correctamente una ametralladora, desarmarla y limpiarla. No abarca el uso de las grandes ametralladoras de más de una persona. Ver Artillería.

Fallo: ver capítulo de Combate.

Esfuerzo: ver capítulo de Combate.

Arco 2 (Des)

La habilidad de Arco permite manejar arcos cortos, largos, compuestos y de distintos materiales y épocas.

Fallo: ver capítulo de Combate.

Esfuerzo: ver capítulo de Combate.

Arma corta 3 (Des)

Esta habilidad cubre todo tipo de arma corta de fuego de modalidad tiro a tiro. Revólveres o pistolas entran dentro de esta categoría. Permite desarmarla, limpiarla y destrabarla si se ha encaquillado.

Fallo: ver capítulo de Combate.

Esfuerzo: ver capítulo de Combate.

Arma de Energía 3 (Des)

Permite manejar y disparar todo tipo de armas de energía como láseres o blásters.

Fallo: ver capítulo de Combate.

Esfuerzo: ver capítulo de Combate.

Arrojar Daga, Cuchillo 3 (Des)

Un personaje con esta habilidad es capaz de

utilizar dagas, cuchillos o cualquier arma similar en combate a distancia.

Fallo: ver capítulo Combate.

Esfuerzo: ver capítulo Combate.



Preparándose para lanzar una granada

Arrojar Granada 3 (Des)

Esta habilidad le da al personaje la capacidad de lanzar una granada para lograr el mayor efecto posible.

Fallo: ver capítulo Combate.

Esfuerzo: ver capítulo Combate.

Arrojar Hacha/Maza 2 (Des)

Permite al personaje utilizar un hacha de mano o hacha arrojadiza en combate a distancia.

Fallo: ver capítulo Combate.

Esfuerzo: ver capítulo Combate.

Arrojar Lanza 2 (Des)

Con esta habilidad un personaje puede utilizar un venablo, lanza o jabalina en combate a distancia.

Fallo: ver capítulo Combate.

Esfuerzo: ver capítulo Combate.

Arrojar Red 2 (Des)

Esta habilidad permite al personaje arrojar una red de la forma correcta para atrapar a su objetivo.

Fallo: ver capítulo Combate.

Esfuerzo: ver capítulo Combate.

Arte: Bailar 2 (Sen)

Cubre de forma general la habilidad de bailar en sintonía con un ritmo o música y de representarla de la mejor forma.

Fallo: un fallo significa que el baile tuvo sus errores. Algún destiempo, un traspie, etc. Si se usaron muchos puntos de esfuerzo, las consecuencias serán más graves. Tal vez el bailarín cayó o chocó con algún compañero de baile.

Esfuerzo: un esfuerzo en esta habilidad hará el baile más memorable e impresionante. Los puntos de esfuerzo utilizados pueden servir como bonificación al chequeo posterior de alguna habilidad relacionada, o bien, como dificultad para alguien que desee imitar o superar el desempeño.

Arte: Actuación 1 (Sen)

Esta habilidad permite interpretar el papel o el rol de un personaje de un guión, o dirigir una obra teatral. También podría servir al momento de querer hacerse pasar por otra persona.

Fallo: un fallo significa que la actuación no fue convincente, o que la obra tuvo sus momentos difíciles. Si se utilizó esfuerzo significa que se cometió un error y quedó en evidencia la letra improvisada, o bien que la obra fracasó al transmitir lo que deseaba y obtuvo críticas negativas.

Esfuerzo: un esfuerzo en esta habilidad hará la actuación o la obra más memorable e impresionante. Los puntos de esfuerzo utilizados pueden servir como bonificación al chequeo posterior de alguna habilidad relacionada, o bien, como dificultad para alguien que desee imitar o superar el desempeño.

Habilidad opuesta: Empatía.

Arte: Escultura 0 (Sen)

Con esta habilidad se pueden crear obras en piedra, madera, mármol o cualquier otro material que posea el personaje y pueda ser trabajado para crear una escultura.

Fallo: un fallo al momento de crear una escultura significará que no se pudo lograr lo que el artista quería transmitir. Si se utilizaron puntos de esfuerzo puede significar que la obra se echó

a perder, o los materiales se han vuelto inservibles.

Esfuerzo: un esfuerzo en esta habilidad hará la escultura más memorable e impresionante. Los puntos de esfuerzo utilizados pueden servir como bonificación al chequeo posterior de alguna habilidad relacionada, o bien, como dificultad para alguien que desee imitar o superar la obra.

Arte: Instrumento Musical 0 (Sen)

Permite tocar, interpretar y componer música utilizando el instrumento musical elegido. Se puede tocar otro instrumento de la misma familia a mitad del nivel en la habilidad.

Fallo: un fallo hará que el desempeño sea impreciso, con pifies significativos, o bien que el músico no pueda transmitir lo que deseaba. Si se utilizaron puntos de esfuerzo, las consecuencias pueden ser más graves. A lo mejor el músico olvidó una parte de la obra completamente, o se le rompió el instrumento.

Esfuerzo: un esfuerzo en esta habilidad hará la presentación más memorable e impresionante. Los puntos de esfuerzo utilizados pueden servir como bonificación al chequeo posterior de alguna habilidad relacionada, o bien, como dificultad para alguien que desee imitar o superar el desempeño.

Arte: Pintura 0 (Sen)

Los colores y los lienzos son parte de esta habilidad. Manejar contrastes, luces y emociones a través de los colores y las formas.

Fallo: un fallo significa que el artista no pudo transmitir al lienzo lo que deseaba comunicar. Si se utilizó esfuerzo puede significar que el lienzo se echó a perder.

Esfuerzo: un esfuerzo en esta habilidad hará la pintura más memorable e impresionante. Los puntos de esfuerzo utilizados pueden servir como bonificación al chequeo posterior de alguna habilidad relacionada, o bien, como dificultad para alguien que desee imitar o superar el desempeño.

Arte: Literatura 0 (Sen)

Esta habilidad permite al personaje escribir textos, ensayos, cuentos, poesías, novelas y otras formas de escritura artística.

Fallo: un fallo significa que el texto no es claro, o es difícil de leer, o bien que el autor no pudo transcribir bien en palabras lo que quiso decir. Si se utilizó esfuerzo puede significar que el escritor se ha bloqueado, o tal vez escribió sólo porquerías y optó por arrojar todo a la basura.

Esfuerzo: un esfuerzo en esta habilidad hará el texto más memorable e impresionante. Los puntos de esfuerzo utilizados pueden servir como bonificación al chequeo posterior de alguna habilidad relacionada, o bien, como dificultad para alguien que desee imitar o superar el desempeño.

Arte: Cantar 2 (Sen)

Con esta habilidad el personaje es capaz de cantar afinado, crear bellas melodías y atraer la atención del público.

Fallo: un fallo hará que el desempeño sea impreciso, con pifies significativos, o bien que el cantante no pueda atraer la atención. Si se utilizaron puntos de esfuerzo, las consecuencias pueden ser más graves. A lo mejor el cantante olvidó parte de la letra, o quedó disfónico en el medio del show.

Esfuerzo: un esfuerzo en esta habilidad hará la presentación más memorable e impresionante. Los puntos de esfuerzo utilizados pueden servir como bonificación al chequeo posterior de alguna habilidad relacionada, o bien, como dificultad para alguien que desee imitar o superar el desempeño.

Arte Marcial (estilo) 0 (Des)

La habilidad de Arte Marcial cubre un solo estilo a elección del personaje. Karate, Aikido, Tae Kwon Do, Judo, Sipalki y otros están contemplados dentro de esta habilidad. Esta habilidad también incluye la parte espiritual de las artes marciales y su disciplina. En combate, esta habilidad reemplaza a la habilidad de Pelea o Lucha. Cuando se utiliza con éxito causa dos puntos adicionales que el daño habitual que causan las habilidades de pelea o lucha, y puede utilizarse esta habilidad en vez de la de Esquivar al tratar de evitar ataques. También si el director de juego lo permite, con esta habilidad un personaje podría realizar maniobras difíciles como patadas dobles, etc.

Fallo: ver capítulo de Combate.
Esfuerzo: ver capítulo de Combate.

Artillería 1 (Des)

Con esta habilidad un personaje es capaz de manejar cualquier arma de artillería pesada como cañones, ballestas, catapultas, torpedos, ametralladoras pesadas, lanzamisiles tierra aire y otras armas disparadas por copilotos o tripulantes.

Fallo: ver capítulo de Combate.
Esfuerzo: ver capítulo de Combate.



Un cañón

Asta 3 (Des)

Permite al personaje utilizar un arma de asta en combate cuerpo a cuerpo.

Fallo: ver capítulo Combate.
Esfuerzo: ver capítulo Combate.

Audio 1 (Int)

Esta habilidad cubre todo lo relacionado con las comunicaciones y procesamiento de audio. Radios, frecuencias, celulares, triangulaciones, encriptar y desencriptar señales, etc.

Fallo: un fallo significa que no se pudo establecer la comunicación, no se encontró la frecuencia adecuada o no se pudo encriptar correctamente el mensaje. Si se utilizó esfuerzo significa que el intento de escucha falló y ha revelado datos sobre

la identidad o posición del personaje, o bien que se ha echado a perder la grabación, la señal o el equipo utilizado.

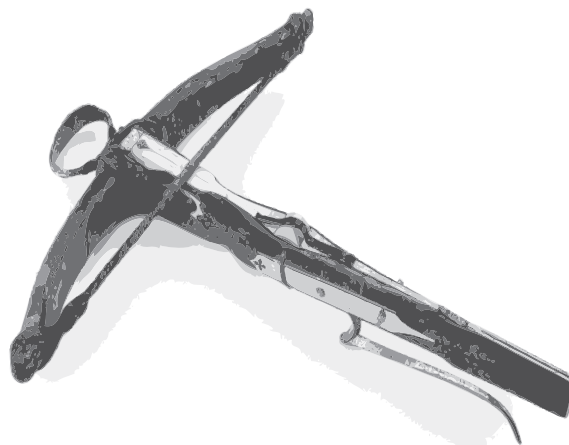
Esfuerzo: Si se utilizó, puede significar que el personaje logró establecer una comunicación difícil, o que logró desencriptar una señal, o que pudo limpiar de ruidos molestos a una confusa grabación.

Habilidad opuesta: Audio.

Ballesta 3 (Des)

Permite el uso de ballestas pequeñas, grandes y de repetición.

Fallo: ver capítulo de Combate.
Esfuerzo: ver capítulo de Combate.



Una ballesta

Bicicleta 4 (Agi)

Esta habilidad cubre la pericia necesaria para andar en una bicicleta de cualquier tipo. A niveles elevados, también podría significar que el personaje sabe saltar y hacer piruetas con ella.

Fallo: un fallo puede significar que el personaje no pudo arrancar a toda velocidad, o no alcanzó la velocidad que quería. Si se usaron puntos de esfuerzo puede significar que pinchó una rueda, o se le salió de lugar la cadena.

Esfuerzo: ver capítulo Transporte.

Boleadora 1 (Des)

La habilidad de usar correctamente una boleadora ya sea para atrapar como para dañar.

Fallo: ver capítulo de Combate.
Esfuerzo: ver capítulo de Combate.

Buscar 4**(Sen)**

La habilidad de Buscar permite al personaje hurgar y deducir en dónde puede encontrar lo que busca, o en dónde podría encontrar algo interesante.

Fallo: un fallo significa que el personaje no halló nada.

Esfuerzo: el esfuerzo utilizado a la hora de buscar permite encontrar objetos o personas mejor ocultas.

Habilidad opuesta: Ocultar, Esconderse o Disfrazar.

Cadena 1**(Des)**

Con esta habilidad un personaje puede manejar correctamente un arma de cadena como puede ser un mayal, mangual, un nunchaco o simplemente una cadena.

Fallo: ver capítulo de Combate.

Esfuerzo: ver capítulo de Combate.



Mapa hecho por un cartógrafo

Cartografía 2**(Int)**

Esta habilidad permite dibujar mapas o planos precisos, traspasando a papel u otro medio disponible las proporciones y detalles adecuados de los mismos.

Fallo: un fallo significa que el cartógrafo no pudo dibujar correctamente los detalles. Si se utilizó esfuerzo a lo mejor los materiales utilizados se echaron a perder o peor, el cartógrafo quedó convencido que hizo un buen trabajo cuando en realidad cometió algún error grave e importante.

Esfuerzo: usar esfuerzo en la habilidad de Cartografía permite dejar asentado mayores detalles,

transcribir al papel trazados complicados, o bien hacer su lectura fácil y rápida.

Cerbatana 1**(Des)**

Esta habilidad permite al personaje usar con éxito una cerbatana para cazar animales o para ser utilizada en combate.

Fallo: ver capítulo Combate.

Esfuerzo: ver capítulo Combate.

Cerrajería 1**(Des)**

Esta habilidad representa el conocimiento que tiene el personaje sobre los distintos tipos de cerraduras mecánicas y cómo construirlas, repararlas y abrirlas.

Fallo: un fallo significa que el cerrajero no logró abrir esa cerradura en particular, o que no pudo reparar una existente, aunque podrá intentarlo más tarde. Si se utilizó esfuerzo a lo mejor se rompió la cerradura, o se dejaron marcas que delatan su forcejeo.

Esfuerzo: usar esfuerzo en esta habilidad permite entender y reparar o abrir cerraduras más complejas.

Ciencia (rama) 0**(Int)**

La habilidad de Ciencia posee varias ramas. Cada rama es una habilidad diferente, con aplicaciones distintas. A continuación separamos las más relevantes en dos grandes grupos relacionados. Si ya se posee una habilidad de Ciencia, tendrá 2 o la mitad del nivel (el menor valor) de la habilidad de Ciencia que ya posea, de base en el resto de las habilidades del mismo grupo.

Grupo 1

Biología, Medicina y Química.

Grupo 2

Astronomía, Matemática, Física, Ingeniería.

Biología: un personaje que posea esta habilidad conoce el funcionamiento y las relaciones biológicas de este mundo (o el mundo en el que se encuentre). Conoce qué sustancias fluyen por los cuerpos, cuáles son buenas y cuáles son dañinas.

Medicina: un personaje con la habilidad de Medicina tienen conocimiento sobre las distintas partes del cuerpo humano y animales relacionados. Sabe cómo curar enfermedades, infecciones

y malestares. Sabe cuándo amputar un miembro, cuando realizar transfusiones y qué padece un paciente. Un personaje al que se le aplica Ciencia: Medicina puede acelerar el proceso curativo de las heridas al doble de velocidad. La dificultad para realizar este proceso es la misma que para la habilidad de Primeros Auxilios.

Química: un químico sabe cómo se componen las distintas sustancias y como mezclarlas para crear otras o producir efectos.

Astronomía: un astrónomo conoce el mapa celeste y dependiendo de la evolución del mundo de juego puede saber de la existencia de galaxias, agujeros negros, la composición de las estrellas, el equilibrio gravitatorio y muchas cosas más.

Matemática: un personaje con esta habilidad puede resolver muchos problemas de cálculos y realizar modelos matemáticos sobre casi cualquier cosa.

Física: un personaje con la habilidad de Ciencia: Física conoce sobre las relaciones de los cuerpos y las leyes de la física.

Ingeniería: un ingeniero transforma sus ideas en objetos y cosas que funcionan, respetando y a la vez explotando las leyes naturales del mundo.

Computadoras 3 (Int)

Permite usar correctamente una computadora así como mantenerla en óptimas condiciones. A niveles altos puede incluir algo de programación o de hackeo.

Fallo: un fallo al momento de usar esta habilidad significa que el personaje no logró utilizar el programa o el sistema como el quería, o no logró hacer funcionar el código de programación, o no pudo superar la seguridad de una base de datos. Si se utilizó esfuerzo puede significar que accidentalmente borró algún contenido importante o dejó al descubierto su identidad.

Esfuerzo: el esfuerzo utilizado en la habilidad de Computadoras hace que ésta sea utilizada de la forma más óptima y ágil. También hace más sólido, seguro y grandioso el programa o el sistema.

Habilidad opuesta: Computadoras.

Conducir (categoría) 3 (Des)

Esta habilidad se encuentra subdividida en categorías que son: Automóvil, Camión, Moto-

cicleta o Carro. Con esta habilidad un personaje puede conducir un automóvil, motocicleta o carro, realizar maniobras y hacer el mantenimiento necesario para el buen funcionamiento del mismo. Si el personaje ya posee una habilidad de Conducir, podrá iniciar otra a la mitad del nivel de la habilidad con la que ya cuenta.

Fallo: ver capítulo Transporte.

Esfuerzo: ver capítulo Transporte.

Conocimiento de (zona) 0 (Int)

Esta habilidad representa el conocimiento general de alguna zona o región. Puede ser conocimiento del mundo, conocimiento de un país, conocimiento de los barrios bajos, etc. Usar esta habilidad puede brindar algún tipo de información como por ejemplo usos y costumbres, cuál es la parte de la ciudad donde se juntan los ladrones, qué personajes se destacan en ese país, etc.

Fallo: un fallo significa que el personaje no posee ningún dato destacable o no lo recuerda. Si se utilizó esfuerzo incluso podría llegar a sacar conclusiones erróneas.

Esfuerzo: usar esfuerzo en esta habilidad permitiría recordar o relacionar información adicional o de difícil acceso.

Construir 0 (Des)

Con esta habilidad un personaje puede improvisar o construir, con los elementos disponibles en el momento de utilizarla, algo en lo que ya tenga una habilidad o conocimiento. Para hacer el chequeo se elige el menor nivel de Construir o de la habilidad relacionada. Por ejemplo, un personaje que quiere crear una docena de flechas estando en el medio de un bosque debería realizar el chequeo con la habilidad que tenga menor nivel entre Construir y Arco. Los objetos así creados serán siempre de inferior calidad y menos efectivos que los realizados con tiempo, materiales y herramientas adecuadas. Las armas harán 2 puntos menos de daño, la balsa resistirá algunas horas antes de comenzar a hundirse, etc.

Fallo: significa que el objeto no se pudo construir, o no se encontraron todos los materiales necesarios. Si se utilizó esfuerzo puede significar que además de no lograr construirlo, los materiales se echaron a perder.

Esfuerzo: el esfuerzo realizado a la hora de

construir algo se reparte entre la dificultad impuesta por la complejidad de lo que se quiere realizar y la velocidad con la que se lo quiere terminar.

Contaduría 2 (Int)

Permite llevar cuenta de los números, cuentas, dinero, inventarios, impuestos, transacciones, inversiones y todo tipo de control sobre el capital de una empresa o entidad. También permite hacer más eficiente el gasto y reducir por medios legales o ilegales el pago de impuestos, tasas y otros gravámenes.

Fallo: un fallo quiere decir que las cuentas no cierran, las exigencias del mes no fueron alcanzadas, etc. Si se utilizó esfuerzo puede significar que el personaje se dio cuenta tarde de su error y los cálculos mal hechos ya fueron entregados al fisco o al inspector.

Esfuerzo: si se utiliza esfuerzo en esta habilidad se logra mayor eficiencia en los gastos de una empresa o se hace más difícil de detectar la evasión realizada. Habilidad opuesta: Contaduría (por parte del gobierno, inspector o empresa competidora).

Control de la Respiración 3 (Vol)

Esta habilidad permite controlar la respiración reduciendo el consumo de oxígeno o bien aguantando la respiración más de lo normal. En espacios herméticamente cerrados un chequeo exitoso de esta habilidad aumentaría el tiempo de aire respirable disponible.

Fallo: un fallo en esta habilidad significa que el personaje no pudo concentrarse y serenar su respiración por nervios u otro factor. Si aguantaba la respiración no podrá extender el tiempo más allá del normal para su persona. Si se utilizó esfuerzo a lo mejor el personaje tuvo que salir urgente a respirar o algo similar.

Esfuerzo: realizar esfuerzo en esta habilidad permite extender el tiempo aguantando la respiración o conservando el aire disponible.

Correr 2 (Agi)

Con esta habilidad un personaje puede correr un poco más rápido y aguantar más tiempo haciéndolo. Un personaje puede correr Mo x8 metros por asalto durante su Constitución en minutos.

Fallo: un fallo en esta habilidad significa que el personaje se mueve a la velocidad normal, o que su aguante será el de siempre. Si se utilizó un esfuerzo mayor, puede significar que el personaje se torció un tobillo o que le empezó a doler el bazo.

Esfuerzo: cada punto de esfuerzo brinda un metro adicional de velocidad por asalto y un minuto extra de resistencia.

Criptografía 0 (Int)

Permite encriptar y desencriptar algún texto o mensaje por medio de distintas técnicas. Fallo: un fallo significa que no se ha podido encriptar el mensaje y el método falló o resulto confuso. Si se utilizó esfuerzo puede significar que el mensaje se encriptó pero de manera errónea y no podrá ser descodificado por el receptor del mismo.

Esfuerzo: usar esfuerzo en esta habilidad significa que el mensaje o texto va mejor encriptado y será más difícil desencriptarlo, o tardarán mucho más tiempo.

Habilidad opuesta: Criptografía.

Daga, Cuchillo, Puñal 3 (Des)

Es la habilidad de usar correctamente toda arma de filo de pequeño tamaño.

Fallo: ver capítulo de Combate.

Esfuerzo: ver capítulo de Combate.



Buenos lanzamientos

Dardos 3 (Des)

Un personaje con esta habilidad es capaz de lanzar dardos como deporte o para combate.

Fallo: ver capítulo de Combate.
Esfuerzo: ver capítulo de Combate.

Deporte (tipo) 2 (Agi)

La habilidad de conocer las reglas de un deporte específico, saber jugarlo y aprovechar al máximo sus diferentes estrategias. Los deportes incluidos son muchísimos pero damos algunos ejemplos como básquet, fútbol, boxeo, fútbol, tenis, vóley, tenis de mesa, etc.

Fallo: un fallo puede significar que el personaje no pudo demostrar sus conocimientos deportivos, o que falló como director técnico de un equipo, o perdió el partido que jugaba. Si se utilizó esfuerzo pudo haberse quedado en ridículo, lesionado o cualquier otra contra que se le ocurra al director de juego.

Esfuerzo: usar esfuerzo en esta habilidad hace que el comentario o estrategia sobre el deporte sea brillante y novedoso, o que el partido será recordado.

Destreza Física 2 (Agi)

Esta habilidad permite hacer todo tipo de trucos con el cuerpo. Volteretas, equilibrio en una pierna, caminar por una soga, caminar con las manos, etc.

Fallo: si se falla esta habilidad no se pudo lograr lo que se intentó. Tal vez el personaje tropezó, perdió el equilibrio o no rodó bien por el suelo. Si se utilizó esfuerzo las consecuencias fueron más graves llegando tal vez a dañar al personaje por algún mal movimiento o torcedura.

Esfuerzo: un esfuerzo en Destreza Física nos permite hacer trucos más asombrosos y cosas que pensaríamos imposibles de antemano. El esfuerzo utilizado depende de la dificultad de lo que se quiera lograr.

Destreza Manual 2 (Des)

Cubre todos los trucos que necesiten de la precisión de las manos y brazos del personaje. Hacer malabares, hacer desaparecer una moneda en nuestras manos, extraer un billete del bolsillo ajeno, etc.

Fallo: un fallo significa que un objeto se nos ha caído al suelo, o que han descubierto un intento de robo, o que el truco de magia quedó al descubierto. Si se utilizó esfuerzo la proeza fracasó, o bien el robo se hizo evidente y el ladrón quedó

en una situación difícil.

Esfuerzo: el esfuerzo hace la maniobra más memorable, o permite hacer proezas complicadas, o permite que el robo sea más difícil de detectar.

Habilidad opuesta: si se trata de un robo, Buscar o un chequeo de Sen.

Disfrazar 0 (Int)

La habilidad de Disfrazar permite cambiar la apariencia del mismo u otro personaje para que no lo identifiquen, para pasar como alguien local, para cambiar el tono de la voz, etc. En niveles elevados y con ciertas tecnologías disponibles, el personaje podría imitar a una persona en concreto utilizando maquillajes, prótesis y moduladores de voz.

Fallo: un fallo en Disfrazar puede significar que el personaje no encontró los elementos adecuados para hacer convincente el cambio. Si se utilizó esfuerzo puede significar que el truco fue develado e incluso que se identificó al personaje.

Esfuerzo: un esfuerzo quiere decir que el disfraz o la imitación está mejor lograda y será más difícil de detectar.

Habilidad opuesta: Buscar, Empatía.

Electricidad 0 (Int)

Integra el conocimiento sobre cómo producir electricidad, polaridades, transformadores, motores eléctricos, voltajes, emparchar conexiones, etc.

Fallo: un fallo en Electricidad puede significar que no se pudo generar electricidad, o arreglar el cableado con los materiales disponibles. Si se utilizó esfuerzo puede significar que se ha quemado algo, o se ha hecho saltar la llave térmica, o en casos muy graves que el personaje entró en contacto con la corriente eléctrica.

Esfuerzo: un esfuerzo en esta habilidad hace que la reparación sea mejor, o la conexión mejor realizada, o el parche más difícil de detectar.

Habilidad opuesta: Electricidad.

Electrónica 0 (Int)

Con la habilidad de electrónica se puede comprender para qué sirve un circuito en particular, armar un aparato, reparar componentes, abrir al-

guna cerradura electrónica.

Fallo: un fallo en esta habilidad puede significar que no se tienen los componentes necesarios para reparar o armar el aparato, o no se comprende el circuito, etc. Si se utilizó esfuerzo, puede significar que se arruinó un componente más o alguno de los materiales utilizados para la construcción del artefacto.

Esfuerzo: un esfuerzo en esta habilidad significa que el personaje entendió el complicado circuito, o pudo crear el chip que deseaba, o pudo enmascarar la funcionalidad del mismo.

Habilidad opuesta: Electrónica.

Empatía 1 (Sen)

Esta habilidad permite percibir el estado de ánimo o las intenciones del objetivo. La información que obtiene el personaje es más bien una sensación y no un detalle específico de los pensamientos de la otra persona. Fallo: un fallo significa que el personaje no pudo detectar o verse afectado por los sentimientos e intenciones del otro. Si se utilizó esfuerzo, el personaje podría llegar a una conclusión equivocada.

Esfuerzo: un esfuerzo en Empatía permite descubrir las ocultas intenciones de un gran actor o mentiroso.

Habilidad opuesta: Disfrazar, Arte: Actuación.

Enseñar 1 (Int)

Con esta habilidad un personaje podrá transmitir sus conocimientos a otro personaje, jugador o no. El personaje conoce las distintas formas de encarar la enseñanza. Un personaje debe tener al menos 5 puntos de nivel en la habilidad que desea enseñar y nunca podrá elevar el nivel del alumno por arriba del suyo. El chequeo se realiza contra la más baja de las dos habilidades.

Fallo: un fallo significa que el instructor no logró comunicar bien sus ideas, o las encaró de una forma que ese alumno en particular no entendió. Si se usó esfuerzo puede significar que el instructor quedó en ridículo y perdió credibilidad ante su alumno.

Esfuerzo: un esfuerzo en la habilidad de Enseñar hace más fácil el aprendizaje para el alumno. Cada punto de esfuerzo puesto en la enseñanza

le resta un punto de dificultad para aprender al aprendiz.

Escondarse 3 (Int)

Con esta habilidad un personaje puede esconderse para no ser detectado.

Fallo: un fallo en esta habilidad significa que el personaje no encontró un sitio adecuado para esconderse o bien que quedó convencido de estar bien oculto cuando en realidad no era así. Si se utilizó esfuerzo puede ser que el personaje en su intento de ocultarse se haya dado a conocer por algún accidente, tropiezo, reflejo, etc.

Esfuerzo: un esfuerzo al esconderse hace al personaje más difícil de detectar.

Habilidad opuesta: Buscar.



¡Solo queda esconderse de los horrores inexplicables!

Escopeta 2 (Des)

Permite utilizar correctamente una escopeta, limpiarla y mantenerla en condiciones.

Fallo: ver capítulo Combate.

Esfuerzo: ver capítulo Combate.

Escritura 0 (Int)

En las civilizaciones antiguas la capacidad de

leer y escribir estaba reducida sólo a algunas personas. Esta habilidad cubre la capacidad de leer y escribir en el idioma natal y en otros que pueda llegar a aprender.

Fallo: un fallo en Escritura significa que el personaje no entendió los símbolos escritos o no pudo escribirlos bien él mismo. Si se utilizó esfuerzo puede querer decir que el personaje malinterpretó el texto o escribió algo diferente a lo que quería asentar en el papel.

Esfuerzo: un esfuerzo en esta habilidad permite entender algún texto complicado o de difícil lectura. También permite escribir un texto agradable, fácil de leer y de entender.

Escuchar 4 (Sen)

La habilidad de Escuchar sirve para detectar sonidos lejanos, susurros, cazar frases al vuelo o entender una conversación que transcurre del otro lado de la pared.

Fallo: un fallo en esta habilidad significa que el personaje no entendió las palabras que oía, o bien que no escuchó ningún ruido o sonido en absoluto. Si se utilizó esfuerzo, el personaje puede llegar a entender mal las palabras, confundir un sonido por otro o equivocar la dirección de la que proviene el mismo.

Esfuerzo: un esfuerzo en escuchar permite detectar sonidos más sutiles o lejanos y entender mejor las palabras de una conversación distante.

Habilidad opuesta. Sigilo.

Escudo 4 (Des)

Permite utilizar de forma correcta cualquier tipo de escudo tanto para defensa como para ataque, y mantener su buen estado. Los distintos escudos brindan un bonus al nivel según el tamaño que posean. Consultar el capítulo de Combate.

Fallo: ver capítulo Combate.

Esfuerzo: ver capítulo Combate.

Espada 3 (Des)

La habilidad de Espada permite manejar con destreza cualquier tipo de espada, sea corta, ancha, de hoja curva o a dos manos.

Fallo: ver capítulo Combate.

Esfuerzo: ver capítulo Combate.

Esquivar 4 (Agi)

La habilidad de Esquivar permite evitar con un movimiento del cuerpo cualquier ataque u objeto arrojado hacia el personaje. Esta habilidad tiene algunas reglas especiales cuando es utilizada en combate. Consultar el capítulo de Combate para más detalles.

Fallo: ver capítulo Combate.

Esfuerzo: ver capítulo Combate.

Etiqueta (ambiente) 0 (Car)

Con esta habilidad un personaje conoce las costumbres, maneras y protocolos de un ambiente social en particular. Cómo desenvolverse en la corte del rey, dentro de la pandilla local, en la empresa del tío, etc.

Fallo: un fallo en esta habilidad hace que el personaje no encaje bien en el ámbito que lo rodea. Si se utilizó esfuerzo puede llegar a significar que el personaje realizó alguna acotación de mal gusto, o su aspecto y modales causaron risas y comentarios negativos.

Esfuerzo: un esfuerzo en la habilidad de Etiqueta hace que los tratos sociales sean más fáciles brindando tal vez alguna bonificación a la hora de pedir un acenso, o de conseguir algún favor de alguien.

Evaluar 3 (Int)

Esta habilidad permite tasar el valor real y de mercado de un objeto o cosa que pueda llegar a ser vendible o intercambiada.

Fallo: un fallo en esta habilidad quiere decir que el personaje no tiene idea cierta sobre el valor del bien. Si se utilizó esfuerzo, el personaje puede llegar a convencerse de que el bien posee un valor mayor o menor al verdadero.

Esfuerzo: un esfuerzo en Evaluar permite conocer el valor de un objeto antiguo, desconocido o que está disimulado intencionalmente.

Habilidad opuesta: Negociación, Persuadir.

Explosivos 2 (Int)

Permite el uso y la instalación correcta de explosivos plásticos y de otro tipo que utilicen detonadores manuales, automáticos, por radio o cualquier otro medio.

Fallo: ver capítulo Combate.

Esfuerzo: ver capítulo Combate.

Falsificar 1 (Des)

Con esta habilidad un personaje puede falsificar algún documento, foto, dibujo, letra o firma en papel o formato digital.

Fallo: un fallo en esta habilidad quiere decir que el personaje no pudo realizar una imitación o copia satisfactoria. Si se utilizó esfuerzo puede significar que el falsificador quedó convencido de su trabajo y deslizó un error que podría saltar en un chequeo de veracidad.

Esfuerzo: un esfuerzo en esta habilidad hace que la falsificación sea mucho más difícil de detectar.

Habilidad opuesta: Falsificar, Evaluar.

Fusil 3 (Des)

Con la habilidad de Fusil un personaje puede utilizarlo de forma correcta y mantener el arma un buen estado.

Fallo: ver capítulo Combate.

Esfuerzo: ver capítulo Combate.

Gravedad Cero 1 (Agi)

Esta habilidad permite que el personaje realice maniobras en ámbitos con menor gravedad a la acostumbrada o incluso sin ella. Esta habilidad debe ser utilizada en conjunto con la habilidad correspondiente a la maniobra que se desea realizar. Por ejemplo, si un personaje desea saltar con su traje espacial hasta alcanzar el módulo espacial que se encuentra por encima de él debería realizar un chequeo exitoso contra la menor de las habilidades de Gravedad Cero y Saltar.

Fallo: un fallo en esta habilidad es igual al fallo de la habilidad que se intentó utilizar en conjunto.

Esfuerzo: el esfuerzo utilizado en esta habilidad es el mismo que el utilizado en el atributo a chequear.

Hacha/Maza 3 (Des)

Con esta habilidad un personaje puede usar de forma correcta un hacha o maza de cualquier tamaño.

Fallo: ver capítulo Combate.

Esfuerzo: ver capítulo Combate.

Herboristería 0 (Int)

Esta habilidad representa el conocimiento que

tiene el personaje sobre las plantas y hierbas. De este modo puede seleccionar algunas que le sirvan para preparar ungüentos medicinales, bálsamos curativos, venenos, etc.

Fallo: un fallo en esta habilidad significa que el personaje no encontró ninguna hierba, baya u hongo útil. Si se utilizó esfuerzo puede significar que el personaje confundió una hierba por otra y esta puede llegar a tener algún efecto diferente al esperado.

Esfuerzo: utilizar esfuerzo en esta habilidad permite encontrar alguna hierba difícil de encontrar, o preparar alguna receta complicada.

Honda 1 (Des)

Con esta habilidad un personaje puede utilizar una honda para atacar a algún enemigo.

Fallo: ver capítulo Combate.

Esfuerzo: ver capítulo Combate.

Idioma Propio 4 (Int)

Representa la habilidad del personaje de hablar, y escribir dependiendo de mundo de juego, su propio idioma. Se usa un lenguaje común y de la calle. Con niveles elevados un personaje conoce a fondo el lenguaje y puede usar palabras y términos más precisos y correctos.

Fallo: un fallo en esta habilidad significa que el personaje se expresó mal o no entendió los contenidos de lo que leía. Si se utilizó esfuerzo el personaje pudo haber dicho alguna grosería o equivocación grave o tal vez entendió de otra manera el texto o el mensaje.

Esfuerzo: un esfuerzo en esta habilidad hace que el personaje pueda darse a entender correctamente en situaciones confusas o de urgencia por vía escrita u oral.

Interrogar 1 (Vol)

Con esta habilidad el personaje posee los conocimientos y técnicas necesarias para extraer información de un individuo con o sin violencia según lo desee.

Fallo: un fallo significa que el personaje no pudo extraer ninguna información importante del interrogado. Si se utilizó esfuerzo significa que se sacaron conclusiones erróneas o si se utilizó la fuerza, que el interrogado ha quedado herido o con algún problema físico o tal vez mental.

Esfuerzo: un esfuerzo en Interrogar hace que el interrogado doblegue su voluntad más rápida y eficazmente.

Habilidad o atributo opuesto: Vol, Control de Miedo o Furia.



Un nuevo interrogatorio para Al Mascarone

Investigación 2 (Int)

Esta habilidad permite al personaje realizar una búsqueda de datos por todos los medios que tenga disponibles y crea convenientes. Una biblioteca, el diario local, internet, etc. Dependiendo del mundo de juego, esta habilidad podría requerir un nivel mínimo en otra para ser utilizada satisfactoriamente como podría llegar a ser la habilidad de Computadoras.

Fallo: un fallo en esta habilidad significa que el personaje no puede extraer ningún dato de valor para su búsqueda. Si se utilizó esfuerzo el personaje puede llegar a conclusiones erróneas o a perder más tiempo del necesario antes de darse cuenta que no llega a nada.

Esfuerzo: el esfuerzo en esta habilidad permite llegar a aquella información difícil de alcanzar, a los secretos más ocultos.

Habilidad opuesta: puede existir, dependiendo de la naturaleza de la información.

Lanzar 4 (Des)

Esta habilidad permite al personaje arrojar algún objeto con precisión a distancia. Puede ser una piedra, jarrón, pelota u otro objeto común que no sea un arma diseñada para ese fin.

Fallo: un fallo al momento de lanzar significa que el tiro falló. Si se utilizó esfuerzo tal vez el objeto dio en un lugar inadecuado, o en la perso-

na equivocada.

Esfuerzo: un esfuerzo en esta habilidad hace más preciso el lanzamiento y más difícil de evitar su impacto.

Habilidad opuesta: Esquivar, Escudo.

Látigo 1 (Des)

Permite al personaje utilizar de forma eficiente un látigo para hacerlo chasquear, atrapar o dañar.

Fallo: ver capítulo de Combate.

Esfuerzo: ver capítulo de Combate.

Lucha 4 (Des)

Con esta habilidad un personaje puede realizar agarres, derribos, inmovilizaciones y demás tomas de lucha.

Fallo: ver capítulo Combate.

Esfuerzo: ver capítulo Combate.

Maquinaria 2 (Int)

Esta habilidad comprende el manejo adecuado de todo tipo de maquinaria, como topadoras, tornos, máquinas de imprenta, etc.

Fallo: un fallo en esta habilidad significa que el personaje no entendió bien los controles de esa máquina en particular o cometió algún error. Si se utilizó esfuerzo el error cometido será más grave y podría incluso llegar a dañar la maquinaria.

Esfuerzo: un esfuerzo permitiría realizar una maniobra delicada de mejor manera y más rápidamente.

Marinería 2 (Int)

Esta habilidad representa el conocimiento que tiene el personaje sobre el manejo de un barco o bote, cómo utilizar las velas o remos de la mejor manera posible, y tener alguna idea del clima venidero así como también saber dirigir a la tripulación.

Fallo: un fallo puede significar que se perdió tiempo o el barco viaja a menor velocidad de la esperada. Si se utilizó esfuerzo el barco podría terminar encallado o llegar a sufrir algún daño.

Esfuerzo: un esfuerzo permite a la nave viajar más velozmente y estar lista y en buen estado para cualquier eventualidad.

Mecánica 1**(Int)**

Esta habilidad permite al personaje utilizar y conocer a fondo las estructuras mecánicas existentes, reparar y construir nuevas. Con esta habilidad se pueden arreglar motores y otros mecanismos.

Fallo: un fallo en esta habilidad quiere decir que el personaje no logra dar con el problema mecánico o no logra comprender del todo su mecanismo. Si se utilizó esfuerzo puede llegar a algún diagnóstico equivocado o incluso a dañar el mecanismo o aparato.

Esfuerzo: sirve para reparar un equipo muy dañado o complejo, o bien para entender o construir alguno.

Montar 3**(Agi)**

Representa la habilidad del personaje para utilizar una montura como un caballo, poni o burro. Si se desea montar otro animal considerablemente diferente como un elefante, se debe utilizar una habilidad aparte. Dentro de esta habilidad está incluido el cuidado y mantenimiento del animal.

Fallo: un fallo significa que no se pudo ir a la velocidad esperada, no se pudo saltar el obstáculo o no se pudo calmar al animal encabritado. Si se utilizó esfuerzo el personaje puede llegar a caer del animal en movimiento o puede causar reacciones agresivas en el mismo.

Esfuerzo: un esfuerzo permite ganar velocidad, sortear un difícil obstáculo, etc.

Motosierra 2**(Des)**

Permite utilizar una motosierra como arma. No es apto para todos y dependiendo del mundo de juego puede requerir chequeos de Control de Miedo o Furia para poder utilizarla.

Fallo: ver capítulo Combate.

Esfuerzo: ver capítulo Combate.

Nadar 3**(Agi)**

Con la habilidad de Nadar un personaje puede mantenerse a flote durante algún tiempo, nadar en distintos estilos, nadar cargando peso, etc.

Fallo: un fallo en la habilidad hace que el personaje no pueda nadar. A lo mejor el peso que carga lo incomoda o nada a menor velocidad de la esperada. Si se utilizó esfuerzo el personaje

puede llegar a sufrir un calambre, tragar agua y comenzar a ahogarse o cualquier otra variante que se le ocurra al director de juego.

Esfuerzo: usar esfuerzo permite incrementar la velocidad de nado, poder cargar ese peso adicional o realizar alguna maniobra complicada bajo el agua.

Navegación 2**(Int)**

Con esta habilidad un personaje sabe cómo orientarse y dónde está ubicado geográficamente o en relación a un mapa o signos naturales. Con esta habilidad un navegante puede trazar el camino más corto o aquel que rodea la tormenta.

Fallo: un fallo en esta habilidad quiere decir que el personaje está perdido o no está muy seguro de su ubicación o dirección. Si se utilizó esfuerzo el personaje puede llegar a alguna conclusión errónea.

Esfuerzo: utilizar esfuerzo permite encontrar un camino más directo, rápido, libre de peligros o bien lograr ubicarse en algún ámbito difícil o desconocido.

Negociación 2**(Car)**

Esta habilidad le sirve a un personaje para negociar el valor de compra o intercambio de bienes. Con esta habilidad se puede convencer a otra persona de lo provechoso del trato. (Para negociaciones no comerciales, ver Persuadir).

Fallo: si se falla el chequeo de esta habilidad, el personaje no convenció a la otra persona y a lo mejor perdió un cliente. Si se utilizó esfuerzo el personaje puede llegar a sellar un trato que al final resulte contrario a sus intereses, convencido de lo contrario.

Esfuerzo: un esfuerzo en esta habilidad hace más convincente el negocio, trato o transacción.

Habilidad opuesta: Negociación, Evaluar.

Ocultar 2**(Sen)**

Esta habilidad permite a un personaje ocultar un objeto, persona o cosa, sea cual sea el tamaño. Puede esconder una navaja en la manga de su chaqueta o esconder el automóvil entre los arbustos.

Fallo: un fallo en esta habilidad significa que el personaje no encontró un buen modo de ocultar el objeto o persona. Si se utilizó esfuerzo pue-

de significar que el personaje quedó convencido que realizó bien su trabajo cuando en realidad no. También puede llegar a significar que el personaje dio a conocer accidentalmente su presencia o la presencia de lo que deseaba esconder.

Esfuerzo: un esfuerzo al ocultar hace más difícil su hallazgo.

Habilidad opuesta: Buscar.

Oficio (tipo) 1 (Des)

Dentro de la habilidad de Oficio existen varios tipos para elegir. Se necesita una nueva habilidad para cada oficio distinto. Como oficio se entienden pericias como carpintería, herrería, construcción de flechas, gasista, talabartería, orfebrería, y otras. Un uso exitoso de esta habilidad quiere decir que se logró construir o reparar lo deseado dentro de cada especialización.

Fallo: un fallo en esta habilidad significa que el personaje no pudo terminar el trabajo por falta de materiales, dificultades externas o bloqueo mental. Si se utilizaron puntos de esfuerzo, el trabajo falló completamente y quizás se produjo una rotura o accidente.

Esfuerzo: un esfuerzo hace el trabajo más eficiente, mejor y a mayor velocidad.

Oratoria 1 (Car)

La Oratoria permite al personaje hablarle a las masas y atraer su atención. Hacer que escuchen su mensaje.

Fallo: un fallo en esta habilidad significa que el personaje no pudo atraer la atención del público o el mensaje que quiso transmitir no fue claro. Si se utilizó esfuerzo el personaje pudo haber transmitido mal su mensaje causando el abucheo generalizado.

Esfuerzo: un esfuerzo permite al orador llegar a más gente, o a un público difícil, u obtener buenas críticas en los medios.

Otro Idioma 0 (Int)

Representa la habilidad del personaje de hablar, y escribir dependiendo de mundo de juego, otro idioma que no sea su lenguaje nativo. Se usa un lenguaje común y de la calle. Con niveles elevados un personaje conoce a fondo el lenguaje y puede usar palabras y términos más precisos y correctos. También podría pasar como alguien

que utiliza ese idioma de forma nativa.

Fallo: un fallo en esta habilidad significa que el personaje se expresó mal o no entendió los contenidos de lo que leía. Si se utilizó esfuerzo el personaje pudo haber dicho alguna grosería o equivocación grave o tal vez entendió de otra manera el texto.

Esfuerzo: un esfuerzo en esta habilidad hace que el personaje pueda darse a entender correctamente en situaciones confusas o de urgencia por vía escrita u oral.

Palo 4 (Des)

Esta habilidad cubre el uso de una vara, palo o bate de béisbol.

Fallo: ver capítulo de Combate.

Esfuerzo: ver capítulo de Combate.

Pelea 4 (Des)

La habilidad de pelea cubre puñetazos, patadas, codazos, rodillazos y cabezazos.

Fallo: ver capítulo Combate.

Esfuerzo: ver capítulo Combate.

Persuadir 2 (Car)

Esta habilidad permite al personaje convencer a otra persona de algo. Puede ser una idea, un acto a llevar a cabo o cualquier cosa fuera de los negocios.

Fallo: un fallo en esta habilidad significa que el personaje no logró convencer a la otra persona. Si se utilizó esfuerzo puede causar una reacción o fomentar ideas contrarias en el oyente.

Esfuerzo: esforzarse al momento de persuadir permite convencer más rápida y fácilmente a la otra persona.

Habilidad o atributo opuesto: dependiendo del tema de conversación puede ser una u otra habilidad, Vol.

Pilotar (tipo) 1 (Des)

La habilidad de pilotar permite controlar una embarcación, un avión, un helicóptero, una nave espacial o un globo aerostático. Pueden existir otros medios de transporte que entren dentro de esta habilidad. Por cada tipo de vehículo se necesita una habilidad de pilotar nueva.

Fallo: un fallo en pilotar significa que el piloto no pudo realizar la maniobra que quería o no

pudo arrancar, despegar o soltar amarras rápidamente. Si se utilizó esfuerzo puede significar que se ha dañado algún componente, simplemente no salió la maniobra o en casos extremos se ha producido un accidente.

Esfuerzo: un esfuerzo en la habilidad de Pilotar permite ir más rápido de lo normal y realizar maniobras más complejas.

Primeros Auxilios 3 (Int)

Con esta habilidad un personaje podrá realizar una curación rápida, generalmente apuntada a detener hemorragias, realizar suturas y aplicar bálsamos curativos. El chequeo exitoso de esta habilidad cura un círculo de cada categoría de herida afectada. Una vez aplicado, Primeros Auxilios no podrá emplearse nuevamente en las mismas heridas. El resto de las heridas cura naturalmente o más rápido si se tratan.

Fallo: un fallo en esta habilidad significa que el personaje no pudo vendar o curar al paciente por falta de elementos u otro factor. Si se usó esfuerzo no cambia nada.

Esfuerzo: los puntos de esfuerzo necesarios para aplicar primeros auxilios de forma efectiva dependen de la categoría de herida. Sin esfuerzo se cura una herida leve, con un punto de esfuerzo se cura una herida leve y una media si se tienen 1 ó 2 en esta categoría. Con dos puntos de esfuerzo se cura una herida leve, y una herida media si se tienen 3 ó 4 heridas de esta categoría. Con tres



La nieve ayuda a seguir un rastro de manera más fácil

puntos de esfuerzo se cura una herida leve, una herida media y una herida grave si tiene sólo 1 de éstas. Con cuatro puntos de esfuerzo se cura una herida leve, una herida media y una herida grave si tiene 2 heridas de éstas. Con cinco puntos de esfuerzo se cura una herida leve, una herida media y una herida grave si tiene 3 heridas de éstas.

Rastrear 2 (Sen)

Esta habilidad permite al personaje seguir los rastros dejados por otra persona, animal o ser.

Fallo: un fallo significa que el personaje pierde el rastro a los pocos metros de donde fueron encontrados. Si se utilizó esfuerzo puede significar que el personaje siguió algún rastro equivocado y terminó en cualquier lugar.

Esfuerzo: un esfuerzo al rastrear permite al personaje seguir un rastro difícil o en condiciones adversas, y de forma más rápida.

Saltar 3 (Agi)

La habilidad de Saltar permite al jugador sortear obstáculos o pozos, o alcanzar de un salto alguna altura elevada. También sirve para caer de forma segura.

Fallo: un fallo significa que el personaje no pudo saltar y tropezó con el obstáculo o cayó por el hoyo, o no alcanzó la altura deseada. Si se utilizó esfuerzo el personaje puede resultar lastimado o caer sin posibilidad de salvación.

Esfuerzo: un esfuerzo en Saltar permite sortear grandes distancias u obstáculos elevados.

Seducción 2 (Car)

Con esta habilidad un personaje puede utilizar sus encantos naturales y su inteligencia para estimular a una persona que pueda llegar a ser atraída.

Fallo: un fallo significa que la estrategia de seducción no funcionó con el individuo. Si se utilizó esfuerzo el objetivo puede llegar a darse cuenta que todo el proceso de seducción fue armado.

Esfuerzo: un esfuerzo en Seducción hace que los encantos del personaje sean más irresistibles y difíciles de ignorar. Atributo opuesto: Controlar Lujuria.



Una mujer utilizando sus técnicas de seducción

Seguridad 0 (Int)

Esta habilidad cubre el conocimiento sobre los más modernos métodos de seguridad. Cerraduras electrónicas, sensores de movimiento, láseres, sensores de calor, peso, cámaras de vigilancia, etc. Sirve tanto para crear un sistema como para vulnerarlo.

Fallo: un fallo significa que el personaje no pudo terminar satisfactoriamente la instalación de seguridad, o bien que no tiene idea de cómo desactivar alguna de sus medidas. Si se utilizó esfuerzo el personaje puede quedar convencido que ha hecho bien su trabajo dejando algún aspecto sin cubrir y así disparar la alarma o los sistemas de defensa.

Esfuerzo: un esfuerzo en esta habilidad permite crear sistemas más seguros e impenetrables, o bien superar los sistemas de defensa más complicados.

Habilidad opuesta: Seguridad.

Sigilo 2 (Des)

Con esta habilidad un personaje puede desli-

zarse en silencio y discretamente. También podría seguir a alguien sin ser detectado.

Fallo: un fallo en esta habilidad significa que el personaje ha producido ruidos o ha sido visto en movimiento. Si se utilizó esfuerzo significa que ha llamado demasiado la atención o realizó alguna torpeza.

Esfuerzo: un esfuerzo en Sigilo hace que el personaje sea más difícil de detectar.

Supervivencia en (zona) 1 (Int)

Con esta habilidad un personaje puede sobrevivir en una zona determinada. Conoce la forma de conseguir alimento, prepararlo y hallar un refugio para descansar. La zona podría ser bosques, montañas, planicies, océanos, ciudades, pantanos y otras que se le puedan llegar a ocurrir al director de juego.

Fallo: un fallo en esta habilidad significa que el personaje no pudo hallar alimento o refugio adecuados. Si se utilizó esfuerzo puede llegar a equivocarse mucho y terminar en una zona desventajosa.

Esfuerzo: un esfuerzo en esta habilidad consigue un mejor refugio y alimento, y de manera más rápida.

Trampas 1 (Int)

Con esta habilidad un personaje es capaz de construir y preparar una trampa que funcione con algún mecanismo. También es capaz de detectarlas y desactivarlas.

Fallo: un fallo en la habilidad significa que el personaje no pudo montar la trampa o que no tiene idea de cómo desactivarla. Si se utilizó esfuerzo el personaje puede quedar convencido de que ha instalado bien la trampa pero no se accionará o lo hará en el momento equivocado, o bien el personaje en el intento de desactivarla la accionó por accidente.

Esfuerzo: un esfuerzo en esta habilidad permite al personaje montar una trampa más complicada y en menor tiempo.

Habilidad opuesta: Trampas.

Trepar 4 (Agi)

Un personaje que utilice esta habilidad puede trepar algo, sea un árbol, muro o soga.

Fallo: un fallo en esta habilidad significa que

el personaje es incapaz de trepar. Tal vez no encuentra los lugares adecuados dónde apoyarse. Si se utilizó esfuerzo, el personaje trepa hasta cierta altura y puede llegar a caer.

Esfuerzo: un esfuerzo en Trepar permite escalar superficies complicadas o alturas importantes y con mayor celeridad.



Una moderna sala de edición de video

Video 1 (Int)

Esta habilidad cubre todo lo relacionado con las señales de video. Cámaras, focos, satélites, encriptar y desencriptar señales, etc. También cubre edición y retoques en la imagen.

Fallo: un fallo significa que no se pudo establecer la comunicación con el satélite o la antena receptora, o no se pudo encriptar correctamente el mensaje. Si se utilizó esfuerzo significa que la edición o los retoques en la imagen se notan pero el personaje no se ha dado cuenta, o bien que se ha echado a perder la grabación, la señal o el equipo utilizado.

Esfuerzo: Si se utilizó, puede significar que el personaje logró establecer una comunicación difícil, o que logró desencriptar una señal, o que pudo limpiar la imagen, o bien que pudo retocar unas escenas e imágenes difíciles.

Habilidad opuesta: Video.

d) Emociones

Al momento de crear un personaje las emociones poseen un nivel básico que puede variar

según el sexo, la raza o cultura del personaje. Como fue aclarado anteriormente, vamos a tratar solamente las emociones de un personaje humano ya que cubrir todas las demás posibilidades sería una tarea casi imposible.

Los niveles base del control de las emociones para un humano común son los siguientes:

Tabla de Niveles Base para las Emociones

Emoción	nivel base
Controlar la Codicia	4
Controlar la Furia	6
Controlar la Lujuria	5
Controlar el Miedo	4

A estos valores se les aplica el modificador de la característica Vol que posea el personaje. Un individuo con mayor voluntad y determinación estará en mejores condiciones de autocontrolarse.

Si utilizamos el método de distribución de PP por paquetes, se puede utilizar uno de los paquetes de habilidad personal para elevar el control de una emoción en 2 puntos. Si se utilizó el método libre, se pueden invertir dos puntos de personaje para subir un punto en el nivel inicial de control de una emoción. Posteriormente, el nivel de control de una emoción puede subir a través de la experiencia.

Para singularizar un poco más al personaje podemos redistribuir libremente los puntos de control de emoción sólo entre las cuatro emociones, siempre y cuando ninguna supere el nivel de 9 o no sea igual a 0. Hay que tener cuidado a veces de no exagerar mucho los valores sobre todo hacia niveles bajos porque puede resultar un personaje difícil de controlar, aunque también puede presentar un desafío interesante para el jugador y el resto de los participantes.

Se puede reducir el nivel de control de emoción a fin de obtener puntos de personaje e invertirlos en habilidades. A través de este proceso, cada punto reducido de un control de emoción otorga un solo punto de personaje para ser invertido en otro lado.

Ejemplo

El jugador que controla a Géatan decide redistribuir los puntos de Control de Emoción para adecuarlo un poco más al perfil de individuo poco social y algo tímido. Decide pasar un punto de Control de Miedo a Control de Codicia, además le aplica el modificador de -1 por su Vol de 3, a todos los niveles, quedando los valores finales de la siguiente manera

Control de Codicia	4
Control de Furia	5
Control de Lujuria	4
Control de Miedo	2

También, si el director de juego y los jugadores coinciden en usar emociones específicas para cada personaje, o para el jugador que desee, se pueden agregar, estableciendo un valor base lógico. Este mismo valor puede usarse a modo de bonificación en PP para incrementar Habilidades Personales u otras emociones.

e) Magia

Si el mundo de juego en donde se desarrollarán las aventuras contempla el uso de artes esotéricas o mágicas, se pueden invertir puntos de personaje en las habilidades mágicas.

Usando el método por paquetes, la profesión o el entrenamiento mágico debe incluir al menos dos habilidades mágicas. Recomendando que las dos esenciales y las dos primarias sean exclusivas para las habilidades mágicas. Si el mundo de juego le da importancia al lenguaje y el estudio mágico, se pueden incluir estas habilidades dentro de las cuatro sugeridas.

Si se opta por la distribución libre de puntos de personaje, cada punto de personaje puede subir en un punto el nivel de una habilidad mágica. De la misma forma que con el otro método, estas habilidades deben incluirse en la profesión o entrenamiento mágico del personaje.

Las reglas de magia así como el detalle de las habilidades mágicas y sus funciones se describen en el capítulo de magia.

Ejemplo

En el mundo de juego donde Géatan vivirá emocionantes aventuras no existe la magia. Sí existen algunos individuos dotados de una mente extremadamente evolucionada y entrenada capaces de usar su cerebro y voluntad para mover objetos con la mente, leer la mente y otros poderes "psiónicos". Géatan no posee ninguna de esas capacidades.

f) Poderes

Los poderes se aplican de forma similar a la magia en el sistema Diezlados(d10) con la diferencia de que cada poder necesita sólo una habilidad específica para activarlo.

Para adjudicarle niveles a las habilidades de los poderes se usan también el método de paquetes de habilidades o el de distribución libre. La importancia de los poderes depende mucho del mundo de juego pero generalmente será un elemento principal del personaje. Es por eso que se recomienda usar las habilidades esenciales y/o las habilidades primarias para el o los poderes que posea el personaje. En el caso de la distribución libre de PP simplemente hay que adjudicar la cantidad que se quiera, respetando los términos establecidos con el director de juego.

Un mayor desarrollo sobre el uso de poderes en un mundo de juego, se puede encontrar en el capítulo Magia y Poderes.

g) Bienes

Una parte no menos importante en la creación de un personaje es la de sus bienes, ingresos o ahorros. Sabiendo el dinero disponible que tiene un personaje, el jugador podrá equiparlo con lo que crea necesario para la aventura o simplemente la supervivencia en el mundo que lo rodea.

Los bienes e ingresos dependen mucho de la profesión elegida por el personaje y el contexto social del mundo de juego. Hacer un ejemplo de cada posibilidad sería casi imposible. Como su-

gerencia para el director de juego, siempre utilizar el sentido común y el conocimiento que uno ya posee. Un miembro de gobierno de cualquier época y mundo tendrá mayores beneficios monetarios y de poder que otros habitantes. Un artista en general tendrá menos recursos, un apostador podría tener una fortuna o estar enterrado en deudas, etc.

Si un jugador quiere que su personaje tenga un objeto o bien que va más allá de su alcance monetario, el director de juego debería pedir una buena excusa para poseerlo. Por ejemplo una herencia, un obsequio de un amigo, el bien por el que trabajó toda su vida.

Ejemplo

Géatan va a ser miembro de los Cadetes Espaciales, al menos durante las primeras aventuras. Por ser Cadete recibe 2000 créditos por mes para gastar, 2 uniformes, una pistola láser, un kit de primeros auxilios y un comunicador.

h) Datos personales

Una vez que ya hemos definido las características, habilidades, emociones, profesión, magia y bienes podemos llenar los datos personales del personaje. Si la creación comenzó con el armado del concepto del personaje es probable que ya se tenga una idea clara sobre el mismo.

En esta etapa se le agregan detalles que enriquecen y dan vida al personaje, empezando por el nombre, su nacionalidad o región donde nació, altura, peso y edad (ver más adelante). También

se sugiere pensar un trasfondo para el personaje. Cómo es su familia, quiénes son sus amigos y enemigos, cómo fue su infancia o juventud, ¿le debe algún favor a alguien?, algún episodio que haya marcado su personalidad. Todo lo que se te ocurra es válido. Cuanto más detalles des sobre su personalidad y su relación con el mundo hasta el momento de entrar en el mundo de juego, más real y único será el personaje y podrás saber cómo reaccionaría en tal o cual situación.

Tampoco hay que llenar carillas con la historia del personaje porque después quedará poco espacio para la evolución y la adaptación. Lo suficiente como para entender el comportamiento normal del personaje y algunas de sus relaciones con el mundo.

Edad del personaje

La edad de un personaje puede llegar a modificar sus características y nivel de control de emociones. Un personaje joven o niño es física y mentalmente diferente a un adulto. A su vez, una persona de 70 años va a tener deterioros físicos y mentales propios de la edad. A continuación hay una tabla con los niveles de característica promedio para edades jóvenes. Estos valores deben ser tenidos en cuenta al crear personajes jóvenes o niños.

Para los personajes de edad avanzada, el deterioro comienza aproximadamente a la edad de 50 años, 40 para mundos similares a la Edad Media o previos. Por cada año por arriba de los 40 ó 50 indicados, el personaje debe realizar un chequeo de Con. Si la tirada es exitosa no pasa nada hasta el año siguiente en el que se repite el chequeo. Con la primer tirada fallada, el personaje perderá un punto de Fue, la segunda un punto de Agi, la

Tabla de Características Promedio por Edad

Edad	Fue	Con	Des	Agi	Int	Sen	Vol	Car	Cod	Fur	Luj	Mie
0-1	1	1	1	1	1	1	1	2	-	-	1	1
2-4	1	2	1	1	1	2	1	3	2	2	9	2
5-8	2	2	2	2	2	3	2	4	3	2	9	3
9-12	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	8	3
13-17	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4

tercera un punto de Sen, la cuarta un punto de Con, la quinta un punto de Des, la sexta un punto de Car, la séptima un punto de Int y la octava un punto de Vol. A partir de la novena tirada fallada se repite la secuencia, nuevamente partiendo desde Fue. Si el personaje llega a 0 en cualquiera de las características excepto Car, muere. Si llega a 0 en Car antes que en cualquier otra característica, simplemente se saltea esta característica en la secuencia de deterioro.

Altura y peso

Podemos deducir la altura y el peso de un personaje basándonos en algunas de sus características. La Fue nos da una idea de la fuerza muscular pero también de la masa total del individuo. Un personaje con una Fue elevada puede ser un ser musculoso o gordo. Uno con poca Fue puede ser un flacucho o un tipo de contextura blanda. La

Con nos da un indicio de la salud y vigor de un personaje. La Agi nos da una idea de la movilidad del personaje.

Con estas tres características podemos construir una imagen del personaje:

Fue, Con, Agi con valores similares: un personaje físicamente equilibrado.

Fue elevada con respecto al resto: un personaje musculoso.

Fue y Con elevadas con respecto a Agi: un personaje fornido.

Fue y Agi elevadas con respecto a Con: un personaje atlético, tal vez algo delgado o alto.

Con elevada con respecto al resto: un personaje bien alimentado y con sobrepeso.

Con y Agi elevadas con respecto a Fue: un personaje saludable y flaco.

Agi elevada con respecto al resto: un individuo de menor estatura pero extremadamente ágil.



Elfo acorralado en la caverna de los ogros

Tabla de alturas según Fue

Nivel en Fue	Altura promedio
1	1,50 a 1,55
2	1,55 a 1,60
3	1,60 a 1,65
4	1,65 a 1,70
5	1,70 a 1,80
6	1,80 a 1,85
7	1,85 a 1,90
8	1,90 a 1,95
9	1,95 a 2,00

Esta tabla es una guía sobre los valores considerados “normales” para un humano de hoy día. Un ser humano de la Edad Media era más bajo en promedio. Recuerden que es sólo una guía, un personaje de Fue elevada puede ser petiso y musculoso o alto y delgado.

i) Personajes no humanos

Para crear personajes no humanos, o al menos no humanos normales, hay que tener en cuenta las siguientes etapas de la creación, que son las que más variación sufrirán.

Características

Las características son el primer paso a modificar cuando se intenta hacer un personaje no humano. Para saber qué características modificar basta con imaginarse al ser. ¿Será musculoso? ¿resistente? ¿ágil? ¿de una belleza increíble? ¿tendrá cuatro brazos? ¿dos cabezas?

Los cambios estéticos de un personaje no implican necesariamente un cambio en las características, o por lo menos un cambio obvio. Por ejemplo un personaje con dos cabezas puede no ser más inteligente ni pensar simultáneamente dos cosas diferentes. Un personaje con cuatro brazos tampoco será necesariamente más diestro. Probablemente pueda controlar los brazos independientemente y así poder, por ejemplo, cargar dos espadas y dos escudos.

Cuando se considera necesario cambiar los valores de las características, hacia arriba o hacia abajo, hay que tener en cuenta que cada punto en Diezlados(d10) vale. Al hacer personajes que

sean variaciones del prototipo de humano común es recomendable seguir la siguiente guía:

Variación sutil – Ej: son algo más fuerte que un humano normal – Aplicar variación de 1 punto al valor promedio de esa característica, o al resultado del método por azar.

Variación generalizada – Ej: es sabido que los elfos son más ágiles que los humanos – Aplicar variación de 2 puntos al valor promedio de esa característica, o al resultado del método por azar.

Variación dominante – Ej: Los trolls son la raza más estúpida que hay – Aplicar variación de 3 a 5 puntos al valor promedio de esa característica, o al resultado del método por azar.

Si se intenta crear un ser totalmente diferente al humano es útil buscar un parecido con algún animal o criatura mitológica para tomar como idea básica. Si tampoco se puede hacer esto hay que usar el sentido común. Si es una criatura gigante pero lenta probablemente tendrá una alta Fue y una muy baja Agi, que combinados darán una característica derivada Mo de un valor lógico. El mismo caso se puede dar en cuanto a la carga de peso con las características Fue y Vol y con la resistencia propia de la criatura en el caso de Fue y Con.

Emociones

Personajes de otras razas que tengan alguna relación con un ser humano pueden compartir las mismas cuatro emociones básicas. En este caso puede haber variaciones similares a las de las características. Para aplicar esas variaciones usar la misma guía que se brindó para las ocho características básicas.

Puede ser que alguna raza o ser no posea alguna de las cuatro emociones, o posea alguna otra, o todas diferentes. En este caso, la posibilidad es demasiado grande para contemplarla en las reglas pero nuevamente hay que usar el sentido común. Gracias al sistema, las reglas permanecen sin cambios más allá de las variaciones que pueda tener el ser. Por ejemplo unos seres que funcionen comunitariamente como enjambre pueden llegar a tener emociones colectivas. Tal vez

alguna situación que haya afectado a la comunidad pueda causar consecuencias emocionales en el personaje. Un chequeo de Controlar Empatía Colectiva puede llegar a definir qué sucede con el personaje en un momento de la aventura.

Habilidades

En el caso de las habilidades crear cualquier habilidad pertinente. Siempre tener en cuenta cuánto conocimiento o pericia abarca cada habilidad, qué valor base tendrá debido a cuestiones físicas del ser, sociales o de costumbres, y qué característica es la más influyente en su desempeño. De la característica elegida se aplicará el modificador correspondiente.

Capacidades especiales

Dentro de capacidades especiales podemos incluir visión nocturna, branquias para respirar bajo el agua o telepatía, por ejemplo.

En la mayoría de los casos estas capacidades especiales no requieren ningún tratamiento especial. La excepción son aquellas capacidades que requieran de algún tipo de “activación” o esfuerzo para medir sus alcances o efectos. Por ejemplo unos seres telépatas pueden requerir de un esfuerzo físico y mental para poder leer la mente, o mover una gran piedra en vez de una pequeña moneda. Cuando se den estos casos, tratar a estas capacidades especiales como poderes para determinar qué límites y dentro de qué parámetros se manejan cada uno de los seres que las utilizan.

Un género en el que las capacidades especiales son primordiales es el de superhéroes. En estos casos, la mayoría de los poderes y súper habilidades funcionarán de acuerdo a las reglas del capítulo Poderes. Algunas sugerencias sobre las ambientaciones con superhéroes se dan en el capítulo de Consejos para el Director de Juego.

Bienes

Existen infinidad de bienes que varían muchísimo entre un ser o raza creada y otra. Brindar una guía para tratar cada caso sería imposible. Para crear bienes, vehículos o armas para otros seres no humanos, usar los ejemplos dados como guía y adaptarlos. Si los bienes pertenecen a unos seres extremadamente diferentes a un huma-

no hay que utilizar la imaginación y el sentido común. Algunos valores de los bienes sirven de guía como Velocidad y Estructura para los vehículos, daño, alcance y munición para las armas.

j) Robots

Pueden existir personajes jugadores y no jugadores que sean robots. Existen algunas diferencias en el tratamiento de las características y habilidades. Las emociones no existen para los robots, salvo en casos o escenarios especiales que el director de juego y los jugadores quieran explorar.

Características

En este caso las características del personaje son las mismas pero algunas tienen un significado levemente diferente. Las características se determinan por la calidad de los componentes y su construcción.

Fuerza (Fue): Mide la fuerza del robot.

Constitución (Con): Mide la resistencia del robot. Indica lo bien que está construido para enfrentar el paso del tiempo y las exigencias de sus tareas. Define, junto con la Fuerza, la resistencia al daño que puede aguantar el robot.

Agilidad (Agi): Representa la rapidez de movimiento del robot.

Destreza (Des): Mide la precisión y el nivel de control y equilibrio del robot.

Inteligencia (Int): Mide la capacidad de procesar datos que tiene el robot. Sería algo así como la medida del CPU de un robot. La cantidad de memoria que posee y con qué velocidad puede tomar decisiones. La inmensa mayoría poseerá una Int de entre 1 y 2. Los casos excepcionales tendrán una Int de 3 ó 4. Aquellos robots que posean una inteligencia casi humana tendrán de 5 para arriba.

Sensibilidad (Sen): Mide la capacidad sensorial del robot. Qué precisión y reacción tiene ante los cambios que percibe con sus sensores.

Voluntad (Vol): La voluntad es inexistente en los robots. Es decir que posee un valor de 0. En el caso que existan robots con voluntad propia

en el mundo de juego, el valor dependerá de la “iniciativa” que tengan estos robots.

Carisma (Car): El carisma es inexistente en los robots. También tendría un valor de 0.

Las características derivadas son exactamente las mismas con la excepción que la Ec (exigencia de carga) se obtiene utilizando el valor de Fue solamente.

Habilidades

Las habilidades pueden ser las mismas que las de algunos personajes y otras exclusivas para el interés de un robot y su funcionamiento. Las habilidades se determinan según la programación y el software que controle al robot.

Sobre los esfuerzos

Los robots de avanzada tecnología pueden realizar esfuerzos al momento de hacer alguna acción. Son capaces de medir la situación, procesarla y tomar una decisión que considerará la más eficiente.

Para estos robots se utiliza el sistema de esfuerzos normal del sistema.

Los robots de menor nivel tecnológico no pueden realizar esfuerzos y siempre funcionan con la misma efectividad excepto que el robot esté programado especialmente para fallar o rendir menos de vez en cuando o bajo ciertas condiciones.

La eficiencia y los efectos al momento de usar un atributo se definen al crear el robot, dependiendo de la calidad de los materiales con los que está construido y de su programación. Los atributos que estén entre 1 y 9 funcionarán siempre sin esfuerzo. Aquellos atributos que tengan un nivel de 10 o más podrán programarse para funcionar con mayores probabilidades de éxito, cada vez más cercanas al 100%, o programarse para incrementar sus efectos al ser utilizados pero a costa de la eficiencia, o cualquier punto intermedio. En resumen, los atributos de 10 o más en un robot se programan para funcionar con un “esfuerzo” fijo, lo que modifica también la probabilidad de éxito.

Ejemplo

Un robot humanoide con una Fue de 18 (+12) podrá pegar puñetazos de aproximadamente 16 puntos de daño. Al momento de su creación, se lo puede programar para que cause este daño y tenga una probabilidad del 99% cada vez que lo intente, o bien programarlo para que cause 9 puntos de daño más que el daño básico (para un total de 25) pero reduciendo la eficiencia de los golpes al 90% (18-9), o programarlo para cualquier punto intermedio.

Ejemplo de robot

Sec 291 – Robot básico de seguridad

Este robusto robot es utilizado como guardia de seguridad nocturno, cubriendo entradas y puertas ante posibles intrusiones. Consta de dos “orugas” que le permiten desplazarse sobre superficies difíciles y girar a gran velocidad. Posee sensores visuales de movimiento y calor así como sensores de sonido. Además se encuentra programado para enfrentar cualquier amenaza utilizando su software de combate y reducción y sus dos potentes brazos hidráulicos.

Fue: 15 (+9) Int: 2 (-2)
Con: 12 (+6) Sen: 9 (+3)
Agi: 6 (0)
Des: 4 (0)
Rd: 13 Mo: 10 Ec: 15

Habilidades:
Detectar intrusos 10 (4e fijo)

Combate:
Acciones de combate: 2
Brazo Hidráulico x2 8 (4e fijo)
daño: 17
(dos ataques por asalto, uno con cada brazo)



-Capítulo 4-

Combate

- a) Introducción al Combate en Diezladados (d10)
 - Algunos Términos Utilizados en Combate
- b) Asaltos de Combate
 - ¿Qué se puede hacer en un asalto?
 - Orden de resolución de las acciones
- c) Acciones de Combate
- d) Ataques y Defensas
 - Combate Cuerpo a Cuerpo
 - Combate con Armas de Tiro y Arrojadizas
 - Combate con Armas de Fuego / Energía
 - Combate con Explosivos
 - Combate con Artillería Moderna
 - Combate con Misiles Modernos
- e) Daños en Combate
 - Incrementar el daño de las armas
 - Aplicando el Daño
 - Interpretación del Daño
- f) Armas y Protecciones
- g) Situaciones de Combate
- h) Crear armas

Ejemplo de combate

Ted “sin tripas” Calhoun y su compañero “Babyface” Ronald, dos bandidos del estado de California, se encuentran desayunando dos fuertes whiskeys en el bar del pueblo “La Paloma”. Babyface tiene la mirada fija en la barra, justo donde el cantinero tiene apoyadas sus manos, muy atento a los pedidos de estos dos “agradables” clientes. Al rato Ronald ve cómo se crispan las manos del cantinero y, alertado por esta reacción, vuelve la vista hasta las puertas de entrada del bar. Entrando al lugar vienen dos hombres con la frente en alto y una insignia en forma de estrella de seis puntas; el sheriff del pueblo junto a su segundo.

Inmediatamente Ted y Ronald se paran e intentan arrojar unas mesas para cubrirse...

PJs: Ted “sin tripas” Calhoun, “Babyface” Ronald

PNJs: Sheriff y Mike (segundo del sheriff).

DJ: - “Ok. El personaje Ted y Mike, el segundo del sheriff, tienen los dos una Agi de 8. Realicen un chequeo de iniciativa por favor.” Ted arroja el dado y obtiene un 6 (un éxito). El DJ arroja el dado para realizar el mismo chequeo pero obtiene un 9.

DJ: - “Mike no logra reaccionar a tiempo. El bando de Ted actúa primero. ¿Qué hacen?”

Primer Asalto

Ted: - “Volteo rápidamente una de las mesas para ponerme a cubierto y poder sacar mi pistola.”

DJ: - “Muy bien. ¿Ronald qué hace?”

Ronald: - “Desenfundo rápido mi pistola y hago un disparo contra el sheriff mientras me pongo a cubierto detrás de la mesa que tiró Ted.”

DJ: - “Está bien. Ted tiene que hacer un chequeo exitoso de Fue para poder voltear la mesa en 1 acción de combate, si no tardará todo un asalto en lograrlo.” El jugador que controla a Ted arroja su dado y obtiene un 3. ¡Por debajo de su nivel de 5 en Fue así que es un éxito!

DJ: - “Mientras Ted vuelca la mesa, Ronald

desenfunda su pistola. El sheriff y su segundo ahora comienzan a reaccionar desenfundando sus armas y tirándose hacia los costados de la puerta.”

DJ: - “Ronald tiene 2 acciones de combate por asalto y ya utilizó una para desenfundar su arma. En esta acción puede disparar. Ted tiene 3 acciones de combate por asalto. La primera la usó para voltear la mesa y esta segunda para desenfundar el arma, al mismo tiempo que los hombres de la Ley.”

Ronald: - “¡Disparo inmediatamente contra el sheriff!”

DJ: - “El sheriff se encuentra a distancia corta de tu pistola así que tendrás un +4 en tu chequeo” Ronald tiene un nivel de 7 en arma corta y con la bonificación se eleva a 11.



El Sheriff entrando al salón

Ronald: - “Hago un chequeo de la habilidad de Arma Corta con un esfuerzo de 4 puntos. Mi pistola hace 11 puntos así que si acierto le haría 15 puntos... ¡Jeje! Lo voy a dejar bien muerto.” El jugador que maneja a Ronald arroja el dado y saca un 8! ¡falló el tiro! ¡El jugador de Ronald no lo puede creer!

DJ: - “¡Jaja! A veces no hay que confiarse tanto. Ronald dispara contra el sheriff pero el tiro no es bueno y pega contra el marco de la puerta, haciendo saltar algunas astillas de madera.

DJ: - "Ted tiene una última acción de combate en este asalto. ¿Qué decide hacer?"

Ted: - "Le disparo a la mano de Mike, el segundo del sheriff, para desarmarlo y que no pueda devolver los tiros."

DJ: - "Muy bien. Para esa maniobra se necesita causar al menos una herida leve y es una maniobra bastante difícil por lo que tiene una dificultad de 7 puntos. Igualmente por la distancia con el objetivo hay una bonificación de +4"

Ted: - "Mmm... Bueno voy a probar suerte." Ted tiene una habilidad de 8 en arma corta. Como no desea ni necesita causar mucho daño para conseguir que Mike suelte el arma no realiza esfuerzo adicional para incrementar el daño. Ted tiene entonces que obtener un 5 o menos en el dado para poder conseguir su deseo (8 de su nivel, más 4 por el alcance corto, menos los 7 puntos de dificultad). Arroja el dado y... ¡saca un 5 en el chequeo! Además le causa 11 puntos de daño (una herida media) a su objetivo.

DJ: - "¡Qué suerte! Ted, que se encuentra semicubierto detrás de la mesa volteada, logra disparar un sólo tiro que impacta cerca de la muñeca de Mike quien aulla de dolor y deja caer su arma al piso, quedando con su mano derecha inutilizable por el momento."

DJ: - "Mike tiene una tercera acción de combate en este asalto y la utiliza para arrojararse al suelo detrás de unas mesas y sillas para recuperarse un poco del shock del dolor."

Segundo Asalto

DJ: - "Este es un nuevo asalto. ¿Ted, qué haces?"

Ted: - "Le disparo dos tiros al sheriff"

DJ: - "Muy bien. Tu habilidad sufre una penalización de -8 porque el sheriff se encuentra agachado detrás de unas mesas y sillas, y por eso tiene cobertura que le otorga una protección pasiva. Igual sigue teniendo un +4 por el alcance corto hasta el objetivo, así que en total sufre una penalización de -4."

Ted: - "Le disparo de los dos tiros de todas formas."

DJ: - "Listo. El primer tiro sucede en tu primera acción de combate."

Ted: - "Está bien. Tiro el dado." El jugador arroja el dado y obtiene un 9. Tenía un nivel de 4

para ese chequeo pero falla.

DJ: - "Asomás tu cabeza y tu brazo derecho para disparar sobre la mesa al sheriff. Tu disparo pega en una de las sillas que lo cubren haciendo saltar un poco de madera."

DJ: - "El sheriff realiza un disparo que pega en la mesa que los cubre a ustedes. Comienza la segunda acción de combate. Ahora actúan todos, empezando por Ted, luego Ronald, el sheriff y Mike. ¿Qué hace Ted?"

Ted: - "Le hago el segundo disparo al sheriff."

DJ: - "Esta vez tenés una penalización adicional de -1 porque es tu segundo disparo del asalto." Ted arroja el dado y obtiene un 3. Un éxito porque su nivel de habilidad en este ataque era de 3.

DJ: - "Uf, el disparo impacta en el cuerpo del sheriff, causándole una herida media y rompiéndole una costilla. El sheriff grita su dolor. ¿Ronald qué hace?"

Ronald: - "Trato de dispararle a Mike mientras le digo que no tiene ninguna oportunidad de salir vivo."

DJ: - "Ronald tiene la misma dificultad que tuvo Ted porque Mike se encuentra también agachado tras las mesas y sillas. O sea que en total tu nivel de habilidad será de 3."

Ronald: - "Muy poco pero voy a intentarlo." Arroja el dado y obtiene un 6.

DJ: - "Tu tiro pega en una mesa, rebota y da contra una de las paredes."

DJ: - "El sheriff realiza otro disparo pero sale muy elevado. Mike entonces les grita: No tienen oportunidad, están rodeados. Afuera está la caballería. Sabíamos que estaban aquí y ahora los tenemos rodeados." Está utilizando su habilidad de Persuadir. Por favor realicen un chequeo sin esfuerzo impuesto de Control de Miedo.

Ted: - "¡Bah! Tengo un nivel de 6." El jugador que controla a Ted arroja el dado y obtiene un 2. "¡Jaja! Me río en su cara."

Ronald: - "Ok, ahora me toca a mí." El jugador que controla a Ronald tiene un nivel de 5 en Control de Miedo y en su chequeo obtiene un 9.

DJ: - "Ronald empieza a titubear y a sudar. Mira hacia las sucias ventanas tratando de ver si es verdad lo que está gritando el segundo del sheriff. Por ahora queda inactivo en ese estado. Pier-

de su última acción de combate de este asalto.”

Ted y Ronald: - “Uy, se nos está complicando.”

a) Introducción al combate en Diezlados (d10)

Los juegos de rol nos brindan la posibilidad de “vivir” y experimentar situaciones, historias y momentos únicos que no podríamos experimentar en nuestra vida cotidiana. Matar dragones, rescatar princesas, ser el comandante de una nave espacial, teletransportarnos. Todos estos son ejemplos de lo que se puede interpretar y experimentar en un juego de rol.

Estas vidas de aventuras y riesgos ponen a los PJs muchas veces en situaciones de combate donde se pone de manifiesto la experiencia, el temple y la personalidad de cada uno. Los combates son unos de los momentos más atractivos de un juego de rol. Quién no se ha emocionado con algunas luchas de películas o novelas y quién no se ha imaginado participando en una de ellas. En un combate nada garantiza que el resultado sea favorable para el jugador y las decisiones deben ser tomadas rápidamente porque de un momento a otro la suerte puede cambiar drásticamente. El destino y la supervivencia del personaje se ponen en juego en estos momentos. Diezlados (d10) ofrece una serie de reglas sencillas y lógicas para simular un combate en detalle.

Algunos términos utilizados en combate

Acción de Combate: momento en el que un personaje puede actuar atacando o defendiendo dentro del contexto de combate.

Alcance: distancia o distancias que puede alcanzar un arma o un proyectil.

Arma Arrojadiza: arma lanzada por el portador para causar daño.

Arma Cuerpo a Cuerpo (CaC): arma empuñada por el portador para ocasionar daño.

Arma de Artillería: arma compleja y/o de gran tamaño que requiere más de una persona

para su correcto funcionamiento, generalmente utilizada para grandes y resistentes objetivos.

Arma de Energía: armas de tiro que utilizan algún tipo de energía para su funcionamiento como un láser o plasma.

Arma de Fuego: arma de tiro que utiliza una explosión para impulsar sus proyectiles.

Arma de Tiro: arma que utiliza la fuerza del portador, o un mecanismo sencillo para lanzar proyectiles.

Armadura: protección personal contra el daño causado por las armas.

Asalto: espacio de tiempo de 6 segundos en el que los personajes actúan dentro del contexto de combate.

Ataque: acción de agredir físicamente con un arma o parte del cuerpo a otro personaje.

Cobertura: cualquier objeto o cosa que sirva de protección a un personaje.

Daño Básico: daño normal causado por un arma.

Daño Incrementado: daño resultante de realizar un ataque con esfuerzo.

Esquiva: utilizar el cuerpo para evitar un ataque hacia el personaje.

Explosivo: todo tipo de arma cuya principal causa de daño sea la explosión.

PA: puntos de armadura. Valor que reduce el daño causado por un arma.

Parada: detener con un arma u otro objeto una agresión física.

PR: puntos de resistencia. Valor que mide el estado en el que se encuentra un arma.

Requisito de Des: Destreza mínima necesaria para utilizar correctamente un arma.

Requisito de Fue: Fuerza mínima necesaria para utilizar correctamente un arma.

TA: tiros por asalto. Indica el número máximo de ataques o proyectiles que puede lanzar un arma automática.

b) Asaltos de combate

Un combate entre varios personajes puede llegar a resultar algo complejo si tenemos en cuenta todos los golpes, paradas, esquivas, fintas, gritos, caídas, empujones y todo lo demás que te puedas imaginar que pueda suceder dentro de una lucha.

Por este motivo los combates se dividen en asaltos de combate.

Un asalto de combate es un período de 6 segundos de tiempo de juego en el que un personaje combatiente puede atacar y defenderse, huir, socorrer a alguien, o cualquier otra acción que se quiera realizar. De este modo, todas las acciones de los combatientes involucrados se ordenan y se resuelven de a poco, manteniendo la coherencia y el conocimiento de lo que está pasando. En un minuto de juego entran 10 asaltos.



Soldados huyendo

¿Qué se puede hacer en un asalto?

Moverse: un personaje puede moverse sólo si no está inmerso en alguna lucha. Puede moverse un máximo igual a su Mo en metros o correr una distancia de hasta Mo x8 metros. Si se moviliza la mitad o menos de distancia, podrá realizar una sola acción de combate ese asalto, como puede ser atacar y defenderse. Si el personaje decidió correr la mitad o menos de su distancia máxima podrá hacer sólo una acción de combate defensiva el resto de ese asalto.

Otras acciones: si no está inmerso en alguna lucha, un personaje puede realizar un hechizo, utilizar alguna habilidad, gritar órdenes o suge-

rencias, o permanecer quieto.

Huir: un personaje puede optar por huir de una lucha. Para poder hacerlo, debe utilizar todo el asalto solamente para defenderse, sin poder realizar ataque alguno. Como defensa sólo puede utilizar su habilidad de Esquivar o su Agi, la que sea mayor de las dos. Si la defensa es exitosa, el personaje logra huir del combate y puede optar por correr o meterse en otra lucha. Si la defensa falla, el personaje continúa involucrado en la lucha y puede intentarlo nuevamente en el siguiente asalto. Como segunda opción, un personaje puede abrirse camino tumbando al adversario para escapar. Para lograr esto, el personaje debe realizar un chequeo exitoso de la habilidad de Lucha contra la Fue o las habilidades de Esquivar o Lucha del enemigo. Si es exitoso, logra derribar al contrincante y abrirse camino para huir. Caso contrario, permanece involucrado en la lucha.

Atacar: si tiene un arma u otra forma de atacar y no tiene impedimentos físicos, un personaje puede atacar, además de defenderse en el mismo asalto. La cantidad de ataques máximos que puede realizar en un asalto está determinada por el número de acciones de combate que tenga el personaje.

Defenderse: para defenderse un personaje puede interponer algún objeto, sea un escudo, una espada o una silla, y realizar una parada. También puede intentar esquivar un ataque, utilizando su cuerpo, siempre y cuando no esté impedido físicamente o por condiciones de espacio. La cantidad de defensas máximas que puede realizar en un asalto está determinada por el número de acciones de combate que tenga el personaje.

Orden de resolución de las acciones

Dividimos el asalto en tres fases para poder definir las acciones de manera justa y ordenada. Las tres fases son:

1- Iniciativa: Los primeros personajes en actuar son aquellos que tienen un valor de Agi más alto, luego el siguiente o los siguientes más altos, y así sucesivamente hasta que hayan actuado to-

Introducción al combate en Diezados(d10) - Algunos términos utilizados en combate
Asaltos de combate - ¿Qué se puede hacer en un asalto?
Orden de resolución de acciones

dos los personajes. En el caso de enfrentamientos grupales, el bando que tenga el personaje con mayor Agi actúa primero. Si llega a haber empate, cada personaje o bando hace una competencia de Agi. El vencedor actúa primero. Una vez determinado el personaje o grupo que actúa primero las acciones asaltos continúan alternándose hasta el final del enfrentamiento con ese otro personaje o grupo. Si se producen pausas en el combate, o cambio de combatientes o de grupo la iniciativa deberá ser determinada nuevamente por única vez hasta que se termine la lucha o se produzca alguna pausa en el combate. La única excepción a esta regla la dan las armas de asta en combate cuerpo a cuerpo. Aquellos personajes que usen arma de asta siempre actuarán primero debido al largo alcance de sus armas. Si los dos (o más) personajes enfrentados poseen armas de asta la iniciativa se resuelve normalmente. Si más tarde se genera un nuevo enfrentamiento, el proceso para definir quién tiene la iniciativa debe repetirse del mismo modo. Cabe aclarar que la Agi utilizada para la iniciativa es la Agi modificada por la armadura y/o escudo que pueda llegar a tener el personaje.

2- Declaración de acciones: el personaje o bando que actúa primero declara qué acción toma en el asalto. En este momento se debe decidir si se ataca o no, cuántos ataques se realizan en el asalto y a quién o quienes están dirigidos, si el personaje se mueve y cuánto, si realiza algún hechizo, utiliza alguna habilidad, o bien si intenta huir de la batalla.

3- Resolución de las acciones: se realizan los chequeos correspondientes a cada una de las acciones de combate o no, declaradas en la fase previa y se obtienen los resultados correspondientes. También en esta fase se resuelven las acciones de combate defensivas de los personajes que esquivan o paran un ataque. Los ataques que fueron exitosos determinan el daño correspondiente al arma o escudo que para y a la armadura, en los casos que corresponda.

c) Acciones de combate

En Diezlados (d10) cada personaje tiene un número máximo de acciones de combate que

puede realizar en un asalto de combate. La cantidad de acciones de combate que puede hacer está definida por la Agi del personaje. Cuanto más ágil sea el individuo, más ataques y defensas podrá realizar. Si el personaje carga mucho peso, como por ejemplo una armadura, un escudo o una grande y pesada bolsa, su Agi puede verse reducida y en consecuencia disminuir el número máximo de acciones.

Las armaduras y escudos, en especial aquellos de épocas antiguas, son pesados y entorpecen los movimientos del que los usa. Para reflejar este contratiempo en términos de juego, las armaduras y escudos tienen un valor denominado penalización a la Agi. Este valor se aplica tanto a la característica como a todas aquellas habilidades a las que modifique.

De esta manera, un personaje con armadura se moverá más lento y le será más difícil esquivar, correr, trepar y demás actividades físicas.

Si debido a estos modificadores un personaje llega a Agi 0 no podrá moverse o sólo lo hará arrastrándose o de forma extremadamente lenta.

Tabla de Acciones de Combate

Agi Modificada	Acciones de Combate máximas del personaje
0 a 3	1
4 a 6	2
7 a 9	3
10 a 12	4
13 a 15	5
cada 3 Agi	+1

Cada punto de acción de combate representa un ataque y una defensa. Es decir que un personaje con tres acciones de combate podrá realizar normalmente un máximo de 3 ataques y 3 defensas.

Ejemplo

Para su primera misión Géatan irá protegido por una Flexoarmadura mediana que le brinda 7 Puntos de Armadura (PA) y una

Penalización a la Agi de -1. Su Agi natural es de nivel 9. Aplicando la penalización el nivel se reduce a 8 pero consultando la tabla de acciones de combate vemos que Géatan aún cuenta con 3 Acciones de Combate por asalto. Así mismo, todas las habilidades que posea Géatan que se vean modificadas por su Agi se verán reducidas en 1 punto mientras vista su Flexoarmadura.

d) Ataques y defensas

Para hacer más claras y prolijas las reglas de combate, distinguimos cuatro tipos de combates diferentes. Combate cuerpo a cuerpo, combate con armas de tiro/arrojadizas, combate con armas de fuego/energía, y explosivos.



Combate cuerpo a cuerpo

Combate cuerpo a cuerpo

El combate cuerpo a cuerpo incluye todo tipo de armas de mano y también cualquier técnica de pelea corporal como puñetazos, patadas, tomas de lucha libre, empujones, cornadas, golpes de garra, etc.

Casi todas las armas cuerpo a cuerpo utilizan la fuerza para poder ser usadas y para ejercer ma-

yor daño. Es por eso que en aquellas armas donde es aplicable, el modificador de Fue se sumará al daño básico de las armas que utilice un personaje. Si el modificador es negativo se restará del daño básico del arma.

Ataque

1- Declarar el número de ataques que el personaje realizará en el asalto y a quiénes. Si el jugador realiza más de un ataque debe restar 4 puntos a todos sus ataques por cada ataque adicional que realice. El número máximo de ataques, sin importar el nivel de habilidad que se tenga, se determina según la cantidad de acciones de combate que posea.

Ejemplo

Habiendo descendido al planeta Bélitan-5 junto con sus compañeros de grupo, Géatan encontró un buen momento para escabullirse a un lugar apartado y leer un mensaje urgente que había llegado a su comunicador. Alguien desconocido le está dando últimamente sugerencias afortunadas. El mensaje le decía que podía separarse del grupo y avanzar hacia el sector 7-G donde, según el mensajero, se encontraban depósitos de Estaritio, fuente de energía pura muy difícil de conseguir. Siguiendo las sugerencias del mensaje, Géatan avanza solo entre piedras y extraños árboles petrificados. Luego de varios minutos nuestro personaje se ve encerrado por un grupo de 5 criaturas planetarias. Al parecer no serán más que una molestia pero Géatan decide actuar con rapidez y terminar el asunto cuanto antes. Golpea dos veces por asalto, cada golpe a una criatura diferente utilizando sus puños y piernas. En la habilidad de Pelea posee un nivel de 10. Como realiza un ataque adicional por asalto cada uno de los mismos se hará con una penalización de 4 puntos. Cada chequeo lo realiza comparando con su nivel modificado de 6. Al tener 3 Acciones de Combate por asalto Géatan podría realizar un golpe adicional pero su habilidad se vería reducida a 2 haciendo muy difícil acertar. Todavía le falta experiencia y pericia.

Si un jugador decide atestar más de un golpe pero utilizando armas diferentes, como una espada y un cuchillo, el proceso se realiza de forma similar. Se restan los puntos correspondientes a las dos habilidades involucradas y se hacen los chequeos habituales.

Ejemplo

En otra aventura, Géatan se encuentra peleando mano a mano con un compañero cadete por motivos que serían muy largos de explicar. Sólo posee un cuchillo listo para utilizar y decide realizar dos ataques, uno con el cuchillo utilizando su habilidad de Daga, Cuchillo, Puñal de 6 y el otro utilizando su habilidad de Pelea 10 para propinar algún puñetazo, patada o lo que sea conveniente en el momento. Por realizar dos acciones, cada una de ellas sufre un -4 en su nivel para el chequeo. Sin importar que sean habilidades y armas diferentes, el ataque con su cuchillo lo hará a un nivel modificado de 2 y con el puño lo hará a un nivel de 6.

2- Determinar si el personaje pone esfuerzo en el ataque. Un personaje puede decidir esforzarse en el ataque para asestar un mejor golpe. Esto quiere decir que el ataque será más difícil de detener y hará más daño. Por cada punto de esfuerzo voluntario que realice en un ataque, el personaje tiene un -1 a su habilidad por ese ataque solamente. Cada punto de esfuerzo realizado aumenta en 1 el daño causado por el arma y también aumenta en 1 el esfuerzo que debe hacer el defensor para detener o evitar el ataque. Si se hace más de un ataque, el esfuerzo se aplica individualmente a cada uno de los mismos.

Ejemplo

En la misma situación anterior Géatan decide realizar su ataque con cuchillo sin esfuerzo (tiene muy poco nivel como para convenirle) y su ataque de pelea con 2 puntos de esfuerzo. Con el cuchillo seguirá teniendo un nivel modificado de 2 para el chequeo y causará el daño básico del cuchillo, o sea 5 puntos de daño.

Con pelea pasará a tener un nivel modificado de 4 y causará el daño básico de pelea más los puntos adicionales por esfuerzo, o sea 6 en total.

3- Realizar los chequeos de habilidad. Una vez que se decidió el número de objetivos, ataques y el esfuerzo puesto en cada uno de ellos, se realizan los chequeos de habilidad. Si falla la tirada, el ataque no dio en el blanco o fue demasiado leve. Si la tirada es exitosa, el defensor puede decidir parar o esquivar el ataque.

Defensa

1- Declarar el número de defensas que el personaje realizará en el asalto y contra qué ataques. A diferencia de los ataques, un personaje puede defenderse más de una vez en el asalto sin que se vea modificada su habilidad por ello y puede combinar distintos estilos como parar con un arma, con un escudo y esquivar. El número máximo de defensas, sin importar el nivel de habilidad que se tenga, se determina según la cantidad de acciones de combate que posea.

2- Para defenderse de un ataque realizado con esfuerzo, un personaje debe hacer un chequeo de esfuerzo impuesto por cada uno de los ataques recibidos. El esfuerzo que debe hacer para defenderse exitosamente es igual al esfuerzo hecho por el atacante, del mismo modo que un chequeo de esfuerzo impuesto en cualquier otra situación. Si se hace más de una defensa, el esfuerzo se aplica individualmente a cada una de éstas.

3- Realizar los chequeos de habilidad. Una vez que se decidió el número de defensas y el esfuerzo puesto en cada una de ellas, se realizan los chequeos de habilidad. Si falla la tirada, la defensa no fue exitosa y el daño lo recibe la protección que pueda llegar a tener y luego el cuerpo. Si la tirada es exitosa, el arma utilizada para parar recibe el daño o bien no hay más consecuencias si el ataque simplemente se esquivó.

Al momento de defenderse, un personaje puede optar por parar el ataque con algún objeto o bien esquivarlo.

Para parar un ataque es necesario tener un

arma o un escudo o cualquier objeto aplicable listo para ser interpuesto. Si el chequeo de habilidad es exitoso, el ataque fue frenado, caso contrario el daño pasa a la armadura o directamente al cuerpo. En el caso de los escudos, éstos brindan puntos de habilidad adicionales para el que los usa, dependiendo del tamaño del escudo.

Ahora bien, las armas, escudos u otros objetos que paran reciben daño. Si en algún caso, la fuerza del ataque supera los PR (puntos de resistencia) del objeto que para, éste se rompe.

Si un ataque es esquivado, el daño se evita completamente y no hay mayores consecuencias.

Ejemplo

Géatan es sorprendido en los pantanos de Darelad por una especie de calamar gigante. El DJ determina que el calamar atacará primero. Realiza 5 ataques con sus tentáculos, los primeros dos sin esfuerzo alguno y los últimos tres con 4 puntos de esfuerzo.

Nuestro personaje sólo puede esquivar. Para los dos primeros ataques la habilidad de Esquivar tiene un nivel de 11 y para los tres restantes un nivel de 7. 1d por los tres primeros ataques (el máximo según sus Acciones de Combate) y obtiene éxitos en todos los chequeos. Lamentablemente los dos últimos ataques impactan causándole 12 más 4 puntos de esfuerzo para un total de 16 puntos de daño por cada ataque. ¡Ouch! Su flexoarmadura le ofrece 7 puntos de protección por lo que pasan a su cuerpo sólo 5 puntos de daño por cada ataque. Comparándolo con su RD vemos que cada ataque causó una Herida Media y por el resto de combate (y hasta que cure sus heridas) tendrá un -1 de penalización a todas sus acciones por este motivo.

Resumen de combate cuerpo a cuerpo

Ataque

- 1- Declarar cuántos ataques y a qué objetivos. Máximo igual a Acciones de Combate.
- 2- Si se realiza más de un ataque aplicar una

penalización de -4 por cada ataque adicional a cada chequeo.

3- Aplicar el Esfuerzo Voluntario deseado en cada ataque.

4- Realizar chequeos.

Defensa

1- Declarar qué defensas y contra qué ataques. Máximo igual a Acciones de Combate.

2- Aplicar el Esfuerzo Impuesto para cada defensa.

3- Realizar chequeos.

Combate con armas de tiro / arrojadas

Las armas arrojadas son aquellas en las que el arma en sí es lanzada para producir daño como por ejemplo, una lanza, un piedrazo, una daga arrojada. Las armas de tiro son aquellas que disparan proyectiles como un arco, una ballesta o una honda.

Para atacar con un arma arrojada o de tiro, el jugador debe hacer un chequeo de habilidad, de la misma manera que venimos realizando, pero existen algunas características específicas de este tipo de ataques. Lo mismo sucede en la defensa contra este tipo de armas.

Casi todas las armas arrojadas utilizan la fuerza para poder ser usadas y para ejercer mayor daño. Es por eso que en aquellas armas donde es aplicable, el modificador de Fue se sumará al daño básico de las armas que utilice un personaje. Si el modificador es negativo se restará del daño básico del arma.

Ataque

1- Determinar la distancia entre el atacante y el objetivo. Las armas de tiro y arrojadas tienen tres valores de alcance en los ataques. Si el objetivo se encuentra dentro del alcance corto del arma, el personaje tendrá +4 puntos de habilidad contra ese objetivo mientras permanezca a esa distancia. Si el objetivo se encuentra dentro del alcance normal, el personaje tendrá el valor normal en el nivel de habilidad contra ese objetivo

mientras permanezca a esa distancia. Si el objetivo se encuentra dentro del alcance largo del arma, el personaje tendrá la mitad de los puntos de habilidad contra ese objetivo mientras permanezca a esa distancia.

Si el personaje realiza más de un ataque dentro del asalto, deberá aplicar los modificadores al nivel de la habilidad del arma o las armas que vaya a utilizar en estos ataques del mismo modo que en las armas cuerpo a cuerpo. Sólo recién después de hacer este cálculo aplicamos los modificadores por el alcance del arma, y por último restamos los puntos de esfuerzo que se quieran utilizar.

2- Si el objetivo utiliza un escudo o está a cubierto, tendrá una protección adicional que hará más difícil dar en el blanco. Alguien a cubierto detrás de un mueble o parapetado detrás del marco de una puerta tendrá también este tipo de protección.

3- El resto de los pasos es exactamente igual que en el combate cuerpo a cuerpo.

Defensa

1- El número de defensas posibles contra este tipo de armas es idéntico al de combate cuerpo a cuerpo.

2- Para defenderse de un ataque con arma arrojadiza, un personaje puede tratar de esquivarlo o, más difícil, pararlo. Si el personaje es capaz de ver el ataque en su contra, puede esquivarlo de igual forma que si se tratara de armas cuerpo a cuerpo. Si el personaje posee un escudo puede parar el ataque de la misma forma que contra las armas cuerpo a cuerpo. Si el personaje posee otro tipo de arma u objeto para parar, podrá hacerlo con la mitad del nivel de su habilidad.

3- Para defenderse contra un ataque con arma de tiro, un personaje no podrá esquivarlo ni pararlo con escudo, salvo que el ataque haya sido al voleo y lo hará a la mitad de su nivel normal. No podrá defenderse de ninguna forma parando con cualquier otra arma que no sea un escudo u objeto similar. Sin embargo, los escudos u otras coberturas proporcionan solamente una protección pasiva haciendo más difícil el tiro al atacante del mismo modo que las armas arrojadizas.

Una cobertura que cubra de la cintura para abajo otorgará una protección pasiva de 3 puntos.

Una cobertura que cubra la mitad del cuerpo horizontalmente, es decir que quede parte de cuerpo, hombro, brazo y cabeza libres, otorgará una protección pasiva de 5 puntos.

Una cobertura que cubra todo excepto brazo o brazos, hombro y cabeza otorgará una protección pasiva de 8 puntos.

Una cobertura que cubra todo excepto la cabeza o parte de ella otorgará una protección pasiva de 12 puntos.

Ejemplo

Tras algunos asaltos de combate un malherido Géatan descubre que su pistola láser se ha quedado sin energía (extrañamente ya que había controlado que estuviera cargada antes de salir de la base a explorar). Como último intento desesperado intentará arrojarle el arma descargada al ojo del calamar y así aturdirlo lo suficiente como para poder escapar.

Géatan no tiene más que el nivel básico de 4 en su habilidad de Lanzar. Afortunadamente el DJ le indica que se encuentra a alcance corto del objetivo y por lo tanto recibirá un +4 para el chequeo de Lanzar. También le indica que para acertarle en el ojo y aturdirlo deberá causarle una Herida Grave. El daño del arma arrojada es de 5 puntos y Géatan tiene sólo 7 en su nivel modificado de Lanzar (tiene un -1 por heridas). ¡Decide jugarse todo a la suerte y realiza un esfuerzo de 6 puntos! Arroja el dado y obtiene... ¡un 1! Increíblemente Géatan arroja el arma hacia el ojo del calamar y el DJ le indica que justo le ha causado una Herida Grave.

Con una acción memorable Géatan aprovecha el momento y escapa por entre el húmedo follaje de esta zona pantanosa.

Resumen de combate con armas de tiro / arrojadas

Ataque

1- Declarar cuántos ataques y a qué objetivos. Máximo igual a Acciones de Combate o en algu-

nos casos indicado según el arma.

2- Si se realiza más de un ataque aplicar una penalización de -4 por cada ataque adicional a cada chequeo.

3- Aplicar modificador por alcance. Corto: +4. Largo: dividir por 2.

4- Aplicar el Esfuerzo Voluntario deseado en cada ataque.

5- Realizar chequeos.

Defensa

1- Declarar qué defensas y contra qué ataques. Máximo igual a Acciones de Combate.

2- Aplicar el Esfuerzo Impuesto para cada defensa.

3- Realizar chequeos.

Combate con armas de fuego / energía

La categoría de armas de fuego comprende todas aquellas armas que funcionan impulsando uno o varios proyectiles por medio de una explosión. En general son armas modernas como pistolas, ametralladoras, fusiles, escopetas, etc. Existen muchas variantes de este tipo de armas y se encuentran detalladas más adelante.

Las armas de energía utilizan un rayo o emisión de energía concentrada para causar daño u otros efectos. Por ahora son armas futuristas y las más clásicas son los láseres, plasmas y armas de iones.

Existen dos modos de disparo. Tiro a tiro en el que el arma dispara una sola bala, proyectil o rayo energético cada vez que es apretado el gatillo. Ráfaga en el que el arma dispara una serie de balas o rayos mientras se mantenga apretado el gatillo. Algunas armas automáticas tienen un selector para elegir entre un modo y otro.

Existe un tercer tipo de arma que son las armas de perdigones, como las escopetas, que disparan la munición en forma de abanico. El poder en este tipo de armas lo da la gran cantidad de balas que impactan en el objetivo y/o la amplitud del ataque. Por este motivo los personajes que utilicen escopetas no sufren penalización alguna a la habilidad por disparar a larga distancia.

Ataque

1- Al igual que las armas de tiro o arrojadas, las armas de fuego y de energía tienen tres rangos de alcance. Si el objetivo se encuentra dentro del alcance corto del arma, el personaje tendrá +4 puntos de habilidad contra ese objetivo mientras permanezca a esa distancia. Si el objetivo se



Nada como disparar una pistola

encuentra dentro del alcance normal, el personaje tendrá el valor normal en el nivel de habilidad contra ese objetivo mientras permanezca a esa distancia. Si el objetivo se encuentra dentro del alcance largo del arma, el personaje tendrá la mitad de los puntos de habilidad contra ese objetivo mientras permanezca a esa distancia. La única excepción la dan las armas de perdigones que no sufren ninguna penalización por disparar dentro del alcance largo.

Las armas de fuego y de energía pueden disparar normalmente un número máximo de disparos por asalto determinado por el mecanismo propio del arma. Las acciones de combate que posea un personaje no modifican este valor.

2- Determinar el modo de disparo si es posible.

Modo Tiro a tiro. Estas armas tienen un máximo de tiros por asalto determinado por el mecanismo de las mismas. Si se realiza más de 1 disparo consecutivo en un mismo asalto se debe aplicar un -1 a la habilidad por cada tiro adicional, a no ser que los tiros estén hechos al voleo (disparos para cubrir). Se debe realizar una tirada de dado por cada disparo realizado. Esto quiere decir que el primer disparo se hace a habilidad normal, el segundo con un -1, el tercero con un -2 y así sucesivamente hasta quedarse sin disparos, balas o puntos de habilidad.

Modo Ráfaga. Las armas de ráfaga disparan balas o rayos de energía mientras se mantenga apretado el gatillo. Tienen una velocidad determinada para disparar las balas o rayos por lo que el número máximo de disparos por asalto es fijo y no puede incrementarse de ningún modo. Las ráfagas de balas o rayos brindan dos posibles ventajas: daño incrementado por la cantidad de balas o rayos arrojados, o bien, mayor posibilidad de acertarle al blanco (o blancos múltiples) al poder disparar con movimiento de arco. Se debe elegir una de las dos opciones antes de hacer el chequeo de habilidad.

Daño incrementado: Cada 2 balas o rayos disparados en la ráfaga aumenta en 1 el daño ocasionado por el ataque.

Acierto incrementado: Cada 5 balas o rayos a un mismo objetivo se obtiene un +1 en el nivel

de la habilidad, o bien cada 5 balas o rayos se puede atacar a un objetivo cercano distinto, pero sin la bonificación a la habilidad.

Se realiza una sola tirada de dados por ráfaga, no importa la cantidad de objetivos.

Armas de perdigones: Las armas de perdigones disparan municiones en forma de abanico por lo que si se dispara a alcance corto o medio, el arma tiene una apertura de hasta 2 metros de ancho y causa el daño normal a todos los objetivos impactados. Si en cambio, se dispara a alcance largo, tendrá una apertura de hasta 4 metros de ancho y causará la mitad del daño normal de la misma.

3- Definir si se realiza esfuerzo en el disparo o ráfaga. Con este esfuerzo se puede incrementar aun más el daño causado por el arma del modo habitual. Las excepciones son los disparos en ráfaga hechos en forma de abanico para obtener un acierto incrementado y las armas de perdigones en alcance medio y largo, aunque sí lo hacen en alcance corto.

Ejemplo

Como parte de su entrenamiento Géatan visita un museo de armas antiguas. Para mejorar la experiencia de los aprendices, existen varios lugares adaptados para probar toda la gama de armas.

En el sector de armas de fuego Géatan decide probar una pistola .38 y una ametralladora M-16.(¿No es un rifle?) No tiene experiencia en este tipo de armas así que hará lo que pueda.

Con la .38 tendrá el nivel básico de 3. Dispara tres tiros en un mismo asalto. Para el primero tiene un nivel de 3, para el segundo de 2 y para el último de 1. Las balas restantes las dispara con mayor detenimiento.

Con la M-16 decide disparar en modo ráfaga como le explicó el instructor. De este modo podrá acertarle más al blanco. Tendrá un nivel básico de 2 pero decide disparar la ráfaga en forma de arco para tener más chances de acertar. Gasta las 20 balas del cargador otorgándole un +4. Rocía todo el cartucho y acierta muchos impactos.

Defensa

1- El número de defensas posibles contra este tipo de armas es idéntico al de combate cuerpo a cuerpo.

2- Para defenderse contra un ataque con arma de fuego o energía, un personaje no podrá esquivarlo, salvo que el ataque haya sido al voleo (fuego de cobertura) o en ráfaga con movimiento de arco, y el personaje se tire a cubierto. En este caso los chequeos deberán ser bajo su habilidad de Esquivar o Agi, la que sea mayor, y lo hará a la mitad de su nivel normal. La protección brindada por la cobertura depende del material y de cuál es la extensión del cuerpo que cubre.

Un escudo ofrecerá una protección pasiva aplicando una dificultad al atacante de la misma manera que se da en las armas de tiro. También lo harán otro tipo de coberturas como se explicó anteriormente.

Ejemplo

En otra práctica, Géatan y algunos de sus compañeros forman dos equipos distribuidos a un lado y otro del terreno de entrenamiento. Éste cuenta con objetos dispuestos en su superficie que sirven de cobertura. Todos los participantes están utilizando imitaciones inofensivas de láseres de repetición que disparan 10 impulsos energéticos por asalto.

En un momento dado Géatan corre de una cobertura a la otra mientras un integrante del equipo contrario intenta alcanzarlo con una ráfaga de estas armas. El contrario obtiene un éxito en el chequeo aunque sin esfuerzo alguno ya que utilizó el movimiento de abanico para obtener más probabilidades de acertar al objetivo. Géatan debe obtener un chequeo exitoso bajo la mitad (redondeando siempre para abajo) de su nivel en la habilidad de Esquivar ($11/2 = 5$). Arroja el dado y obtiene un 4. Logró evitar los disparos y ahora utilizando esta nueva cobertura permanece agachado y sólo saca su cabeza y brazos para responder a los disparos contrarios. Éstos son los momentos de riesgo, pero a partir de ese momento los contrarios tendrán una dificultad de 4 puntos para poder acertarle.

Resumen de combate con armas de fuego / energía

Ataque

1- Declarar cuántos ataques y a qué objetivos. Máximo igual al indicado según el arma y modo de disparo.

2- Aplicar modificador por alcance. Corto: +4. Largo: dividir por 2 (excepto armas de perdigones).

3- Aplicar modificadores según modo de disparo: Tiro a tiro, ráfaga o perdigones.

4- Aplicar el Esfuerzo Voluntario deseado en cada ataque.

5- Realizar chequeos.

Defensa

1- Declarar qué defensas y contra qué ataques. Máximo igual a Acciones de Combate.

2- Aplicar el Esfuerzo Impuesto para cada defensa.

3- Realizar chequeos.

Combate con explosivos

Existen explosivos estáticos como los explosivos plásticos o las minas terrestres y los explosivos arrojados como dinamita, granadas, etc.

En esta sección nos ocuparemos de los explosivos arrojados.

Ataque

1- Determinar la distancia entre el atacante y el objetivo. Como el resto de las armas de distancia, los explosivos arrojados tienen tres valores de alcance. Si el objetivo se encuentra dentro del alcance corto del arma, el personaje tendrá una bonificación de +4 puntos de habilidad contra ese objetivo mientras permanezca a esa distancia. Si el objetivo se encuentra dentro del alcance normal, el personaje tendrá el valor normal en el nivel de habilidad contra ese objetivo mientras permanezca a esa distancia. Si el objetivo se encuentra dentro del alcance largo del arma, el personaje tendrá la mitad de los puntos de habi-

lidad contra ese objetivo mientras permanezca a esa distancia.

Se puede realizar más de un lanzamiento de explosivo por asalto, dependiendo de la cantidad de acciones de combate que tenga el personaje y aplicando los modificadores a la habilidad por la cantidad de ataques que vaya a ejecutar.

2- El esfuerzo al utilizar una de estas armas hace más certero el lanzamiento y en consecuencia más difícil evitarlo, y además incrementa el poder del explosivo al estar más cerca de su objetivo.

Los explosivos tienen dos efectos, el daño producido por los pedazos que estallan del artefacto y de su cercanía, y la onda expansiva que produce la explosión.

El daño de las explosiones se reduce en 2 puntos por cada metro de distancia del punto de impacto. En el caso de las granadas de fragmentación, el daño del contenido de la granada está incluido en el valor de daño de la misma. En el caso de otros explosivos queda a criterio del director de juego la cantidad de daño extra que se produce a causa del suelo, paredes y objetos aledaños que puedan estallar hacia todos lados. La onda expansiva empieza con el mismo valor que el daño de explosivo y también se reduce en 2 puntos por cada metro de distancia del punto de impacto y funciona como penalización a un chequeo de esfuerzo impuesto de Fue que debe hacer cada personaje dentro del radio de efecto para evitar ser derribado por la onda. La distancia a la que es arrojado un personaje por la onda expansiva es de 1 metro por cada 3 puntos de onda expansiva.

Ejemplo

Géatan se encuentra esta vez metido en un combate con unos habitantes de un planeta. Luego de varios intercambios agresivos, Géatan intenta correr desde su escondite hasta una trinchera improvisada en donde se encuentra un comunicador, con el objeto de pedir refuerzos. Géatan sale de su escondite y corre hacia la trinchera. Un enemigo le arroja un explosivo de contacto que causa 25 puntos de daño. Géatan trata de esquivar usando 3 puntos de esfuerzo para incrementar la

distancia en 3m más y tiene éxito. Tiene un Mo de 6 por lo que logra reducir en 18 puntos el daño del explosivo y la potencia de la onda expansiva. El explosivo entonces le causa 7 puntos de daño pero su flexoarmadura le protege 7 puntos, reduciendo el daño causado a 0. Géatan no recibe daño alguno por la explosión pero sí es afectado por la onda expansiva que lo arroja unos 2 metros, pero igualmente logra alcanzar la trinchera y el valioso comunicador.

Defensa

1- La única posibilidad de defensa contra un explosivo es esquivar para alejarse lo más posible del punto de impacto y si es posible ponerse a cubierto. Una chequeo de Esquivar, Correr o Agi exitoso significa que el personaje pudo alejarse su máximo de Mo del punto de impacto, reduciendo así el daño recibido. Se puede incrementar la distancia utilizando esfuerzo para esta maniobra. Cada punto de esfuerzo incrementa la distancia en 2m. Si dentro de esa distancia existe algún objeto o cosa para ponerse a cubierto, se sumarán sus PA a los que ya tenga el personaje para protegerlo contra el daño de la explosión.

Resumen de combate con armas explosivas

Ataque

- 1- Declarar cuántos ataques y a qué objetivos. Máximo igual a Acciones de Combate o en algunos casos indicado según el arma.
- 2- Si se realiza más de un ataque aplicar una penalización de -4 por cada ataque adicional a cada chequeo.
- 3- Aplicar modificador por alcance. Corto: +4. Largo: dividir por 2.
- 4- Aplicar el Esfuerzo Voluntario deseado en cada ataque.
- 5- Realizar chequeos.



Explosión en la Segunda Guerra Mundial

Defensa

- 1- Declarar qué defensas y contra qué ataques. Máximo igual a Acciones de Combate.
- 2- Aplicar el Esfuerzo Impuesto para cada defensa.
- 3- Realizar chequeos.

Combate con artillería moderna

La profusión de los distintos tipos de armamento y el avance tecnológico hacen que existan muchas variantes y condiciones particulares para cada tipo de arma. En el listado de armas de Artillería Moderna se detallan las condiciones especiales en cada caso.

Dentro de la artillería moderna se incluyen las ametralladoras de gran calibre que son utilizadas en vehículos o en estaciones de combate, cañones, lanzacohetes y bombas.

Ataque

1- El ataque con artillería es similar al ataque con armas de fuego. Algunas armas dentro del alcance corto pueden tener un valor que indica el mínimo de distancia que tiene que haber entre el arma y el objetivo para que ésta funcione correctamente.

Todas las armas que disparan más de 1 tiro por asalto lo hacen como un arma de fuego en modo

ráfaga y aplicando las mismas reglas (ver combate con armas de fuego/energía) a excepción de algunas armas que se detallan en la lista de armas de artillería moderna. Algunas de estas armas tienen una cantidad de tiros por asalto menor a 1 y se aclara en la tabla correspondiente.

2- Definir si se realiza esfuerzo en el disparo o ráfaga. Con este esfuerzo se puede incrementar aun más el daño causado por el arma del modo habitual. Las excepciones son los disparos en ráfaga hechos en forma de abanico para obtener un acierto incrementado. Ver la regla de esfuerzos según escala del capítulo Consejos para el Director de Juego.

Defensa

1- El número de defensas posibles contra este tipo de armas es igual a las acciones de combate que posea el piloto o conductor que maneje el vehículo objetivo, o las acciones que posea el personaje objetivo.

2- Para defenderse contra un ataque con un arma de artillería un personaje no podrá intentar esquivarlo, salvo que el ataque haya sido al voleo (fuego de cobertura) o en ráfaga con movimiento de abanico, y el personaje se tire a cubierto. En este caso los chequeos deberán ser bajo su habilidad de Esquivar o Agi, la que sea mayor, y lo hará a la mitad de su nivel normal. La protección brindada por la cobertura depende del material y de cuál es la extensión del cuerpo que cubre.

Si el objetivo del ataque es un vehículo, se podrán esquivar los ataques usando la habilidad de Pilotar o Conducir, en cualquier caso sin excepciones.

Ejemplo

El general Rash está conduciendo su jeep, escapando del ataque sorpresa a su estación de mando. Un helicóptero Apache apareció tras la colina y comenzó a disparar al asentamiento. Tomándolo como objetivo, el piloto del Apache dispara una ráfaga de 300 balas con su auto-cañón M61 Vulcan de 20mm para lograr un daño incrementado de 150 puntos. El jeep se encuentra a 200m de distancia por lo que el alcance del disparo es medio. El piloto

tiene una habilidad de 12 y decide hacer 2 puntos de esfuerzo adicionales en la maniobra de ataque incrementando, además, el daño causado en el ataque en 4 puntos más (por la regla de esfuerzos según escala). En total el ataque hará 182 puntos de daño si impacta.

El general Rash decide hacer una maniobra de evasión utilizando su habilidad de Conducir 13 para tratar de girar en su recorrido y ponerse al resguardo de una construcción. El director de juego le indica que tiene una dificultad de 4 puntos para poder llegar detrás de la construcción en esa maniobra y a esa velocidad más los 2 puntos de esfuerzo hechos por el piloto del helicóptero, para un total de 6.

El piloto del Apache realiza el chequeo y obtiene un éxito. La ráfaga de balas sale despedida haciendo saltar tierra detrás del jeep. El DJ le pide el chequeo al jugador que controla al general Rash y éste obtiene un éxito. Logra realizar la maniobra evasiva y gira su jeep para cubrirse detrás de las paredes de uno de los cuarteles. Las balas lo siguen al jeep pero no llegan a alcanzarlo y terminan destruyendo una esquina de la estructura con una intensidad de 182 puntos de daño.



Maquinaria de artillería moderna

Defensa

1- Declarar qué defensas y contra qué ataques. Máximo igual a Acciones de Combate del personaje, piloto o conductor.

2- Aplicar el Esfuerzo Impuesto para cada defensa.

3- Realizar chequeos.

Combate con misiles modernos

El combate con misiles modernos es parecido al combate con artillería moderna. Existen algunos elementos diferentes pero de uso lógico. La principal diferencia radica en los sistemas electrónicos de ataque y defensa.

Ataque

1- El ataque con misiles modernos depende tanto de la habilidad del piloto como del sistema de guía que se esté utilizando. Cada sistema tiene una efectividad que se mide con un bonificador a la habilidad usada por el atacante. En el ataque con misiles no importa la distancia entre el lanzador del misil y el objetivo ya que gran parte del trabajo lo realizan estos sistemas de guía. La habilidad de un piloto o artillero sirve para lanzar el misil en una mejor circunstancia, más favorable al sistema de guía.

Resumen de combate con artillería moderna

Ataque

1- Declarar cuántos ataques y a qué objetivos. Máximo igual al indicado según el arma, modo de disparo o las acciones de combate del personaje.

2- Aplicar modificador por alcance. Corto: +4. Largo: dividir por 2

3- Aplicar penalización por objetivo con cobertura.

4- Aplicar el Esfuerzo Voluntario deseado en cada ataque.

5- Realizar chequeos.

2- Definir si se realiza esfuerzo en él. Con este esfuerzo se puede incrementar aun más el daño causado por el arma del modo habitual. Ver la regla de esfuerzos según escala del capítulo Consejos para el Director de Juego.



Helicóptero lanzando misil aire-mar

Defensa

1- El número de defensas posibles contra este tipo de armas es igual a las acciones de combate que posea el piloto o conductor que maneje el vehículo objetivo, o las acciones que posea el personaje objetivo.

2- Para defenderse contra un ataque con un misil un personaje no podrá esquivarlo, salvo que el personaje intente tirarse a cubierto y disminuir en lo posible los efectos del misil. En este caso los chequeos deberán ser bajo su habilidad de Esquivar o Agi, la que sea mayor. La protección brindada por la cobertura depende del material y de cuál es la extensión del cuerpo que cubre.

Si el objetivo del ataque es un vehículo, se podrán esquivar los ataques usando la habilidad de Pilotar o Conducir, en cualquier caso sin excepciones. De esta manera se realiza una maniobra de evasión.

Existen los ECM (Electronic CounterMeasures) que son métodos electrónicos de defensa que sirven para confundir a los distintos sistemas de guía de los misiles. Estos ECM otorgan un bonificador a la habilidad del piloto o conductor al momento de realizar una maniobra evasiva contra un misil.

Ejemplo

Dos cazas F-16 están persiguiéndose entre sí. En un momento dado uno de los dos se coloca en una buena posición. El piloto logra indicarle el objetivo al sistema de guía por radar de su misil Sparrow a través de su HUD (Hheads Up Display o visor). El sistema le otorga un +3 de bonificación a su habilidad de Pilotar. Realiza un chequeo con 6 puntos de esfuerzo y el misil Sparrow sale disparado.

El piloto del caza objetivo detecta el misil y realiza una maniobra evasiva mientras utiliza el Chaff de su nave para confundir al proyectil. El Chaff le otorga una bonificación de 4 puntos a su habilidad de Pilotar para esta maniobra defensiva. El piloto sabe que un impacto de ese misil es definitivo y realiza con éxito un chequeo de habilidad con 6 puntos de esfuerzo.

Si el chequeo no hubiera sido exitoso, su F-16 hubiera recibido un daño de 282 +84 (por los 6 puntos de esfuerzo y la regla de escalas) para un total de 366 y la destrucción automática de la nave.

Resumen de combate con misiles modernos

Ataque

1- Declarar cuántos ataques y a qué objetivos. Máximo igual a la cantidad de acciones de combate que posea el personaje.

2- Aplicar el Esfuerzo Voluntario deseado en cada ataque.

3- Realizar chequeos.

Defensa

1- Declarar qué defensas y contra qué ataques. Máximo igual a Acciones de Combate del personaje, piloto o conductor.

2- Aplicar el Esfuerzo Impuesto para cada defensa. Sumar bonificación de ECM si es aplicable.

3- Realizar chequeos.

e) Daños en combate

Cuando un ataque es exitoso y no es frenado por el defensor, el arma impacta en el cuerpo del objetivo causando daño. Ya sea el daño básico de un arma o el daño incrementado por el esfuerzo de un personaje, las reglas y la lógica son las mismas.

Incrementar el daño de las armas

El daño que producen las armas cuerpo a cuerpo y de las armas arrojadizas se puede ver modificado por el nivel de Fue de un personaje. Un individuo de considerable fuerza hará más daño que otro más flaco y débil. Para calcular este daño adicional simplemente aplicamos el modificador de la característica Fue al daño básico del arma. Lo mismo ocurre en el caso contrario. Si un personaje tiene muy poca Fue, se aplica el modificador negativo al daño básico de esas armas.

El daño de todas las armas (salvo las que indican expresamente lo contrario) puede ser incrementado además esforzándose en los ataques. El personaje puede apuntar a una zona más desprotegida o embestir con mayor fuerza y precisión. Por cada punto de daño adicional que se quiera hacer, el personaje debe hacer un esfuerzo de un punto, con un máximo igual a cinco veces el daño básico del arma. Esto significa que una vez alcanzado este límite, la única manera de incrementar adicionalmente el daño ocurre sólo por la bonificación por Fue del personaje.

Ejemplo

Mark se encuentra peleando con su compañero de negocios por una disputa de dinero. Ninguno de los dos posee armadura alguna y Mark tiene en su mano un cuchillo grande que utiliza para asestarle con toda su furia un terrible tajo apuntado a la garganta de su "compañero". La habilidad de Mark con el cuchillo es de 8, el daño del cuchillo grande es de 6. Decide ciegamente terminar con la vida de su ahora enemigo y opta por hacerle 11 puntos de daño. Para ello necesita 5 puntos de daño adicionales. El DJ le indica que para hacer ese daño su habilidad se reduce a 3 (8 - 5). Mark arroja el dado y obtiene un

3. Su enemigo intenta esquivar el cuchillo arrojando su dado pero falla el chequeo. El cuchillo impacta en la garganta de su compañero haciéndole 11 puntos de daño (una Herida Grave) y éste empieza a vomitar sangre por la boca, al mismo tiempo que busca apoyo en la pared que tiene a su espalda.

Si hubiera tenido la suficiente habilidad, Mark podría haber llegado a hacer un máximo de 30 puntos de daño con su cuchillo.

Aplicando el daño

El daño causado por un ataque se ve disminuido generalmente por la armadura que pueda llegar a tener un personaje y además por algún otro tipo de cobertura como la protección brindada por una pared o unos sacos de arena por ejemplo.

Estas protecciones tienen un valor de Puntos de Armadura (PA). Los PA se restan a los puntos de daño recibidos en el ataque. Si el resultado es 0 o menos, el ataque no tuvo efectos y fue frenado por la protección del personaje. Si el resultado es igual o mayor que 1, se compara con la RD del personaje para determinar si el ataque causó una Herida Leve, Herida Media, Herida Grave o ha causado su muerte. Una vez determinado el tipo de herida, el jugador llena uno de los círculos de ese nivel. Si los círculos de la categoría ya están todos llenos, el jugador deberá llenar un círculo del nivel de herida siguiente. El proceso se repite hasta poder llenar un círculo o llegar al nivel de Muerte.

Para añadir color a las batallas, un ataque que haya fallado por tan sólo un punto puede interpretarse como un ataque rasante que causó un leve corte o roce al objetivo, sin consecuencias en la salud del personaje.

Interpretación del daño

En este sistema, el daño básico que realiza un arma, objeto o golpe es el de un ataque normal hecho con dicho elemento. Realizar un ataque con esfuerzo aumenta el daño que produce un arma. Este aumento significa que el ataque fue más efectivo ya sea porque el golpe aterrizó en

una parte menos protegida o más sensible del enemigo o porque se utilizó de mejor manera el arma o la técnica utilizada o una combinación de todas las posibilidades anteriores.

Teniendo en cuenta el arma utilizada, el esfuerzo puesto en el ataque, la protección de la víctima y la categoría de herida realizada, se puede hacer una buena descripción que añade color y emoción a la experiencia del combate. Por ejemplo un cuchillazo a un enemigo con una armadura de placas metálicas al que le causamos una herida grave, puede llevarnos a deducir que el arma penetró por entre la armadura a alguna zona crítica como el cuello, una axila, la ingle, etc.

También nos permite libertad al momento de elegir algún lugar donde apuntar el ataque. Por ejemplo un ataque a la cabeza, dependiendo del daño causado, puede haber pasado rozando, lastimado un poco la frente, ingresado por el ojo hasta el cerebro o bien decapitado al enemigo.

Opcionalmente, si se desea tener un mayor detalle al azar de dónde ha caído el golpe se puede arrojar 1d y consultar alguna de las dos tablas siguientes, según corresponda:

Tabla de Localizaciones

Combate Cuerpo a Cuerpo

1d	Zona de impacto
1-2	Cabeza
3	Brazo izquierdo
4	Brazo derecho
5-8	Cuerpo
9	Pierna izquierda
0	Pierna derecha

Combate a Distancia

1d	Zona de impacto
1	Cabeza
2	Brazo izquierdo
3	Brazo derecho
4-6	Cuerpo
7-8	Pierna izquierda
9-0	Pierna derecha

Estas localizaciones no tienen consecuencias

adicionales dentro del juego excepto si se recibe un nivel de herida grave. En este caso, si el golpe cayó en algún miembro, este se verá inutilizado, al menos temporalmente, y deberá realizar un chequeo de Con o caerá inconsciente. Si da en la cabeza, el personaje caerá inconsciente automáticamente. Si el ataque pega en el cuerpo no se sufre ninguna consecuencia adicional salvo el normal chequeo de Con para permanecer consciente.

Otra opción permite a un jugador atacar basándose en el resultado deseado. Por ejemplo un personaje puede querer partírle el brazo a su enemigo, cegar al cíclope que tiene en frente o dejarle una cicatriz en la frente al ladronzuelo. En estos casos el DJ debe considerar qué tipo de herida sería el resultado de esta acción y si implicaría alguna dificultad adicional por la complejidad de la maniobra. Para eso puede ayudarse con la tabla de dificultades en el capítulo de sistema de juego. Básicamente todos los daños con efectos a largo plazo o permanentes (fracturas, miembros amputados, órganos inutilizados, etc.) caen en la categoría de Herida Grave. Aquellos daños considerables pero de recuperación relativamente sencilla (graves torceduras, pérdidas o daños estéticos considerables, ataque a los testículos u otras zonas de extremo dolor) caen en la categoría de Herida Media. Los daños que causen alguna cicatriz menor o busquen alguna reacción del enemigo (atacar una mano para intentar que suelte el objeto que sostiene, dejar sin aire de un puñetazo al estómago) caen en la categoría de Herida Leve. Por supuesto todos aquellos daños que pretendan acabar con la vida del enemigo entrarán en la categoría de Muerte.

De esta manera, el esfuerzo que deberá realizar el atacante para lograr el efecto deseado se determina con los puntos de esfuerzo necesarios para causar una herida en la categoría correspondiente, teniendo en cuenta su protección, y si el método para lograrlo requiere de una maniobra compleja, difícil o improbable, sumar una cantidad de puntos de esfuerzo necesarios usando como guía la tabla de dificultades. Es importante que el jugador no sepa exactamente cuánto esfuerzo debe realizar. Deberá haber obtenido indicios durante el combate o mediante la simple observación por fuera del mismo.

f) Armas y protecciones

El daño causado por la mayoría de las armas cuerpo a cuerpo y arrojadizas se ve modificado por la fuerza del personaje que la utiliza. En

aquellas armas en las que se indica, habrá que sumar al valor básico del arma el modificador por fuerza. Si es negativo, restar al daño básico del arma. Dentro de protecciones tenemos a las armaduras y escudos.

Armas arcaicas

Nombre	Habilidad	Daño	PR	Fue Des	Corto	Medio	Largo
Puñetazo, Patada, Cabezazo	Pelea	4	-	- -	-	-	-
Garra	Pelea	5	8	- -	-	-	-
Guantelete	Pelea	5	12	- -	-	-	-
Tomas de lucha	Lucha	5	-	- -	-	-	-
Cuerda	Lucha	asfixia	-	- -	-	-	-
Cuchillo Pequeño	Cuchillo, Daga, Puñal	4	8	1 2	-	-	-
Cuchillo Grande	Cuchillo, Daga, Puñal	6	12	2 2	-	-	-
Hoz	Cuchillo, Daga, Puñal	6	12	2 4	-	-	-
Daga / Sai	Cuchillo, Daga, Puñal	7	14	2 2	-	-	-
Estilete / Florete / Rapier	Espada	5	10	2 6	-	-	-
Espada Corta / Gladius	Espada	8	16	3 2	-	-	-
Espada Ancha / Claymore	Espada	10	20	4 3	-	-	-
Sable / Cimitarra / Falce	Espada	10	20	4 4	-	-	-
Espada Larga / Espada Bastarda	Espada	11	22	5 4	-	-	-
Katana	Espada	11	22	4 5	-	-	-
Espada a 2 manos / Mandoble	Espada	12	24	7 5	-	-	-
Martillo	Hacha/Maza	7	14	3 2	-	-	-
Maza Liviana	Hacha/Maza	8	16	4 2	-	-	-
Maza Pesada	Hacha/Maza	9	18	5 2	-	-	-
Maza con Pinchos Liviana	Hacha/Maza	9	16	4 2	-	-	-
Maza con Pinchos Pesada	Hacha/Maza	10	18	5 2	-	-	-
Martillo de Guerra (2manos)	Hacha/Maza	11	20	7 4	-	-	-
Maul (2 manos)	Hacha/Maza	12	20	8 3	-	-	-
Hacha de Mano	Hacha/Maza	7	14	3 3	-	-	-
Hacha de Leñador	Hacha/Maza	9	18	4 3	-	-	-
Hacha de Guerra	Hacha/Maza	10	20	5 4	-	-	-
Alabarda / Bardiche	Hacha/Maza	11	20	6 4	-	-	-
Cadena *	Cadena	4	8	3 3	-	-	-
Nunchaco	Cadena	7	14	2 5	-	-	-
Mayal	Cadena	8	16	3 5	-	-	-
Mangual	Cadena	10	16	4 5	-	-	-
Antorcha	Palo	3	6	2 2	-	-	-
Palo	Palo	5	10	2 2	-	-	-
Vara	Palo	5	10	2 2	-	-	-
Garrote Pequeño	Palo	7	14	3 2	-	-	-
Garrote Grande	Palo	9	18	4 2	-	-	-
Bastón (2 manos)	Asta	8	16	3 4	-	-	-
Guadaña (2 manos)	Asta	8	16	3 5	-	-	-
Lanza Corta	Asta	9	18	3 3	-	-	-
Tridente	Asta	9	18	4 4	-	-	-

Nombre	Habilidad	Daño	PR	Fue Des	Corto	Medio	Largo
Lanza de Caballería **	Asta	9	18	5 4	-	-	-
Lanza Larga / Guja / Roncona	Asta	10	20	3 4	-	-	-
Pica	Asta	10	20	4 4	-	-	-
Látigo	Látigo	1	3	1 5	-	-	-
Red	Arrojar Red	Atrapa	18	4 5	Fue /2	Fue	Fue x2
Cerbatana	Cerbatana	1	2	1 4	4	10	15
Dardos	Dardos	3	6	1 4	Fue	Fue x2	Fue x4
Shuriken	Arrojar Cuchillo, Daga	5	10	2 4	Fue	Fue x4	Fue x8
Piedra Lanzada	Lanzar	5	-	2 2	Fue	Fue x4	Fue x8
Boleadoras *	Honda	4	7	2 5	5	30	60
Honda	Honda	6	8	2 4	6	40	80
Daga Arrojadiza	Arrojar Cuchillo, Daga	6	14	2 5	Fue	Fue x4	Fue x8
Maza Arrojadiza	Arrojar Hacha/Maza	7	14	3 5	Fue	Fue x4	Fue x8
Hacha Arrojadiza	Arrojar Hacha/Maza	7	14	3 5	Fue	Fue x4	Fue x8
Arco Corto	Arco	8	7	3 3	6	80	160
Arco Largo	Arco	9	7	5 4	6	100	200
Arco Compuesto	Arco	9	8	5 3	6	100	200
Ballesta Liviana	Ballesta	9	6	5 3	6	40	80
Ballesta Pesada	Ballesta	10	6	6 3	6	60	100
Jabalina	Arrojar Lanza	7	16	3 4	Fue	Fue x6	Fue x15
Lanza Corta	Arrojar Lanza	8	18	4 4	Fue	Fue x4	Fue x8
Lanza Larga	Arrojar Lanza	9	20	5 4	Fue	Fue x4	Fue x8

* Esta arma también puede atrapar.

** Esta arma suma el modificador por fuerza del caballo, u otro animal similar, cuando es utilizado sobre una montura.

Nombre: El nombre del arma. En algunas líneas se dan otras variantes similares.

Habilidad: La habilidad que permite el manejo adecuado de ese arma.

Daño: El daño básico que causa esa arma. En el caso de Asfixia usar las reglas específicas.

PR: Puntos de Resistencia del arma. Si el arma detiene un golpe con una parada, tiene algunas probabilidades de romperse. Si el daño recibido es mayor que los PR del arma ésta se rompe.

Fue | Des: La Fuerza y Destreza mínima que se necesita para manejar correctamente el arma. Si el personaje tiene una Fue o Des inferior a la necesaria tendrá la mitad de su nivel de habilidad con ella. Si el personaje tiene su Fue y su Des inferiores al mínimo tendrá un cuarto de su nivel de habilidad.

Corto: Alcance corto del arma.

Medio: Alcance medio del arma.

Largo: Alcance largo del arma.



Escudos arcaicos

Nombre	Habilidad	Daño	PR	Fue Des	Penalización a Agi	Protección Pasiva
Hebilla	Escudo +1	4	10	2 2	-1	0
Rodela / Tarja	Escudo +2	5	20	4 3	-2	+2
Torre	Escudo +4	4	30	6 2	-4	+4

Nombre: El nombre del escudo. En algunas líneas se dan otras variantes similares.

Habilidad: La habilidad de escudo. El tamaño del escudo brinda un bonificador al nivel de la habilidad siempre que se lo esté usando para detener un golpe.

Daño: El daño básico que causa el escudo.

PR: Puntos de Resistencia del escudo. Si el daño recibido es mayor que los PR del escudo éste se rompe.

Fue | Des: La Fuerza y Destreza mínima que se necesita para manejar correctamente el escudo. Si el personaje tiene una Fue o Des inferior a la necesaria tendrá la mitad de su nivel de habilidad con él. Si el personaje tiene su Fue y su Des inferiores al mínimo tendrá un cuarto de su nivel de habilidad.

Penalización a Agi: El peso y tamaño de los escudos entorpecen los movimientos. Aplicar esta penalización a la Agi del personaje cuando se esté usando el escudo.

Protección Pasiva: Los escudos brindan una protección pasiva por sus dimensiones. Aplicar este bonificador a los PA del personaje siempre que se vea atacado por un arma arrojadiza o de tiro.

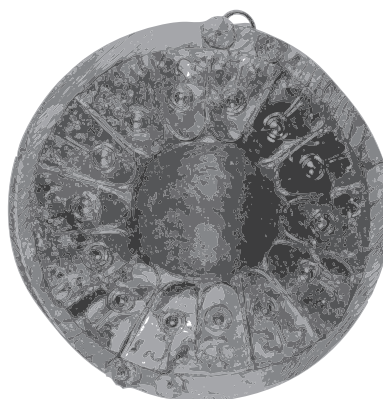
Armaduras arcaicas

Nombre	PA	Penalización a la Agi
Ropas de invierno	2	0
Cuero Suave	4	0
Cuero Rígido	5	0
Cuero Tachonado	6	-1
Semiplacas	6	-1
Escamas	7	-1
Malla	8	-2
Anillos	8	-2
Bandas	9	-3
Semiplacas y Malla	9	-3
Placas	11	-4

Nombre: El nombre de la armadura

PA: Los Puntos de Armadura que brinda de protección.

Penalización a Agi: El peso y tamaño de las armaduras son una gran carga que entorpece los movimientos y la velocidad de un personaje. Aplicar esta penalización siempre que se tenga puesta la armadura.



Artillería arcaica

Nombre	Habilidad	Daño	PR	Recarga	Corto	Medio	Largo
Ariete*	Artillería / Fue	35	35	10as	-	-	-
Catapulta	Artillería	100	50	200as	75-100	250	500
Trebuchet	Artillería	150	40	250as	75-100	350	700
Ballista	Artillería	75	40	180as	10	150	300

* El ariete necesita de al menos 8 personas para poder ser utilizado. Pueden existir arietes de otros tamaños y daños.

Nombre: El nombre de arma.

Habilidad: La habilidad que permite el manejo adecuado de esa arma. En el caso del ariete se puede remplazar por la característica Fue. El personaje que posea el nivel más elevado en alguno de estos atributos de todos los que atacan con el ariete será el que realice el chequeo.

Daño: El daño básico que causa ese arma. Para el ariete se suman los modificadores por Fue de todos los que participan del ataque.

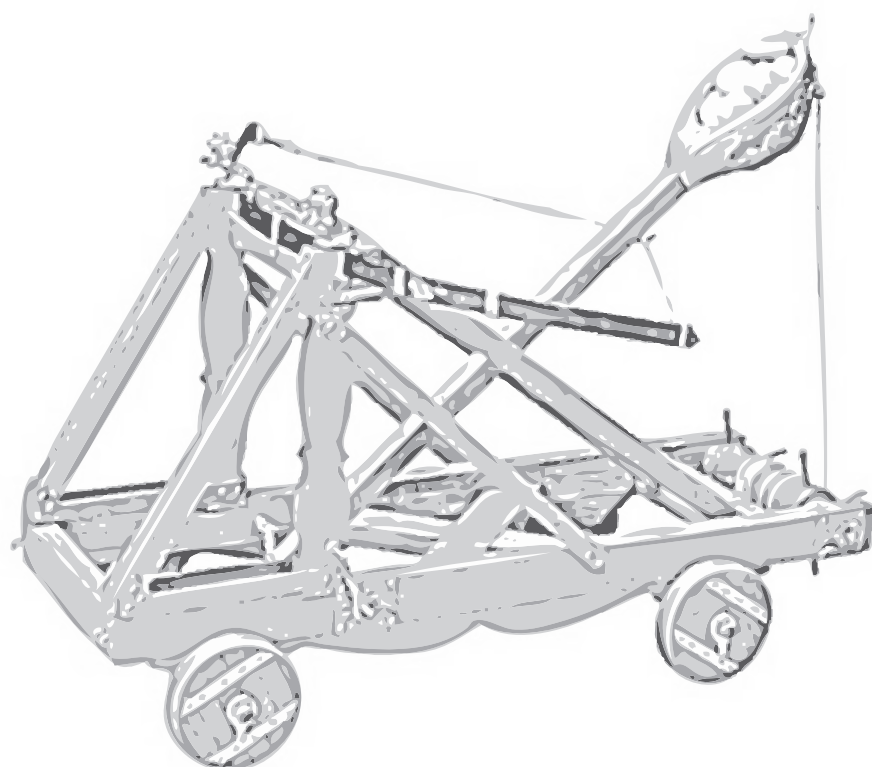
PR: Puntos de Resistencia del arma. En las armas de artillería arcaica indica cuanto daño tiene que recibir para volverse inutilizable.

Recarga: Indica cuántos asaltos tarda el arma en poder recargar su munición y poder volver a disparar.

Corto: Alcance corto del arma. Algunas armas disponen de un valor mínimo para poder funcionar.

Medio: Alcance medio del arma.

Largo: Alcance largo del arma.



Armas modernas

Nombre	Habilidad	Daño	PR	Fue Des	Corto	Medio	Largo
Puñetazo, Patada, Cabezazo	Pelea	4	-	- -	-	-	-
Nudillera	Pelea	5	10	- -	-	-	-
Tomas de lucha	Lucha	5	-	- -	-	-	-
Cuerda	Lucha	asfixia	-	- -	-	-	-
Cuchillo Pequeño / Navaja	Cuchillo, Daga, Puñal	4	8	1 2	-	-	-
Cuchillo Grande	Cuchillo, Daga, Puñal	6	12	2 2	-	-	-
Estilete / Florete	Espada	5	10	2 6	-	-	-
Katana	Espada	11	22	4 5	-	-	-
Martillo	Hacha/Maza	7	14	3 2	-	-	-
Hacha de Leñador	Hacha/Maza	9	18	4 3	-	-	-
Cadena *	Cadena	4	8	3 3	-	-	-
Nunchaco	Cadena	7	14	2 5	-	-	-
Palo	Palo	5	10	2 2	-	-	-
Bat de béisbol	Palo	8	16	3 3	-	-	-
Vara Aturdidora	Palo	2+Pot**	8	2 2	-	-	-
Bastón (2 manos)	Asta	8	16	3 4	-	-	-
Motosierra	Motosierra	12	8	4 3	-	-	-
Shuriken	Arrojar Cuchillo, Daga	5	10	2 4	Fue	Fue x4	Fue x8
Cuchillo Lanzable	Arrojar Cuchillo, Daga	6	14	2 5	Fue	Fue x4	Fue x8
Arco Moderno	Arco	11	9	3 3	8	150	250

* Esta arma también puede atrapar.

** La vara aturdidora causa un electroschock en el objetivo obligándolo a hacer un chequeo exitoso de Con o caer al piso 1d asaltos con conmociones musculares.

Nombre: El nombre del arma. En algunas líneas se dan otras variantes similares.

Habilidad: La habilidad que permite el manejo adecuado de ese arma.

Daño: El daño básico que causa esa arma. En el caso de Asfixia usar las reglas específicas.

PR: Puntos de Resistencia del arma. Si el arma detiene un golpe con una parada, tiene algunas probabilidades de romperse. Si el daño recibido es mayor que los PR del arma ésta se rompe.

Fue | Des: La Fuerza y Destreza mínima que se necesita para manejar correctamente el arma. Si el personaje tiene una Fue o Des inferior a la necesaria tendrá la mitad de su nivel de habilidad con ella. Si el personaje tiene su Fue y su Des inferiores al mínimo tendrá un cuarto de su nivel de habilidad.

Corto: Alcance corto del arma.

Medio: Alcance medio del arma.

Largo: Alcance largo del arma.



Armas de fuego

Nombre	Habilidad	Daño	Fue Des	TA	Balas	Corto	Medio	Largo
Pistola Luger	Arma Corta	8	2 2	6	6	6	120	240
Pistola .22	Arma Corta	8	2 2	6	6	6	120	240
Revólver .32	Arma Corta	11	3 2	15	15	6	140	280
Pistola .32	Arma Corta	11	2 2	6	6	6	140	280
Revólver Magnum .357	Arma Corta	13	3 2	6	6	6	150	300
Revólver .38	Arma Corta	13	3 2	6	6	6	150	300
Pistola .38	Arma Corta	13	3 2	15	15	6	150	300
Pistola Glock 9mm	Arma Corta	13	3 2	17	17	6	150	300
Revólver Magnum .44	Arma Corta	16	3 2	6	6	6	150	300
Revólver .45	Arma Corta	16	3 2	6	6	6	150	300
Pistola IMI Desert Eagle	Arma Corta	18	3 2	9	9	6	150	300
Táser X3	Arma Corta	3+Pot*	2 4	3	3	4	7	10
Fusil .22	Fusil	10	3 2	8	8	6	200	400
Fusil 30-06	Fusil	13	3 2	8	8	6	200	400
Escopeta cal 20	Escopeta	18	4 2	2	2	4	25	70
Escopeta cal 12	Escopeta	20	4 2	2	2	4	25	70
Escopeta cal 10	Escopeta	22	4 2	2	2	4	25	70
M16	Ametralladora	9	4 2	20	20	8	600	1200
Uzi	Ametralladora	9	3 2	32	32	8	160	320
AK-47	Ametralladora	11	4 2	30	30	8	300	600
FN FAL	Ametralladora	11	4 2	20	20	8	450	900
Lanzallamas	Ametralladora	8***	5 3	1	50***	1	5	15
F1	Arrojar Granada	11	2 4	-	-	Fue x2	Fue x4	Fue x8
RGD-5	Arrojar Granada	19	2 4	-	-	Fue x2	Fue x4	Fue x8
M67	Arrojar Granada	23	2 4	-	-	Fue x2	Fue x4	Fue x8
RKG-3 antitanque	Arrojar Granada	37	2 4	-	-	Fue x2	Fue x4	Fue x8
M84 aturdidora	Arrojar Granada	Pot-1**	2 4	-	-	Fue x2	Fue x4	Fue x8

* El Táser X3 es una pistola aturdidora que causa un electroschock en el objetivo. Lanza unos pequeños dardos conectados por unos pequeños cables al arma. Si el dardo penetra en el objetivo, se produce el electroschock, obligándolo a hacer un chequeo exitoso de Con o caer al piso 1d asaltos con conmociones musculares.

** Esta granada aturdidora explota arrojando una luz extremadamente intensa y un fuerte sonido agudo que aturde los sentidos durante 1d asaltos si no se obtiene un chequeo exitoso de Con -1. El alcance de este efecto son 10 metros de diámetro.

*** El lanzallamas causa esta cantidad de puntos de daño por cada asalto en que el chequeo de habilidad sea exitoso y el objetivo no haya podido esquivar, huir o cubrirse con un escudo. Existe una probabilidad de 4/10 de que el objetivo se prenda fuego, añadiendo más daño. En el caso del lanzallamas no son balas sino asaltos de duración del chorro del fuego.

Nombre: El nombre de arma.

Habilidad: La habilidad que permite el manejo adecuado de ese arma.

Daño: El daño básico que causa ese arma.

Fue | Des: La Fuerza y Destreza mínima que se necesita para manejar correctamente el arma. Si el personaje tiene una Fue o Des inferior a la necesaria tendrá la mitad de su nivel de habilidad con ella. Si el personaje tiene su Fue y su Des inferiores al mínimo tendrá un cuarto de su nivel de habilidad.

TA: Cuántos tiros por asalto puede efectuar el arma.

Balas: De cuántas municiones dispone el cargador o recámara.

Corto: Alcance corto del arma.

Medio: Alcance medio del arma.

Largo: Alcance largo del arma.

Escudos modernos

Nombre	Habilidad	Daño	PR	Fue Des	Penalización a Agi	Protección Pasiva
Antidisturbios	Escudo +3	3	15	2 2	0	+3
Corporal	Escudo +4	4	30	4 3	-1	+4

Nombre: El nombre del escudo. En algunas líneas se dan otras variantes similares.

Habilidad: La habilidad de escudo. El tamaño del escudo brinda un bonificador al nivel de la habilidad siempre que se lo esté usando para detener un golpe.

Daño: El daño básico que causa el escudo.

PR: Puntos de Resistencia del escudo. Si el daño recibido es mayor que los PR del escudo éste se rompe.

Fue | Des: La Fuerza y Destreza mínima que se necesita para manejar correctamente el escudo. Si el personaje tiene una Fue o Des inferior a la necesaria tendrá la mitad de su nivel de habilidad con él. Si el personaje tiene su Fue y su Des inferiores al mínimo tendrá un cuarto de su nivel de habilidad.

Penalización a Agi: El peso y tamaño de los escudos entorpecen los movimientos. Aplicar esta penalización a la Agi del personaje cuando se esté usando el escudo.

Protección Pasiva: Los escudos brindan una protección pasiva por sus dimensiones. Aplicar este bonificador a los PA del personaje siempre que se vea atacado por un arma arrojada o de tiro.

Armaduras modernas

Nombre	PA	Penalización a la Agi
Ropas de invierno	2	0
Campera de Cuero	2	0
Chaleco Antibalas	5	0
Traje Antibalas	8	-1
Armadura de Infantería	11	-2

Nombre: El nombre de la armadura

PA: Los Puntos de Armadura que brinda de protección.

Penalización a Agi: El peso y tamaño de las armaduras son una gran carga que entorpece los movimientos y la velocidad de un personaje. Aplicar esta penalización siempre que se tenga puesta la armadura.

ECM (defensas electrónicas)

Nombre	Contrarresta	Bonificación a maniobra de evasión
Interferencia Radio	Guía por radio	+3
Interferencia Radar	Guía por radar	+4
Chaff (desechos de aluminio)	Guía por radar	+4
Bengalas	Guía Infrarroja	+3

Nombre: El nombre del ECM (Electronic CounterMeasure).

Contrarresta: Indica el sistema de guía que ayuda a contrarrestar la defensa electrónica.

Bonificación a maniobra de evasión: Indica qué bonificación recibe el piloto o conductor que realiza la maniobra evasiva utilizando ese ECM en particular.

Artillería moderna

Nombre	Habilidad	Daño	TA	Balas	Corto	Medio	Largo
Cañón TRF1 Liviano	Artillería	140	1 cada 2	1	750m	12km	24km
Cañón TRF1 Pesado	Artillería	196	1 cada 2	1	750m	12km	24km
Auto-Cañón M61 Vulcan de 20mm*	Pilotar	28	500	3000	150	750	1500
Auto-Cañón Hughes M230 30mm*	Pilotar	42	60	3000	150	750	1500
Lanza cohetes CRV-7*	Pilotar	94	2**	12	50-150	600	1100
Bomba racimo CBU-97*	Pilotar/Artillería	40***	-	-	60m altura	2km	4km
Bomba GBU-12*	Artillería (guía láser)	632	-	-	2,5-4km	10km	15km

* Esta arma se utiliza desde un avión o helicóptero

** El Lanza cohetes CRV-7 dispara en modo Tiro a Tiro.

*** Las bombas de racimo explotan distribuyendo 10 cargas que causan 40 puntos de daño cada una hasta 10 objetivos diferentes dentro de un área de 150m de diámetro alrededor del punto objetivo.

Nombre: El nombre de arma.

Habilidad: La habilidad que permite el manejo adecuado de ese arma. Pilotar significa que la dispara el piloto de la aeronave. Pilotar/Artillería significa que la dispara el piloto, usando la habilidad Pilotar, o copiloto usando Artillería. Artillería (guía láser) significa que el copiloto o artillero guía manualmente el dispositivo con una marca láser, usando la habilidad de Artillería.

Daño: El daño básico que causa ese arma.

TA: Cuántos tiros por asalto puede efectuar el arma.

Balas: De cuántas municiones dispone el cargador o recámara.

Corto: Alcance corto del arma. Algunas armas disponen de un valor mínimo para poder funcionar.

Medio: Alcance medio del arma.

Largo: Alcance largo del arma.

Misiles modernos

Nombre	Habilidad	Guía (bonus)	Daño	Distancia Min.	Distancia Max.	Velocidad
Misil T/T MIM-104 Patriot	Artillería	Radio (+2)	426	2,5km	160km	5000km/h
Misil T/A V-755	Artillería	Radio (+2)	632	7km	45km	3000km/h
Misil T/A Nike Hercules	Artillería	Radar (+3)	1000	2,5km	140km	4700km/h
Misil A/A AIM-9 Sidewinder	Artillería/Pilotar	Infrarrojo (+1)	134	2,5km	18km	3000km/h
Misil A/A AIM-7 Sparrow	Artillería/Pilotar	Radar (+3)	282	2,5km	45km	4900km/h
Misil A/T AGM-114 Hellfire	Artillería/Pilotar	Láser (0)	134	500m	8km	1500km/h
Misil A/T AGM-65 Maverick	Artillería/Pilotar	Láser (0)	337	2,5km	18km	1100km/h
Misil A/M AGM-119 Penguin	Artillería/Pilotar	Radar (+3)	510	2,5km	55km	1000km/h
Misil A/M AGM-84 Harpoon	Artillería/Pilotar	Radar (+3)	665	2,5km	200km	850km/h

Nombre: El nombre de arma. T/T significa misil tierra a tierra. T/A misil tierra a aire. A/A misil aire a aire. A/T misil aire a tierra. A/M misil aire a mar.

Habilidad: La habilidad que permite el manejo adecuado de ese arma o nivel del dispositivo automático de guía. En los casos en los que se da la opción de Artillería o Pilotar, significa que el misil lo puede disparar el copiloto o el piloto respectivamente.

Guía: Indica el sistema de guía que posee el misil y el bonificador que brinda el sistema al chequeo de habilidad correspondiente.

Daño: El daño básico que causa ese arma.

Distancia Mínima: La distancia mínima que tiene que recorrer el misil para poder funcionar correctamente.

Distancia Máxima: La distancia máxima que puede alcanzar el misil hasta que agote su combustible.

Velocidad: Velocidad máxima del misil en vuelo. Generalmente el objetivo será más lento y este valor ayudará a determinar cuánto tiempo tiene el objetivo antes de que el misil llegue a destino.

Armas futuristas

Nombre	Habilidad	Daño	PR	Fue Des	Corto	Medio	Largo
Puñetazo, Patada, Cabezazo	Pelea	4	-	- -	-	-	-
Nudillera	Pelea	5	10	- -	-	-	-
Guante Noqueador	Pelea	5+Pot*	5	- -	-	-	-
Tomas de Lucha	Lucha	5	-	- -	-	-	-
Cuerda	Lucha	asfixia	-	- -	-	-	-
Cuchillo Pequeño / Navaja	Cuchillo, Daga, Puñal	4	8	1 2	-	-	-
Cuchillo Grande	Cuchillo, Daga, Puñal	6	12	2 2	-	-	-
Fleximaza	Hacha/Maza	7	10	2 2	-	-	-
Cadena **	Cadena	4	8	3 3	-	-	-
Microfilo	Látigo	8	15	1 5	-	-	-
Vara Aturridora	Palo	2+Pot*	8	2 2	-	-	-
Shuriken	Arrojar Cuchillo, Daga	5	10	2 4	Fue	Fue x4	Fue x8
Cuchillo Lanzable	Arrojar Cuchillo, Daga	6	14	2 5	Fue	Fue x4	Fue x8
Arco Futurista	Arco	12	9	2 3	8	175	300
Lanzarredes	Escopeta	Atrapa	1	4 2	2	12	25

* Esta arma además emite una fuerte descarga eléctrica que provoca un shock en el objetivo. Si no supera un chequeo de Con cae inconsciente durante 1d asaltos.

** Esta arma también puede atrapar.

Nombre: El nombre de arma. En algunas líneas se dan otras variantes similares.

Habilidad: La habilidad que permite el manejo adecuado de esa arma.

Daño: El daño básico que causa esa arma. En el caso de Asfixia usar las reglas específicas.

PR: Puntos de Resistencia del arma. Si el arma detiene un golpe con una parada, tiene algunas probabilidades de romperse. Si el daño recibido es mayor que los PR del arma ésta se rompe.

Fue | Des: La Fuerza y Destreza mínima que se necesita para manejar correctamente el arma. Si el personaje tiene una Fue o Des inferior a la necesaria tendrá la mitad de su nivel de habilidad con ella. Si el personaje tiene su Fue y su Des inferiores al mínimo tendrá un cuarto de su nivel de habilidad.

Corto: Alcance corto del arma.

Medio: Alcance medio del arma.

Largo: Alcance largo del arma.

Escudos futuristas

Nombre	Habilidad	Daño	PR	Fue Des	Penalización a Agi	Protección Pasiva
Antidisturbios	Escudo +3	2	16	2 2	0	-3
Corporal	Escudo +4	3	32	4 3	0	-4
Ablativo*	Escudo +3	2	8	3 2	0	-3

* El escudo ablativo es efectivo contra los láseres disipando la energía concentrada a lo largo de toda su superficie y "reflejándola" hacia todas direcciones. De este modo el escudo no sufre daño por el ataque de un láser.

Nombre: El nombre del escudo. En algunas líneas se dan otras variantes similares.

Habilidad: La habilidad de escudo. El tamaño del escudo brinda un bonificador al nivel de la habilidad siempre que se lo esté usando para detener un golpe.

Daño: El daño básico que causa el escudo.

PR: Puntos de Resistencia del escudo. Si el daño recibido es mayor que los PR del escudo éste se rompe.

Fue | Des: La Fuerza y Destreza mínima que se necesita para manejar correctamente el escudo. Si el personaje tiene una Fue o Des inferior a la necesaria tendrá la mitad de su nivel de habilidad con él. Si el personaje tiene su Fue y su Des inferiores al mínimo tendrá un cuarto de su nivel de habilidad.

Penalización a Agi: El peso y tamaño de los escudos entorpecen los movimientos. Aplicar esta penalización a la Agi del personaje cuando se esté usando el escudo.

Protección Pasiva: Los escudos brindan una protección pasiva por sus dimensiones. Aplicar este bonificador a los PA del personaje siempre que se vea atacado por un arma arrojada o de tiro.

Armas de energía y futuristas

Nombre	Habilidad	Daño	Fue Des	TA	Disparos	Corto	Medio	Largo
Láser Liviano	Arma de Energía	9	1 2	1*	100	6	100	500
Láser Pesado	Arma de Energía	11	2 2	1*	150	6	150	700
Plasma Liviano	Arma de Energía	11	3 2	3	50	6	70	140
Plasma Pesado	Arma de Energía	13	4 2	2	50	6	100	200
Pistola de agujas	Arma Corta	5	3 2	50	400	6	25	50
Pistola Antimateria	Arma Corta	10**	4 3	1	5	6	25	50
Pistola Aturdidora	Arma de Energía	Pot***	2 2	2	20	6	50	120
Rifle Láser	Arma de Energía	13	3 2	1*	500	6	300	1500
Rifle Plasma	Arma de Energía	16	5 2	2	100	6	150	400
Rifle Antimateria	Arma Corta	12**	5 3	1	15	6	50	100
Escopeta Explosiva	Escopeta	32	4 2	2	2	4	25	70

* Los láseres no disparan rayos sino un continuo haz de luz que causa el daño indicado por asalto mientras se tenga presionado el gatillo. Si el objetivo se mueve o trata de evitar el ataque, se debe hacer un chequeo nuevo por cada acción defensiva que realice la víctima. De lo contrario el láser continuará atacando sin problemas. El haz del láser viaja a la velocidad de la luz por lo que es imposible evitar su primer impacto. Una vez impactado, el objetivo tiene posibilidad de ver la procedencia del rayo e intentar evitarlo. Si el láser es mantenido dentro de la misma zona de impacto, el daño causado se incrementará en 2 puntos por cada asalto que se mantenga esta condición. Con suficiente tiempo es posible perforar armaduras, paredes, etc. La luz del láser puede perder efectividad si atraviesa vapor, humo, vidrios, espejos y toda materia o elementos que reflejen o refracten la luz.

** Las armas antimateria destruyen los protones y electrones de la materia objetivo. Este proceso se aplica a toda la sustancia que toque el rayo antimateria y como efecto secundario a la materia que rodee el punto de impacto. En el caso de las armaduras, escudos u objetos que se interpongan, reducirá sus PR o PA en el caso de las armaduras en la misma cantidad que los puntos básicos de daño del arma. Además esta destrucción causa un "vacío de materia" que provoca fusiones en la materia que rodea al punto de impacto. Estas fusiones causan un daño igual al daño básico del arma a todo lo que esté a menos de 1 metro de distancia del punto de impacto. Luego irá perdiendo efecto a razón de 2 puntos de daño básico por metro de distancia del punto de impacto.

*** La pistola aturdidora causa un electroshock en el objetivo. A diferencia de los tásers no lanza dardos si no que transmite electricidad en forma de onda que se "transforma" en electricidad al impactar contra sustancias relativamente densas.

Nombre: El nombre del arma.

Habilidad: La habilidad que permite el manejo adecuado de esa arma.

Daño: El daño básico que causa esa arma.

Fue | Des: La Fuerza y Destreza mínima que se necesita para manejar correctamente el arma. Si el personaje tiene una Fue o Des inferior a la necesaria tendrá la mitad de su nivel de habilidad con ella. Si el personaje tiene su Fue y su Des inferiores al mínimo tendrá un cuarto de su nivel de habilidad.

TA: Cuántos tiros por asalto puede efectuar el arma.

Balas: De cuántas municiones dispone el cargador o recámara.

Corto: Alcance corto del arma.

Medio: Alcance medio del arma.

Largo: Alcance largo del arma.

Armaduras futuristas

Nombre	PA	Penalización a la Agi
Ropas de invierno	2	0
Campera de Cuero	2	0
Armadura de Cuero	5	0
Chaleco de Plasticuero	5	0
Traje de Plasticuero	8	-1
Traje de Plasticuero con inserciones metálicas	12	-2
Armadura Ablativa*	12*	-1
Cápsula de Energía**	6	0

* La armadura ablativa es efectiva sólo contra los láseres, disipando la energía concentrada a lo largo de toda su superficie y "reflejándola" hacia todas direcciones. De este forma la armadura no sufre daño por el ataque de un láser y protege al portador. La armadura no protege contra otro tipo de ataques.

** La cápsula de energía es un campo de 2 metros de diámetro que detiene la velocidad y la energía de todo tipo de impactos. Este campo se proyecta desde un aparato generalmente ubicado en el cinturón de portador y puede ser usado además de otra armadura tradicional. La cápsula demanda mucha energía por lo que tiene una cantidad limitada de usos. Una cápsula completamente cargada podrá proteger durante 50 asaltos de activación. Activar esta armadura demanda una acción de combate.

Nombre: El nombre de la armadura

PA: Los Puntos de Armadura que brinda de protección.

Penalización a Agi: El peso y tamaño de las armaduras son una gran carga que entorpece los movimientos y la velocidad de un personaje. Aplicar esta penalización siempre que se tenga puesta la armadura.

g) Situaciones de combate

En esta sección ofrecemos ejemplos de varias situaciones especiales que se pueden llegar a dar en un combate y cómo manejarlas con el sistema Diezados (d10).

Apuntar

Un personaje que esté utilizando un arma de fuego, tiro o arrojadiza puede optar por apuntar el ataque y así tener mayores posibilidades de acierto. Un jugador que apunte no podrá realizar más que un solo ataque en ese asalto y no se aplica esta regla en disparos de ráfaga. Por apuntar todo un asalto, un personaje obtiene un +4 a su habilidad.

Durante el asalto en el que el PJ está apuntando, éste no podrá realizar maniobras defensivas o perderá los beneficios de apuntar.

Ataques desde una montura o vehículo

En el caso de realizar ataques desde un ser o vehículo en movimiento, el jinete, conductor o piloto, debe realizar un chequeo exitoso de su habilidad para darle al vehículo la estabilidad y la posición adecuada para que él o algún pasajero pueda realizar ataques cómodamente. Si el chequeo en la habilidad es exitoso, todos los que estén a bordo o montados en el vehículo o montura pueden realizar sus ataques de forma normal hasta que alguna situación requiera de un nuevo chequeo para el conductor, jinete o piloto. Si el chequeo en la habilidad falla, todos los que estén a bordo o montados en el vehículo o montura pueden atacar pero a la mitad de su nivel normal en las habilidades que utilice para ello hasta que la situación (y el director de juego) pida un nuevo chequeo de la habilidad del conductor, jinete o piloto.

Ataques leves

Si un atacante lo desea, puede decidir causar menos daño en sus ataques. Para ello el jugador determina simplemente qué daño básico desea realizar, entre 1 y el valor normal del arma, antes de realizar el ataque.

Atrapar

Un personaje que utiliza un arma u otro elemento para atrapar, como pueden ser un látigo, una soga, una sábana o una red, tiene que utilizar la habilidad o característica apropiada según sea el caso. Para defenderse de este tipo de ataques, un personaje puede esquivarlo o pararlo con un escudo (excepto un ataque con red) o arma. En este último caso, si el ataque fue hecho con una red es imposible de detener. Si en cambio fue hecho con un látigo, soga o sábana, el ataque puede ser detenido pero se corre el riesgo de perder el arma. Para definir esta situación, el defensor realiza un chequeo de Fue, con esfuerzo impuesto por la Fue del atacante, y si es exitoso permanece con el arma empuñada. Si falla, el arma se le escapa de las manos y cae al suelo o es llevada hacia el atacante, dependiendo del tipo de arma utilizada para atrapar.

Brazo no hábil

Si un personaje desea usar su brazo o mano no hábil para atacar o para alguna otra tarea a la que no está acostumbrado o entrenado, su probabilidad inicial será igual a la mitad del nivel que posea en la habilidad en cuestión o la característica Des, dependiendo del caso. Si el personaje quiere continuar usando esa mano puede incrementar la habilidad en ella de forma normal, abriendo una habilidad específica para esa mano y con un valor inicial igual a la mitad de la habilidad que ya posea.

Combatir caído

Un personaje que combate desde el suelo tiene la mitad de habilidad para hacerlo (redondeando hacia abajo) hasta que adopte una posición erguida. Están exceptuadas aquellas habilidades que contemplan esta posición como parte de una estrategia de combate como por ejemplo algunas artes marciales o técnicas de lucha.

Combatir en el agua

Salvo que el combatiente esté preparado naturalmente, como un ser acuático, para moverse en el agua, los movimientos bajo el agua serán más lentos. Para reflejar esto, la Agi de los personajes que se encuentren en esta situación se verá reducida a la mitad y en consecuencia también se reducirán las acciones de combate. Las armas cuerpo a cuerpo harán un tercio del daño, excepto las armas de asta u otro tipo de armas estilizadas que ataquen en forma de estocada, que harán la mitad. Las armas arrojadizas serán inútiles. Las armas de tiro o de fuego que aún estén funcionando bajo el agua harán la mitad de daño y los alcances se verán reducidos a un 10% de sus valores y a no menos de 1m como mínimo.



Hombre caminando en la oscuridad

Combatir en la oscuridad

En una situación de combate con escasa luz, un personaje verá reducida sus habilidades de combate a la mitad. Si la oscuridad es total, un personaje tendrá un nivel máximo en sus habilidades de combate igual a 1 más el modificador que posea en la característica Sen. Un personaje puede llegar a tener como habilidad especial alguna técnica o entrenamiento de combate a ciegas que puede servir en estos casos, de forma normal.

Combatir seres gigantes

Es mucho más fácil acertar un ataque con un arma arrojadiza, de tiro o de fuego a un ser más grande que la norma humana, o de la raza o ra-

zas que se traten como básicas. En términos de juego, por cada 10 puntos de Fue que supere el objetivo a la Fue del atacante, se obtendrá un +2 al nivel de la habilidad para atacarlo.

Dejar inconsciente

Un personaje puede querer dejar inconsciente a una víctima sin llegar a hacerle daño “real”. Para ello utiliza alguna parte del arma (culata, empuñadura, asta) para atacar la cabeza del objetivo. En términos de juego, un atacante debe declarar su intención de dejar inconsciente a la víctima y realiza un chequeo de esfuerzo voluntario utilizando la habilidad de combate correspondiente o Des si se trata de algún objeto ordinario. Si el ataque tiene éxito y los puntos de esfuerzo utilizados son iguales o mayores que los puntos de Con del individuo atacado, éste debe hacer un chequeo exitoso de Con, sin esfuerzo, o caerá inconsciente durante 1d minutos.

Derribar

Si un personaje decide embestir con su cuerpo o con un escudo a un enemigo, debe realizar un chequeo de Fue para saber si su enemigo es derribado. El defensor debe realizar a su vez un chequeo de Fue con el esfuerzo impuesto por el ataque. Si el chequeo del defensor falla, cae al suelo derribado por la embestida. Si el chequeo es exitoso, resiste el empuje y permanece firme.

En el caso de que uno de los dos personajes o ambos posean la habilidad de Lucha o algún arte marcial aplicable como judo, pueden remplazar el chequeo de Fue por alguna de estas habilidades.

Desarmar

Para desarmar, un combatiente debe apuntar al arma o a la mano que la empuña. Es una acción difícil que depende el tamaño del arma en cuestión y de la fuerza del que la está utilizando. Como guía considerar la dificultad para impactar en el arma objetivo teniendo en cuenta su tamaño y consultar la tabla de dificultades para tener una referencia en puntos.

Si se intenta desarmar a un enemigo utilizando un arma a distancia, considerar subir 2 puntos de dificultad adicional.

Una vez determinada la dificultad, si el chequeo fue exitoso, una competencia de Fue entre los involucrados determina el éxito o no de la maniobra. Si el intento de desarme se hizo con un arma a distancia, el éxito de la maniobra lo determina el resultado de un chequeo de Fue del objetivo.



Desenvainando una katana

Desenvainar y desenfundar

Si un personaje necesita desenfundar o desenvainar un arma deberá emplear una acción de combate para poder hacerlo y tenerla preparada para utilizar. Si el arma no está cargada, aplicar además los tiempos de carga.

Emboscadas

Un atacante puede emboscar a su enemigo. Para ello tiene que acercarse sin ser detectado, es decir, habiendo tenido chequeos exitosos de Sigilo y tal vez también de Escondarse según sea el caso, sin que el enemigo haya podido descubrirlos con algún chequeo de Buscar o Escuchar. De esta manera se puede sorprender a la víctima, que no podrá realizar ninguna defensa en el primer asalto en que se encuentra sorprendido. En el segundo asalto tiene tiempo de desenfundar o preparar sus armas y atacar normalmente.

Fatiga

Un personaje que combata más que su Con x10 asaltos ininterrumpidos comenzará a cansarse y recibirá un -1 a todas sus habilidades físicas. El mismo personaje recibirá un -1 adicional por cada 10 asaltos que siga combatiendo.

Todo al ataque

Un personaje puede decidir ir todo al ataque en un asalto de combate. Al hacerlo, no podrá realizar ninguna acción defensiva en ese asalto pero ganará un ataque adicional.

Todo a la defensiva

Un personaje puede decidir ir todo a la defensiva en un asalto de combate. Al hacerlo, no podrá realizar ninguna acción de ataque en ese asalto pero ganará una defensa adicional.

Trabar Armas

Con esta opción, un combatiente puede decidir trabar armas con el enemigo. Simplemente, si el ataque cuerpo a cuerpo del personaje es parado con algún objeto, escudo o arma, el atacante puede optar por trabar armas e intentar llegar a dañar al enemigo imponiendo su fuerza. Para ello se realiza una competencia de Fue. Si alguno de los combatientes gana, logrará hacerle el daño básico del arma empuñada al enemigo en cuestión. Si ninguno saca ventaja sobre el otro, permanecerán trabados hasta el siguiente asalto donde el proceso vuelve a repetirse. Si alguno de los dos combatientes desea cortar con el trabado de armas, puede intentar hacer una competencia de habilidad entre las habilidades de las armas utilizadas por ambos combatientes. Si ninguno saca ventaja sobre el otro, permanecerán trabados. Si por el contrario, alguno logra tener éxito sobre el otro, habrá corrido el arma o brazo, liberándose del enemigo.

Hay que notar que si un personaje opta por trabar armas pierde todos los demás ataques y defensas de ese asalto.

Víctima Indefensa

Un objetivo que se encuentre indefenso es un blanco fácil para cualquier tipo de ataque cuerpo a cuerpo. Entran en esta categoría aquellas víctimas que estén dormidas, inconscientes, inmobilizadas de cuerpo entero ya sea por ataduras o cualquier tipo de parálisis. También se incluyen aquellos objetivos que no detecten la presencia del atacante, como por ejemplo alguien recostado con los ojos cerrados que no haya escuchado al asesino acercarse, un guardia de espaldas que

no oyó nada, etc.

En todos estos casos el atacante tendrá el doble de puntos de habilidad sólo para el primer ataque que realice. Una vez realizado el ataque, si la víctima permanece con vida, ya no se tendrá más esta ventaja.

h) Crear armas

Estos consejos para crear armas constituyen un método rápido para tener una idea general de cómo sería el arma inventada. No es un método exacto y en algunos casos se deben hacer correcciones de sentido común para ajustar los resultados.

Hacer un sistema exacto que implique analizar todos los detalles del arma como tamaño del calibre, retroceso del arma, fricción, tamaño de la hoja, filo, grado de curvatura, grosor de la madera, tipo de madera, material de la cuerda tensora, etc. sería extremadamente complejo, largo y ajeno a las intenciones del sistema de poder tener soluciones lógicas y ágiles que no entorpezcan el flujo del relato o de las sesiones de aventuras.

¿Qué arma?

Es importante saber qué tipo de arma queremos traducir al sistema. Básicamente existen tres métodos que son sugeridos dependiendo del tipo de arma.

Crear un arma arcaica

Para las armas arcaicas el mejor método para crearlas es tomar como base alguna de las muchas que se dan como ejemplo y retocar los detalles usando el sentido común. Se pueden seguir las siguientes guías:

- Si el arma es más pesada subir 1 o dos puntos a la Fue requerida y del daño causado. Si es más liviana bajarlos.
- Si el arma requiere de una técnica especial, más refinada o más específica para ser utilizada correctamente, subir en 1 o dos puntos la Des requerida, de lo contrario reducirla.
- Los PR del arma serán, en general, iguales al doble del daño que puede causar. La excepción

serán aquellas armas más delicadas o que poseen mecanismos o cuerdas que son más frágiles. En estos casos reducir en algunos puntos este valor.

- Los alcances se pueden imaginar, extraer los datos de alguna fuente, o simplemente modificar algunos de los que ya se brindan. Las armas que usan exclusivamente la fuerza del personaje usarán un multiplicador de la Fue del individuo para determinar los alcances. Aquellas cuyo alcance dependa de un mecanismo o método de lanzamiento tendrán una distancia fija.

Crear un arma de fuego / energía

Los datos sobre las armas de fuego se pueden extraer de muchas fuentes hoy día. Como en el caso de las armas arcaicas se recomienda tomar alguna existente como referencia para la creación de una nueva. A tener en cuenta:

- Si el arma es más pesada subir 1 punto a la Fue requerida.

- Los alcances máximos del arma se pueden conseguir de muchas fuentes. El alcance medio será en general de la mitad del alcance máximo. El alcance corto será de 6 metros para las armas cortas, 4 para las escopetas y 8 para las ametralladoras.

- Los tiros por asalto y las balas disponibles en el cargador se pueden definir en base a los datos de pruebas reales del arma. Muchas publicaciones indican la cantidad típica de disparos que se pueden realizar en un minuto. Teniendo en cuenta que un asalto son 6 segundos se puede obtener la cantidad de tiros por asalto de esa arma específica.

- Para los daños de las armas de fuego tomar como referencia el daño de la pistola .22. Teniendo el calibre del arma que se desea crear se puede hacer una regla de tres para obtener el valor por el que tenemos que multiplicar el daño. La cuenta sería $8 \times (\text{Calibre más alto}/22)$ si el arma a crear tiene un calibre mayor a .22 y $8 \times (\text{Calibre menor}/22)$ si el arma a crear tiene un calibre menor. Luego redondear y ajustar en uno o dos puntos como mucho según la potencia percibida del arma.

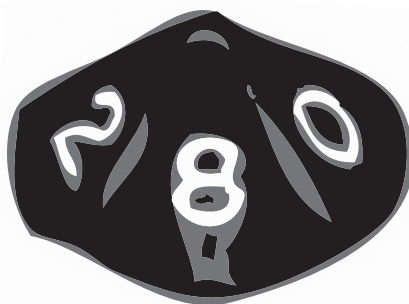
En el caso de las armas de energía usar las armas existentes como referencia. No existen aún armas de energía en el mundo real que sean efectivas y se utilicen, por lo tanto todo lo que podamos crear es especulación.

Daños de explosivos (para granadas, explosivos plásticos, bombas y misiles)

Para determinar el daño que puede causar un explosivo de cualquier tipo usar la siguiente ecuación y ajustar usando el sentido común:

$\text{Daño del explosivo} = \text{Raíz cuadrada de } (\text{Kg de explosivo} \times 2000)$

Para los misiles existen valores de velocidad y alcance que se pueden obtener de muchas fuentes. La potencia explosiva de los mismos se basa en los kilos de explosivo, generalmente ubicado en la punta del misil.



Crear un arma de fuego / energía - Daños de explosivos
(para granadas, explosivos plásticos, bombas y misiles)



-Capítulo 5- El Mundo

- a) Carga y peso
- b) Movimiento
 - La característica derivada Mo
 - Diferencias de Velocidad y Cansancio
- c) Daño y curación
 - Niveles de herida
 - Curación
- d) Caídas, ahogo, asfixia, fuego
 - Caídas
 - Ahogo
 - Asfixia
 - Fuego
- e) Frío y calor
 - Frío
 - Calor
- f) Enfermedades
- g) Venenos y drogas
- h) Cansancio
- i) Experiencia
 - Habilidades
 - Emociones
 - Características
- j) Entrenamiento
- k) Resistencia de materiales y cosas
 - Puntos de Armadura
 - Puntos de Resistencia

Este capítulo trata de aquellas cosas del mundo que pueden llegar a afectar a un personaje en algún momento de sus aventuras. También se encuentran reglas para resolver situaciones especiales como por ejemplo saber si un personaje puede o no levantar una carga y por cuánto tiempo.

a) Carga y peso

Ya estuvimos viendo en los anteriores capítulos las características derivadas de Carga Normal y Exigencia de Carga.

La Carga Normal es un valor medido en kilogramos que mide qué cantidad de peso puede cargar, empujar o sostener un personaje en una situación normal y de una duración relativamente corta. Cuando un personaje necesite exceder el valor de su Carga Normal, deberá realizar un chequeo de Exigencia de Carga. También deberá realizar este chequeo si carga un peso dentro de los valores normales pero durante períodos de tiempo demasiado largos. En caso de esfuerzos en los que el personaje debe empujar un objeto apoyado en el suelo, el peso relativo es menor porque parte del peso total del objeto recae sobre el suelo. Para hacer un cálculo rápido, dividir el peso del objeto por 2 en estos casos.

Por cada 10kg completos de peso por arriba del nivel de Carga Normal que tenga que levantar o empujar un personaje, tendrá que hacer un esfuerzo de 1 punto en su chequeo de Exigencia de Carga.

Si el director de juego considera que el personaje ha cargado un peso durante demasiado tiempo pedirá al jugador un chequeo de Exigencia de Carga, supere o no el peso el valor de la Carga Normal del personaje.

Ejemplo 1

Un personaje de Fue 6 tiene una Carga normal de 48kg. Este personaje debe cargar a su compañero inconsciente (de 75kg de peso) hasta su casa. Para levantarlo y llevárselo al hombro el director de juego le pide un chequeo de Exigencia de Carga en la que tiene un nivel de 7. $75\text{kg} - 48\text{kg} = 27\text{kg}$ de diferencia con su nivel de Carga.

El personaje debe hacer un chequeo de Exigencia de Carga de 5 (7-2). El jugador arroja el dado y el resultado es un 3, logra llevárselo al hombro y empieza a caminar. A las diez cuadras el director de juego le pide nuevamente un chequeo de carga. Esta vez el jugador obtiene un 6, así que, incapaz de seguir aguantando el peso, decide colocar a su compañero a un costado y comienza a pensar cómo lo llevará ahora el resto del camino.

Ejemplo 2

Sorjan el bárbaro debe mover un enorme bloque de piedra de 260kg, para liberar la entrada a una caverna, que requiere una fuerza de 130kg. Sorjan tiene una Fue de 8 y una Carga Normal de 64kg. Su Exigencia de Carga es de 8. $130\text{kg} - 64\text{kg} = 66\text{kg}$. Sorjan debe hacer un chequeo de Exigencia de Carga por debajo de 2 (8-6) para poder desplazar el bloque de piedra.

En el caso de que un personaje falle el chequeo de Exigencia de Carga, podrá intentarlo nuevamente a los 10 minutos, pero con un punto de esfuerzo adicional, y así sucesivamente hasta que tenga éxito o el nivel de Exigencia de Carga se vea reducido a 0, en cuyo caso no podrá intentarlo de nuevo hasta el día siguiente. Esta penalización se aplica solamente en el primer chequeo de Exigencia de Carga que realice un personaje, una vez que ha logrado levantar el objeto, el nivel de la misma vuelve al normal.



Devolviendo libros pesados a la biblioteca

Dos o más personajes pueden sumar esfuerzos para cargar o empujar algún objeto o ser. Se suman los niveles de Carga Normal de cada uno y el resultado se toma como parámetro para determinar si necesitan realizar una Exigencia de Carga o no. En este caso, se usa el método de chequeo grupal para determinar si los chequeos y esfuerzos son exitosos.

Ejemplo

Cuatro salteadores de tumbas logran ingresar ilegalmente a una recientemente descubierta tumba egipcia. Excitados por la cantidad de oro, gemas y otros objetos de muchísimo valor (y habiendo fallado todos el chequeo de Control de Codicia) deciden cargar todo lo posible en una gran manta, atarla y llevarse el fardo lo más ágilmente posible.

La Carga Normal combinada de todos los ladrones es de 152kg. El peso total del botín es de 250kg y la diferencia entre ambos pesos es de 98kg. Para poder cargar el tesoro deben sumar al menos 9 puntos de esfuerzo entre todos los chequeos exitosos de los involucrados.

El valor de Mo indica cuántos metros puede desplazarse un personaje o ser en un asalto (seis segundos), en una situación de combate, caminando o en otro momento. Si el personaje se dedica a correr, ya sea escapando de alguien o realizando una competencia, la cantidad de metros que podrá recorrer en un asalto será igual a su Mo x8.

Dependiendo del tipo de criatura o ser y su adaptación para correr el multiplicador puede variar. Una criatura muy desarrollada para correr podrá tener un multiplicador de x10. Una menos desarrollada un x6.

En el caso de seres que tengan alas y puedan volar, se puede utilizar la misma lógica pero reemplazando la carrera por vuelo y aumentando el multiplicador a x12. A x14 para algunas aves especialmente rápidas y a x10 para aquellas lentas o no tan desarrolladas para volar.

Para seres acuáticos que se movilen bajo el agua el multiplicador suele ser de x2 ó x4 para algunas especies muy veloces.

Ejemplo

A diferencia de su compañero humano Creet, un miembro de la raza de los Plumios, posee un par de hermosas alas de plumas grises. Creet fue elegido para llevar un importantísimo mensaje al reino del sur. Creet se lanza desde las almenas de la torre más alta del castillo y comienza a agitar sus alas. La Mo de Creet es de 7 y el director de juego le indica que irá a una velocidad de (7x12) 84 metros por asalto (6 segundos), u 840m por minuto, o 50km por hora.

b) Movimiento

El movimiento de un personaje depende de su agilidad corporal y de su tamaño. Un individuo de tres metros de altura dará pasos más largos que uno de metro y medio, y tendrá más velocidad de movimiento por ello.

La característica derivada Mo

La característica Mo es el promedio de las características Fue y Agi. Como lo aclaramos antes, un individuo grande puede desplazarse a mayor velocidad que uno más pequeño siempre y cuando los dos tengan una elasticidad y agilidad similares.

Por ejemplo, una rata es un ser muy ágil pero su escaso tamaño, reflejado en su poca Fue, lo hace menos veloz que un ser humano, de menor agilidad pero considerablemente más grande.

Diferencias de velocidad y cansancio

Si un personaje quiere correr más rápido que su velocidad normal debe hacer un chequeo de Agi o de la habilidad de Correr (o Volar) con esfuerzo voluntario. Cada punto de esfuerzo incrementa en un metro la velocidad en corrida y en un minuto la resistencia del corredor. Se aplican las reglas por seres grandes al realizar esfuerzo en este chequeo. Es decir que un ser de Fue de 24 subirá su velocidad en 2 metros por cada punto

de esfuerzo hecho en el chequeo. Para más detalle consultar el capítulo de Consejos para el Director de Juego.

Cada vez que un personaje transcurra su Con (más posibles modificadores) en minutos corriendo, se debe hacer un chequeo de cansancio, como se explica más adelante en este capítulo, aplicando la penalización también a la característica Mo, y reduciendo así la velocidad de desplazamiento del personaje.

c) Daño y curación

En un mundo de juego normal, los personajes podrán sufrir daños y heridas que pueden traer consecuencias a corto y largo plazo.

Niveles de herida

En el transcurso de las aventuras, un personaje puede sufrir daños físicos, por accidente o por algún ataque hacia su persona. En términos de juego, un personaje recibe una cantidad de puntos de daño que se comparan con su nivel de resistencia al daño para determinar qué tipo de herida resultó ser.

Existen cuatro categorías de herida: Herida Leve (HL), Herida Media (HM), Herida Grave (HG) y Muerte (M).

Cuando se recibe daño, se comparan los puntos recibidos con la resistencia al daño del personaje para determinar el tipo de herida que sufrió. Una vez definida, se llena un círculo de la categoría correspondiente, incluso si el personaje ya tiene heridas en una categoría mayor. Si ya no hay más círculos por llenar dentro de esa categoría, deberá llenarse uno de la categoría siguiente. Si ésta también está completa, pasará a la otra categoría y así sucesivamente.

Cada categoría de daño impone alguna consecuencia para el personaje herido. Por cada dos círculos llenos de la categoría de Herida Media, se sufre un -1 para todas las acciones. Por cada Herida Grave sufrida, se añade un -1 de penalización a todas las acciones y se debe hacer un chequeo exitoso de Con (incluidas las penalizaciones), o el personaje cae inconsciente.

Si se recibe una herida mortal, el personaje muere inmediatamente.

Las penalizaciones de todas las categorías son acumulativas. Así, un personaje humano normal con 4 heridas medias y 2 heridas graves tendrá una penalización total para sus acciones de $-2 + (-2) = -4$ puntos.

HL	HM	HG	M
OOOOO	OOOO	OOO	O
	-1 -2	-1 -2 -3	

Curación

Un personaje herido puede curar sus heridas. Existen algunas formas de hacerlo. Aplicando primeros auxilios, realizando cuidados médicos y usando medicinas, por proceso natural, o por métodos mágicos si el mundo de juego lo permite.



Un médico curando a un guerrero

Naturalmente, un personaje cura sus heridas con el tiempo. Una herida de categoría leve tarda 4 horas en curar. Una herida de categoría media

Resumen de Curación

Curación Natural

Herida Leve	Cura 1 herida cada 4 horas
Herida Media	Cura 1 herida cada 2 días
Herida Grave	Cura 1 herida cada 2 semanas

Curación con Cuidados Médicos

Herida Leve	Cura 1 herida cada 2 horas
Herida Media	Cura 1 herida cada 1 día
Herida Grave	Cura 1 herida cada 1 semana

Curación con Primeros Auxilios

Sin esfuerzo	Cura 1 HL
1p esfuerzo	Cura 1 HL y 1 HM si tiene 1 ó 2 solamente
2p esfuerzo	Cura 1 HL y 1 HM si tiene 3 ó 4 solamente
3p esfuerzo	Cura 1 HL y 1 HM y 1 HG si tiene 1 solamente
4p esfuerzo	Cura 1 HL y 1 HM y 1 HG si tiene 2 solamente
5p esfuerzo	Cura 1 HL y 1 HM y 1 HG si tiene 3

tarda 2 días en sanar. Una herida de categoría grave tarda 2 semanas en curar. Si se llegan a sufrir 3 heridas graves, pueden quedar secuelas permanentes tras su curación. Para ello, un personaje hace un chequeo de Con, sin modificadores o esfuerzo. Si la tirada es exitosa no pasa nada. Si el chequeo falla se perderá permanentemente 1 punto de alguna característica, elegida según la descripción de la herida y su localización si se utiliza ese sistema.

Aplicando Primeros Auxilios se puede curar una herida de cada categoría por única vez, luego las heridas restantes deberán sanar de forma natural o con cuidados médicos utilizando la habilidad de Ciencia: Medicina. Ver habilidad de Primeros Auxilios.

Realizando cuidados médicos. Esto significa que el personaje recibe atención médica y medicinas apropiadas por parte de otra persona o de él mismo. Con un chequeo exitoso de la habilidad de Ciencia: Medicina, un personaje se recuperará de las heridas en la mitad de tiempo. Es decir que sus heridas leves curaran una por cada 2 horas, sus heridas medias una cada día y sus heridas graves una por semana. Si el personaje llegara a sufrir nuevas heridas en el transcurso de su recuperación, un nuevo chequeo de Ciencia:

Medicina será necesario para recuperar el buen ritmo de curación, si no sus heridas curarán en los tiempos normales.

Mágicamente un personaje podrá curar sus heridas utilizando las habilidades de Leyes de la Carne y Manipular, según se detalla en el capítulo sobre la magia.

d) Caídas, ahogo, asfixia, fuego

A continuación detallamos cómo resolver alguna de estas situaciones dentro del sistema de juego.

Caídas

Si un personaje cae desde una altura determinada por cualquier razón, puede recibir daño por la distancia y los objetos contra los que impacta.

A partir de los 3 metros de distancia de caída, cada metro TOTAL recorrido provoca 1 punto de daño sin contar con la protección de la armadura. Si el lugar de caída puede producir más daño que el de una superficie normal, agregar este daño al daño total de caída.

Ejemplo

Wertz cae del techo de un edificio de 6 metros hacia la calle mientras trataba de escapar de sus perseguidores. Lo que no logró ver a tiempo es que en el fondo de la calle, un basural lleno de botellas rotas (4 puntos de daño) lo esperaba. En total, Wertz recibe 10 puntos de daño.

Se puede aminorar el daño producido por una caída utilizando la habilidad de Saltar, reduciendo en un punto el daño recibido, sólo por la caída y no por el elemento de impacto, por cada punto de esfuerzo usado en el chequeo de habilidad.



¡¡¡Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaah!!!

Ahogo

El ahogo se produce cuando un personaje no puede aguantar más la respiración y su cuerpo instintivamente lo obliga a respirar. De esta forma el agua entra en los pulmones del personaje causándole 5 puntos de daño por asalto. El personaje puede salir a tomar aire normalmente si sólo sufrió heridas leves por ahogo. Si el personaje sufrió heridas medias deberá realizar un chequeo exitoso de Con para poder respirar o continuará ahogándose. Si el personaje sufrió heridas graves cae inconsciente y sólo puede ser salvado con reanimación (aplicando Primeros Auxilios); si no, continúa el proceso de ahogo.

Asfixia

La asfixia puede producirse por algún tipo de gas, por la falta de oxígeno en un ambiente cerrado o bien por estrangulamiento. En un ambiente cerrado herméticamente, el aire dura aproximadamente el equivalente a sus m2 en horas. Este tiempo se divide por la cantidad de seres que consumen el aire. Una vez transcurrido este tiempo, cada personaje o ser encerrado comienza a recibir un punto de daño por minuto (10 asaltos). Si un personaje recibe una herida media de este modo deberá superar un chequeo de Con para permanecer consciente. Si un personaje recibe una herida grave cae sin conciencia automáticamente.

La falta total de oxígeno de forma repentina causa 5 puntos de daño por asalto y se producen los mismos efectos según la categoría de herida que con la asfixia paulatina.

La asfixia por estrangulamiento causa el nivel de Fue del estrangulador en puntos de daño por asalto a la víctima, que puede intentar zafar con chequeos de Lucha o de Fue. Los efectos son iguales que en las otras dos situaciones de asfixia.

Fuego

Usado en una antorcha el fuego causa, por asalto, 2 puntos de daño, más la posibilidad de 4/10 de prenderse fuego el objetivo. Si se está prendido fuego o en medio de las llamas, el fuego causa 4 puntos de daño por asalto. Si se recibe un chorro de fuego constante, se reciben 8 puntos de daño por asalto.

e) Frío y calor

Un personaje puede sufrir situaciones de extremo frío o calor. Un clima de mucho frío se puede combatir con capas de abrigo, fuego y un lugar cerrado que sirva de protección. Los climas calor extremo y sol son más difíciles de contrarrestar. Se pueden evitar los efectos de una insolación usando algún sombrero, turbante u otra protección para la cabeza, y telas livianas que cubran el cuerpo sin añadir calor. Más allá de eso, el personaje debe recurrir a otros elementos para

protegerse del calor. Un río o pileta, un ventilador o un aire acondicionado.

Frío

Un personaje sin abrigo o mal abrigado a la intemperie en un clima de 0°C durante su Con puede llegar a morir en horas si falla un chequeo de Con en ese momento o en cada hora adicional. Por cada 10° menos de temperatura, dividir por dos el tiempo de exposición antes de empezar los chequeos, y aplicar un -1 al chequeo de Con. Si falla el chequeo una vez perderá algún miembro a causa del frío. Si falla por una segunda vez perderá otro. Si falla por tercera vez muere.

Un personaje con abrigo normal hará los mismos chequeos pero tomando como valor inicial los 10° bajo cero.

Un personaje con abrigo apropiado de invierno o bajas temperaturas tomará como valor inicial los 20° ó 30° bajo cero.



Temporal de nieve

Calor

Un personaje expuesto a la intemperie con temperaturas entre 40° y 50° sin agua ni frutas ni ninguna fuente de líquido, como podría suceder en un desierto arenoso, duraría (¿agotaría?) aproximadamente su Con en días, tras los cuales deberá hacer un chequeo de Con del mismo modo que para el frío, pero si la tirada es exitosa, la siguiente la hará un día después, y si falla morirá. Por cada 5° por encima de los 50° el tiempo inicial y el de cada chequeo sucesivo se divide

en dos.

Por ejemplo, un personaje de Con 6 expuesto en medio del desierto a una temperatura de 60° deberá realizar el primer chequeo tras un día y medio ($6/4=1,5$) y cada uno de los chequeos subsiguientes en lapsos de 6 horas ($24/4=6$). Dentro de esta tirada se contemplan también los descensos bruscos de temperatura que suele haber en la noche.

f) Enfermedades

En general en los juegos de rol un personaje jugador nunca se contagia de gripe u otro tipo de enfermedades comunes. Para aquellas enfermedades más raras o que tienen importancia para la aventura o el mundo de juego, existen algunas reglas.

Una enfermedad tiene una potencia de contagio y un efecto. Para saber si un personaje se contagia de alguna enfermedad en particular, se debe realizar un chequeo de Con. Una enfermedad de poco nivel de contagio otorga entre un +1 y un +3 a la característica en el momento de hacer el chequeo. Una enfermedad de contagio normal no modifica la misma de ninguna manera. Aquellas enfermedades más poderosas dan una penalización que puede ir de un -1 hasta un -9.

La potencia de una enfermedad o veneno, como se verá más adelante, se indica usando la abreviatura Pot junto con un posible modificador.

Los efectos de las enfermedades varían mucho. Algunas causan decaimiento o baja en las defensas, que en términos de juego significa alguna penalización de 1 o más puntos durante la duración de la misma a todos los atributos, o si la enfermedad tiene algún efecto muy específico a algún grupo de ellas como podrían ser los atributos físicos, como por ejemplo Fue, Con, Des y Agi, o mentales como Int, Sen, Vol y Car.

Otras pueden causar daño. En este caso, la enfermedad tiene un valor de daño que causa una herida cada cierto lapso de tiempo cuya gravedad depende del efecto y la potencia de la misma.

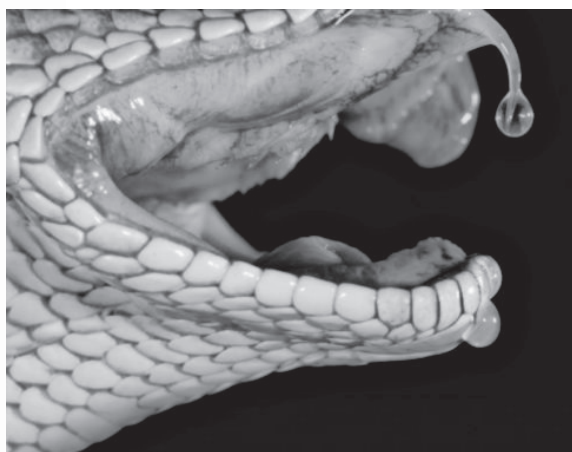
g) Venenos y drogas

Así como existen enfermedades, también existen drogas y venenos utilizados por el hombre para producir daño, matar, curar y experimentar sensaciones.

Los venenos tienen una potencia y un efecto. La potencia se mide del mismo modo que las enfermedades, como modificadores al chequeo de Con que se debe realizar para saber si el veneno surte todo su efecto o solo actúa parcialmente. El efecto del veneno depende de su naturaleza. Generalmente causa una cierta cantidad de daño si el cuerpo de la víctima no lo resiste y la mitad de ese daño si logra resistirlo.

Las drogas funcionan de forma similar, con un nivel de potencia y un efecto determinado.

En ambos casos depende también la cantidad de veneno o de droga que recibe el cuerpo. Cuanto más veneno entre en el cuerpo, más potente será. En el caso de las drogas, un exceso de cantidad, ya sea una droga legal o no, produce trastornos graves temporales o permanentes y quizá la muerte.



Veneno de serpiente

Existen drogas que potencian ciertas cualidades como la capacidad pulmonar o muscular. En esos casos el personaje recibe alguna bonificación en los atributos relacionados que generalmente iría entre +1 y +3 durante la duración de la droga.

Las drogas pueden causar adicción. Luego de algunas dosis determinadas según la potencia adictiva de la droga un personaje obtiene 9 puntos en Control de Adicción. De ahí en más deberá hacer un chequeo para no verse tentado a drogarse nuevamente.

Si el personaje continúa drogándose, cada vez que incorpore la misma cantidad de dosis que las iniciales reducirá en 1 punto el Control de Adicción.

Para recuperarse de una adicción un personaje deberá permanecer sobrio durante mucho tiempo. A discreción de DJ, por cada cierto lapso (tal vez 1 mes) de abstinencia un personaje recupera 1 punto de Control de Adicción. Cuando el personaje llegue a un nivel de 10 se considerará “recuperado”.

h) Cansancio

Cuando el director de juego considere que uno o varios personajes puedan llegar a estar cansados por un largo período de exigente actividad, puede pedir chequeos de Con con algún modificador si lo cree apropiado. Si el personaje tiene éxito al realizar el chequeo, no pasará nada hasta un posible próximo chequeo. Si el personaje falla el chequeo recibirá una penalización a todas sus acciones, generalmente de -1, por fatiga. Si el personaje continúa realizando esfuerzos que puedan llegar a seguir fatigándolo, el director de juego puede pedir un nuevo chequeo y sumar las nuevas penalizaciones a la o las anteriores. Si por este modificador, la característica Con o Fue llegan a 0, el personaje cae extenuado y tal vez inconsciente al piso y no se reincorporará hasta que descanse durante al menos 6 horas para reducir el primer punto de la penalización. Por cada 2 horas adicionales, el personaje reduce en un punto adicional la penalización.

Para tratar el cansancio en combate ver el capítulo de combate.

i) Experiencia

Una de las cosas más agradables de un juego de rol es ver cómo evoluciona un personaje y se

hace más experimentado y hábil.

Cada vez que un personaje utilice, con o sin éxito, una habilidad deberá marcarla o anotarla en una hoja aparte, del mismo modo que con las características y los controles de emoción. A veces una persona puede aprender de sus errores y esto es lo que se intenta reflejar. El director de juego debe permitir marcar las habilidades que fueron utilizadas en el contexto de la aventura y no aquellas que pueden llegar a ser utilizadas por el simple hecho de marcarlas.

Al final de cada aventura, o cuando el director crea apropiado que los personajes puedan evolucionar, los jugadores podrán realizar chequeos de experiencia para determinar si mejoran su nivel en el atributo correspondiente o no.

Habilidades

Para subir una habilidad marcada un jugador debe arrojar 1d y obtener un resultado mayor al nivel actual de esa habilidad. En el caso de aquellas habilidades que posean un nivel de 10 o más, un resultado de 0 en el dado es un éxito siempre. Un chequeo de experiencia exitoso eleva en 1 el nivel de la habilidad.

Emociones

Los controles de emociones suben su nivel del mismo modo que las habilidades.

Hay que recordar que los niveles de control de una emoción pueden llegar a bajar en situaciones extremas durante el transcurso de una aventura, o bien cuando le parezca apropiado al director de juego. Un chequeo de experiencia exitoso eleva en 1 el nivel del control de emoción.

Características

Pueden elevarse todas las características. El método para realizar el chequeo de experiencia en las características es levemente diferente al de las habilidades y controles de emoción.

Para realizar un chequeo de experiencia de característica con éxito un jugador debe arrojar 1d. Si el jugador no obtiene un 0 en el dado no ha podido elevar su nivel. Si por el contrario, el resultado del dado fue 0, deberá arrojarlo nuevamente, esta vez utilizando el mismo método que para las habilidades y emociones, es decir, obte-

ner un resultado superior al nivel actual de la característica y en casos de características de nivel 10 o más un resultado de 0 es un éxito siempre. Un chequeo de experiencia exitoso eleva en 1 el nivel de la característica.

j) Entrenamiento

Opcionalmente y con autorización del director de juego, un personaje puede entrenar cualquier atributo. Se desaconseja utilizar este método ya que va en contra del espíritu del juego. Se espera que los personajes crezcan a través de las experiencias vividas en aventuras y no dentro de una biblioteca o un gimnasio.

Sin embargo, en alguna ocasión, estas reglas pueden llegar a ser útiles.

Las habilidades tardan 2 semanas de entrenamiento por punto que se tenga en el nivel actual de la habilidad en cuestión, para subir un nivel. Por ejemplo, para subir de un nivel 4 a nivel 6, un personaje necesita de $4 \times 2 = 8$ semanas para subir a nivel 5 y $5 \times 2 = 10$ semanas más para alcanzar el nivel 6 deseado. En total 18 semanas.

Las emociones tardan 1 mes de entrenamiento por punto que se tenga en el nivel actual, para subir al siguiente nivel.

Las características tardan 1 año por cada punto que se tenga en el nivel actual de la misma, para subir al siguiente nivel.

k) Resistencia de materiales y cosas

En algunas situaciones del juego puede ser necesario tener una idea de la resistencia de algunos materiales para determinar si se rompen o no. También es útil para saber qué tipo de protección brindan ante un impacto o ataque. Para ello usaremos dos valores que tienen relación entre sí. Para definir la protección que puede brindar le llamaremos Puntos de Armadura y para definir la resistencia de un objeto le llamaremos Puntos de Resistencia.

Es importante recalcar que estos valores sirven para objetos y cosas simples y no será correcto

aplicarlo a seres vivos u objetos complejos como vehículos, casas, etc. Tratar de limitar su uso a materiales y cosas sencillas como por ejemplo saber cuánto puede proteger una silla a alguien que se encuentra agachado detrás y cuánto daño puede resistir antes de romperse.

Puntos de Armadura

Los puntos de armadura (PA) miden la protección que brinda el objeto o cosa a lo que hay detrás ya sea otro objeto o un ser vivo. Estos puntos de armadura se restan del daño que recibe solo a efectos de determinar si protege del ataque a lo que hay detrás. Estos puntos de armadura no sirven para proteger al objeto en sí.

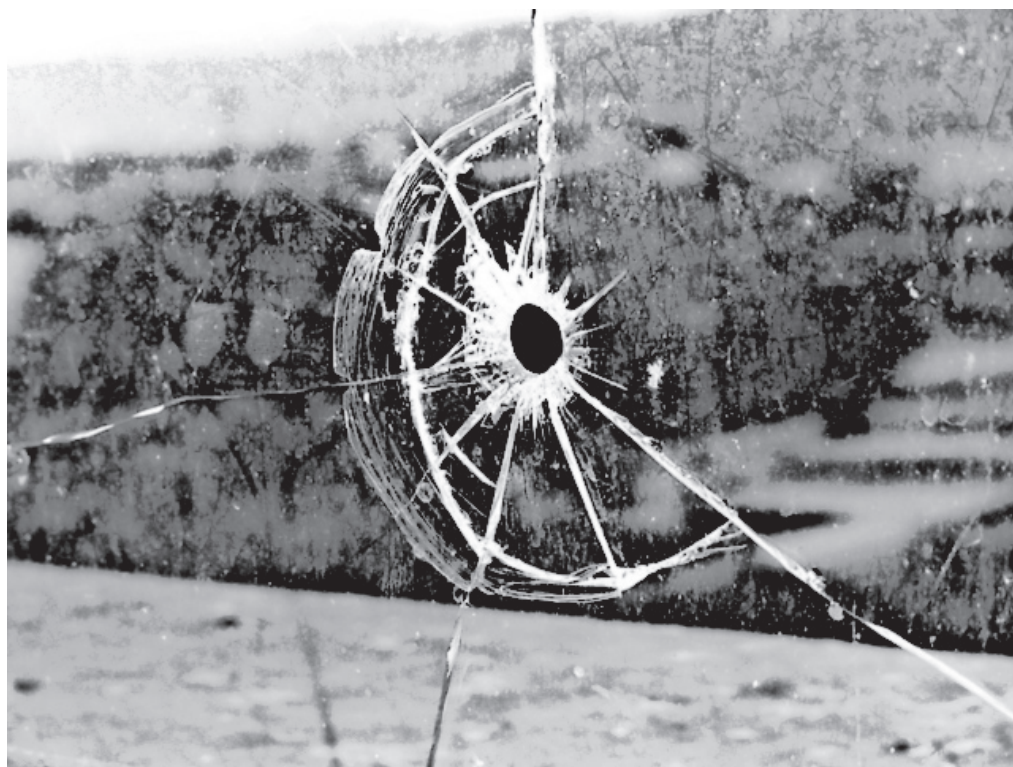
Puntos de Resistencia

Los puntos de resistencia (PR) son el equivalente de la resistencia al daño en los seres vivos, de la estructura en vehículos y estructuras complejas. Los puntos de resistencia se utilizan para elementos simples como pueden ser una pared, un vidrio o un bate de béisbol.

El valor de los puntos de resistencia es igual al doble de los puntos de armadura. Si en algún momento el daño causado en un solo ataque, impacto o embestida, es mayor que los puntos de resistencia del objeto, éste se rompe y queda inutilizable.

Tabla de PA y PR de objetos

Objeto o material	PA	PR
Bolsa de arena	30	60
Mesa de madera gruesa	12	24
Metal grueso	30	30
Pared de concreto	25	50
Pared de ladrillos	18	36
Pared de piedra de castillo	65	130
Pared Durlock	6	12
Pared normal	15	30
Puerta de un auto	12	24
Puerta de un auto antiguo	15	30
Silla de madera	8	16
Vidrio	2	4
Vidrio Blindado	35	70





-Capítulo 6- Vehículos

- a) Atributos propios de un vehículo
 - Estructura
 - Velocidad
 - Maniobrabilidad
 - Resistencia al daño
 - Puntos de armadura
- b) Combate entre vehículos
 - Combate con armas de uso personal desde un vehículo
 - Combate con artillería
- c) Persecuciones
 - Persecuciones realistas
 - Persecuciones Abstractas
- d) Daño por impactos
 - Daño vehicular
 - Daño a los pasajeros
 - Reparación de vehículos
- e) Crear un vehículo
 - ¿Qué vehículo?
 - Determinar la Estructura
 - Determinar la Velocidad
 - Determinar los niveles de esfuerzo de velocidad
 - Determinar su Maniobrabilidad
 - Determinar los Puntos de Armadura
 - Completar los niveles de daño
- f) Vehículos de ejemplo
 - Embarcaciones de ejemplo
 - Vehículos de dos ruedas de ejemplo
 - Vehículos de cuatro ruedas de ejemplo
 - Aeronaves de ejemplo

Una parte importante de la vida de un ser civilizado o moderno son los medios de transporte. Con la evolución tecnológica, el descubrimiento de la rueda y otros elementos, el hombre dejó de utilizar sólo animales para poder desplazarse largas distancias.

Desde canoas y carretas, pasando por automóviles y aviones, hasta naves espaciales, este capítulo cubre todo lo necesario para manejar las situaciones que involucren vehículos en una aventura.

Algunos detalles han sido omitidos debido a su complejidad y extenso análisis, especialmente en lo referente a los combates y elementos tecnológicos de los vehículos, aeronaves y barcos modernos.

a) Atributos propios de un vehículo

Para describir y detallar un vehículo existen algunos atributos similares a los utilizados para definir a los seres vivos, aunque con denominaciones diferentes.

Estructura

La Estructura de un vehículo nos describe un poco su resistencia y en cierta medida su tamaño. Sería el equivalente a la Fue en un ser vivo. Un alto valor en Estructura nos puede indicar un gran vehículo o uno pequeño pero de mayor resistencia y firmeza. La Estructura determina también la Resistencia al Daño en un vehículo.

Velocidad

Como su nombre lo indica, la Velocidad mide en kilómetros por hora, nudos, MACHs o años luz, la velocidad óptima del vehículo para realizar maniobras. También se indica la velocidad máxima del mismo, que será la velocidad tope a la que puede llegar un vehículo sin comenzar a estropearse o quedar inutilizado. La Velocidad se toma como guía al momento de saber el esfuerzo que necesita realizar un conductor o piloto para realizar una maniobra. Por cada cierta cantidad de Km/h, nudos, MACHs o años luz más allá del

nivel de velocidad, se necesita 1 punto de esfuerzo para realizar cualquier maniobra, sin contar el esfuerzo que requiere la maniobra en sí.

Maniobrabilidad

La Maniobrabilidad es un modificador que se aplica al chequeo que vaya a realizar el conductor o piloto en el momento de realizar alguna maniobra más allá de las normales para manejar el vehículo. La Maniobrabilidad de un vehículo está dada por su facilidad para realizar giros, cambiar de velocidad, hacer piruetas, etc. El valor de Maniobrabilidad depende del contexto del mundo de juego y del nivel de maniobrabilidad estándar de los vehículos del mismo tipo.

Resistencia al daño

La resistencia al daño en un vehículo funciona exactamente de la misma forma que con un ser vivo. El valor de la Rd en un vehículo es igual a la Estructura del mismo.

Como sucede en un ser vivo existen cuatro categorías de daño aunque se llaman de diferente manera. Daño Leve (DL), Daño Medio (DM), Daño Grave (DG) e Inutilizable (I).

DL	DM	DG	I
00000	0000	000	0
	-1 -2	-1 -2 -3	

Las penalizaciones según el nivel de daño que tenga el vehículo se aplican a la habilidad del piloto o conductor. Un vehículo averiado es más difícil de controlar y lograr que responda a las necesidades del conductor.

Puntos de armadura

Más allá de la estabilidad estructural que tenga un vehículo, también posee cierta resistencia que depende de los materiales con los que está hecho. Estos materiales brindan Puntos de Armadura ante posibles impactos o ataques que puedan causar daño estructural.

Estos PA funcionan del mismo modo que los PA brindados por una armadura a un ser vivo.

b) Combate entre vehículos

Combate con armas de uso personal desde un vehículo

Si el vehículo lo permite, los personajes pueden utilizar sus armas de forma normal siempre y cuando el conductor o piloto haya tenido chequeos exitosos al controlar el vehículo. En el caso contrario, todos los personajes que utilicen armas tendrán la mitad de su nivel normal en la habilidad.

Combate con artillería

Muchos vehículos poseen armas de artillería para utilizar en contra de otros vehículos u objetivos diversos.

Como en el caso de las armas de uso personal, si el piloto no obtiene chequeos exitosos al controlar el vehículo el “artillero” tendrá la mitad de su nivel para realizar sus ataques.

El uso de estas armas por lo demás es igual al de las armas de uso personal con excepción de algunos sistemas modernos de guía de misiles y bombas.

Del mismo modo existen sistemas modernos que desvían y confunden a estos sistemas de guía. El más común de estos sistemas es el ECM (Electronic CounterMeasure) que produce perturbaciones en la señal que recibe el proyectil guiado por radar.

Ver la sección Armas de Artillería Moderna de este mismo capítulo para más información.

c) Persecuciones

Persecuciones realistas

Para las persecuciones realistas, la distancia entre los vehículos involucrados se determina según su velocidad. Aquellos que vayan más rápido se irán acercando a los que vayan más lento a un ritmo determinado por la diferencia entre ambas velocidades.

Un conductor o piloto puede acelerar lo que desee, pero deberá realizar un chequeo de la habi-

lidad adecuada al momento de realizar cualquier maniobra, probablemente para esquivar obstáculos, doblar en esquina o, en el caso del vehículo que va delante, obstruir el paso al vehículo perseguidor. Este chequeo sufre una penalización por velocidad determinada según el vehículo usado, más algunos puntos adicionales si la maniobra es de gran dificultad.

Para saber la velocidad de un vehículo en metros por minuto dividir la velocidad en Km/h por 0,06. Para saber la velocidad del vehículo en metros por asalto dividir la velocidad en Km/h por 0,6.

De esta forma se puede calcular fácilmente cuánta distancia entre un vehículo y otro se acorta o extiende por asalto o minuto de juego. Para ello hay que realizar el cálculo usando la diferencia de velocidad entre el vehículo más rápido y el más lento.

Ejemplo

Un motociclista escapa a toda velocidad por la avenida principal a una velocidad de 145 km/h. Su perseguidor, un vehículo policial, lo sigue a 10m de distancia a una velocidad de 140km/h. La diferencia entre el vehículo más rápido y el más lento es de 5km/h, es decir que la moto se aleja del patrullero a 5km/h, 84m por minuto o 8,4 metros por asalto.

Persecuciones Abstractas

Las persecuciones abstractas sirven para aquellos momentos en los que no queremos o no necesitamos un detalle minucioso de las distancias entre los vehículos. Para este método se utilizan cuatro distancias:

A la par: los vehículos se encuentran uno al lado del otro.

Corta: los vehículos se encuentran a corta distancia entre sí.

Media: los vehículos se encuentran a distancia media.

Larga: los vehículos se encuentran a larga distancia. Se puede perseguir al vehículo de lejos pero no se lo puede involucrar en combate.



Para determinar cómo se mueven los vehículos entre estas distancias relativas, se debe hacer un chequeo de esfuerzo voluntario entre cada uno de los pilotos o conductores. Si hay empate, la distancia permanece igual. Si hay algún ganador, si es el perseguidor reducirá en un nivel la distancia. Si es el perseguido incrementará la distancia en un nivel.

Si en cualquier momento la distancia entre los vehículos supera la distancia larga, la persecución se termina y los vehículos pierden todo contacto.

d) Daño por impactos

En una aventura pueden darse situaciones en las que un vehículo colisione de forma accidental o voluntaria. A continuación hay una serie de reglas y formas de determinar el daño causado por un choque.

Daño vehicular

Cada 20 kilómetros de velocidad, un vehículo sufre daños equivalentes a sus puntos de estructura. Cada 20km adicionales se duplica este valor. Así un vehículo de 22 puntos de estructura yendo a 100km/h causaría (22x5) 110 puntos de daño.

A su vez, el vehículo que impacta recibe daño. Este daño recibido es igual a los puntos de estructura (o de armadura en algunos casos) del objeto, vehículo o cosa con la que choca, afectados por la velocidad del vehículo que impacta. Así, el mismo vehículo de 22 puntos de estructura chocando a 100km/h contra una pared de 15 puntos de armadura/estructura, recibiría 75 puntos de daño, y le causaría 110 a la pared.

Si impactan dos vehículos en movimiento yendo en el mismo sentido, se debe restar la velocidad del vehículo más lento del más rápido para obtener la velocidad relativa entre los dos y recién ahí calcular el daño por velocidad.

Si en cambio, los dos vehículos impactan en sentido contrario, las velocidades se suman.

Daño a los pasajeros

En un choque no sólo se ven perjudicados los vehículos, sino que también reciben heridas los pasajeros y tripulantes que van en ellos.

En reglas generales, todos los pasajeros que estén dentro del vehículo recibirán la mitad del daño que causó en el impacto el vehículo en el que van, ya sea por causa de los materiales con los que está construido, o la configuración del espacio interno, o por haber volado fuera del vehículo a gran velocidad y distancia.

Algunos vehículos, sobre todo los más moder-

Resumen de Reparaciones

Reparación:

Sin esfuerzo	Repara 1 DL
1p esfuerzo	Repara 1 DL y 1 DM si tiene 1 ó 2 solamente
2p esfuerzo	Repara 1 DL y 1 DM si tiene 3 ó 4 solamente
3p esfuerzo	Repara 1 DL y 1 DM y 1 DG si tiene 1 solamente
4p esfuerzo	Repara 1 DL y 1 DM y 1 DG si tiene 2 solamente
5p esfuerzo	Repara 1 DL y 1 DM y 1 DG si tiene 3

nos y futuristas, vienen equipados con sistemas de protección para los pasajeros y tripulantes en caso de accidente. Los vehículos que vengan equipados con algún dispositivo de este tipo, otorgarán una reducción al daño recibido por el impacto. Este valor de protección se resta directamente a los puntos de daño resultantes de la colisión.

Reparación de vehículos

Un vehículo dañado puede ser reparado utilizando algunas habilidades específicas. Dependiendo del tipo de vehículo o el daño sufrido, un personaje debe optar por utilizar alguna o algunas de las siguientes habilidades:

Carpintería: Un chequeo exitoso de esta habilidad permite reparar o reconstruir estructuras de madera. Es necesario que el carpintero sepa además algo sobre el vehículo que está reparando por lo que necesita poseer también un nivel de 6 como mínimo en la habilidad de Conducir (carro) para reparar carromatos de madera, Marinería para reparar embarcaciones de madera, y cualquier otra habilidad de manejo o conocimiento sobre un vehículo que esté construido o tenga una parte importante de madera en su construcción o mecanismo de funcionamiento.

Electricidad: Un chequeo exitoso de esta habilidad permite reparar o reconstruir partes eléctricas dañadas de un vehículo como por ejemplo el sistema de arranque o luces en un vehículo moderno. Así como sucede con la habilidad de Carpintería, el electricista que repara el vehículo debe poseer también un nivel de 6 como mínimo en la habilidad del vehículo a reparar para comprender bien las funciones eléctricas del mismo.

Electrónica: Un chequeo exitoso en esta ha-

bilidad permite reparar o reconstruir partes electrónicas de un vehículo. Esta habilidad es necesaria para los vehículos más modernos y tal vez futuristas. Igual que el resto de las habilidades que sirven para reparar un vehículo, el técnico electrónico necesita tener un nivel de 6 de conocimiento del vehículo a reparar, reflejado en el nivel que posea en la habilidad de conducción o manejo del mismo.

Mecánica: Un chequeo exitoso de esta habilidad permite reparar o reconstruir estructuras mecánicas de un vehículo como puede ser el motor o los ejes metálicos de las ruedas. Es necesario que el mecánico sepa además algo sobre el vehículo que está reparando por lo que necesita poseer también un nivel de 6 como mínimo en la habilidad de manejo o conocimiento sobre el vehículo que esté reparando.

En todos los casos, reparar un vehículo complejo puede requerir chequeos en más de una habilidad. Un automóvil moderno puede requerir tiradas de Mecánica, Electricidad y Electrónica para terminar de ser reparado por completo aunque tal vez solo una reparación mecánica y/o eléctrica es suficiente para volver a hacer funcional un vehículo estropeado.

Al momento de realizar un chequeo el esfuerzo determina la calidad de la reparación. Los puntos de esfuerzo necesarios para aplicar los conocimientos de Carpintería, Electricidad, Electrónica o Mecánica de forma efectiva dependen de la categoría de daño que tenga el vehículo. El método es casi idéntico que el de la aplicación de Primeros Auxilios.

Si aún queda daño por reparar, una aplicación adicional de la habilidad de reparación adecuada permitirá reparar un círculo de daño leve cada 2

horas de trabajo. Un círculo de daño medio por cada día de trabajo y un círculo de daño grave por cada semana de dedicación. Si el vehículo llegara a sufrir nuevos daños en el transcurso de su reparación, un nuevo chequeo de la habilidad de reparación adecuada será necesario para retomar el trabajo inconcluso.

e) Crear un vehículo

Para crear un vehículo se pueden seguir algunas pautas. Diezlados(d10) no contempla un análisis minucioso y extremadamente preciso de los vehículos y sus cualidades. Hacerlo complicaría el proceso y haría más tedioso el sistema. El método que aquí se sugiere es sencillo y fácilmente aplicable con sólo algunos datos y un poco de sentido común. No pretende ser un método científico, más bien de rápida aplicación para cubrir las necesidades que se den en el juego.

¿Qué vehículo?

Antes que nada hay que decidir qué vehículo se intenta crear. Si es un vehículo existente en el mundo real, ya sea en el presente o en el pasado, el proceso se hace extrayendo algunos datos sobre él. Si el vehículo es un invento teórico, habrá que basarse en algún modelo real o bien utilizar nuestra imaginación desde cero.

Determinar la Estructura

Lo primero para averiguar de un vehículo es su peso en kilogramos. Con ese dato podemos determinar los puntos de estructura aproximados. Para ello usaremos la siguiente ecuación:

Estructura = Raíz cuadrada de (Peso en Kg/2)

Determinar la Velocidad

Los datos de la velocidad de un vehículo lo podemos extraer de alguna enciclopedia o buscando en internet. La velocidad estándar de vehículo será aproximadamente la mitad de la velocidad máxima del mismo, o un poco más. Tal vez la velocidad crucero sea un buen indicio.

Determinar los niveles de esfuerzo de velocidad

Para determinar cada cuántos kilómetros por hora, o medida adecuada, se necesita un punto de esfuerzo basta con dividir por 5 la diferencia entre la velocidad máxima y la velocidad estándar o crucero del vehículo. Redondear cualquier valor que haga difícil un cálculo rápido. Así, por ejemplo, un resultado de 7 podría redondearse a 5, un resultado de 18 a 20 y así sucesivamente. Nunca se deberán exigir más de 5 puntos de esfuerzo debido a la velocidad del vehículo.

Determinar su Maniobrabilidad

La maniobrabilidad de un vehículo marca las diferencias entre un modelo y otro. El vehículo promedio de su tipo (auto, helicóptero, bote) tendrá una Maniobrabilidad de 0. Este vehículo promedio variará según la época o el mundo que se tenga en cuenta. No es lo mismo un vehículo tipo de los años '30 que uno moderno.

De ese modelo promedio partimos para definir el modificador de Maniobrabilidad. Si el vehículo a crear es más ágil y controlable que el vehículo promedio, el modificador será positivo. Si en cambio el vehículo a crear es más pesado o difícil de maniobrar, el modificador será negativo.

Determinar los Puntos de Armadura

Los puntos de armadura se determinan según el material principal con el que esté construido el vehículo. Para ello podemos referirnos a la tabla de resistencia de materiales y cosas ubicada en el capítulo El Mundo. Para ajustar mejor estos valores hay que saber si el material utilizado es macizo o hueco. Por ejemplo los autos modernos tienen sus puertas huecas y el grosor real del material es mucho menor que lo que aparenta. En estos casos bastaría con dividir por dos el valor o ajustarlo usando el sentido común.

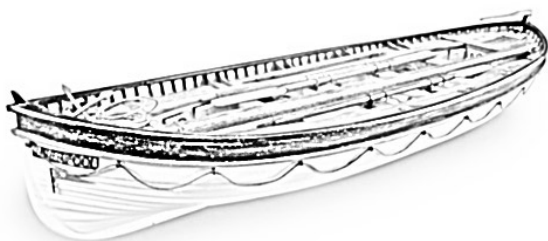
Pueden existir distintos valores de PA para distintas partes del vehículo. El caso más claro son los cristales antibalas. En este caso el PA se puede definir haciendo un promedio entre todos los PA de todas las zonas del vehículo. También se puede detallar el PA específico de esa zona

para ser utilizado en los casos que un ataque esté apuntado a ella.

Completar los niveles de daño

Con los puntos de Estructura podemos completar los valores de los distintos niveles de daño. En el caso de los grandes vehículos puede incrementarse la cantidad de daños leves que pueda llegar a recibir. Para eso buscar la guía de heridas/daños para seres y objetos grandes que se encuentra en el capítulo de Consejos para el Director de Juego.

Embarcaciones de ejemplo



Bote a remos

Un típico bote a remos para una o dos personas capaces de remar y hasta 4 personas en total.

Estructura: 7
 Velocidad: 1 nudo (2km/h)
 Esfuerzo: -1 por cada 0,2 nudos (400m)
 Maniobrabilidad: 0
 PA: 4
 Tripulación: 1 ó 2 remeros

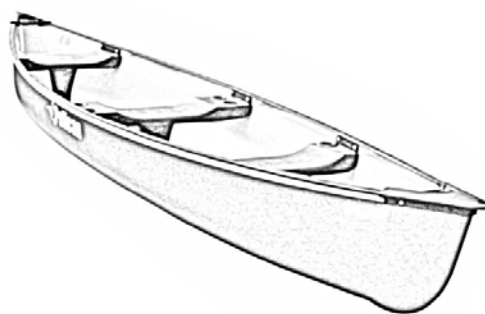
DL	DM	DG	I
7	14	21	22+
OOOOO	OO -1	O -1	O
	OO -2	O -2	
		O -3	

Sistemas de protección y demás detalles

Describir si el vehículo posee sistemas de protección y qué efectividad tienen. También si incluye algún tipo de armamento de artillería, qué peso tiene, qué capacidad de carga, cuántos pasajeros, cuántos tripulantes, etc.

f) Vehículos de ejemplo

A continuación una lista de vehículos de distinto tipo de ejemplo.

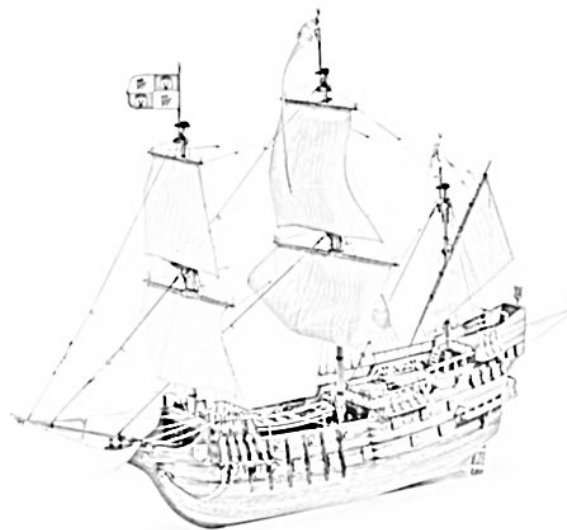


Canoa

Una canoa tradicional para ser manejada por un sólo remero y hasta 2 personas en total.

Estructura: 6
 Velocidad: 2 nudos (4km/h)
 Esfuerzo: -1 por cada 0,2 nudos (400m)
 Maniobrabilidad: +2
 PA: 4
 Tripulación: 1 remero

DL	DM	DG	I
6	12	18	19+
OOOOO	OO -1	O -1	O
	OO -2	O -2	
		O -3	



Galeón

Barco al vez dos mástiles dotados de velas para largos trayectos.

Estructura: 224
Velocidad: 5 nudos (9km/h) Máxima: 10 nudos (18km/h)
Esfuerzo: -1 por cada 1 nudo (1,852km)
Maniobrabilidad: -1
PA: 15
Tripulación: Capitán y de 200 a 300 marineros/combatientes.
Armas: Catapulta, trebuchet o balista. Según la época también cañones.

[illegible]

Vehículos de dos ruedas de ejemplo



Bicicleta de Paseo

La clásica bicicleta de paseo.

Estructura: 3

Velocidad: 15km/h Máxima: 30km/h

Esfuerzo: -1 por cada 5km/h

Maniobrabilidad: 0

PA: 1

DL	DM	DG	I
3	6	9	10+
OOOO	OO -1	O -1	O
	OO -2	O -2	
		O -3	



Bicicleta Mountain Bike

Bicicleta adaptada para ser usada en todo terreno y en competencias de triatlón y otras.

Estructura: 4

Velocidad: 15km/h Máxima: 45km/h

Esfuerzo: -1 por cada 5km/h

Maniobrabilidad: +1

PA: 2

DL	DM	DG	I
4	8	12	13+
OOOO	OO -1	O -1	O
	OO -2	O -2	
		O -3	



Scooter

Moto de paseo o ciudad de no más de 150cm³

Estructura: 6

Velocidad: 30km/h Máxima: 50km/h

Esfuerzo: -1 por cada 5km/h

Maniobrabilidad: 0

PA: 4

DL	DM	DG	I
6	12	18	19+
OOOOO	OO -1	O -1	O
	OO -2	O -2	
		O -3	



Moto "Chopera"

Las clásicas motos de los motoqueros.

Estructura: 10
 Velocidad: 100km/h Máxima: 190km/h
 Esfuerzo: -1 por cada 15km/h
 Maniobrabilidad: 0
 PA: 7

DL	DM	DG	I
10	20	30	31+
OOOOO	OO -1	O -1	O
O	OO -2	O -2	
		O -3	



Kawasaki Ninja

La moto emblemática de las de carrera.

Estructura: 8
 Velocidad: 110km/h Máxima: 220km/h
 Esfuerzo: -1 por cada 20km/h
 Maniobrabilidad: +1
 PA: 5

DL	DM	DG	I
8	16	24	25+
OOOOO	OO -1	O -1	O
	OO -2	O -2	
		O -3	

Vehículos de cuatro ruedas de ejemplo

Carro de cuatro caballos

Una carreta sin techar de cuatro ruedas tirada por cuatro caballos. Usada sobre todo para combate o transporte rápido de carga.

Estructura: 12
 Velocidad: 35km/h Máxima: 60km/h
 Esfuerzo: -1 por cada 5km/h
 Maniobrabilidad: -1
 PA: 4
 Capacidad Humana: 1 conductor y hasta 5 personas más.

DL	DM	DG	I
12	24	36	37+
OOOOO	OO -1	O -1	O
OO	OO -2	O -2	
		O -3	





Peugeot 206 2.0

Famoso automóvil de esta marca europea.

Estructura: 23

Velocidad: 100km/h Máxima: 204km/h

Esfuerzo: -1 por cada 20km/h

Maniobrabilidad: +1

PA: 7

Peso: 1100kg

Capacidad Humana: 1 conductor y hasta 4 personas más.

Protección contra colisiones: Cinturones de seguridad para 4 (15p) y Airbags para los dos asientos delanteros (10p)

DL	DM	DG	I
23	46	69	70+
00000	00 -1	0 -1	0
000	00 -2	0 -2	
		0 -3	

Ford Focus

Conocido automóvil de Ford

Estructura: 25

Velocidad: 100km/h Máxima: 210km/h

Esfuerzo: -1 por cada 20km/h

Maniobrabilidad: 0

PA: 7

Peso: 1300kg

Capacidad Humana: 1 conductor y hasta 4 personas más.

Protección contra colisiones: Cinturones de seguridad para 4 (15p) y Airbags para los dos asientos delanteros (10p)

DL	DM	DG	I
25	50	75	76+
00000	00 -1	0 -1	0
0000	00 -2	0 -2	
		0 -3	



Aeronaves de ejemplo

**F-16 Fighting Falcon**

Un jet de combate de altas prestaciones.

Estructura: 63
 Velocidad: 1.500 km/h Máxima: 2400km/h
 Esfuerzo: -1 por cada 200km/h
 Maniobrabilidad: +1
 PA: 15
 Peso: 8000kg, 12000kg (cargado)
 Capacidad Humana: Piloto y copiloto

Armamento: Cañón M61 Vulcan de 20 mm
 Misiles Aire-Aire AIM-9 Sidewinder, AIM-7 Sparrow
 Misiles Aire-Tierra AGM-65 Maverick
 Misiles Aire-Mar AGM-119 Penguin, AGM-84 Harpoon
 Cohetes CRV-7
 Bombas 6 CBU-97, 6 GBU-12
 Defensa: 3 Bengalas (+3 contra infrarrojo), 3 Chaff (contra radar)

DL	DM	DG	I
63	126	189	190+
00000	00 -1	0 -1	0
00000	00 -2	0 -2	
00000		0 -3	
00			

AH-64 Apache

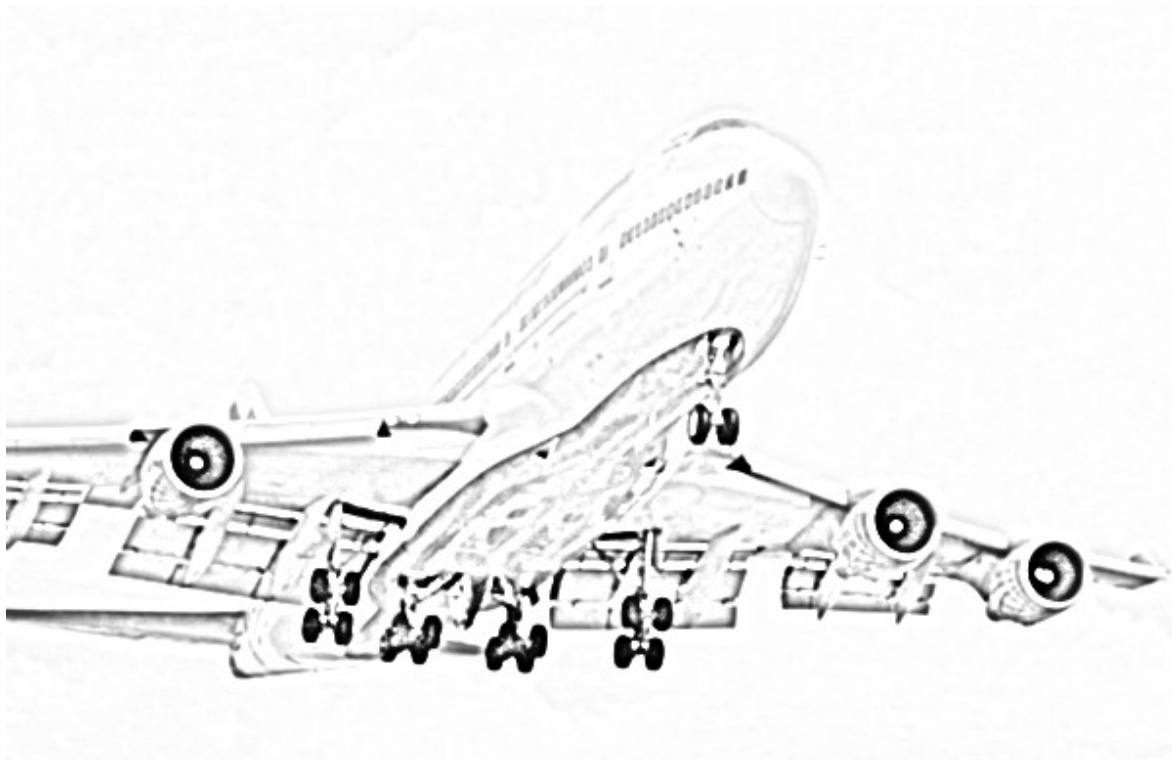
Helicóptero de combate.

Estructura: 50
 Velocidad: 265km/h Máxima: 365km/h
 Esfuerzo: -1 por cada 20km/h
 Maniobrabilidad: +1
 PA: 15
 Peso: 5000kg, 8000kg (cargado)
 Capacidad Humana: Piloto y copiloto

Armamento: Cañón Hughes M230 30mm
 Misiles Aire-Tierra AGM-114 Hellfire
 Misiles Aire-Aire AIM-9 Sidewinder
 Defensa: 3 Bengalas (+3 contra infrarrojo), 3 Chaff (contra radar)

DL	DM	DG	I
50	100	150	151+
00000	00 -1	0 -1	0
00000	00 -2	0 -2	
0000		0 -3	





Aeronaves de ejemplo

Boeing 747

El más grande avión de pasajeros hasta el momento.

Estructura: 300

Velocidad: 400km/h Máxima: 970km/h

Esfuerzo: -1 por cada 100km/h

Maniobrabilidad: -2

PA: 12

Peso: 180t, 380t (cargado).

Capacidad Humana: 2 pilotos. 400 pasajeros.

Protección contra colisiones: Cinturones de seguridad 15p (mejor que no pase).

DL	DM	DG	I
300	600	900	901+
00000	00 -1	0 -1	0
00000	00 -2	0 -2	
00000		0 -3	
00000			
00000			
00000			
00000			
00000			
00000			
00000			
00000			



-Capítulo 7-

Magia y Poderes

- a) El límite mágico
- b) Habilidades Mágicas
 - Las leyes
 - Las Imposiciones
- c) Cómo hacer un hechizo
 - Disipar un hechizo y fuerza adicional
 - Esfuerzo requerido
 - Evolución Exponencial
 - Defenderse de los conjuros
- d) Hechizos de ejemplo
 - Hechizos Nivel 1
 - Hechizos Nivel 2
 - Hechizos Nivel 3
 - Hechizos Nivel 4
 - Hechizos Nivel 5
 - Hechizos Nivel 6
 - Hechizos Nivel 7
 - Encantamientos
 - Invocaciones
- e) Aprender Magia
- f) Poderes
 - Cómo se definen los poderes

En este capítulo trataremos todo lo que tiene que ver con la magia, la hechicería y lo esotérico. El sistema brinda la oportunidad de hacer magia improvisada o si el director de juego quiere, armar un listado de hechizos, encantamientos e invocaciones para ser utilizados por los jugadores en su mundo de juego.

a) El límite mágico

El Límite Mágico es un valor que determina hasta qué punto un hechicero o mago actúa sobre terreno seguro. Representa la capacidad mágica de un mago. Con entrenamiento y estudio un mago puede superar esas limitaciones.

En Diezlados (d10) se interpreta que un mago puede invocar las fuerzas que desee a cambio de correr riesgos. Todo esto se traduce en esfuerzos y chequeos que si el mago logra realizarlos con éxito no pasará nada, pero si falla puede llegar a tener graves consecuencias.

b) Habilidades mágicas

Un personaje hechicero necesita al menos dos habilidades para realizar un hechizo. Una debe pertenecer a la categoría de las Leyes y la otra a la categoría de las Imposiciones. Ambas en combinación son utilizadas para crear los efectos mágicos que desee el mago o los necesarios según el conjuro que necesite lanzar. Estas habilidades empiezan con un nivel base de 0 pero mejoran con el estudio y la experiencia del mismo modo que el resto de las habilidades. A las habilidades mágicas se le debe aplicar el modificador de la característica Int, contemplando las capacidades innatas del personaje para poder entender, manejar y controlar a las fuerzas mágicas.

Las leyes

Las Leyes definen el conocimiento que un mago tiene de las normas, leyes y relaciones existentes en un medio o elemento en particular. Primero existen las Leyes Básicas que son las Leyes del Agua, Aire, Electricidad, Fuego y Tierra. Posteriormente se encuentran las Leyes del Cuerpo, las Leyes de la Mente y por último

las Leyes del Espíritu / Ánima. Cada una de estas leyes es una habilidad que el mago puede conocer. Sólo teniendo conocimiento en un nivel de las Leyes podrá acceder al siguiente nivel. A su vez, ningún nivel de las Leyes puede tener una habilidad superior al nivel de las Leyes que lo precede. Es decir que el Cuarto Nivel o Leyes del Espíritu/Ánima nunca podrá tener más puntos de habilidad que su nivel precedente Tercer Nivel o Leyes de la Mente. A su vez las Leyes de la Mente no podrán tener más puntos de habilidad que las Leyes del Cuerpo y éstas últimas no podrán tener más puntos de habilidad que la mayor de las Leyes Básicas.

Tabla de Leyes de Hechicería

Primer Nivel o Leyes Básicas

Leyes del Agua
Leyes del Aire
Leyes de la Electricidad
Leyes del Fuego
Leyes de la Tierra

Segundo Nivel o Leyes del Cuerpo

Tercer Nivel o Leyes de la Mente

Cuarto Nivel o Leyes del Espíritu / Ánima

Leyes del Agua: Gobiernan todo lo relativo a este elemento. Además de agua, estas leyes alcanzan a todos los líquidos como podría ser la sangre (fuera de un cuerpo), la savia de los árboles.

Leyes del Aire: Gobiernan todo lo relativo a este elemento. Incluye todo tipo de gases y vapores.

Leyes de la Electricidad: Gobiernan todo lo relativo a este elemento. Relámpagos, electricidad de equipos electrónicos, magnetismo, campos magnéticos, etc.

Leyes del Fuego: Gobiernan todo lo relativo a este elemento. Estas leyes permiten influir en casos de lava, calor y frío, luz y oscuridad.

Leyes de la Tierra: Gobiernan todo lo relativo a este elemento. Metales, tierra, y todo lo que crece en ella; flores, plantas y árboles. También

puede influir en plásticos y otros derivados del petróleo (fósil).

Leyes del Cuerpo: Gobiernan todo lo relativo a los cuerpos físicos de los seres vivos “superiores”, como pueden ser el cuerpo humano o el de algún animal o insecto. Se puede definir como “superior” a todo ser que tenga un sistema nervioso central.

Leyes de la Mente: Gobiernan todo lo relativo al pensamiento y a los procesos de razonamiento. Influye en la voluntad de las personas y seres. También abarca los 5 sentidos básicos del hombre. Dependiendo del mundo de juego y de los conceptos del director de juego, estas leyes pueden incluir la mente y comunicación con plantas, vegetales vivos, etc.

Leyes del Espíritu / Ánima: Gobiernan todo lo relacionado al alma y demás misterios de la existencia. La vida, el alma, el sexto sentido, las esencias mágicas.

Algunos hechizos pueden necesitar de más de un tipo de Leyes para realizarse. Por ejemplo, hechizos de predicción o control de clima requerirán de todas las leyes básicas para poder ser realizados.

Las Imposiciones

El otro tipo de categoría mágica son las Imposiciones que, como su nombre lo indica, representan la habilidad que tiene un mago para imponer su voluntad por sobre alguna ley en particular. Existe la imposición de Sondear, luego la de Analizar, Manipular y por último Crear.

Del mismo modo que las Leyes de Hechicería, las Imposiciones son habilidades que puede adquirir el mago. Para poder acceder a un nivel de imposición superior el hechicero debe tener al menos 1 punto de habilidad en el nivel precedente y como sucede con las Leyes, ninguna habilidad de una Imposición podrá ser mayor que la habilidad de la Imposición precedente.

Tabla de Imposiciones de Hechicería

Primer Nivel o Imposición de Sondear

Segundo Nivel o Imposición de Analizar

Tercer Nivel o Imposición de Manipular

Cuarto Nivel o Imposición de Crear

Imposición de Sondear: esta imposición permite buscar, localizar y rastrear algún elemento, cosa, ser en particular. Por ejemplo se puede rastrear a una persona por su físico combinándolo con las Leyes del Cuerpo (inútil si el objetivo se realizó cirugías plásticas) o por su esencia o alma combinándolo con las Leyes del Espíritu / Anima (efectivo excepto si el objetivo utiliza un hechizo para enmascarar o disfrazar su alma).

Imposición de Analizar: esta imposición permite conocer y desentrañar aspectos ocultos de un objetivo o bien entender cómo funciona. Por ejemplo esta imposición serviría para saber si alguien está lastimado, cuánto y en dónde. Permitiría entender una complicada trampa mecánica o mágica. También puede servir para leer los pensamientos, entender las corrientes de agua o aire, comunicarse con animales y demás.

Imposición de Manipular: esta imposición permite controlar y dirigir alguna cosa u objetivo. Mover objetos, deformarlos, romperlos, volver a unirlos a nivel molecular, controlar una mente, retorcer los músculos de un enemigo... todo esto se puede lograr por medio de esta imposición.

Imposición de Crear: esta imposición permite crear cualquier cosa a partir de la voluntad del hechicero. Cualquier cosa imaginable puede crearse. Desde una chispa, el agua para llenar un vaso, el vaso lleno de agua, una pared, un arma, zombis, golems, espíritus, mundos...

c) Cómo hacer un hechizo

Para realizar un hechizo un mago debe elegir una o más Leyes y una Imposición para combinar. Para ello debe realizar un chequeo de habilidad utilizando la menor de todas las habilidades involucradas utilizando un esfuerzo que varía dependiendo de lo que desee hacer el hechicero. Si el chequeo es exitoso, el hechizo se ejecuta sin problemas y no hay consecuencias para el mago.

Tabla de Esfuerzos y Efectos de Hechizos

Por cada 1 punto de esfuerzo

Incrementar/reducir una habilidad: +2

Mejorar el daño de un arma u objeto, o mejorar la protección de una armadura: +3/+2

Causar daño / protección o armadura: +3/+2

Crear o afectar: 3 litros / kilos (evolución exponencial)

Crear o afectar un área: 3m diámetro (evolución exponencial)

Afectar o crear algo a distancia: 3m (evolución exponencial)

Mover algo a velocidad: 3 km/h 50m/min, 5m/as. (evolución exponencial)

Duración o Alcance en el Tiempo: Lm asaltos (evolución exponencial)

Dar fuerza al hechizo 1p de esfuerzo impuesto

Por cada 2 puntos de esfuerzo

Incrementar o reducir el control de una emoción: +1

Por cada 3 puntos de esfuerzo

Incrementar una característica: +1

Si el mago falla el chequeo, las fuerzas mágicas no fueron controladas y entonces demandan una energía igual al los puntos de esfuerzo utilizados más 1d.

Estos puntos de energía se comparan con el Límite Mágico del hechicero. Si este número es mayor que el Lm, el hechicero recibe un daño en puntos igual a este número. Si estos puntos de energía son iguales o menores que el Lm del mago, la energía demandada no fue suficiente para dañar al hechicero.

Todos los hechizos tienen un costo de 1 punto de esfuerzo como mínimo y tardan 1 acción de combate en realizarse, es decir que estarán en funcionamiento a partir de la acción de combate siguiente sea en el mismo asalto o el posterior.

La duración de los hechizos es igual al Límite Mágico del mago en Asaltos. Puede incrementarse por medio de la evolución exponencial, extendiendo el tiempo a días, meses o años.

Ejemplo

Dizban tiene un Límite Mágico de 6 puntos y quiere atraer rápidamente un bastón de madera que se encuentra a 10m para poder defenderse de los goblins que

lo acosan. Para ello elige Leyes de la Tierra 12 (que maneja lo que es maderas), y la imposición de Manipular 9. Si nos fijamos en la tabla de guía para el esfuerzo a realizar, Dizban necesita 2 puntos de esfuerzo por la distancia (9m en realidad, pero el director de juego decide que está ahí nomás) y 2 puntos de esfuerzo por la velocidad (10m por asalto). Esta manobra mágica requiere un esfuerzo total de 4 puntos. Dizban elige la habilidad de menor valor entre las dos (Manipular 9) por lo que deberá realizar un chequeo exitoso de 5 o menos para atraer el bastón por el aire hasta su mano en el asalto siguiente.

Si falla el chequeo, el hechizo no se materializa y demandará una energía de 4 puntos más el resultado de 1d que arroje el jugador. Es decir que en total el hechizo demandará si falla entre 5 y 14 puntos de energía. Si esta energía demandada es mayor que el Lm de 6 que posee Dizban, sufrirá daño psíquico o físico igual a ese número como consecuencia.

Ningún objetivo, ya sea un ser vivo o un objeto, puede acumular más de un hechizo simultáneamente. Un ser vivo sí podrá tener en su posesión la cantidad que desee de objetos hechizados.

Disipar un hechizo y fuerza adicional

En el caso en que un objetivo ya se encuentre afectado por un conjuro, primero se deberá eliminarlo para luego poder conjurar otro hechizo sobre él. Para ello se debe utilizar el hechizo apropiado para realizarlo, generalmente un Disipar Magia usando Leyes del Espíritu/Ánima y Manipular para separar o destruir la influencia mágica. En este caso se harán puntos de esfuerzo extra para “darle fuerza al hechizo”. El total de estos puntos más cualquier otro hecho por distancia u otro aspecto serán comparados con los puntos de esfuerzo utilizados para conjurar el hechizo residente. Si son iguales o superiores, el hechizo residente se disipa. Si son inferiores al hechizo residente, el conjuro permanece.

Un hechicero puede prever este tipo de situaciones y puede darle fuerza adicional al hechizo que conjura para hacerlo más resistente a un intento de disipación. Al momento de realizar el hechizo puede darle fuerza adicional haciendo el esfuerzo extra que desee. De esta manera se exige un mayor esfuerzo por parte del hechicero que intente disipar el hechizo.

Ejemplo

Dizbán se encuentra en el salón de la corte de la reina laneia. Últimamente la reina se viene comportando de forma extraña, diferente de lo habitual. Aprovecha el baile hecho en su honor para conjurar un sutil hechizo. Combina las Leyes del Espíritu/Ánima y la Imposición de Sondear con el

objeto de descubrir si la reina se encuentra bajo la influencia de algún hechizo. La menor de estas dos habilidades es Leyes del Espíritu/Ánima con 8 puntos. Dizbán hace un esfuerzo de 3 puntos para tener un alcance de 27m hasta la reina. El jugador arroja el dado y obtiene un 4. Un éxito! El DJ le indica al jugador que Dizbán siente la influencia mágica sobre su soberana.

Dizbán decide entonces disipar el hechizo utilizando Leyes del Espíritu/Ánima y la Imposición de Manipular. Nuevamente, la habilidad mágica de menor nivel es Leyes del Espíritu/Ánima con 8 puntos. Para asegurarse su éxito decide acercarse a la reina y utilizar sólo 1 punto esfuerzo para la distancia y 3 para darle fuerza al hechizo. En total realiza un esfuerzo de 4 puntos y queda con un nivel temporal de 4 para el chequeo. Arroja el dado y obtiene un 2. Un éxito! Lamentablemente, el DJ le indica al jugador que interpreta a Dizbán que su esfuerzo no fue suficiente. Sin embargo el mago lo intentará nuevamente.

Esfuerzo requerido

En la página izquierda hay una tabla con ejemplos de esfuerzos requeridos para lograr ciertos efectos.

Evolución exponencial

La evolución exponencial significa que el valor se va multiplicando a sí mismo por cada punto de esfuerzo adicional. Por ejemplo, un punto de esfuerzo $31 = 3$. Dos puntos de esfuerzo $32 = 3 \times 3 = 9$. Tres puntos de esfuerzo $33 = 3 \times 3 \times 3 = 27$. Y así sucesivamente. Debajo hay una tabla para ayudar a tener los resultados rápidamente.

Tabla de Esfuerzo y Evolución Exponencial de sus Efectos

Lm o valor	Esfuerzo									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	4	8	16	32	64	128	256	512	1.024
3	3	9	27	81	243	729	2.187	6.561	19.683	59.049
4	4	16	64	256	1.024	4.096	16.384	65.536	262.144	1.048.576
5	5	25	125	625	3.125	15.625	78.125	390.625	1.953.125	9.765.625
6	6	36	216	1.296	7.776	46.656	279.936	1.679.616	10.077.696	60.466.176
7	7	49	343	2.401	16.807	117.649	823.543	5.764.801	40.353.607	282.475.249
8	8	64	512	4.096	32.768	262.144	2.097.152	16.777.216	134.217.728	1.073.741.824
9	9	81	729	6.561	59.049	531.441	4.782.969	43.046.721	387.420.489	3.486.784.401
10	10	100	1.000	10.000	100.000	1.000.000	10.000.000	100.000.000	1.000.000.000	10.000.000.000

También es útil una correlación de unidades de tiempo:

- 10 asaltos = 1 minuto
- 600 asaltos = 60 minutos = 1 hora
- 14.400 asaltos = 1.440 minutos = 24 horas = 1 día
- 100.800 asaltos = 10.080 minutos = 168 horas = 7 días = 1 semana
- 432.000 asaltos = 43.200 minutos = 720 horas = 30 días = 4+/- semanas = 1 mes
- 5.184.000 asaltos = 518.400 minutos = 8640 horas = 360+/- días = 52+/- semanas = 12 meses = 1 año

Como se puede ver, los hechizos requieren de bastante esfuerzo para ser logrados. Es por eso que los hechiceros en general dedican toda su vida y su tiempo al estudio de las artes esotéricas para mejorar su conocimiento y pericia en las mismas e incrementar su poder.

Algunos efectos pueden ser logrados con diferentes hechizos. Por ejemplo si un mago desea desviar una flecha con punta de metal yendo a impactar a un compañero puede manipular la madera del cuerpo de la flecha (Leyes de la Tierra y Manipular), modificar las corrientes de aire para desviar la trayectoria de la misma (Leyes del Aire y Manipular) o crear un foco magnético para atraer la cabeza de la flecha y desviar su dirección (Leyes de la Electricidad y Crear).

Defenderse de los conjuros

Para defenderse de un conjuro o hechizo primero hay que conocer la naturaleza de efecto del mismo. Básicamente un hechizo puede afectar a un objetivo de dos formas.



Por medio de maniobras físicas: acá entraría cualquier tipo de maniobra de combate con armas mejoradas mágicamente, hechizos arrojados (como una bola de fuego, lluvia ácida, etc.) y prácticamente cualquier otra situación en la que el objetivo pueda defenderse con una maniobra física (habilidad o característica) como por ejemplo evitar caer a causa de un temblor mágico.

A una característica: algunos hechizos afectan directamente la integridad del individuo. Una ilusión no se puede “romper” físicamente: o se cree en ella o se descubre su origen. Por eso dependiendo del tipo de efecto, el hechizo podrá ser defendido por una u otra característica. En estos casos un mago debe realizar un chequeo de Lm de esfuerzo voluntario y el objetivo debe realizar un chequeo de esfuerzo impuesto eligiendo alguna de las características indicadas por el director de juego. En el ejemplo anterior de la ilusión, un personaje puede elegir defenderse con su INT comprendiendo que su visión es irreal o su SEN descubriendo algún detalle de la ilusión que no está bien logrado.

Tabla de Defensas contra Hechizos

Tipo de Hechizo	Tipo de Defensa
Maniobra física	Maniobras defensivas de combate normales.
Influencia física directa	Característica FUE, CON, AGI o DES (al tejido o músculo)
Influencia mental directa	Característica INT, SEN, o VOL (confusión, ilusiones, órdenes)

Los hechizos que estén dirigidos a causar un revuelo emocional generalmente serán defendidos por la VOL del objetivo. Si el objetivo falla deberá entonces realizar un chequeo del Control de Emoción apropiado.

En la tabla de abajo se dan varios ejemplos y cómo sería la defensa en cada caso.

d) Hechizos de ejemplo

A continuación un breve listado de hechizos de ejemplo, dividido por “niveles” como suele aparecer en muchos otros juegos de rol.

Hechizos Nivel 1

Detectar Curso de Agua (Ley: Agua, Imposición: Sondear)

Con este hechizo un mago puede rastrear una fuente de agua que puede ser un río, un manantial, un lago o cualquier otro lugar donde el agua esté presente.

Alcance: toque

Duración: Instantáneo

Área: 243m de diámetro (5)

Total: 5

Indicios de Libertad (Ley: Aire, Imposición: Sondear)

Este hechizo le permite al mago percibir con claridad las corrientes de aire. Es especialmente útil en espacios cerrados o cavernas donde el hechicero puede detectar la dirección de dónde provenga alguna corriente de aire, generalmente de una abertura o puerta de salida o escape. Cada lanzamiento del conjuro otorga como información la dirección a seguir, es decir que en cada habitación o recámara sería necesario realizar el mismo para continuar el rastro.

Alcance: toque

Duración: Instantáneo

Total: 1

Flujo Energético (Ley: Electricidad, Imposición: Sondear)

Este hechizo permite al mago detectar campos de fuerza y magnéticos, determinar si hay actividad eléctrica, si un aparato está correctamente alimentado.

Alcance: toque

Duración: Instantáneo

Área: 243m de diámetro (5)

Total: 5

Llamas de Presencia (Ley: Fuego, Imposición: Sondear)

El mago podrá conocer las fuentes de calor que existen dentro del área de efecto del hechizo. Puede brindar información sobre cantidad de emisiones y datos generales sobre la intensidad de las mismas. Este conjuro también sirve para conocer la ausencia de calor o fuego pudiéndose aplicar entonces para detectar fuentes de frío.

Alcance: toque

Duración: Instantáneo

Área: 243m de diámetro (5)

Total: 5

Lo que no se ve (Ley: Tierra, Imposición: Sondear)

Este hechizo permite al hechicero hacer un mapa mental de la tierra, plantas, árboles y todo lo relacionado a la tierra como maderas y metales. También sirve para distinguir qué es cada cosa además de mostrar la presencia de estos elementos. Es útil para descubrir cavernas y conocer sus recovecos de antemano, también para generar un mapa mental de una casa o estructura, siempre y cuando esté construida con los materiales ya indicados.

Alcance: toque

Duración: Instantáneo

Área: 243m de diámetro (5)

Total: 5

Hechizos Nivel 2

Identificación (Ley: Cuerpo, Imposición: Sondear)

Se resiste con: chequeo de VOL. Con este conjuro un mago puede rastrear y buscar a un ser en particular por su aspecto físico, es decir que no se podrá descubrir al objetivo si este está disfrazado, operado con cirugía estética o en cualquier otra situación que haga difícil la identificación. El hechicero debe conocerlo previamente ya sea por haberlo visto en persona, por una foto o por una descripción. Solamente permite saber si el objetivo se encuentra dentro del área de efecto y dónde exactamente.

Alcance: toque
Duración: Instantáneo
Área: 243m de diámetro (5)
Total: 5

Comprensión Líquida (Ley: Agua, Imposición: Analizar)

Este hechizo permite al mago analizar un fluido y saber qué componentes lo integran. Algunos componentes complejos o extraños pueden requerir que el hechicero posea conocimiento sobre los mismos para poder detectarlos y saber qué es lo que producen.

Es útil para saber si un agua está contaminada o no, si aquel ser extraño posee sangre, clorofila o alguna otra sustancia corriendo por sus conductos corporales, qué sustancias forman el líquido para frenos o si esas nubes en el horizonte son de lluvia ácida.

Alcance: 243m o toque (5/0)
Duración: Instantáneo
Área: 243m de diámetro (sin alcance) (5)
Total: 5

Etérea Comprensión (Ley: Aire, Imposición: Analizar)

Cualquier tipo de gas, vapor o sustancia en es-

tado gaseoso puede ser analizado con este conjuro. Puede servir para saber si el aire de un planeta es respirable, para saber si un gas es venenoso o causa algún efecto determinado, como por ejemplo el gas hilarante.

Además este hechizo puede ser usado para conocer las corrientes de aire de manera detallada y saber por qué se comportan de esa forma, así como para tener algún dato sobre los futuros cambios en las mismas.

Alcance: 243m o toque (5/0)
Duración: Instantáneo
Área: 243m de diámetro (sin alcance) (5)
Total: 5

Comprensión Inducida (Ley: Electricidad, Imposición: Analizar)

Este hechizo permite comprender todos los procesos eléctricos y magnéticos que se producen dentro del área de efecto. Permite entender qué produce la electricidad o el campo magnético. Permite conocer el circuito y funcionamiento de aparatos eléctricos y electrónicos, descubrir fallas y potenciales mejoramientos e implementaciones. En estos casos a veces puede ser necesario tener conocimiento en habilidades de electricidad o electrónica si el artefacto o la intención del mago es de gran complejidad.

Alcance: 243m o toque (5/0)
Duración: Instantáneo
Área: 243m de diámetro (sin alcance) (5)
Total: 5

Iluminada Comprensión (Ley: Fuego, Imposición: Analizar)

Ninguna luz u oscuridad, ningún calor o frío es desconocido para el mago cuando utiliza este hechizo. Puede obtener información sobre el origen y tipo de fuego o calor en cuestión. Si es un fuego natural, mágico o químico, causado intencionalmente o por accidente.

Alcance: 243m o toque (5/0)
Duración: Instantáneo
Área: 243m de diámetro (sin alcance) (5)
Total: 5

Comprensión Geológica (Ley: Tierra, Imposición: Analizar)

Los secretos ocultos bajo tierra son develados al hechicero. Con este hechizo un mago comprende cómo se formaron los accidentes geológicos que presencia, sabe si hay metales, gemas, este o aquel tipo de tierra, petróleo, etc. También puede saber cual es el punto más fuerte y más débil de una estructura construida o natural. Podría saber en qué punto exacto pegarle a una roca para que se parta con el menor esfuerzo.

Alcance: 243m o toque (5/0)

Duración: Instantáneo

Área: 243m de diámetro (sin alcance) (5)

Total: 5

Predicción Meteorológica (Ley: Agua, Aire, Electricidad, Fuego y Tierra, Imposición: Analizar)

Para realizar este hechizo es necesario poseer al menos 1 punto en todas las Leyes indicadas. Permite al mago saber las condiciones climáticas actuales, hacer una predicción de las mismas y también conocer las condiciones previas al momento de realizar el hechizo.

Duración: Instantáneo

Alcance en el Tiempo: 243hs / 10 días (5)

Total: 5

Hechizos Nivel 3

Comprensión Anatómica (Ley: Cuerpo, Imposición: Analizar)

Se resiste con: chequeo de VOL. Con este hechizo un mago puede analizar cómo funciona un cuerpo en particular. Puede ser humano, alienígena, insectoide o cualquier otra anatomía relativamente compleja.

Permite saber si el objetivo tiene todas sus funciones andando normalmente o tiene algún problema o mal. El mago necesitará de la habilidad de Medicina, Biología u otra según sea el

caso. Si el hechicero carece de estas habilidades puede utilizar un hechizo para incrementar su conocimiento en alguna de ellas y luego lanzar Comprensión Anatómica.

Alcance: 243m (5)

Duración: Instantáneo

Total: 5

Pensamiento Delator (Ley: Mente, Imposición: Sondear)

Se resiste con: chequeo de VOL. Este hechizo específico permite buscar a una o varias personas que estén pensando algo determinado en el momento en que el hechizo esté funcionando. También serviría para encontrar a una persona con determinada estructura de pensamiento aunque esto no garantizaría hallar a un individuo en particular.

Alcance: toque

Duración: Lm asaltos (1)

Área: 243m diámetro (5)

Total: 6

Palabra Secreta (Ley: Aire, Imposición: Manipular)

Si el hechicero puede ver a su objetivo, este hechizo le permite enviar un mensaje a través de las distancias manipulando las corrientes de aire para que sólo él pueda escucharlas. El mensaje se mueve a la velocidad indicada. Si el objetivo se encuentra a más distancia tardará un nuevo asalto por cada 625m o fracción adicionales a los primeros.

Alcance: hasta donde lleguen las palabras

Duración: Lm asaltos (1)

Velocidad: 625m por asalto (4)

Total: 5

Olas (Ley: Agua, Imposición: Manipular)

Con este hechizo se pueden crear olas en un mar u océano o bien incrementar la corriente de un río y tal vez producir el mismo efecto. Estas olas molestan a todos los que se encuentran en

el área de efecto provocando un -4 en todas las habilidades que puedan verse afectadas por esta situación.

Alcance: toque
Duración: Lm asaltos (1)
Área: 81m diámetro (4)
Efecto: -4 habilidad (2)
Total: 7

Circuitos de Pánico (Ley: Electricidad, Imposición: Manipular)

Este conjuro permite al mago controlar la electricidad de un cableado eléctrico o de algún equipo electrónico. Puede controlar el flujo eléctrico incrementando los watts, evitando que llegue la electricidad a ciertas zonas del circuito., provocar una sobrecarga, etc. En el caso de circuitos muy complejos puede ser necesario el uso de la habilidad de Electricidad o Electrónica.

Si la voluntad del hechicero es hacer daño, este hechizo causa 6 puntos a los materiales, y a los que estén en contacto con la electricidad, por asalto.

Alcance: toque
Duración: Lm asaltos (1)
Área: 81m diámetro (4)
Efecto: 6 daño (2)
Total: 7

Bola de fuego de área explosiva (Ley: Fuego, Imposición: Manipular)

Una bola de fuego que explota al impactar contra un objetivo. El mago debe tener cerca un fuego de antorcha, fogata o incendio para poder manipularlo y controlarlo. Si es así el mago toma ese fuego y le da forma de "bola" para poder arrojarla.

Alcance: hasta donde sea arrojada.
Duración: Lm en asaltos o hasta que sea arrojada (1)
Área: 9m de diámetro (2)
Daño: 9 (3)
Total: (6)

Coraza de la Madre Tierra (Ley: Tierra, Imposición: Manipular)

Una armadura hecha de plantas y vegetales que además insertan sus zarcillos en las venas del portador, inyectándole una potente savia que le otorga mayor resistencia. Cubre todo menos la cabeza. Si el mago está en un bosque, selva o lugar con abundante vegetación, puede utilizar este hechizo, de lo contrario no tendrá la materia prima suficiente para lograrlo.

Alcance: toque
Duración: Lm en asaltos (1)
Característica: +1 CON (3)
Protección: 6 PA (3)
Total: 7

Hechizos Nivel 4

Lectura Sináptica (Ley: Mente, Imposición: Analizar)

Se resiste con: chequeo de VOL o INT. El mago podrá leer la mente del objetivo y entender sus procesos de pensamiento. Lo que el hechicero "escuche" estará limitado a la duración del conjuro.

Alcance: 81m (4)
Duración: Lm2 asaltos (2½ min. prom.) (2)
Total: 6

Búsqueda Áurica (Ley: Espíritu/Ánima, Imposición: Sondear)

Se resiste con: chequeo de VOL. Con este conjuro un hechicero puede encontrar a un ser específico sin posibilidad de equivocación. El objetivo puede evitar su hallazgo logrando resistir el hechizo o bien por acción de algún hechizo defensivo o de enmascaramiento. Este mago sabrá si está dentro del área de efecto, dónde y en qué dirección. Esta revelación es instantánea. Para poder rastrear y mantener la ubicación del objetivo en la mente el hechicero deberá un hechizo similar pero con la extensión de su dura-

ción.

Alcance: toque

Duración: instantáneo

Área: 243m de área (5)

Total: 5



Bisturí Paranormal (Ley: Cuerpo, Imposición: Manipular)

Se resiste con: chequeo de VOL o CON. Este hechizo cura mágicamente todas las heridas del objetivo quien permanece intacto durante la duración del hechizo. Durante este período las heridas curan normalmente. Una vez finalizado el hechizo si el objetivo aún tiene heridas, éstas reaparecen. Si durante este tiempo el objetivo sufre daño éste se aplica normalmente y se añaden a las heridas originales una vez finalizado el hechizo. Este hechizo puede ser reaplicado cuantas veces se desee.

Alcance: toque

Duración: Lm7 asaltos

(5 días y medio prom.) (7)

Efecto: curación

Total: 7

Hechizos Nivel 5

Comando Mental (Ley: Mente, Imposición: Manipular)

Se resiste con: chequeo de VOL, INT o SEN. El hechicero puede darle órdenes y comandar la voluntad del individuo durante la duración del hechizo. La víctima puede librarse de este control si se la obliga a realizar acciones en contra de su propio ser, sus afectos o de una intensidad considerable. En estos casos la víctima debe hacer un chequeo de esfuerzo voluntario con alguna de las características indicadas y vencer al chequeo de Lm del hechicero.

Alcance: 27m (3)

Duración: Lm4 asaltos (1 hora prom.) (4)

Total: 7

Alas Refulgentes (Ley: Cuerpo, Imposición: Crear)

Se resiste con: chequeo de VOL o CON. Este poderoso hechizo permite al mago darle al objetivo o a sí mismo un par de alas refulgentes que le permiten volar. No sólo eso si no que además le otorga el saber usarlas correctamente. El par de alas mágicas están adosadas al cuerpo y su control es como el de cualquier otra extremidad del individuo.

Alcance: toque

Duración: Lm4 asaltos (1 hora prom.) (4)

Efecto: habilidad Volar 8 (4)

Total: 8

Hechizos Nivel 6

Disipar Magia (Ley: Espíritu/Ánima, Imposición: Manipular)

Este importante hechizo sirve para disipar o eliminar un conjuro que esté afectando a un objeto o ser. Para ello el mago debe realizar el esfuerzo que desee para darle fuerza a este hechizo. Estos puntos de esfuerzo se comparan con los del

hechizo que se intenta disipar y si son iguales o superiores el hechizo es disipado. Caso contrario permanece inalterable. En este ejemplo se pueden disipar conjuros de hasta 5 puntos de esfuerzo.

Alcance: toque

Duración: instantáneo

Efecto: disipar (fuerza del hechizo) (6)

Total: 6

Recuerdos Paralelos (Ley: Mente, Imposición: Crear)

Se resiste con: chequeo de VOL, INT. El hechicero crea pensamientos o memorias en el individuo.

Alcance: toque

Duración: Lm7 asaltos (5½ días prom.) (7)

Total: 7

Hechizos Nivel 7

Toque Divino (Ley: Espíritu/Ánima, Imposición: Crear)

El mago es capaz de crear un ser de la nada. Con este hechizo crea el espíritu o vida del mismo. Puede dotar de vida a una piedra o a un muñeco de madera. Sin embargo este hechizo sólo le dará la existencia. Para crear un ser completo se le deberá adjudicar un cuerpo apto para moverse: puede ser creado mágicamente o por ejemplo imbuirle alma a un robot articulado y con baterías suficiente para mover su cuerpo. Además se le deberán crear características necesarias para actuar como INT y SEN y aquellas habilidades que necesitara.

Alcance: toque

Duración: Lm7 asaltos (5½ días prom.) (7)

Total: 7

Encantamientos

Básicamente un encantamiento es un hechizo cualquiera de mucha duración aplicado a un objeto, en general collares, anillos, espadas o cetros. Se considera encantamiento a cualquier

conjuro de al menos un año de duración.

Los encantamientos cuestan mucho esfuerzo. En promedio requieren un esfuerzo de entre 9 y 11 puntos sólo para asegurar su duración, dependiendo del límite mágico del mago. Es por eso que están reservados para los magos muy experimentados, quienes practican estos hechizos de larga duración para tenerlos a su disposición cuando lo deseen sin necesidad de concentrarse ni lanzarlos, simplemente activándolos en el momento necesario.

Existe un encantamiento especial que sirve para crear un receptáculo de energía. En general este receptáculo es una vara o bastón, aunque a veces también puede ser un anillo. Sea cual sea el objeto, un hechicero puede adaptarlo para almacenar energía y utilizarla cuando sea necesario. Cada punto de energía del receptáculo requiere tres puntos de esfuerzo en el hechizo al momento de crearlo. A su vez, cada punto de energía que tenga este objeto encantado amplía el Límite Mágico del hechicero en esa misma cantidad. Cuando un hechicero falla el chequeo de un hechizo, los puntos de energía del receptáculo funcionan como protección extra y se gastan en el proceso. Cada punto de energía gastado puede ser repuesto uno por día sólo con estar en contacto con el mago. Para realizar este hechizo es necesario poseer las Leyes del Espíritu/Ánima y la imposición de Crear.

Otra virtud del receptáculo de energía es que puede funcionar como una “extensión” del hechicero. Es decir que cualquier hechizo que tenga un alcance de Toque puede extenderse más allá del brazo del mago usando el objeto encantado. Es por eso que muchos magos eligen varas o bastones que les sirven para extender su toque mágico, además de servir como arma en algunos casos.

Ejemplo

Chotke-Irawa, un chamán de una tribu nativa de norteamérica decide crear un amuleto mágico. Percibiendo la catástrofe que se avecina en el mundo del hombre blanco, intenta incrementar su poder para protegerse él y su clan.

Chotke-Irawa tiene un nivel de 18 en Leyes del Espíritu/Ánima y 17 en la imposición de Crear. Su Límite Mágico es de 8 por lo que necesitará 8 puntos de esfuerzo para darle al amuleto una duración de 3 años. Con los 9 puntos restantes decide utilizar 3 puntos para darle 1 punto de energía al amuleto.

Luego de realizar un ritual de danzas, peyote y cánticos Chotke-Irawa realiza el hechizo y el jugador arroja 1d. Obtiene un 5 teniendo éxito en la creación del amuleto de poder. De ahora en más Chotke-Irawa tendrá a su disposición un límite mágico de 9 mientras esté en contacto con el amuleto mágico.

Invocaciones

Las invocaciones son hechizos rituales que hace un mago en los cuales se llama a algún ser, mágico o no, de este mundo o de otro, para realizar algún trato o pacto, o para ser doblegado a la voluntad del mago.

El hechizo puede ser usado para invocar a alguna raza en particular existente en el mismo mundo que el mago o en otro mundo (paralelo o distante en el espacio), o bien para invocar a un ser particular, un individuo único en el universo. Generalmente para esta última opción es necesario conocer el nombre verdadero de ese ser. Este nombre verdadero no es el nombre por el que se conoce a este individuo sino un nombre mágico único que lo define. Un nombre mágico o nombre verdadero puede ser un conjunto de palabras, imágenes y sensaciones que el mago debe reproducir al momento de realizar el conjuro de invocación. Es por eso que este conjuro requiere de concentración y tiempo para reunir todas las variables y para poder recitar las palabras, imágenes y sensaciones en el momento y orden correctos.

El esfuerzo requerido para invocar a un ser en particular depende del poder de ese ser. Aproximadamente se necesita un punto de esfuerzo por cada 10 puntos de características y un punto por cada 20 puntos de habilidad que tenga el ser invocado.

Para poder invocar, un mago primero debe realizar un hechizo de Leyes del Espíritu/Ánima

y la imposición de Sondear para localizarlo en el universo. Una vez localizado se deberá proceder a realizar el hechizo de Invocación que requiere de las Leyes del Espíritu/Ánima y la imposición de Manipular.

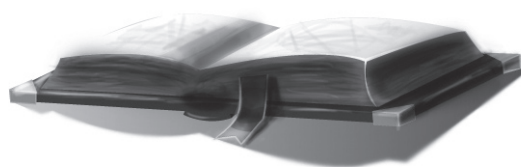
El objetivo puede, y generalmente lo hace, resistir este intento de invocación. Para ello debe hacer un chequeo de esfuerzo impuesto contra un chequeo de Lm hecho por el invocador. Si el objetivo triunfa no pudo ser invocado y de ser intentada nuevamente la invocación, el invocador necesitará un punto de esfuerzo adicional por este y cada intento subsiguiente. Si el mago tiene éxito el ser fue invocado con éxito.

Una vez invocado el ser frente al hechicero éste último tiene dos opciones, negociar con el ser o intentar dominar su voluntad. Para negociar simplemente debe utilizar sus habilidades persuasivas para lograrlo y explicar lo que desea. Para doblegar su voluntad debe realizar un hechizo para controlarlo.

e) Aprender magia

Un personaje puede comenzar sabiendo magia o puede aprenderla en el transcurso de una o varias aventuras.

Para aprender, un personaje puede encontrar a algún maestro que le enseñe las artes ocultas o bien, hallar algún grimorio de hechizos o técnicas mágicas del cual aprender. Obviamente, si el personaje no tiene conocimiento mágico alguno, le será más fácil aprender de un tutor que directamente de un libro.



Dependiendo del mundo de juego, los hechizos también pueden ser espontáneos y nacer en situaciones de necesidad, para luego ser estudiados y repetidos.

Existen muchos juegos de rol en los que los hechizos están organizados por niveles. Cuanto más elevado es el nivel del hechizo más estudio, poder y energía requiere del mago.

Para determinar el nivel de un hechizo basta con sumar los niveles de las Leyes e Imposiciones necesarias para realizarlo y restarle 1 al resultado. Por ejemplo un hechizo que requiera de Leyes de la Tierra (nivel 1) y la Imposición de Crear (nivel 4) sería un hechizo de nivel 4 ($5 - 1 = 4$). De este modo los hechizos irían desde un mínimo de Nivel 1 hasta el Nivel 7.

f) Poderes

Algunas aventuras y mundos de juego pueden incluir personajes con poderes. El ejemplo más claro de esto son aquellas aventuras de superhéroes, aunque los poderes también pueden servir para definir cualidades especiales de razas alienígenas, poderes psíquicos en un mundo futurista espacial, o cualquier otro ambiente que use estos elementos.

Cómo se definen los poderes

Los poderes se definen de forma muy similar a los hechizos mágicos con algunas diferencias. Cada poder es único y tiene una única habilidad para activarlo y controlarlo. El resto de las reglas son idénticas a las de los hechizos. El jugador debe realizar un esfuerzo con la habilidad de su poder para activarlo y darle la potencia que él desee.

Algunos poderes son automáticos y se aplican siempre, como por ejemplo una piel dura como el acero. En estos casos la habilidad del poder deberá de ser de 15 más el esfuerzo necesario para obtener el efecto, siguiendo las reglas utilizadas para magia.

Todas las habilidades de poderes se determinan en el proceso de creación del personaje, del mismo modo que las demás habilidades del personaje. Normalmente un personaje no podrá agregar poderes a lo largo de sus aventuras ex-

cepto en casos extremos o que tengan coherencia con el mundo de juego y los diseños del director de juego.

Para inventar un poder se usan los mismos métodos que para crear un hechizo. Es decir se combinan los mismas Leyes y las mismas Imposiciones para crear un hechizo y el resultado es un poder específico al que se le asigna una única habilidad para activarlo y darle energía o capacidad. Si es un poder permanente no tendrá una habilidad asignada y tan sólo estará activado todo el tiempo.

Ejemplo

Vamos a crear los poderes del superhéroe Liquidman. Sus poderes son la capacidad de comunicarse telepáticamente con todos los seres acuáticos y poder transformar sus brazos en agua y adaptarlos a cualquier forma, incluso separarse de su cuerpo para realizar acciones y luego reunirse con su cuerpo.

Para el poder de telepatía usaremos el equivalente a Leyes de la Mente e Imposición de Analizar. Este poder necesita de activación por lo que requerirá esfuerzo para darle alcance y duración. Para utilizarlo, Liquidman deberá usar su habilidad de Telepatía Acuática con el esfuerzo que desee según la situación. Para ello de dará unos 10 puntos de personaje a la habilidad de este poder.

Para el poder de los brazos usaremos el equivalente a Leyes del Agua, Leyes del Cuerpo, y la Imposición de Manipular. En este caso queremos que el poder sea permanente y que no requiera de esfuerzo o concentración para utilizarlo. Necesitará:

3 puntos para afectar 33 kilos para afectar a ambos brazos.

4 puntos para controlar los brazos hasta una distancia de 81m.

2 puntos para moverlos a una velocidad de 25m por asalto o 3m por asalto en situación de combate.

15 puntos para convertirlo en un poder permanente.

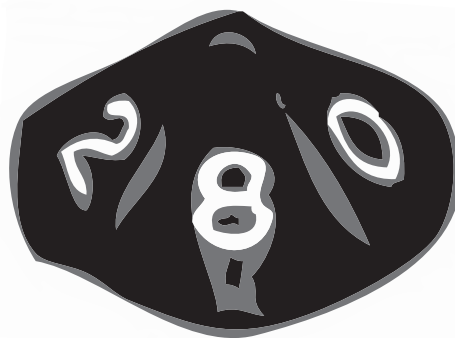
En total Liquidman necesitará 34 puntos para crear sus dos poderes. 24 para crear su poder permanente en los brazos

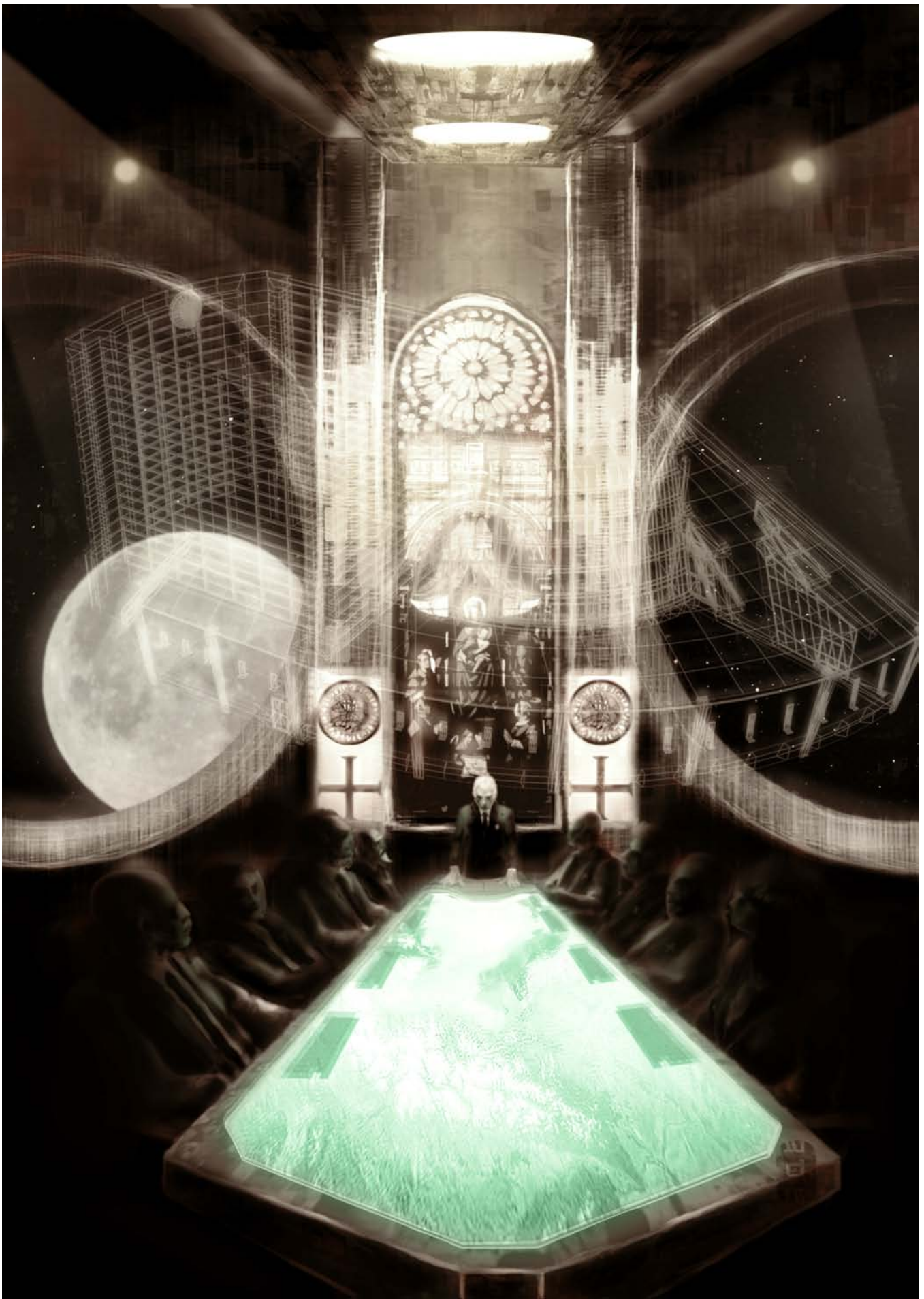
y 10 puntos para su habilidad de telepatía Acuática.

Utilizar un poder más allá de los límites y capacidades del personaje entraña los mismos peligros que los que tendría un mago. El esfuerzo realizado por un personaje con poderes, para potenciar alguna de estas cualidades, se compara con el Lm del personaje (podría renombrarse como Límite de Poder) de la misma forma que un hechizo para saber si el esfuerzo tiene alguna consecuencia grave o el personaje lo puede dominar.

Como se puede apreciar, crear poderes cuesta muchos puntos de personaje pero, como habíamos señalado anteriormente, en general estas habilidades especiales se encontrarán en mundos de juego específicos, en los que probablemente los seres o personajes con estos dones no sean tan extraños, o sean los protagonistas. Así, el director de juego dará muchos más puntos a sus jugadores al momento de crear los personajes para poder incluir poderes.

Existen algunos consejos sobre cómo manejar aventuras con superhéroes en el capítulo Consejos para el Director de Juego.





-Capítulo 8- Entidades

- a) Qué cosas pueden ser entidades
- b) Qué define a una entidad
 - Objetivos
 - Características
 - Características derivadas
 - Habilidades
- c) Resolución de Conflictos
 - Atacar a una entidad
 - Recuperarse de una desarticulación
- d) Cómo evolucionar
 - Determinar las características de una entidad
 - Determinar las habilidades de una entidad

Estas reglas permiten incluir a cualquier entidad, grupo u organización dentro del mundo de juego y las aventuras que ahí se desarrollen. Estas entidades no sólo pueden figurar como parte del entorno sino como una parte integral y “viva” de la experiencia de juego. Pueden mejorar, decaer, desorganizarse o enfrentarse a otras entidades. Como el resto de las cosas en Diezladados (d10) estas reglas siguen la lógica y las mecánicas básicas del sistema.

Las reglas para entidades son útiles cuando los personajes formen parte de organizaciones o ellos mismos las creen. También es posible que se conviertan en gobernadores de un pequeño pueblo, o dueños de alguna empresa innovadora que compita en el mercado legal e ilegal con otras.

Diezladados(d10) no intenta hacer un análisis minucioso de todas las posibilidades, detalles y variantes que pueda tener una entidad. Estas breves reglas están pensadas para ser sencillas y servir de ayuda a los jugadores para poder incorporar estas entidades cuando la aventura o el mundo de juego lo requieran.

a) Qué cosas pueden ser entidades

Cualquier tipo de estructura social existente puede ser una entidad. Todas las estructuras sociales poseen dos elementos básicos: sus integrantes o miembros, y un objetivo o elemento de cohesión.

Entidades pueden ser: un equipo de fútbol, una empresa multinacional de software, un grupo de amigos que se junta a jugar al rol, una red de videoclubes, una secta religiosa, un foro en la internet, un grupo comando o ejército, etc.

No es necesario crear entidades para todo lo que aparezca en el mundo de juego y en las aventuras. Sólo crearlas para aquellos momentos o situaciones en las que cobren una participación importante en el desarrollo de la historia o de los personajes.

Es posible que existan entidades dentro de entidades, dependiendo del detalle que se quiere tener. Por ejemplo un club de fútbol puede estar

formado por una entidad que abarque todas las actividades del club y a su vez tener sub entidades como por ejemplo el equipo de jugadores y técnicos, y la comisión directiva.

Abarcar todas las posibilidades en detalle sería una tarea astronómica. Para hacer un mejor uso de las reglas de entidades hay que usar el sentido común.

b) Qué define a una entidad

Las entidades se definen por tres elementos. Sus objetivos, sus características y sus habilidades.

Objetivos

Las entidades tienen objetivos que son su razón de ser y su razón para crecer y evolucionar. Los objetivos pueden ser muy variados dependiendo de qué tipo de entidad se trate. Por ejemplo un club de fútbol tendrá como objetivo ascender a la primera división, crecer en cantidad de aficionados, ganar copas, etc. Estos objetivos se deben tener en cuenta al momento de manejar e interpretar las acciones de una entidad.

Características

Las entidades tienen sólo dos características necesarias para ser definidas. Estas son Recursos y Organización.

Recursos (Rec): esta característica representa los bienes materiales e inmateriales que posea la organización. En la mayoría de los casos los recursos serán materiales, como oficinas, empleados, miembros, líderes, vehículos, armas, etc. En los casos donde la esencia y la principal fuente de cohesión y evolución del grupo sea por ejemplo, la adoración de una divinidad, un código de conducta o moral, la característica Recursos representará la fuerza de este aspecto o ideal, así como la de sus miembros.

Organización (Org): la característica Organización representa la disciplina, el orden y la capacidad de trabajar en grupo que tiene la entidad.

Involucra tanto las relaciones humanas, como laborales, en tiempos de gloria o crisis.

Características derivadas

Las entidades tienen una sola característica derivada. Esta característica es Integridad y es equivalente a la Resistencia al Daño de un personaje.

Integridad (In): la integridad representa la fortaleza de la entidad ante imprevistos, eventos adversos o ataques directos o indirectos. La Integridad se obtiene sumando los valores de Recursos + Organización y dividiendo el resultado por 2. O sea: $(Organización+Bienes)/2$

Habilidades

Cada entidad tiene actividades. Aquellas actividades relevantes se verán reflejadas en las habilidades que posea. También se incluirán habilidades de conflicto (ataque y defensa) con otras posibles entidades o eventos. Estos “ataques y defensas” no son necesariamente acciones de combate físico. Pueden representar maniobras de mercado, rumores negativos, etc.

Hacer un listado y descripción de todas las habilidades posibles sería una tarea casi imposible. Para determinar cuáles son las habilidades que debería tener una entidad basta con usar el sentido común y pensar qué actividades de importancia realizaría y cuáles de estas actividades podrían causar conflicto con otras entidades. Se puede utilizar el método de asignación de habilidades por paquetes. De esta manera se hace más fácil y estructurada la creación de una entidad.

c) Resolución de conflictos

Las resoluciones de conflictos entre entidades se efectúan de manera similar al combate normal entre personajes con la diferencia de que no existen de forma destacada ni armaduras, ni defensas, ni armas. Se entiende que estos elementos o estrategias se encuentran incluidos en los valores de Rec y Org.

Atacar a una entidad

El objetivo de atacar a una entidad es deshacerla, desarticularla o al menos reducir su capacidad de acción. Para ello, otra entidad debe utilizar la habilidad adecuada utilizando el esfuerzo que desee. Ese esfuerzo serán los “puntos de daño”, llamados en este caso puntos de desarticulación, que afectarán a la otra entidad.

Para defenderse, la entidad deberá realizar un chequeo de esfuerzo impuesto con la habilidad adecuada. Si el chequeo es exitoso la desarticulación se neutralizó. En caso contrario, la entidad sufre los puntos de desarticulación causados por el ataque, que se comparan con sus Niveles de Desarticulación, de la misma manera que con los niveles de herida en un personaje, para determinar los efectos del ataque.

Los tiempos para los “ataques” dependen de la naturaleza de los mismos. Deberá quedar a discreción del DJ y jugadores por igual. Pero sea el período de tiempo que se defina para cada “asalto”, permanecerá igual mientras dure el conflicto. Es recomendable utilizar períodos de 1 día, 1 semana o 1 mes.

Categorías de Desarticulación: Desarticulación Leve, Desarticulación Media, Desarticulación Grave, Desarticulación Total.

DL	DM	DG	DT
00000	0000	000	0
	-1 -2	-1 -2 -3	

La entidad se verá afectada solamente cuando el nivel de desarticulación comience a producir penalizaciones en sus acciones, o bien cuando ésta sea Total.

Cuando un ataque a otra entidad le produce algún tipo de penalización por desarticulación, además de aplicarse este valor a las habilidades de la entidad, se reduce permanentemente alguna de sus dos características en esa cantidad de puntos, a elección del atacante. Este efecto es inmediato y permanente, obligando a recalcular la Integridad de la entidad. Solamente se recuperarán estos puntos perdidos por medio de la evolución de la entidad. A su vez estas mismas penalizaciones se aplican a todas las habilidades afectadas pero en este caso el efecto termina cuando la entidad se recupera de la desarticulación.

Resumen de Recuperación

Recuperación Natural

Desarticulación Leve	1 punto cada día
Desarticulación Media	1 punto cada semana
Desarticulación Grave	1 punto cada mes

Recuperación por Organización

Sin esfuerzo	Recupera 1 DL
1p esfuerzo	Recupera 1 DL y 1 DM si tiene 1 ó 2 solamente
2p esfuerzo	Recupera 1 DL y 1 DM si tiene 3 ó 4 solamente
3p esfuerzo	Recupera 1 DL y 1 DM y 1 DG si tiene 1 solamente
4p esfuerzo	Recupera 1 DL y 1 DM y 1 DG si tiene 2 solamente
5p esfuerzo	Recupera 1 DL y 1 DM y 1 DG si tiene 3

Recuperarse de una desarticulación

Con el tiempo una entidad puede ir recuperándose y eliminando los vestigios de una desarticulación. Un punto de Desarticulación Leve tarda 1 día en recuperarse. Un punto de Desarticulación Media tarda 1 semana en restaurarse. Un punto de Desarticulación Grave tarda 1 mes en recuperarse.

Una entidad mejor organizada tendrá más chances de recuperarse y lo hará de forma más rápida. Un chequeo de la característica Organización de esfuerzo voluntario reducirá algunos de los efectos de la desarticulación sufrida.

Además, una entidad con buenas habilidades y oportunidades de crecimiento recuperará los puntos de característica perdidos, y tal vez supere los que poseía anteriormente, haciéndola más resistente al próximo “ataque”.

d) Cómo evolucionar

Las entidades exitosas irán creciendo con el tiempo. Este crecimiento se produce tanto en las habilidades de la entidad como en sus Recursos y su Organización.

Para reflejar este crecimiento, al final de cada aventura o período de tiempo de juego determinado, el DJ pedirá chequeos de crecimiento al jugador o jugadores que controlen a la entidad. El proceso es similar a los chequeos de experiencia de un personaje. Las habilidades que fueron

utilizadas durante la aventura o período determinado previamente podrán mejorar usando el mismo método que las habilidades de los personajes. Las características usan el mismo método para mejorar que las características de los personajes con la única excepción que siempre se tendrá la posibilidad de realizar un chequeo para cada una de ellas, se hayan utilizado o no durante la aventura.

Determinar las características de una entidad

Para determinar las características de una entidad nueva se utiliza un método por puntos, distribuyendo de 4 a 6, según lo determine el DJ, entre las dos características.

Para hacer un aproximado de qué niveles tendría una entidad con cierto tiempo de existencia se puede consultar los siguientes ejemplos.

Tabla de Características de Entidades

Tipo de entidad	Rec	Org
Entidad nueva	1	3
Entidad nueva con bienes materiales	4	3
Entidad débil	3	3
Entidad moderada	7	7
Entidad destacada	12	8
Entidad fuerte	18	12
Entidad dominante hace tiempo	25	18

Determinar las habilidades de una entidad

Las habilidades de una entidad deberían ser exclusivamente aquellas que sirven a los objetivos de la entidad. Las habilidades de una entidad serán seis y empezarán con los siguientes valores, siguiendo el método de distribución por paquetes. Si el DJ y los jugadores lo desean pueden utilizar un método de distribución libre de puntos de la misma manera que con las habilidades de los personajes.

2 habilidades esenciales – estas habilidades empiezan con un nivel de 5

2 habilidades primarias – estas habilidades empiezan con un nivel de 3

2 habilidades secundarias – estas habilidades empiezan con un nivel de 2

Ejemplo

Pequeño Cartel de Drogas Centroamericano

Esta organización tiene poco tiempo en el mercado de drogas ilegales. Tiene un

sólo laboratorio para fabricar y procesar la mercancía. Además sus miembros están dotados de armas y demás equipo de combate para defenderse ante un ataque de un cartel rival o de un operativo de las fuerzas de seguridad.

Su fuerte es la buena coordinación entre la producción y la distribución de la droga, ayudada gracias a algunos funcionarios que hacen la vista gorda a cambio de un nuevo coche y un par de operaciones para sus mujeres.

Rec: 2

Org: 4

In: 3

DL: 3, DM: 6, DG: 9, DT: 10+

Habilidades Esenciales:

Estrategias de Comercialización 5, Fabricar Drogas 5

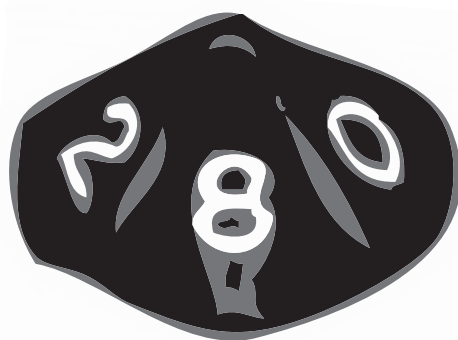
Habilidades Primarias:

Capacidad de Combate 3, Corromper Funcionarios 3

Habilidades Secundarias:

Empresa Fantasma 2, Fiestas Privadas 2

Recuperarse de una desarticulación - Cómo evolucionar - Determinar las características de una entidad - Determinar las habilidades de una entidad





-Capítulo 9-

Consejos para el Director de juego

- a) Mundos de Juego
 - Aventuras en esos mundos
 - Aventuras de fantasía, y espada y brujería
 - Aventuras "futuristas"
 - Aventuras de superhéroes
 - Aventuras de investigación
- b) Qué cosas tener en cuenta al dirigir una aventura con Diezladados (d10)
 - Sobre el esfuerzo
 - Sobre las emociones
 - Sobre el Combate
 - Conflictos sociales
 - Equipamiento de los Aventureros
 - Nivel de "realismo" en combate
- c) Criaturas de Fue elevada, daños extremos y criaturas de masa elevada
 - Esfuerzos según escala
 - Número de heridas para criaturas y estructuras grandes y pequeñas
 - Puntos de Estructura de vehículos, casas, etc.

a) Mundos de juego

Diezladados (d10) es un sistema para poder utilizar con cualquier ambientación. Estas ambientaciones pueden provenir de otros juegos de rol con la ventaja de tener simplemente que realizar una sencilla conversión del sistema a Diezladados (d10) pero manteniendo toda la información recopilada sobre ese mundo de juego. Otra opción para las ambientaciones es tomarlas de otras fuentes ajenas a los juegos de rol. Éstas pueden ser películas, novelas, historietas u otras fuentes similares. El género fantástico, de ciencia ficción o aventura suele ser el más fácil y común, aunque también se pueden usar elementos del género de terror, investigación, superhéroes o histórico. Por último, existe la opción de crear una ambientación uno mismo. Esta decisión es la que más trabajo requiere porque prácticamente la ambientación se crea desde cero.

Al momento de crear uno de estos mundos hay que tener en cuenta varias cosas que a mi entender deben tener este orden de prioridad:

Motivación principal de los jugadores y personajes principales: ¿Qué tiene esa ambientación o mundo de juego para entusiasmar a los jugadores y estimular la imaginación de todos? ¿Se podrá encarnar a terribles guerreros y rescatar princesas de las fauces de dragones? ¿Será la intrincada trama política la que dispare la curiosidad? ¿Podrán hacer magia? ¿Crear y destruir mundos? ¿Controlar ejércitos? ¿Descubrir maravillas? ¿Enfrentar a horrores del espacio exterior? ¿Decidir en situaciones sociales o morales ambiguas?

Personajes Jugadores: Dentro de ese mundo de juego. ¿Qué tipo de personajes podrán utilizar los jugadores? ¿Con qué influencia o poder empezarán sus aventuras? ¿Qué límites tendrán? ¿Pertenerán a un grupo definido o selecto o serán libres de escoger su ubicación en el mundo?

Entorno: ¿Es hostil? ¿Pacífico pero con grandes disputas de poder? ¿Se avecina alguna catástrofe mundial o cósmica? ¿Qué nivel tecnológico existe? ¿Qué estructuras social y política existen?

Detalles: Nombres de regiones, países, ciudades. Profesiones existentes. Moneda o sistema económico existente. Armas y protecciones. Vehículos. Arquitectura. Idiomas.

Estos ítems y preguntas son sólo una guía y desde ya que pueden ampliarse en la medida en que sea útil para el Director de Juego que vaya a crear la ambientación.

Por último hay que tener cuidado de no dejar cabos sueltos y tener explicaciones y porqués para cada uno de los elementos que elegimos para la ambientación, más allá de si los jugadores llegan a conocer estas explicaciones alguna vez durante las aventuras. Un mundo puede parecer muy excitante y entusiasmarlos con muchas cosas pero si no están justificadas de un modo coherente y sobre todo relacionadas entre sí, tarde o temprano empezará a perder consistencia y dejará de causar interés en los jugadores.

Un buen ejercicio es tomar alguna de nuestras películas, historietas o novelas favoritas y analizarla con estos ítems y preguntas, y revisar las explicaciones y justificaciones que se dan para cada ingrediente particular.

Aventuras en esos mundos

Para dirigir una aventura un director de juego debería conocer la trama a fondo. Cómo se introducirán a los personajes en el relato, hacia dónde los llevará el mismo y qué final tendrá o tendría. Generalmente esto se piensa como introducción, nudo y desenlace, del mismo modo en que sucede en la estructura de novelas, cuentos, películas y canciones.

El director de juego tiene que saber sobre el mundo de juego en el que se desarrollará la historia, qué seres lo habitan, si corresponde a un período de la historia o si es un mundo ficticio, qué idiomas se hablan, cuáles son las costumbres más destacadas, cómo se visten o qué aspecto tienen los humanos o seres de ese mundo, qué tensiones sociales, políticas o raciales existen o podrían existir, cómo es la arquitectura de sus ciudades. En definitiva el director de juego debería ser capaz de imaginarse él mismo dentro de ese mundo, siendo uno más de sus habitantes, mirando a su alrededor y absorbiendo la vida

diaria.

De este modo, el director de juego podrá describir con detalle el entorno que rodea a los personajes jugadores, interpretar a sus habitantes como personajes no jugadores, imaginando cómo reaccionaría, qué diría ese personaje de esa descripción y aptitudes en esa situación y ese momento.

Cuanto más se sumerja el director de juego en este mundo imaginario, más verosímil será la descripción y el relato que le dará a los jugadores y a su vez éstos se sumergirán del mismo modo, metiéndose más en la piel de los personajes que interpretan y en el mundo en el que ellos existen. Cuando esto sucede, las aventuras se vuelven atrapantes, divertidas y emocionantes, perdurando su recuerdo y sus vivencias en los jugadores y en el director de juego.

Introducción: Como introducción se deben buscar situaciones o elementos que atraigan la atención de los jugadores (y sus personajes). Lo ideal es que estas situaciones no sean forzadas y que los jugadores creen que ellos mismos las generaron. Existen muchas formas de hacer esto. Lo principal es tener la idea básica de la situación. Por ejemplo, el típico reclutamiento de un grupo de aventureros medievales en una taberna por parte de un desconocido con riquezas o ambiciones puede ser disfrazado de otro modo: Un jugador podría ponerse ebrio y tropezar con una mujer de la que accidentalmente caen dos antiguas monedas de cobre acuñadas con la imagen de un dragón emplumado que otro jugador (con previo chequeo exitoso de la habilidad de conocimiento pertinente) reconoce como las míticas monedas del tesoro del antiguo y extinto reino de Phele Shiná de donde se dice surgieron los cinco grandes magos de la actualidad.

Se puede ver que en esencia el gancho argumental es casi el mismo, pero con un poco de ingenio el interés en comenzar una aventura es generado por los propios jugadores.

Nudo: en esta parte de la aventura entrarían todos los elementos narrativos y descriptivos que colorean y van llevando a los PJs por distintas escenas o situaciones. Estas escenas pueden implicar combates, encuentros con PNJs relevantes a la historia, hacer amigos o aliados, ganarse ene-

migos, resolver algún problema o situación complicada, hacer uso de algunas habilidades específicas para destrabar alguna cuestión, investigar y recabar información, etc. El grueso de la aventura estará ubicado en la categoría de nudo. Hacia el final del Nudo se producirá una situación parecida a la de la Introducción. Las acciones de los jugadores y las intervenciones e indicios del Director de Juego llevarán la aventura hacia el Desenlace donde todas las variantes y elementos predecibles e impredecibles del Nudo se unirán para una escena o planteo final.

Desenlace: nuevamente se debe hacer llegar a los jugadores al final deseado. Si el Nudo estuvo bien preparado o bien llevado se debería dar sin problemas. Si el DJ ve alejarse la aventura del desenlace planeado puede hacer algo similar a la introducción de los jugadores, es decir, llevar la situación para que los jugadores mismos elijan el camino hacia el desenlace armado. Otra opción que tiene el DJ es seguirles el juego a los jugadores y ver a dónde se dirige la aventura. Para esta última elección es necesario tener un buen conocimiento de la ambientación, de las reglas del sistema y estar preparado para extraer situaciones o desenlaces de la galera.

A efectos prácticos, un director de juego debe tener este manual a mano, hojas de personaje fotocopiadas para los jugadores, hojas en blanco para anotaciones, lápiz, goma, algunos dados de 10 caras y el libro de aventuras, u anotaciones que le sirvan de guía, ayuda y recordatorio para desarrollar la labor de dirigir la aventura, como puede ser un resumen de los puntos salientes de la misma, PNJs, enemigos, mapas, etc.

Aventuras de fantasía, y espada y brujería

Existen numerosos ejemplos de mundos fantásticos donde abundan armas medievales, caballeros, princesas, dragones, druidas, hechiceros, elfos, enanos, orcos, ogros, grandes ejércitos, objetos mágicos, y mucho más.

Se pueden adoptar elementos de novelas fantásticas como El Señor de los Anillos de J.R.R. Tolkien, la saga de Conan el Bárbaro de Robert E. Howard, la saga de Elric de Melniboné de Mi-

chael Moorcock, y muchas otras. También hay muchísimos juegos de rol ambientados en mundos fantásticos. De éstos se pueden extraer las ambientaciones y hacer conversiones de los datos de su sistema al sistema Diezladados(d10).

Las aventuras interesantes en este género incluyen rescatar a alguna princesa o personalidad importante, defender a un poblado de alguna amenaza mayor, matar a un mítico monstruo, ir en busca de un fabuloso tesoro, investigar ruinas antiguas de civilizaciones olvidadas en busca de objetos mágicos y conocimiento perdido, y muchas variantes más.

Aventuras “futuristas”

Las aventuras futuristas pueden ser del género duro de la ciencia ficción, como la que describen autores como Isaac Asimov, Ray Bradbury o Larry Niven, de un género de fantasía científica, siendo el ejemplo más conocido la saga de Star Wars, o puede ser simplemente mundos en un hipotético futuro, como puede ser el género post-apocalíptico o cyberpunk.

Las aventuras en estas ambientaciones pueden tener puntos en común con las de fantasía o espada y brujería. Pueden tener un enfoque puramente científico donde los personajes sean técnicos, profesionales o especialistas en distintas ramas de la ciencia, o tal vez sean sólo pilotos espaciales o de alguna raza alienígena. A lo mejor el grupo de aventureros busca sobrevivir en un mundo hostil dominado por corporaciones opresivas, en un mundo ultra tecnificado y contaminado, o tal vez deben hacer una grande y larga expedición en busca del último refugio natural del planeta, escapando de las catástrofes humanas.

Aventuras de superhéroes

Las aventuras de superhéroes también pueden tener fuente en variedad de medios. Historietas, novelas, películas, series. Algunos de los personajes más famosos como Súperman, Batman, Spiderman, Hulk, los X-Men y otros menos conocidos.

En estas aventuras abundan los personajes con todo tipo de poderes, trajes de colores, historias traumáticas, debilidades psicológicas o físicas, enemigos despiadados, riesgos enormes, planes

de dominación mundial, y muchas cosas más. Para crear personajes superhéroes se puede restringir la cantidad de puntos para dedicar a los poderes que pueda tener. Otra opción es dejar al jugador escoger libremente la cantidad de poderes y sus efectos, siempre respetando una lógica para el personaje. Para compensar esta libertad, el director de juego elegirá debilidades para equilibrar al personaje. Puede ser una de enorme importancia y efecto, o varias de menor influencia. El jugador y el personaje pueden conocerlas o pueden ser un secreto que descubrirá a lo largo de la aventura o aventuras.

Aventuras de investigación

Existen también muchas aventuras donde existe un componente elevado de investigación. Los personajes pueden ser investigadores o personas no dedicadas que se ven envueltas u obligadas a hacerlo. Hay también innumerables fuentes de este género. Existen novelas y películas detectivescas y de investigación criminal, de investigaciones paranormales o de terror.

En estas aventuras los elementos más importantes son el misterio y su revelación a través de pruebas que pueden ser materiales, testimoniales o de otra índole.

Para las aventuras de investigación el director de juego puede, opcionalmente, asignarle bonificadores a aquellas pruebas y descubrimientos que realicen los personajes. Estos bonificadores se sumarán a sus habilidades de investigación y les permitirán descubrir las pistas más difíciles e importantes que requerirán de mucho más esfuerzo y que, sin haber encontrado elementos previos, se harían casi imposibles de hallar de otra forma. Si el director de juego es malicioso puede incluir pruebas falsas que efectúen penalizaciones a los chequeos en los que se incluya esa evidencia. De esta manera, los jugadores y sus personajes deberán elegir qué elementos tendrán en cuenta para continuar la investigación y la aventura. Por ejemplo, el director de juego puede establecer de antemano que para que los personajes descubran el casino donde trabajan los asesinos de la joven prostituta hallada muerta en un estacionamiento del centro, tienen que superar un chequeo de Investigación de una dificultad de 8 puntos. En la

escena del crimen los personajes investigadores encuentran un pedazo de cajetilla de fósforos, sin identificación legible, algunas huellas de sangre, y un recibo de carga de nafta. De estos elementos, el que ayuda a llegar al casino es el pedazo de cajetilla. Si los jugadores declaran que realizan la investigación teniendo en cuenta este elemento, tendrán un -4 a la dificultad para su chequeo. Sin embargo, el recibo de carga de nafta pertenece a una estación de servicio lejana al casino. Si los jugadores deciden incluir este elemento en su investigación, sufriran una penalización de +2 a la dificultad para el chequeo. Por supuesto estos modificadores serán secretos y sólo de conocimiento del director de juego. Este es un ejemplo rápido. Unas complejas aventuras de investigación pueden estar llenas de pruebas materiales, o declaraciones, o testigos, pero requieren de un buen trabajo previo en el armado de la aventura por parte del director de juego.

b) Qué cosas tener en cuenta al dirigir una aventura con Diezlados(d10)

En sí, no existe mucha diferencia entre dirigir una aventura de rol con cualquier otro sistema o con Diezlados (d10). Sí hay ciertos elementos específicos del sistema que conviene tener en cuenta para explotar al máximo sus posibilidades.

Sobre el esfuerzo

Uno de los puntos para tener siempre en cuenta a la hora de planear, armar y dirigir una aventura usando el sistema de Diezlados (d10) es el del uso del esfuerzo.

Siempre que haya una situación en la que un personaje pueda o deba utilizar esfuerzo, el director de juego deberá decidir si el esfuerzo será impuesto o voluntario. Si un personaje debe superar una dificultad o responder a la acción de otro personaje o ser, utilizará un esfuerzo impuesto. Si en cambio, el personaje puede optar o decidir qué hacer y con cuánta dedicación o empeño, el esfuerzo será voluntario.

El esfuerzo voluntario se vuelve importante en

momentos en los que un personaje no sabe lo que le espera. Tal vez tenga pistas de lo que pueda llegar a pasar o presentarse, y basándose en esas pistas o informaciones, otorgadas probablemente por otras habilidades suyas y por la descripción del director de juego, decidirá cuánto esfuerzo realizará al momento de utilizar un atributo.

Es importante que los jugadores entiendan que mucho depende de sus decisiones y de cuánto se arriesguen a esforzarse. Un pequeño esfuerzo puede garantizar el éxito del uso de una habilidad pero no garantiza los mejores resultados. A lo mejor uno o dos puntos más de esfuerzo revelan algún dato crucial o descubren alguna emboscada o trampa tendida en contra de los jugadores. Es importante que el DJ le dé indicios a los jugadores. Si ellos conocen las capacidades de la otra parte podrán decidir de mejor forma el esfuerzo que utilizan. También los jugadores pueden realizar chequeos de habilidades o características que puedan llegar a darles algún tipo de información al respecto.

Sobre las emociones

Quizás el elemento más complicado para incluir en las historias o aventuras realizadas con este sistema es el de las emociones, aunque a la vez puede llegar a ser el más satisfactorio para enriquecer el desarrollo de la trama.

A diferencia de la mayoría de los demás juegos de rol, las emociones añaden un elemento impredecible al desarrollo de la aventura. Hasta el más duro de los personajes puede llegar a ser tentado por una oferta irresistible, o puede llegar a sentir un escalofrío corriendo por su espalda momentos antes de cargar contra las tropas enemigas, o al momento de lanzar un potente conjuro, o estallar en cólera tras ser insultado. El director de juego debe tener siempre en mente las emociones y pedir chequeos de control de una emoción en los momentos que crea conveniente. Es aconsejable no dudar al momento de pedir estos chequeos ya que surgirán resultados inesperados y momentos únicos, a favor o en contra de los intereses de los personajes, pero que sin duda serán recordados al final de la aventura. Pueden pedirse chequeos en situaciones de poca importancia, con poca o ninguna consecuencia, pero que añaden color y

acostumbran a jugadores y director de juego a estas reglas.

Además de lo impredecible de las emociones, éstas son un factor adicional de crecimiento de un personaje. Un aventurero experimentado tendrá mucho más temple para enfrentar las amenazas y los contratiempos que uno inexperto y marcará la diferencia entre un líder y el resto.

También ayuda al momento de la interpretación de un personaje, y las situaciones que éste viva tendrán repercusiones diferentes según el valor que tenga en las emociones y su reacción ante éstas.

A continuación hay algunos ejemplos más de momentos en los cuales un director de juego puede pedir un chequeo de control de emoción:

Control de Codicia: una oferta monetaria o de poder de un personaje no jugador, el reparto de los tesoros o bienes recolectados a lo largo de la aventura, resistir la tentación de ponerse nuevamente el anillo de poder.

Control de Furia: ser insultado o denigrado, ver cómo maltratan a una doncella, presenciar la tortura de algún ser querido, enterarse de que le han hecho trampa.

Control de Lujuria: ser seducido por una bella mujer, ser halagada por los comentarios del hijo del conde, ser tentado por una promesa de placeres eróticos.

Control de Miedo: ser amenazado de muerte, que sus seres queridos sean amenazados de muerte, resistir una tortura sin contar los secretos guardados, ignorar un chantaje, resistir las presiones de su jefe, poder abrir rápidamente la ventana para escapar de los captores y de una muerte segura y no bloquearse.

Sobre el combate

El combate es otro de los aspectos para que el director de juego y los jugadores tengan en cuenta. La naturaleza del sistema de Diez lados (d10) hace que, por ejemplo, un jugador no sepa a ciencia cierta la vida restante que tiene su enemigo, o bien, el impacto que tuvo la herida que le acaba de asestar al enemigo, ni cuánto lo ha protegido la armadura.

Las descripciones de los ataques y paradas,

hechas con o sin esfuerzo, las heridas provocadas y recibidas, le darán al jugador, poco a poco y en cada combate en el que participe, pistas sobre las aptitudes de combate del enemigo, la protección de la que dispone y otros ingredientes.

Los jugadores deben estar atentos a estas pistas para deducir si conviene realizar un ataque con mayor o menor esfuerzo, o realizar un ataque poderoso o varios de menor potencia para desequilibrarlo.

Por ejemplo si un grupo de aventureros enfrenta en combate a un sólo enemigo poderoso será más conveniente hacerle la mayor cantidad de ataques posibles porque el objetivo tendrá una cantidad limitada de acciones de combate para defenderse y el resto de los ataques garantizarán su impacto. En el caso contrario, si un grupo de aventureros enfrenta a muchos enemigos mediocres convendrá hacer pocos ataques pero con mucho esfuerzo.

Así mismo, el sistema permite que existan grandes diferencias entre las habilidades de combate de un personaje y otro. A veces un enfrentamiento directo no es la mejor forma de resolver los problemas. Los jugadores y sus personajes deberían deducir bien qué hacer, y si deberían huir de la lucha o utilizar estrategias alternativas para el combate. Un combatiente debe estar dispuesto a tratar de inmovilizar al enemigo en vez de insistir con su hacha, o a arrojarle tierra a los ojos para enceguecerlo, o a bajar la moral del enemigo hablándole e influenciándolo entre golpe y respuesta. También debe tener en cuenta las cosas que lo rodean. Sillas y mesas pueden volcarse y servir de arma o protección. Escaleras pueden utilizarse para tener una posición ventajosa. Las columnas de un recinto pueden ser usadas como cobertura, o para mantener al margen y entretener al adversario. Manchas de aceite o piedras pueden usarse para provocar un tropiezo. Llamadas a celular, gritos, flashes de luz y otras distracciones pueden servir para tomar ventaja.

Conflictos sociales

Últimamente están en boga los sistemas para manejar conflictos o “combates” sociales. Básicamente se intenta dar el mismo detalle que tiene un combate físico a cualquier momento de con-

flicto social, sea por una negociación, una discusión, por tratar de convencer a otro, etc.

Estos conflictos se pueden catalogar en dos situaciones diferentes. En la primera, uno (o más) de los participantes en el conflicto social cumple un papel activo en el hecho (por ejemplo intentar convencer a los viajeros sobre la necesidad de hacer guardias en el campamento) mientras que el otro u otros, cumplen un papel pasivo por no tener un interés en un resultado específico del hecho.

En la segunda variante, ambos lados tienen un papel activo en el conflicto social. Tal vez un lado intenta imponer su voluntad sobre el otro, o tal vez ambos lados intentan convencer a un tercero sobre las ventajas de su postura.

En el primer caso, los métodos para resolverlo son los habituales en Diezladados(d10). Se establece una dificultad y si el chequeo es exitoso, se logra imponer su voluntad sobre el otro, en mayor o menor medida según el esfuerzo realizado. También puede tenerse en cuenta algún éxito parcial. Si el personaje realiza un chequeo exitoso pero con un esfuerzo insuficiente, el director de juego puede dar a entender que el objetivo no está convencido del todo pero que se avanzó en el proceso.

En el segundo caso se puede realizar una competencia de habilidades, pero en vez de resolver el resultado en un sólo chequeo, cada uno de los lados puede ir “apostando” esfuerzo y no habrá un vencedor hasta que alguno de los dos falle el chequeo. De esta manera, el esfuerzo puede ir creciendo en esta especie de subasta.

Ejemplo

Dos generales de guerra (Karl y Aderon) intentan convencer al rey sobre las siguientes estrategias de combate a seguir. Obviamente los dos tienen opiniones muy distintas al respecto y se arma un acalorado debate en el salón de estrategias militares. En el primer turno ambos jugadores realizan chequeos simultáneos. El jugador que controla a Karl decide hacer un esfuerzo de 1 punto en su chequeo de Persuadir mientras que el que controla a Aderon decide hacer un esfuerzo de 2 puntos. Ambos tienen chequeos exitosos en sus dados. El director de juego le indica a Karl

que el rey parece estar más interesado en la estrategia de su competidor, interpretando al rey y sus palabras. Para poder continuar en la contienda, Karl debe realizar un esfuerzo mayor que el realizado por Aderon, o sea de al menos 3 puntos. Si falla su chequeo, el vencedor será Aderon. Si su chequeo es exitoso, recobrará la atención del rey y obligará a Karl a realizar un chequeo exitoso de al menos 4 puntos de esfuerzo para lograr estar a la altura de la discusión.

Si se hubiera dado el caso que en el primer chequeo simultáneo, ambos competidores hubieran realizado el mismo esfuerzo, habría un empate momentáneo y se repetiría un segundo chequeo de esfuerzo simultáneo de al menos 1 punto más de esfuerzo para cada uno. Mientras sigan habiendo empates este proceso se repite, si no continuará de forma alternada como en el ejemplo.

Equipamiento de los aventureros

A veces en una aventura se dan situaciones en las que hace la diferencia tener a mano, encima o entre las cosas que lleve encima un personaje algún objeto específico. Por ejemplo si un personaje desea trepar por un edificio hasta el piso 12 le vendría bien una cuerda con gancho, o las sofisticadas “sopapas”, o accesorios de anclaje para las manos y pies.

Para que el director de juego tenga control sobre lo que tienen o no los personajes encima sugiero dos posibilidades.

La primera es que los jugadores mantengan una lista de las posesiones del personaje e indiquen con alguna marca aquellas que llevan encima en determinado momento. El director de juego debe determinar usando la lógica y la capacidad de carga del personaje para decidir qué cosas y en qué cantidad las puede cargar. Esta opción hace necesario un control para el que hay que dedicarle algo de tiempo pero a su vez tiene resultados muy satisfactorios y no deja lugar a dudas de a qué objetos o cosas tiene acceso un personaje en determinado momento. En esta opción además, el PJ podrá cargar equipo de no más de su carga

en peso o si no deberá realizar las tiradas de exceso de carga correspondientes cada vez que se mueva o realice determinadas acciones.

La segunda opción es que no se lleve ningún control de los objetos comunes. Cuando un personaje necesite algo específico el jugador tendrá argumentar por qué el personaje debería tener ese objeto o equipo al alcance. Las argumentaciones pueden tener que ver con las características raciales de un personaje, su profesión o actividad (un ladrón con ganchos), eventos o costumbres recientes (un personaje encontró una baraja de cartas a la que aprecia y lleva consigo todo el tiempo) y con otras que pueden surgir de la mente de los jugadores y el director de juego. Estas argumentaciones, si son válidas, van sumando puntos y probabilidades. Una vez hechas todas las argumentaciones, el DJ determina, basándose en ellas, la probabilidad de que efectivamente el jugador tenga encima el equipo en cuestión. Para ello puede usar como guía la siguiente tabla.

Tabla de Argumentación y Equipo

Argumentación	Probabilidad de poseer el equipo
Extremadamente débil	1
Muy poco probable	2
Poco probable	3
Tal vez	4-6
Probable	7
Muy probable	8
Casi seguro	9
Si no lo tiene es muy extraño	14

Una vez determinada la probabilidad, el jugador deberá arrojar 1d y compararlo con la probabilidad que tenga como si fuera un chequeo de atributo normal. Si tiene éxito, su personaje tiene el equipo encima o al alcance. En caso contrario, no lo tiene o está fuera de su alcance o lo ha olvidado.

Nivel de “realismo” en combate

Si bien los juegos de rol son simplemente juegos, tienen cierto nivel de realismo definido sobre todo en lo que respecta al combate.

En Diezados (d10) el combate está regulado para ser bastante peligroso y letal pero dejando espacio para que sea divertido y no deje de ser un juego. Un grado de realismo mayor sería interesante pero muy peligroso para los personajes. Dependiendo del mundo de juego, un grado de realismo mayor o menor puede ser más adecuado a lo que se busca.

Para adecuar el nivel de realismo en combate al gusto o ambientación que se quiera, seguir la siguiente guía.

Combates realistas: Subir un 10% los daños de todas las armas (redondeando hacia arriba).

Combates menos letales: Bajar un 10% los daños de todas las armas (redondeando hacia arriba)

Combates más fantasiosos: Bajar un 20% los daños de todas las armas (redondeando hacia arriba)

Opcionalmente también se puede aplicar una variación del 10% para arriba o para abajo en el nivel de protección de las armaduras.

Combates “avanzados”

Existe la opción de realizar combates más detallados en lo que tiene que ver con la parte defensiva. Para simplificar el sistema, los chequeos defensivos se realizan igualando el esfuerzo al realizado por el atacante. Con esta opción de combate avanzado, el defensor puede realizar el esfuerzo que desee, con conocimiento o no del esfuerzo realizado por el atacante, restando así la cantidad de puntos que se quiera de los puntos de esfuerzo del ataque. Esto puede resultar en ataques que impactan pero de una manera más débil. Este método hace al combate más realista y algo menos letal pero requiere de un paso adicional en la mecánica del juego. Queda a opción y gusto de cada grupo de jugadores

c) Criaturas de Fue elevada, daños extremos y criaturas de masa elevada

Esfuerzos según escala

Existen casos en los que algunos valores dentro del sistema de juego, sean atributos, daños de armas u otros, se vuelven tan elevados que la variable esfuerzo debe ser adaptada.

Por ejemplo, un personaje de Fue 300 haría golpes de aproximadamente 298 puntos de daño. Si el mismo personaje realiza un esfuerzo de 6 puntos (bastante esfuerzo) para incrementar el daño producido, sólo incrementaría una ínfima parte del daño que normalmente realiza.

Algo parecido sucede con algunas armas de gran tamaño o poder de destrucción. Por ejemplo un arma de fuego que causa 80 puntos de daño tendrá muy poca variación con un esfuerzo razonable.

Para acomodar las reglas a estas situaciones basta con adaptar el sistema de esfuerzo para que en los casos en que la Fue, el daño de un arma o cualquier otro valor o atributo que el director de juego considere aplicable sea superior a 20, los puntos incrementados por cada punto de esfuerzo sean mayores.

Resumiendo, por cada grupo de hasta 20 puntos el incremento por punto de esfuerzo será de 1 punto. A continuación hay una tabla orientativa de esta regla.

Tabla de Esfuerzo según Escala

Valor escala	Incremento por punto de esfuerzo
1-20	1
21-40	2
41-60	3
61-80	4
81-100	5
101-120	6
etc.	etc.

En el caso de un arma empuñada, lanzada o de cualquier otro tipo en la que influya la Fue del personaje en el daño, la escala se medirá en base a la Fue de ese personaje.

Para el resto de las armas la escala se basa en su daño básico. Por ejemplo, con un arma que realiza 41 puntos de daño, cada punto de esfuerzo realizado por el personaje portador de la mis-

ma aumentaría en 3 puntos el daño.

Número de heridas para criaturas y estructuras grandes y pequeñas

Existen seres de menor y mayor tamaño que un ser humano. Para reflejar esto de mejor forma en el sistema de heridas de Diezlados (d10) se deben ajustar el número de Heridas Leves de estos seres.

Para calcular cuántas heridas leves puede resistir una criatura con niveles de masa superiores o inferiores a la escala humana, calcular:

Tabla de Masa y Heridas Leves

Masa	% mod.	Número de HL
¼ masa humana (rata, serpiente)	-40%	3
½ masa humana (perro, etc.)	-20%	4
1x masa humana	0%	5
2x masa humana (león, etc.)	+20%	6
3x masa humana (caballo, etc.)	+40%	7
4x masa humana	+60%	8
5x masa humana	+80%	9
6x masa humana	+100%	10
7x masa humana	+120%	11
8x masa humana	+140%	12
9x masa humana	+160%	13
10x masa humana	+180%	14
etc.	etc.	etc.

La masa humana promedio sería equivalente a una Fue 5 por lo que una criatura de Fue 32 tendría una masa de aproximadamente 7 veces la humana. El número de heridas medias y graves permanece igual.

Como se puede deducir de la tabla, cada vez que se añade el equivalente a la masa de un ser humano se incrementa en un 20% las heridas leves. En un mundo de juego donde la norma no son los seres humanos normales sino tal vez los seres gigantes, se puede tomar como parámetro

Nivel de realismo en combate - Combates "avanzados" - Criaturas de Fue elevada, daños extremos y criaturas de masa elevada - Esfuerzos según escala

una escala más grande, se le asignan 5 Heridas Leves y se hace el incremento de heridas partiendo de esta nueva referencia, eso si cabe aclarar, usando los incrementos basados en la masa de un humano común y corriente.

Ejemplo

En un mundo diseñado por el DJ, los personajes jugadores son seres humanoides de gran tamaño. Se los conoce en el mundo con el nombre de Titanes y se cree que son semidioses, hijos de seres humanos y divinidades.

El juego está centrado en la figura de estos titanes y sus luchas cósmicas de poder e influencia en el mundo. Es por eso que el DJ toma como referencia la escala de estos seres. Estos titanes tienen una masa de 5 veces la humana normal. Los titanes tendrán 5 HL, 4 HM y 3 HG. Los humanos comunes y corrientes, fijándonos en la tabla, tendrán 1HL, 4 HM y 3 HG solamente.

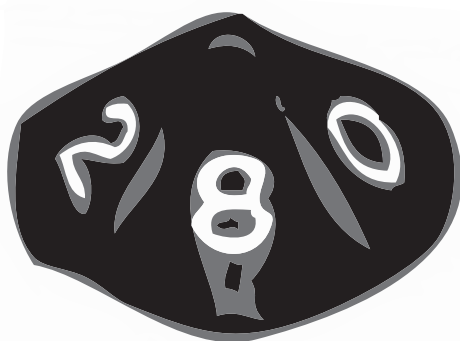
Esta regla es igualmente aplicable para los vehículos que pueda llegar a diseñar el director de juego. En estos casos, la masa deberá compararse con la humana a ojo con ayuda de las dimensiones, el peso y los puntos de estructura de los mismos

Puntos de Estructura de vehículos, casas, etc.

Una regla rápida y efectiva de acercarse al valor adecuado de Estructura de un vehículo o cualquier otro objeto o cosa compleja y no maciza que el DJ crea conveniente es la siguiente ecuación matemática:

$$\text{Estructura} = \text{Raíz cuadrada de (Peso en Kg/2)}$$

Este cálculo no es exacto pero es un aproximado bastante cercano. Una vez obtenido este valor ajustar comparando con otras estructuras ya existentes y usando el sentido común.



Puntos de Estructura de vehículos, casas, etc.



-Capítulo 10-

Criaturas y Seres

a) Animales naturales

- Boa
- Caballo
- Cocodrilo
- Elefante africano
- Gato hogareño
- Gorila (macho)
- Halcón
- Insectos (nube
- León
- Lobo
- Oso pardo
- Perro callejero común
- Rata
- Serpiente
- Tiburón
- Tigre

b) Criaturas fantásticas

- Centauro
- Dragón
- Elfo
- Enano
- Esqueleto
- Fantasma
- Fénix
- Gigante
- Kraken
- Mediano
- Minotauro
- Momia
- Orco
- Vampiro

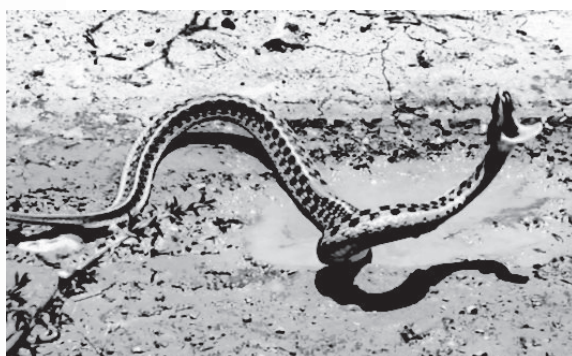
c) Personajes no jugadores de ejemplo

- Asesino a sueldo
- Atleta olímpico
- Chica cyberpunk
- Detective
- Druida
- Equilibrista de circo
- Herrero medieval
- Músico
- Ninja
- Pirata
- Policía de ciudad
- Profesor universitario
- Psíquica
- Sacerdote

En este capítulo hacemos un muestrario de criaturas y seres de ejemplo. Animales, seres mitológicos, humanos del pasado, presente y futuro y demás individuos.

Todos tienen una pequeña plantilla con las características seguido de datos sobre habilidades, emociones y una descripción general del ser.

a) Animales naturales



Boa			
Fue	8 (+2)	Int	1 (-3)
Con	5 (0)	Sen	6 (0)
Agi	3 (-1)	Vol	3 (-1)
Des	4 (0)	Car	n/a
Rd	6	Lm	3
Mo	5	Ec	5
Vel.:	40m	Carga:	64kg
HL: 6	HM: 12	HG: 18	M: 19+
OOOOO	OO -1	O -1	O
OO	OO -2	O -2	
		O -3	

Combate:

Armadura: 2p por escamas
Acciones de Combate: 1

Ataque	hab	daño
Constricción	11	7 (+2)
Mordisco	9	4 (+2)

Habilidades: Buscar Alimento 8, Esperar al Acecho 9, Esquivar 6, Sigilo, 12, Tregar, 10.

Caballo			
Fue	18 (+12)	Int	1 (-3)
Con	8 (+2)	Sen	6 (0)
Agi	7 (+1)	Vol	2 (-2)
Des	5 (0)	Car	n/a
Rd	13	Lm	3
Mo	12	Ec	10
Vel.:	96m	Carga:	144kg
HL: 13	HM: 26	HG: 39	M: 40+
OOOOO	OO -1	O -1	O
OO	OO -2	O -2	
		O -3	

Combate:

Armadura: 2p por piel
Acciones de Combate: 2

Ataque	hab	daño
Pisotón	5	9 (+12)
Encabritarse	6	4 (+12)
Mordisco	5	5 (+12)

Habilidades: Buscar Alimento 8, Correr 14, Esquivar 5, Rastrear 8.



Cocodrilo			
Fue	15 (+9)	Int	1 (-3)
Con	8 (+2)	Sen	6 (0)
Agi	3 (-1)	Vol	5 (0)
Des	5 (0)	Car	n/a
Rd	11	Lm	3
Mo	9	Ec	10
Vel.:	72m	Carga:	120kg
HL: 11	HM: 22	HG: 33	M: 34+
00000 00	00 -1 00 -2	0 -1 0 -2 0 -3	0

Combate:

Armadura: 4p por escamas

Acciones de Combate: 1

Ataque	hab	daño
Mordisco	6	7 (+9)

Habilidades: Escondarse 5, Sigilo 8.



Elefante Africano			
Fue	27 (+21)	Int	1 (-3)
Con	8 (+2)	Sen	5 (0)
Agi	3 (-1)	Vol	3 (-1)
Des	3 (-1)	Car	n/a
Rd	17	Lm	3
Mo	15	Ec	15
Vel.:	120m	Carga:	216kg
HL:	HM:	HG:	M:
00000 00000	00 -1 00 -2	0 -1 0 -2 0 -3	0

Combate:

Armadura: 4p por piel dura

Acciones de Combate: 1

Ataque	hab	daño
Pisotón	5	14 (+21)
Cornada	6	10 (+21)

Habilidades: Buscar Alimento 14, Escuchar 7, Olfatear 8.

Gato hogareño			
Fue	1 (-3)	Int	1 (-3)
Con	2 (-2)	Sen	8 (+2)
Agi	10 (+4)	Vol	2 (-2)
Des	6 (0)	Car	n/a
Rd	1	Lm	4
Mo	5	Ec	1
Vel.:	40m	Carga:	8kg
HL: 1	HM: 2	HG: 3	M: 4+
000	00 -1 00 -2	0 -1 0 -2 0 -3	0

Combate:

Armadura: ninguna

Acciones de Combate: 4

Ataque	hab	daño
Rasguño	8	4 (-3)

Habilidades: Buscar Alimento 8, Correr 6, Olfatear 4, Saltar 14, Sigilo 13, Tregar 15



Gorila (macho)			
Fue	10 (+4)	Int	1 (-3)
Con	8 (+2)	Sen	5 (0)
Agi	4 (0)	Vol	3 (-1)
Des	7 (+1)	Car	n/a
Rd	9	Lm	3
Mo	7	Ec	6
Vel.:	56m	Carga:	80kg
HL: 9	HM: 18	HG: 27	M: 28+
OOOOO	OO -1	O -1	O
O	OO -2	O -2	
		O -3	

Combate:

Armadura: 3p por piel

Acciones de Combate: 2

Ataque	hab	daño
Mordisco	6	7 (+4)
Garrazo	9	5 (+4)

Habilidades: Escondarse 5, Escuchar 4, Esquivar 5, Sigilo 8, Tregar.

Las gorilas hembras tendrán 2 puntos menos de fuerza aproximadamente.



Halcón			
Fue	2 (-2)	Int	1 (-3)
Con	4 (0)	Sen	8 (+2)
Agi	12 (+6)	Vol	3 (-1)
Des	7 (+1)	Car	n/a
Rd	3	Lm	4
Mo	7	Ec	2
Vel.:	98m (x14)	Carga:	16kg
HL: 3	HM: 6	HG: 9	M: 10+
OOO	OO -1	O -1	O
	OO -2	O -2	
		O -3	

Combate:

Armadura: 1p por plumas

Acciones de Combate: 5

Ataque	hab	daño
Picotazo	9	7 (-2)
Garrazo	7	5 (-2)

Habilidades: Esquivar 15, Volar 18 (usada como Correr).

Insectos (nube)			
Fue	1 (-3)	Int	1 (-3)
Con	4/8/12 (0/+2/+6)	Sen	4 (0)
Agi	7 (+1)	Vol	1 (-3)
Des	7 (+1)	Car	n/a
Rd	2/4/6	Lm	2
Mo	4	Ec	1
Vel.:	32m	Carga:	n/a
HL: 2	HM: 4	HG: 6	M: 7+
HL: 4	HM: 8	HG: 12	M: 13+
HL: 6	HM: 12	HG: 18	M: 19+
OOOO	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Combate:

Armadura: ninguna

Acciones de Combate: 3 (no sufre penalizaciones por hacer más de un ataque en un asalto)

Ataque	hab	daño
Picadura	7	1

(siempre hará un punto)

Habilidades: Esquivar 15, Volar 18 (usada como Correr).

Notas: una nube de insectos puede tener tres tamaños aproximados. Una nube pequeña tendrá una Con de 4, una nube mediana Con de 8 y una grande Con de 12. La nube de insectos puede realizar los 3 ataques por asalto sin sufrir penalización alguna. Las armaduras con aberturas, como por ejemplo una cota de malla, no tienen efecto. El resto de las armaduras retrasan el daño en una cantidad de asaltos igual a los PA que tengan. Una vez pasados estos asaltos la armadura se vuelve inútil. Las armas de punta o filo no tienen efecto sobre la nube de insectos. Solamente las armas contundentes, escudos, etc.

León			
Fue	11 (+5)	Int	1 (-3)
Con	7 (+1)	Sen	6 (0)
Agi	7 (+1)	Vol	2 (-2)
Des	4 (0)	Car	n/a

León			
Rd	9	Lm	3
Mo	9	Ec	6
Vel.:	72m	Carga:	88kg
HL: 9	HM: 18	HG: 27	M: 28+
OOOOO OO	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Combate:

Armadura: 2p por piel

Acciones de Combate: 3

Ataque	hab	daño
Mordisco	9	7 (+6)
Zarpazo	7	5 (+6)

Habilidades: Buscar Alimento 8, Correr 7, Escuchar 6, Esquivar 7, Olfatear 9, Ras-
trear 6, Sigilo 7.



Lobo			
Fue	4 (0)	Int	1 (-3)
Con	3 (-1)	Sen	8 (+2)
Agi	8 (+2)	Vol	2 (-2)
Des	4 (0)	Car	n/a
Rd	3	Lm	4
Mo	6	Ec	3
Vel.:	48m	Carga:	32kg
HL: 3	HM: 6	HG: 9	M: 10+
OOOOO	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Combate:

Armadura: 2p por pelaje
Acciones de Combate: 3

Ataque hab daño
Mordisco 10 7

Habilidades: Buscar Alimento 9, Correr 10, Escuchar 11, Rastrear 13.

Oso pardo			
Fue	15 (+9)	Int	1 (-3)
Con	7 (+1)	Sen	6 (0)
Agi	6 (0)	Vol	3 (-1)
Des	6 (0)	Car	n/a
Rd	11	Lm	3
Mo	10	Ec	9
Vel.:	80m	Carga:	120kg
HL: 11	HM: 22	HG: 33	M: 34+
OOOOO OO	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Combate:

Armadura: 3p por piel y pelaje
Acciones de Combate: 2

Ataque hab daño
Mordisco 5 7 (+9)
Zarpazo 8 5 (+9)

Habilidades: Correr 9, Escuchar 10, Trepas 6.

Perro callejero común			
Fue	2 (-2)	Int	1 (-3)
Con	2 (-2)	Sen	8 (+2)
Agi	8 (+2)	Vol	2 (-2)
Des	4 (0)	Car	n/a
Rd	2	Lm	4
Mo	5	Ec	2
Vel.:	40m	Carga:	16kg

Perro callejero común

HL: 2	HM: 4	HG: 6	M: 7+
OOOO	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Combate:

Armadura: ninguna
Acciones de Combate: 3

Ataque hab daño
Mordisco 8 7 (-2)

Habilidades: Buscar Alimento 8, Correr 8, Rastrear 13.



Rata

Fue	1 (-3)	Int	1 (-3)
Con	1 (-3)	Sen	6 (0)
Agi	6 (0)	Vol	1 (-3)
Des	4 (0)	Car	n/a
Rd	1	Lm	3
Mo	3	Ec	1
Vel.:	24m	Carga:	8kg
HL: 1	HM: 2	HG: 3	M: 4+
OOO	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Combate:

Armadura: ninguna
Acciones de Combate: 2

Ataque hab daño
Mordisco 8 5 (-3)

Habilidades: Buscar Alimento 8, Correr 8, Tregar 11.

Serpiente venenosa			
Fue	1 (-3)	Int	1 (-3)
Con	2 (-2)	Sen	6 (0)
Agi	3 (-1)	Vol	3 (-1)
Des	6 (0)	Car	n/a
Rd	1	Lm	3
Mo	2	Ec	2
Vel.:	16m	Carga:	8kg
HL: 1	HM: 2	HG: 3	M: 4
OOO	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Combate:

Armadura: 1p por escamas
Acciones de Combate: 1

Ataque hab daño
Mordisco Venenoso 12 6 (-3)*
* Más veneno -2 potencia (muerte o parálisis)

Habilidades: Buscar Alimento 8, Sigilo 14

Tiburón			
Fue	24 (+18)	Int	1 (-3)
Con	7 (+1)	Sen	8 (+2)
Agi	3 (-1)	Vol	4 (0)
Des	5 (0)	Car	n/a
Rd	15	Lm	4
Mo	13	Ec	14
Vel.:	26m (x2)	Carga:	192kg
HL: 15	HM: 30	HG: 45	M: 46+
OOOOO OOOO	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Combate:

Armadura: 4p por piel gruesa
Acciones de Combate: 1

Ataque hab daño
Mordisco 14 7 (+18)

Habilidades: Esquivar 5, Nadar 9 (usada como Correr).



Tigre			
Fue	12 (+6)	Int	1 (-3)
Con	7 (+1)	Sen	7 (+1)
Agi	4 (0)	Vol	2 (-2)
Des	4 (0)	Car	n/a
Rd	9	Lm	4
Mo	8	Ec	7
Vel.:	64m	Carga:	96kg
HL: 9	HM: 18	HG: 27	M: 28+
OOOOO OO	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Combate:

Armadura: 2p por piel
Acciones de Combate: 2

Ataque	hab	daño
Mordisco	6	7 (+6)
Garraza	9	5 (+6)

Habilidades: Correr 10, Escondarse 6, Esquivar 6, Saltar 7, Sigilo 9.

El centauro es una especie de humano con cuerpo de caballo. Tiene consciencia e inteligencia similares a la de cualquier otro hombre. Suelen vivir en manadas, comen frutos de los árboles y muy pocas veces carne de otros animales pequeños. Son hábiles con el arco o la lanza.

A pesar de tener cierta similitud con el hombre, rehúsan de su compañía y suelen andar sólo con otros centauros. Los asuntos que son ajenos a su comunidad no son de su interés y no se involucran.

Combate:

Armadura: 2p por piel
Acciones de Combate: 2

Ataque	hab	daño
Arma humana	10	(depende del arma, generalmente un arco o lanza)
Encabritarse	6	4 (+11)
Pisotón	5	9 (+11)

Habilidades: Correr 14, Esquivar 5, Idioma Propio (Centauro) 5, Oratoria, 7, Rastrear 8.

Emociones:

Control de Codicia: 7
Control de Furia: 6
Control de Lujuria: 4
Control de Miedo: 6

b) Criaturas fantásticas

Centauro			
Fue	17 (+11)	Int	4 (0)
Con	8 (+2)	Sen	6 (0)
Agi	6 (0)	Vol	5 (0)
Des	6 (0)	Car	4 (0)
Rd	12	Lm	5
Mo	11	Ec	11
Vel.:	88m	Carga:	136kg
HL: 11	HM: 22	HG: 33	M: 34+
OOOOO OO	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Dragón			
Fue	30 (+24)	Int	7 (+1)
Con	9 (+3)	Sen	8 (+2)
Agi	7 (+1)	Vol	12 (+6)
Des	7 (+1)	Car	6 (0)
Rd	19	Lm	7
Mo	18	Ec	21
Vel.:	108m (x6) corriendo 144m (x10) volando	Carga:	240kg
HL: 19	HM: 38	HG: 57	M: 58+
OOOOO OOOOO	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

El dragón es la criatura fantástica por excelencia. Su forma es la de una especie de lagartija de grandes proporciones que además está dotada de un par de alas membranosas que le permiten volar.

Los dragones son muy inteligentes y suelen disfrutar aterrorizando (y matando) a las demás criaturas. Como arma utilizan sus fauces, sus garras, su cola y su aliento de fuego, que suelen utilizar para atacar a varias personas al mismo tiempo.

Es común que se los relacione con grandes tesoros. Algunos opinan que reposan muchos años sobre éstos para que los metales y joyas se adhieran a sus escamas y brinden una protección adicional, haciéndolos más difíciles de abatir. Otros atribuyen esta creencia a un rey que atrapó a un dragón y lo encerró en una bóveda junto a su rebotante tesoro para que nadie se atreviera a robárselo.

Combate:

Armadura: 12p por escamas

Acciones de Combate: 3

Ataque	hab	daño
Coletazo	9	4 (+24)
Fuego	18	9 (sin armadura y con 7/10 de prenderse fuego. Afecta a todos los objetivos dentro de un ancho de 4 metros y hasta una distancia de 18 metros)
Garrazo	15	5 (+24)
Mordisco	12	7 (+24)

Habilidades: Buscar 9, Empatía 12, Evaluar 19, Interrogar 11, Olfatear 14, Persuadir 17, Volar 13.

Emociones:

Control de Codicia: 3
Control de Furia: 3
Control de Lujuria: 8
Control de Miedo: 16

Elfo			
Fue	4 (0)	Int	5 (0)
Con	4 (0)	Sen	6 (0)
Agi	7 (+1)	Vol	4 (0)
Des	7 (+1)	Car	6 (0)
Rd	4	Lm	5
Mo	5	Ec	4

Elfo			
Vel.:	40m	Carga:	32kg
HL: 4	HM: 8	HG: 12	M: 13+
00000	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Los elfos son seres ágiles y delgados. Aman los bosques y conocen todo sobre ellos. Sus sentidos se encuentran agudizados para poder percibir a aquellos intrusos que no pertenezcan a su reino de árboles, y vigilarlos para que no causen ningún daño ni destruyan su delicado equilibrio. Son hábiles con el arco y prefieren las armas cortas y las armaduras livianas que no entorpezcan sus movimientos. No se llevan bien con los enanos.

Combate:

Armadura: cuero suave - PA: 4

Agi Modificada: 7

Acciones de Combate: 3

Ataque	hab	daño
Arco Largo	12	11
Espada Corta	9	8
Daga	9	7

Habilidades: Buscar 8, Conocimiento de (bosques) 13, Escuchar 9, Escondarse 11, Esquivar 12, Idioma Propio (Élfico) 7, Primeros Auxilios 9, Rastrear 11, Sigilo 14, Trepas 11.

Emociones:

Control de Codicia: 6
Control de Furia: 5 (4 si es provocada por un Enano)
Control de Lujuria: 5
Control de Miedo: 4

Enano			
Fue	5 (0)	Int	5 (0)
Con	7 (+1)	Sen	5 (0)
Agi	4 (0)	Vol	5 (0)
Des	5 (0)	Car	4 (0)
Rd	6	Lm	5
Mo	4	Ec	5
Vel.:	32m	Carga:	40kg

Enano			
HL: 6	HM: 12	HG: 18	M: 19+
00000	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Los enanos son seres humanoides de baja estatura pero fornidos y gruñones como pocos. Suelen habitar cerca o dentro de montañas y cuevas. En ellas trabajan para extraer todo tipo de metales preciosos y útiles para construir armaduras, hachas y jarros de cerveza. El excedente que extraen lo suelen comerciar con los humanos por alimentos, prendas y otros objetos de uso diario. No se llevan bien con los elfos a quienes consideran "blandos".

Combate:

Armadura: cota y faldón de malla - PA: 8 (-2 Agi)

Escudo: Rodela (-1 Agi)

Agi Modificada: 1

Acciones de Combate: 1

Ataque	hab	daño
Hacha de combate	9	11
Daga	8	7

Habilidades: Buscar 9, Conocimiento de (cuevas y montañas) 12, Escuchar 7, Idioma Propio (Enano) 6, Negociación 8, Oficio (trabajar metales) 13.

Emociones:

Control de Codicia: 2

Control de Furia: 3 (2 si es provocada por un Elfo)

Control de Lujuria: 5

Control de Miedo: 5

Esqueleto			
Fue	5 (0)	Int	4 (0)
Con	4 (0)	Sen	6 (0)
Agi	9 (+3)	Vol	2 (-2)
Des	8 (+2)	Car	1 (-3)
Rd	4	Lm	5
Mo	7	Ec	3
Vel.:	56m	Carga:	40kg

Esqueleto			
HL: 4	HM: 8	HG: 12	M: 13+
00000	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Un esqueleto es un pobre ser que en algún momento fue reanimado por un hechicero con motivos perversos. Si no se encuentran comandados por un mago, los esqueletos divagan atacando a todos los seres conscientes que encuentran por envidiarles su condición de estar vivos.

Combate:

Armadura: ninguna

Escudo: Rodela (-1 Agi)

Agi Modificada: 8

Acciones de Combate: 3

Ataque	hab	daño
Cimitarra	14	10
Hacha de Mano	12	7

Habilidades: Esquivar 12.

Emociones:

Control de Codicia: -

Control de Furia: 5

Control de Lujuria: -

Control de Miedo: -

Fantasma			
Fue	n/a	Int	5 (0)
Con	n/a	Sen	5 (0)
Agi	4 (0)	Vol	5 (0)
Des	n/a	Car	1 (-3)
Rd	n/a	Lm	5
Mo	4	Ec	n/a
Vel.:	32m	Carga:	n/a
HL: n/a	HM: n/a	HG: n/a	M: n/a

Los fantasmas suelen ser espíritus que al morir quedaron encerrados y relacionados a un lugar bien por haber sido forzados o porque el alma quedó fuertemente afeerrada a algún elemento terrenal. Generalmente alguna amada o ser querido, o

alguna posesión invaluable que fue la obsesión del individuo en vida.

Atacan a todos los que invadan sus espacios donde pueden revivir eternamente su sufrimiento o su antiguo esplendor.

Combate:

Los fantasmas no combaten físicamente. Si lo hacen psíquica y espiritualmente, canalizando sus frustraciones y odios hacia la víctima y drenándolas de su fuerza vital. En términos de juego, se realiza una lucha de voluntades entre el fantasma y su víctima. Si el fantasma pierde la lucha de voluntades, perderá temporalmente 1 punto de Vol que recuperará a razón de 1 por hora. Si el fantasma sale victorioso, causará su Vol en puntos de daño más los puntos de esfuerzo que haya puesto en la lucha y recuperará 1 punto de Vol si lo hubiera perdido. Si la Vol del fantasma llega a 0 éste se desvanece.

Un fantasma puede ocasionar miedo a las personas y otros seres vivos. Se deberá pedir un chequeo de Control de Miedo o el personaje quedará afectado 1d asaltos. Durante este tiempo tendrá un -1 a todas sus acciones, incluyendo las luchas de Vol contra el fantasma. Es por eso que los fantasmas suelen infundir miedo en sus víctimas.

Emociones:

Depende de cómo era el ser en vida.

Fénix			
Fue	8 (+2)	Int	4 (0)
Con	7 (+1)	Sen	6 (0)
Agi	9 (+3)	Vol	12 (+6)
Des	6 (0)	Car	2 (-2)
Rd	7	Lm	5
Mo	8	Ec	10
Vel.:	96m (x12)	Carga:	64kg
HL: 7	HM: 14	HG: 21	M: 22+
OOOOO	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

El fénix es la famosa ave de fuego. Cuenta la leyenda que esta ave peculiar se encontraba al borde de la extinción, quedando unos pocos nidos que fueron arrasados por un feroz incendio. Su fuerte deseo de subsistir como especie logró que escaparan del fuego, pasando a tener una relación intrínseca con este elemento. Por eso cada vez que esta ave se ve amenazada suele prenderse fuego y utilizarlo como defensa.

Combate:

Armadura: ninguna

Acciones de Combate: 3

Ataque	hab	daño
Garrazo	9	5(+2)
Picotazo	8	6(+2)
Proyección de fuego	8	4 (y 4/10 de probabilidad de prenderse fuego)

Habilidades: Correr 14, Esquivar 5, Oratoria, 7, Rastrear 8.

Emociones:

Control de Codicia: -
Control de Furia: 8
Control de Lujuria: -
Control de Miedo: 3

Gigante			
Fue	40 (+34)	Int	4 (0)
Con	8 (+2)	Sen	5 (0)
Agi	3 (-1)	Vol	4 (0)
Des	5 (0)	Car	2 (-2)
Rd	24	Lm	4
Mo	21	Ec	22
Vel.:	126m (x6)	Carga:	320kg
HL: 24	HM: 48	HG: 72	M: 73+
OOOOO	OO -1	O -1	O
OOOOO	OO -2	O -2	
OO		O -3	

No se sabe bien de dónde surgieron los gigantes. Aparecen en las leyendas e historias más antiguas. Suelen tener 15 metros de altura y ser un poco toscos. Su condición los hace solitarios e irascibles ante cualquiera que los mire.

Combate:

Armadura: 3 puntos por piel gruesa
Acciones de Combate: 1

Ataque	hab	daño
Pelea	8	4 (+34)
Garrote	7	12 (+34)

Habilidades: Buscar 8, Lanzar 14.

Emociones:

Control de Codicia: 8
Control de Furia: 5
Control de Lujuria: 8
Control de Miedo: 7

Kraken			
Fue	72 (+66)	Int	1 (-3)
Con	8 (+2)	Sen	4 (0)
Agi	6 (0)	Vol	7 (+1)
Des	9 (+3)	Car	n/a
Rd	40	Lm	2
Mo	39	Ec	39
Vel.:	117m (x3)	Carga:	576kg
HL: 40	HM: 80	HG: 120	M: 121+
OOOOO	OO -1	O -1	O
OOOOO	OO -2	O -2	
OOOOO		O -3	
OOO			

El terror de todos los mares del norte. El o los Kraken son calamares de dimensiones extraordinarias. Encontrarse con uno en mar abierto es equivalente a enfrentar a la muerte. Muy pocos han sobrevivido y casi ninguno pudo contar lo sucedido.

Combate:

Armadura: 8p por piel gomosa
Acciones de Combate: 2

Ataque	hab	daño
Tentáculo	14	4(+66)

Habilidades: Nadar 15, Sigilo 9.

Emociones:

Control de Codicia: -
Control de Furia: -
Control de Lujuria: -
Control de Miedo: 9

Mediano			
Fue	3 (-1)	Int	5 (0)
Con	5 (0)	Sen	5 (0)
Agi	4 (0)	Vol	4 (0)
Des	5 (0)	Car	7 (+1)
Rd	4	Lm	5
Mo	3	Ec	3
Vel.:	24m	Carga:	24kg
HL: 4	HM: 8	HG: 12	M: 13+
OOOOO	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Existen una raza de seres humanoides de pequeña estatura y contextura. Son seres agradables y amistosos que disfrutan con las cosas sencillas de la vida. La comida, la bebida, las fiestas, los bailes, todo aquello que sirva para festejar es bienvenido para los medianos. Son excelentes agricultores que saben trabajar aquello que les brinda todos los motivos para disfrutar de la existencia: la tierra.

Combate:

Armadura: cuero suave - PA: 4
Agi Modificada: 4
Acciones de Combate: 2

Ataque	hab	daño
Espada Corta:	7	8 (-1)
Daga:	7	7 (-1)

Habilidades: Esconderse 10, Escuchar 8, Esquivar 7, Idioma Propio (Mediano) 6, Lanzar 8, Negociación 9, Oficio (siembra) 12.

Emociones:

Control de Codicia: 6
Control de Furia: 6
Control de Lujuria: 5
Control de Miedo: 3

Minotauro			
Fue	14 (+8)	Int	3 (-1)
Con	8 (+2)	Sen	6 (0)
Agi	7 (+1)	Vol	8 (+2)
Des	6 (0)	Car	1 (-3)

Minotauro			
Rd	11	Lm	4
Mo	10	Ec	11
Vel.:	80m	Carga:	112kg
HL: 11	HM: 22	HG: 33	M: 34+
OOOOO O	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Los minotauros son seres mitológicos mitad hombre mitad toro. El más famoso de los minotauros vivió en un laberinto en la isla de Minos. Hay pocos en existencia y muchos se encuentran encerrados en cuevas o calabozos para resguardar y servir como protección a un amo poderoso.

Combate:

Armadura: 3p por pelaje espeso
Acciones de Combate: 2

Ataque	hab	daño
Garrazo	13	5 (+8)
Cornada	12	7 (+8)
Garrote o hacha	10	10 (+8)

Habilidades: Buscar 9, Empatía 12, Evaluar 19, Interrogar 11, Persuadir 17, Rasotrear 14.

Emociones:

Control de Codicia: 6
Control de Furia: 3
Control de Lujuria: 6
Control de Miedo: 12

Momia			
Fue	5 (0)	Int	1 (-3)
Con	n/a	Sen	2 (-2)
Agi	1 (-3)	Vol	1 (-3)
Des	3 (-1)	Car	n/a
Rd	5	Lm	1
Mo	3	Ec	3
Vel.:	24m	Carga:	40kg
HL: 5	HM: 10	HG: 15	M: 16+
OOOOO	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Las momias cobran "vida" gracias a la intervención de algún nigromante que las reanima para alguna causa oscura y macabra.

Combate:

Armadura: 2p por piel momificada
Acciones de Combate: 1

Ataque	hab	daño
Garrazo	9	5
Espada Corta	8	8

Habilidades: Escuchar 4, Esquivar 5.

Emociones:

Control de Codicia: -
Control de Furia: 3
Control de Lujuria: -
Control de Miedo: -

Orco			
Fue	7 (+1)	Int	3 (-1)
Con	7 (+1)	Sen	5 (0)
Agi	4 (0)	Vol	3 (-1)
Des	4 (0)	Car	1 (-3)
Rd	7	Lm	4
Mo	5	Ec	5
Vel.:	40m	Carga:	56kg
HL: 7	HM: 14	HG: 21	M: 22+
OOOOO	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Los orcos son seres humanoides de mal aspecto. Su piel generalmente es oscura y de un tono levemente verdoso. Algunos poseen colmillos desarrollados para desollar la carne. Son algo brutales y bárbaros. Suelen vivir en cuevas o lugares oscuros. La carne que más les gusta es la carne de las demás especies humanoides.

Combate:

Armadura: cuero tachonado PA: 6 (-1 Agi)
Escudo: Rodela (-1 Agi)
Agi Modificada: 2
Acciones de Combate: 1

Ataque	hab	daño
Hacha de Combate	9	11 (+1)
Garrote	11	9 (+1)
Maza	9	9 (+1)
Lanza corta (arrojada)	8	9 (+1)

Habilidades: Escuchar 8, Esquivar 7, Idioma Propio (Orco) 3, Rastrear 8, Tregar 9.

Emociones:

Control de Codicia: 5
Control de Furia: 2
Control de Lujuria: 3
Control de Miedo: 3

Vampiro			
Fue	9 (+3)	Int	5 (0)
Con	9 (+3)	Sen	8 (+2)
Agi	8 (+2)	Vol	8 (+2)
Des	7 (+1)	Car	8 (+2)
Rd	9	Lm	6
Mo	8	Ec	8
Vel.:	64m	Carga:	72kg
HL: 9	HM: 18	HG: 27	M: 28+
OOOOO	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Los vampiros son seres condenados. Algún otro vampiro o un capricho del destino los transformó en lo que son. Algunos creen que es una deficiencia biológica que los hace dependientes de la sangre. Otros que son víctima de las horribles atrocidades que causó el primero de ellos. Estos seres viven cientos de años y utilizan sus conocimientos y experiencia de vida para seducir a las víctimas.

Combate:

Armadura: ninguna
Acciones de Combate: 3

Ataque	hab	daño
Garrazo	12	5(+3)
Mordizco	14	3(+3)
(drena fuerza vital. Ver Poderes)		

Habilidades: Arte: Bailar 8, Destreza Física 9, Empatía 10, Etiqueta (clase alta) 9,

Persuadir 8, Seducción 11, Sigilo 8, Tregar 8.

Poderes: Existen muchos poderes que se le adjudican a los vampiros. El director de juego es libre de utilizar los que desee.

Drenar Fuerza Vital: Cuando un vampiro muerde con éxito a una víctima, le drena fuerza vital. Para ello se hace una competencia entre la Vol del vampiro y de la víctima. Si vence la víctima puede actuar en ese asalto y deshacerse del embrujo. Si vence el vampiro, le drena 1 Con y 1 Vol a la víctima quien no podrá actuar en ese asalto y permanecerá embrujado hasta el asalto siguiente. Si la Vol de la víctima llega a 0 no podrá intentar más defenderse. Si la Con de la víctima llega a 0, muere. Los puntos absorbidos suben el Control de Sed de Sangre del vampiro a razón de un punto por cada uno. Estos puntos así ganados se pierden 1 por día. Un vampiro nunca podrá tener más de 9 en este control.

Regeneración: Un vampiro regenera 1 Herida Leve por asalto de combate. 1 Herida Media cada 3 asaltos de combate. Y una Herida Grave cada minuto (10 asaltos de combate). Si un vampiro es herido de muerte y no es rematado cortándole la cabeza o clavándole una estaca en el corazón, recuperará la consciencia y la vida una hora después del evento.

Transformación en murciélago: Un vampiro puede transformarse en murciélago cuando lo desee. Este proceso requiere de esfuerzo para completarse y para mantenerlo. La habilidad de Transformación en Murciélago del vampiro es de 10. Requiere de 3 puntos de transformación y para la duración utilizar las reglas de Hechizos/Poderes.

Visión Nocturna: Los vampiros ven en la noche sin ninguna penalización de ningún tipo. Si el entorno es de oscuridad absoluta tendrán todos los atributos que dependen de la vista a la mitad de su nivel.

Debilidades: El vampiro sufre de algunas debilidades conocidas.

Agua Bendita: El contacto con el agua bendita le causa al vampiro una cantidad de puntos de daño por asalto según la cantidad. Unas gotas le causarán 4 pun-

tos de daño durante 2 asaltos. Un vaso le causará 8 puntos de daño durante 3 asaltos. Un balde de agua bendita le causará 15 puntos de daño durante 4 asaltos. Una cantidad mayor de agua bendita le causará 20 puntos de daño durante 6 asaltos. Si un vampiro es sumergido en agua bendita morirá en 2 asaltos sin forma de salvarse. Ajo: El ajo funciona como repelente para vampiros. Un collar de ajo mantendrá a raya a los vampiros hasta una distancia de 3 metros como mínimo. Colocado en cualquier otro lugar tendrá un área de efecto de 3m de radio.

Decapitación: Una de las dos formas más fáciles de eliminar a un vampiro es cortándole la cabeza. Esta acción requerirá de un ataque con un esfuerzo que cause un daño equivalente al necesario para causar la muerte del vampiro. El momento ideal para decapitarlos es cuando se encuentran en reposo en sus ataúdes.

Estacas: El segundo método más eficaz para matar a un vampiro es clavarle una estaca en el corazón. La estaca debe ser de madera exclusivamente y ningún otro material tendrá el mismo efecto. Estas estacas son gruesas y causan 9 puntos de daño. Tienen 18 PR y requieren una Fue de 4 y una Des de 2 para ser utilizadas. Para matar al vampiro el ataque debe realizarse con un esfuerzo que permita causar una herida de muerte en el vampiro. El vampiro común (como el que se brinda de ejemplo) requerirá de un ataque de 19 puntos como mínimo. El momento ideal para matar un vampiro entonces es cuando éste se encuentra reposando en su ataúd, inconsciente o en estado de "muerte", o en cualquiera de las situaciones indicadas en Víctima Indefensa en la sección Situaciones de Combate del capítulo de Combate.

Símbolos Religiosos: la presencia cercana de símbolos religiosos debilita a los vampiros. Si alguno de estos símbolos es sostenido por un personaje, deberán tener una competencia de Vol una vez por asalto. Si pierde el vampiro, tendrá un -1 acumulativo a su Vol. Si pierde el personaje tendrá un -1 acumulativo en la siguiente competencia de Vol, y además el vampiro no se ve afectado. Si las penalizaciones reducen la Vol del vampiro a 0, éste quedará postrado incapaz de realizar acción alguna. Si la Vol del personaje que tiene el símbolo religioso se ve reducida a 0, los efectos

de los objetos quedarán anulados durante todo el resto de ese encuentro. La Vol perdida del vampiro se recupera a razón de 1 punto por minuto (10 asaltos). La Vol perdida para el personaje no vampiro es sólo por motivos del chequeo y no una pérdida real de característica.

Emociones:

Control de Codicia: 7
Control de Furia: 6
Control de Lujuria: 2
Control de Miedo: 9
Control de Sed de Sangre: 1 (sube si drena fuerza vital, con un máximo de 9)

c) Personajes no jugadores de ejemplo

Asesino a sueldo			
Fue	5 (0)	Int	5 (0)
Con	5 (0)	Sen	8 (+2)
Agi	5 (0)	Vol	7 (+1)
Des	8 (+2)	Car	3 (-1)
Rd	5	Lm	6
Mo	5	Ec	6
Vel.:	40m	Carga:	40kg
HL: 5	HM: 10	HG: 15	M: 16+
00000	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Un asesino a sueldo del siglo XXI es un individuo extraño, solitario, con mucho control sobre sus impulsos y sentimientos, un tipo frío. Este individualismo y frialdad lo convierte en la persona ideal para ejecutar asesinatos a sangre fría. Siempre por plata, por trabajo y encargo. Un asesino no debe permitirse matar por placer, venganza, celos o cualquier motivo propio, aunque a veces es todo un desafío no ceder algunos pocos centímetros.

Combate:

Armadura: ninguna
Acciones de Combate: 2

Arma	Hab.	Daño
Pistola .32		
con silenciador	10	11
Cuchillo	10	6
Cuerda de Ahorque	8	ahogo

Habilidades Destacadas: Buscar 11, Cerrajería 8, Conocimiento de (Ciudad) 6, Esconderse 10, Escuchar 11, Esquivar 11, Ocultar 9, Seguridad 7, Sigilo 9, Tregar 10.

Emociones:

Control de Codicia: 8
Control de Furia: 8
Control de Lujuria: 8
Control de Miedo: 9

Atleta olímpico			
Fue	7 (+1)	Int	5 (0)
Con	9 (+3)	Sen	5 (0)
Agi	9 (+3)	Vol	4 (0)
Des	7 (+1)	Car	4 (0)
Rd	8	Lm	5
Mo	8	Ec	5
Vel.:	64m	Carga:	56kg
HL: 8	HM: 16	HG: 24	M: 25+
00000	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Ser un atleta olímpico significa haber entrenado desde pequeño para una o varias disciplinas físicas. Tal vez sea un experto nadador, o un velocísimo corredor. Tal vez sea ciclista o lanzador de discos. Tal vez integre algún equipo de básquet o fútbol. En cualquiera de estos y muchos otros casos, el personaje posee un físico privilegiado y por sobre todo un excelente control sobre el mismo. Ama las competencias y estar "a punto" para cualquier desafío.

Combate:

Armadura: ninguna
Acciones de Combate: 2

Arma	Hab.	Daño
Palo	11	5 (+1)

Habilidades Destacadas: Control de la Respiración 11, Correr 12, Deporte (especialidad) 12, Destreza Física 11, Esquivar 12, Lanzar 11, Nadar 13, Saltar 11, Tregar 12.

Emociones:

Control de Codicia: 5
Control de Furia: 6
Control de Lujuria: 5
Control de Miedo: 4

Chica cyberpunk			
Fue	4 (0)	Int	5 (0)
Con	5 (0)	Sen	6 (0)
Agi	7 (+1)	Vol	5 (0)
Des	7 (+1)	Car	8 (+2)
Rd	4	Lm	5
Mo	5	Ec	4
Vel.:	40m	Carga:	32kg
HL: 4	HM: 8	HG: 12	M: 13+
00000	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Una atractiva mujer en un mundo peligroso, dominado por las megacorporaciones, las mafias, las armas y las innovaciones tecnológicas. Tiene un gran sentido de la supervivencia y conoce a la gente adecuada para poder desenvolverse en este mundo tan peligroso.

Combate:

Armadura: Campera de cuero - PA: 2
Acciones de Combate: 3

Arma	Hab.	Daño
Pelea	8	4
Espada Samurai	9	11
Pistola .22	11+3*	8

* Tiene instalado un implante neuro-óptico que cumple la función de mira para las armas de fuego y de distancia. Este implante le otorga una bonificación de 3 puntos a sus habilidades relacionadas.

Habilidades Destacadas: Audio 7, Buscar 9, Computadoras 7, Conducir (Automóvil) 6, Conocimiento de (bajo fondo), Esquivar 6, Persuadir 6, Seducción 11.

Emociones:

Control de Codicia: 5
Control de Furia: 5
Control de Lujuria: 7
Control de Miedo: 4

Detective			
Fue	7 (+1)	Int	6 (0)
Con	8 (+2)	Sen	5 (0)
Agi	4 (0)	Vol	7 (+1)
Des	5 (0)	Car	3 (-1)
Rd	7	Lm	5
Mo	5	Ec	7
Vel.:	40m	Carga:	56kg
HL: 7	HM: 14	HG: 21	M: 22+
00000	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Un detective es un tipo duro que conoce la calle como pocos. Tiene un profundo conocimiento de las personas, sus actitudes y motivaciones. Está siempre a la caza de los detalles que son los que revelan lo que es invisible para la mayoría.

Combate:

Armadura: Sobretudo - PA: 2
Acciones de Combate: 2

Arma	Hab.	Daño
Pelea	9	4 (+1)
Revólver .32	10	10

Habilidades Destacadas: Buscar 8, Cerrajería 7, Disfrazar 7, Empatía 11, Escondarse 9, Escuchar 7, Interrogar 8, Investigación 12, Persuadir 8.

Emociones

Control de Codicia: 5
Control de Furia: 5
Control de Lujuria: 4
Control de Miedo: 6

Druida			
Fue	3 (-1)	Int	7 (+1)
Con	5 (0)	Sen	8 (+2)
Agi	4 (0)	Vol	5 (0)
Des	4 (0)	Car	5 (0)
Rd	4	Lm	7
Mo	3	Ec	4
Vel.:	24m	Carga:	24kg
HL: 4	HM: 8	HG: 12	M: 13+
00000	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Un druida conoce los secretos del bosque. Sabe cómo se llaman y para qué sirven cada una de las plantas. Distingue los hongos venenosos de los útiles, y qué efectos causan. Conoce a los animales y, mejor aún, los entiende. Utiliza su energía mágica y perceptiva para realizar algunos rituales mágicos para ayudarlo en su conocimiento y desempeño en los bosques y en la vida.

Combate:

Armadura: Túnica - PA: 2
Acciones de Combate: 2

Arma	Hab.	Daño
Daga	10	7
Arco corto	9	8

Habilidades Destacadas: Buscar 12, Herbalismo 15, Navegación 6, Rastrear 7, Sigilo 7, Supervivencia en (Bosques) 9.

Habilidades Mágicas: Leyes de la Tierra 12, Leyes del Cuerpo 8, Imposición de Sondear 9, Imposición de Analizar 7.

Emociones:

Control de Codicia: 8
Control de Furia: 5
Control de Lujuria: 5
Control de Miedo: 4

Equilibrista de circo

Fue	8 (+2)	Int	5 (0)
Con	5 (0)	Sen	5 (0)
Agi	8 (+2)	Vol	4 (0)
Des	9 (+3)	Car	5 (0)
Rd	6	Lm	5
Mo	8	Ec	6
Vel.:	64m	Carga:	64kg
HL: 6	HM: 12	HG: 18	M: 19+
00000	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

El equilibrista de circo tiene un gran control sobre su cuerpo. Toda su vida ha practicado maniobras riesgosas que ponen a prueba la seguridad y la confianza del individuo. Un equilibrista sabe siempre dónde está ubicado, de qué manera y cómo puede maniobrar para hacer la pirueta que desee.

Combate:

Armadura: ninguna

Acciones de Combate: 3

Arma	Hab.	Daño
Pelea	9	4(+2)
Palo	8	5(+2)

Habilidades Destacadas: Bicicleta 10, Destreza Física 14, Esquivar 8, Montar 10, Saltar 12, Tregar 11.

Emociones:

Control de Codicia: 5
Control de Furia: 4
Control de Lujuria: 4
Control de Miedo: 6

Herrero Medieval

Fue	7 (+1)	Int	4 (0)
Con	6 (0)	Sen	5 (0)
Agi	4 (0)	Vol	5 (0)
Des	6 (0)	Car	4 (0)
Rd	6	Lm	4
Mo	5	Ec	6

Herrero Medieval

Vel.:	40m	Carga:	56kg
HL: 6	HM: 12	HG: 18	M: 19+
00000	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

El herrero medieval conoce los metales íntimamente. Sabe las temperaturas adecuadas para trabajar con cada uno de ellos. También tiene algo de artista al hacer bellas piezas tanto de elementos de uso cotidiano como de armas. Soporta las grandes temperaturas y el esfuerzo para mantener a su familia día a día. Sus grandes manos son prueba de ello.

Combate:

Armadura: ninguna

Acciones de Combate: 2

Arma	Hab.	Daño
Martillo	14	7(+1)
Maza	13	8(+1)

Habilidades Destacadas: Buscar 6, Construir 11, Oficio (herrería) 15

Emociones:

Control de Codicia: 6
Control de Furia: 3
Control de Lujuria: 5
Control de Miedo: 4

Músico

Fue	5 (0)	Int	5 (0)
Con	5 (0)	Sen	8 (+2)
Agi	4 (0)	Vol	5 (0)
Des	7 (+1)	Car	7 (+1)
Rd	5	Lm	6
Mo	4	Ec	5
Vel.:	32m	Carga:	40kg
HL: 5	HM: 10	HG: 15	M: 16+
00000	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

El músico sabe tocar la guitarra y decir algo a través de ella. Es su forma de expresar cosas que de otra manera le resultaría muy difícil. Disfruta de la noche, las bebidas y la compañía. Está acostumbrado a andar con poca plata y a disfrutar la vida en otro sentido.

Combate:

Armadura: ninguna

Acciones de Combate: 2

Arma	Hab.	Daño
Pelea	6	4

Habilidades Destacadas: Arte: Cantar 8, Arte: Instrumento Musical 12, Empatía 7, Escuchar 11, Etiqueta (ambiente musical) 8.

Emociones:

Control de Codicia: 4

Control de Furia: 6

Control de Lujuria: 4

Control de Miedo: 5

Ninja			
Fue	6 (0)	Int	4 (0)
Con	5 (0)	Sen	6 (0)
Agi	7 (+1)	Vol	7 (+1)
Des	7 (+1)	Car	5 (0)
Rd	5	Lm	5
Mo	6	Ec	6
Vel.:	48m	Carga:	48kg
HL: 5	HM: 10	HG: 15	M: 16+
00000	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Un ninja está entrenado en las artes del sigilo y las armas. Son personas formidables que forman generalmente grupos de acción para lograr ciertos fines políticos, o bien individuos que son contratados para tareas específicas de espionaje, robo o asesinato.

Combate:

Armadura: Traje ninja - PA: 2

Acciones de Combate: 3

Arma	Hab.	Daño
Katana	12	11
Sai	10	7
Shuriken	13	5

Habilidades Destacadas: Buscar 7, Correr 9, Destreza Física 8, Destreza Manual 6, Escondarse 12, Escuchar 8, Esquivar 7, Ocultar 6, Saltar 7, Sigilo 13, Trepas 7.

Emociones:

Control de Codicia: 7

Control de Furia: 8

Control de Lujuria: 5

Control de Miedo: 5

Pirata			
Fue	6 (0)	Int	4 (0)
Con	7 (+1)	Sen	6 (0)
Agi	6 (0)	Vol	4 (0)
Des	7 (+1)	Car	4 (0)
Rd	6	Lm	5
Mo	6	Ec	5
Vel.:	48m	Carga:	48kg
HL: 6	HM: 12	HG: 18	M: 19+
00000	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

Nada como la libertad del mar, el olor de los peces y la sal, el sol y el viento en la cara. (¡y el ron!) Claro, esto es sólo la parte más agradable de la vida del pirata. En el otro extremo se encuentran los abordajes, las armas, los combates sangrientos, los botines y tesoros, las mujeres capturadas, los barrios bajos de las ciudades puerto. La vida de pirata es una vida intensa y riesgosa.

Combate:

Armadura: Cuero Suave - PA: 4

Acciones de Combate: 2

Arma	Hab.	Daño
Machete	11	10
Pistola	7	7

Habilidades Destacadas: Evaluar 9, Lanzar 7, Marinería 13, Nadar 12, Primeros Auxi-

lios 8, Saltar 7, Tregar 11.

Emociones:

Control de Codicia: 3
Control de Furia: 4
Control de Lujuria: 2
Control de Miedo: 5

Policía de ciudad			
Fue	5 (0)	Int	5 (0)
Con	6 (0)	Sen	5 (0)
Agi	5 (0)	Vol	4 (0)
Des	6 (0)	Car	4 (0)
Rd	5	Lm	5
Mo	5	Ec	4
Vel.:	40m	Carga:	40kg
HL: 5	HM: 10	HG: 15	M: 16+
00000	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

El policía de ciudad tiene la ardua tarea de atender y defender a los ciudadanos. Al mismo tiempo debe obedecer las órdenes de sus superiores y defender a la gente común de los posibles malhechores o hechos delictivos que los puedan afectar. Generalmente goza de respeto de la ciudadanía, aunque algunos grupos pueden considerarlo como represor.

Combate:

Armadura: Chaleco antibalas - PA: 5
Acciones de Combate: 2

Arma	Hab.	Daño
Pelea	9	4
Cachiporra	11	7
Pistola .22	14	8

Habilidades Destacadas: Buscar 8, Conducir (automóvil) 8, Conocimiento de (jurisdicción) 14, Escuchar, 7, Interrogar 11, Investigación 7, Primeros Auxilios 7, Sigilo 6.

Emociones:

Control de Codicia: 7
Control de Furia: 7
Control de Lujuria: 5
Control de Miedo: 5

Profesor universitario

Fue	4 (0)	Int	7 (+1)
Con	5 (0)	Sen	6 (0)
Agi	4 (0)	Vol	6 (0)
Des	5 (0)	Car	6 (0)
Rd	4	Lm	6
Mo	4	Ec	5
Vel.:	32m	Carga:	32kg
HL: 4	HM: 8	HG: 12	M: 13+
00000	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

El profesor universitario es una persona de extensos conocimientos. Tal vez dedica su vida a enseñar por placer, por trabajo adicional o con el objeto de transmitirle su conocimiento y análisis a las próximas generaciones.

Combate:

Armadura: ninguna
Acciones de Combate: 2

Arma	Hab.	Daño
Pelea	4	4

Habilidades Destacadas: Académica (según rama de enseñanza) 14, Buscar 8, Enseñar 13, Escuchar 9, Idioma Propio 10, Oratoria 11.

Emociones:

Control de Codicia: 5
Control de Furia: 7
Control de Lujuria: 5
Control de Miedo: 4

Psíquica

Fue	3 (-1)	Int	6 (0)
Con	5 (0)	Sen	9 (+3)
Agi	5 (0)	Vol	5 (0)
Des	6 (0)	Car	7 (+1)
Rd	4	Lm	7
Mo	4	Ec	4
Vel.:	32m	Carga:	24kg

Psíquica			
HL: 4	HM: 8	HG: 12	M: 13+
00000	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

La psíquica es una mujer de profunda sensibilidad. Ha estudiado libros esotéricos y místicos, y probablemente haya tenido alguna experiencia paranormal cuando joven. Es muy hábil para percibir a las personas. Utiliza sus habilidades para atender a los clientes habituales. Para los casos importantes o de su interés usa sus conocimientos arcanos.

Combate:

Armadura: ninguna
Acciones de Combate: 2

Arma Hab. Daño
Ninguna

Habilidades Destacadas: Empatía 14, Escuchar 12, Otro Idioma (lengua antigua) 9, Persuadir 13.

Poderes Psíquicos:

Lectura Áurica*: 13

Este poder le permite a la psíquica leer el aura de sus objetivos. Esta lectura le brinda información sobre sentimientos el estado energético y áurico del individuo, si tiene pesares o preocupaciones. Si se está viendo afectada por otra energía ya sea de forma positiva o negativa.

Presencia Áurica**: 10

Este poder le permite leer en un área determinada por el esfuerzo utilizado, detectando la presencia de otras almas y una breve descripción de poder y energía de las mismas.

Conexión con el más allá*: 11

Con este poder la psíquica logra conectarse con algún alma o espíritu que puede estar presente en el lugar del rito o bien puede ser convocada su presencia. El espíritu puede rechazar esta intervención y su éxito depende del esfuerzo puesto en dicha tarea.

Exorcismo***: 9

Este es el poder más exigente de la psíquica. Algunos espíritus traviesos o malignos

pueden causar malas pasadas en ciertos lugares, a ciertas personas e incluso tomar venganza con la psíquica. Para ellos es necesario expulsarlos. Este poder es un combate espiritual entre la psíquica y el alma. Tratar este combate como un combate contra fantasmas.

* Este poder fue creado usando (Leyes del Espiritu/Anima+Imposición de Analizar)

** Este poder fue creado usando (Leyes del Espiritu/Anima+Imposición de Sondear)

*** Este poder fue creado usando (Leyes del Espiritu/Anima+Imposición de Manipular)

Emociones:

Control de Codicia: 5
Control de Furia: 7
Control de Lujuria: 5
Control de Miedo: 8

Sacerdote			
Fue	3 (-1)	Int	6 (0)
Con	5 (0)	Sen	8 (+2)
Agi	4 (0)	Vol	5 (0)
Des	4 (0)	Car	8 (+2)
Rd	4	Lm	7
Mo	3	Ec	4
Vel.:	24m	Carga:	24kg
HL: 4	HM: 8	HG: 12	M: 13+
00000	OO -1 OO -2	O -1 O -2 O -3	O

El sacerdote es la conexión de su dios con el mundo terrenal. Es el encargado de interpretar sus señales y su voluntad, actuando en consecuencia y, cuando corresponda, transmitir su voluntad a los creyentes y extender su designio por todos los pueblos.

Combate:

Armadura: Túnica sacerdotal - PA: 1
Acciones de Combate: 2

Arma Hab. Daño
Daga 8 7

Personajes no jugadores de ejemplo (cont.)

Habilidades Destacadas: Buscar 9, Empatía 7, Evaluar 8, Oratoria 14, Persuadir 13, Primeros Auxilios 11.

Emociones:

Control de Codicia: 7

Control de Furia: 8

Control de Lujuria: 8

Control de Miedo: 5

-Apéndice-

Ayudas para el juego

Hoja de personaje
Hoja de personaje no jugador
Hoja de unidades de combate
Hoja de registro de heridas
Tablas del sistema
Tablas de creación de personajes
Tablas de combate
Tablas de vehículos
Tablas de magia
Tablas de entidades
Tablas extras
Últimas palabras

Des	Agi	Con	Fue	Car	Vol	Sen	Int

Nombre		
Raza		
Origen		
Profesión		
Sexo	Altura	Peso

Rd	Lm	Mo	Ec
----	----	----	----

Velocidad

Carga

herida	herida	herida	herida
leve	media	grave	mortal
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

00000	0000	000
	⁻¹	⁻¹⁻²⁻³
	⁻²	

0

Armadura

Escudo	nivel	daño	pen.
--------	-------	------	------

Acciones de Combate

sin protección	con armadura	con escudo	con ambos
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Armas

niv daño ta alc.

niv daño ta alc.

niv daño ta alc.

niv daño ta alc.

diezLados.

Fue		Int	
Con		Sen	
Agi		Vol	
Des		Car	

Nombre		
Raza		
Origen		
Profesión		
Sexo	Altura	Peso

Rd
Lm
Mo
Ec

Velocidad

Carga

herida	herida	herida	herida
leve	media	grave	mortal
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

00000	0000	000
	⁻¹	⁻¹⁻²⁻³

O

Armadura

Escudo	nivel	daño	pen.
--------	-------	------	------

Acciones de Combate

sin protección con armadura con escudo con ambos

Armas

niv daño ta alc.

niv daño ta alc.

niv daño ta alc.

niv daño ta alc.

diez lados.

[illegible][illegible]

Fue

Con

Agi

Des

Int

Sen

Vol

Car

Rd

Lm

Mo

Ec

Velocidad

Carga

Armadura

Escudo

sin protección

Armas

Control de Codicia

Control de Furia

Control de Lujuria

Control de Miedo

pa

daño

nivel

Acciones de Combate

niv

daño

ta

alc.

niv

daño

ta

alc.

niv

daño

ta

alc.

niv

daño

ta

alc.

pen.

pen.

con ambos

con escudo

con ambos

alc.

alc.

alc.

alc.

Fue

Con

Agi

Des

Int

Sen

Vol

Car

Rd

Lm

Mo

Ec

Velocidad

Carga

Armadura

Escudo

sin protección

Armas

Control de Codicia

Control de Furia

Control de Lujuria

Control de Miedo

pa

daño

nivel

Acciones de Combate

niv

daño

ta

alc.

niv

daño

ta

alc.

niv

daño

ta

alc.

niv

daño

ta

alc.

pen.

pen.

con ambos

con escudo

con ambos

alc.

alc.

alc.

alc.

herida leve

herida media

herida grave

herida mortal

00000

0000

000

0

-1

-2

-1

-2

herida leve

herida media

herida grave

herida mortal

00000

0000

000

0

-1

-2

-1

-2

herida leve

herida media

herida grave

herida mortal

00000

0000

000

0

-1

-2

-1

-2

herida leve

herida media

herida grave

herida mortal

00000

0000

000

0

-1

-2

-1

-2

herida leve

herida media

herida grave

herida mortal

00000

0000

000

0

-1

-2

-1

-2

herida leve

herida media

herida grave

herida mortal

00000

0000

000

0

-1

-2

-1

-2

herida leve

herida media

herida grave

herida mortal

00000

0000

000

0

-1

-2

-1

-2

herida leve

herida media

herida grave

herida mortal

00000

0000

000

0

-1

-2

-1

-2

herida leve

herida media

herida grave

herida mortal

00000

0000

000

0

-1

-2

-1

-2

herida leve

herida media

herida grave

herida mortal

00000

0000

000

0

-1

-2

-1

-2

herida leve

herida media

herida grave

herida mortal

00000

0000

000

0

-1

-2

-1

-2

herida leve

herida media

herida grave

herida mortal

00000

0000

000

0

-1

-2

-1

-2

herida	herida	herida	herida
level	media	grave	mortal
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
000000	0000	000	0
	-1 -2	-1 -2 -3	

Tablas del sistema

Tabla de Niveles de Dificultad

Dificultad Nominal Dificultad en Puntos

Normal	0
Moderada	1 a 2
Considerablemente Difícil	3 a 5
Bastante Difícil	6 a 9
Muy Difícil	10 a 14
Extremadamente Difícil	15 a 20
Casi Imposible	21 y más

Tabla de Pifias

Nivel del Atributo Esfuerzo para ser pifia

1	-
2	1
3	2
4	2
5	3
6	4
7	4
8	5
9	6
10	7
11	7
12	8
13	9
14	9
15	10

Tabla de Esfuerzo para Chequeos de Control de Emoción

Intensidad de la situación o causa Esfuerzo requerido

Normal	0
Moderada	1 a 2
Considerable *	3 a 5
Intensa**	6 a 9
Extremadamente Intensa**	10 a 14
Insoportable***	15 a 20
Al Límite***	21 y más

* Un fallo en el chequeo puede resultar en la pérdida de 1 punto permanentemente.

** Un fallo en el chequeo puede resultar en la pérdida de 2 puntos de forma permanente.

*** Un fallo en el chequeo puede resultar en la pérdida de 3 a 5 puntos de forma permanente.

Tablas de creación de personajes

Tabla de Características aleatorias

Resultado en los dados (2d) Nivel de Característica

2	2
3-4	3
5-8	4
9-12	5
13-15	6
16-17	7
18-19	8
20	9

Tabla de modificadores por Característica

Nivel Característica Modificadores

1	-3
2	-2
3	-1
4-6	0
7	+1
8	+2
9	+3
10	+4
11	+5

...cada nivel adicional +1

Tabla de Paquetes de Habilidades

2 habilidades esenciales – estas habilidades suben 5 PP
2 habilidades primarias – estas habilidades suben 3 PP
2 habilidades secundarias – estas habilidades suben 2 PP
2 habilidades personales – estas habilidades suben 2 PP

Tabla de Niveles Base para las Emociones

Emoción	nivel base
Controlar la Codicia	4
Controlar la Furia	6
Controlar la Lujuria	5
Controlar el Miedo	4

Tabla de alturas según Fue

Nivel en Fue	Altura promedio
1	1,50 a 1,55
2	1,55 a 1,60
3	1,60 a 1,65
4	1,65 a 1,70
5	1,70 a 1,80
6	1,80 a 1,85
7	1,85 a 1,90
8	1,90 a 1,95
9	1,95 a 2,00

Tabla de Características Promedio por Edad

Edad	Fue	Con	Des	Agi	Int	Sen	Vol	Car	Cod	Fur	Luj	Mie
0-1	1	1	1	1	1	1	1	2	-	-	1	1
2-4	1	2	1	1	1	2	1	3	2	2	9	2
5-8	2	2	2	2	2	3	2	4	3	2	9	3
9-12	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	8	3
13-17	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4

Tablas de combate

Tabla de Acciones de Combate

Agi Modificada	Acciones de Combate máximas del personaje
0 a 3	1
4 a 6	2
7 a 9	3
10 a 12	4
13 a 15	5
cada 3 Agi	+1

Tabla de Localizaciones

Combate Cuerpo a Cuerpo

1d	Zona de impacto
1-2	Cabeza
3	Brazo izquierdo
4	Brazo derecho
5-8	Cuerpo
9	Pierna izquierda
0	Pierna derecha

Combate a Distancia

1d	Zona de impacto
1	Cabeza
2	Brazo izquierdo
3	Brazo derecho
4-6	Cuerpo
7-8	Pierna izquierda
9-0	Pierna derecha

Tabla de PA y PR de objetos

Objeto o material	PA	PR
Bolsa de arena	30	60
Mesa de madera gruesa	12	24
Metal grueso	30	30
Pared de concreto	25	50
Pared de ladrillos	18	36
Pared de piedra de castillo	65	130
Pared Durlock	6	12
Pared normal	15	30
Puerta de un auto	12	24
Puerta de un auto antiguo	15	30
Silla de madera	8	16
Vidrio	2	4
Vidrio Blindado	35	70

Resumen de Curación

Curación Natural

Herida Leve	Cura 1 herida cada 4 horas
Herida Media	Cura 1 herida cada 2 días
Herida Grave	Cura 1 herida cada 2 semanas

Curación con Cuidados Médicos

Herida Leve	Cura 1 herida cada 2 horas
Herida Media	Cura 1 herida cada 1 día
Herida Grave	Cura 1 herida cada 1 semana

Curación con Primeros Auxilios

Sin esfuerzo	Cura 1 HL
1p esfuerzo	Cura 1 HL y 1 HM si tiene 1 ó 2 solamente
2p esfuerzo	Cura 1 HL y 1 HM si tiene 3 ó 4 solamente
3p esfuerzo	Cura 1 HL y 1 HM y 1 HG si tiene 1 solamente
4p esfuerzo	Cura 1 HL y 1 HM y 1 HG si tiene 2 solamente
5p esfuerzo	Cura 1 HL y 1 HM y 1 HG si tiene 3

Tablas de vehículos

Resumen de Reparaciones

Reparación:

Sin esfuerzo	Repara 1 DL
1p esfuerzo	Repara 1 DL y 1 DM si tiene 1 ó 2 solamente
2p esfuerzo	Repara 1 DL y 1 DM si tiene 3 ó 4 solamente
3p esfuerzo	Repara 1 DL y 1 DM y 1 DG si tiene 1 solamente
4p esfuerzo	Repara 1 DL y 1 DM y 1 DG si tiene 2 solamente
5p esfuerzo	Repara 1 DL y 1 DM y 1 DG si tiene 3

Tablas de magia

Tabla de Leyes de Hechicería

Primer Nivel o Leyes Básicas

Leyes del Agua
Leyes del Aire
Leyes de la Electricidad
Leyes del Fuego
Leyes de la Tierra

Segundo Nivel o Leyes del Cuerpo

Tercer Nivel o Leyes de la Mente

Cuarto Nivel o Leyes del Espíritu / Ánima

Tabla de Imposiciones de Hechicería

Primer Nivel o Imposición de Sondear

Segundo Nivel o Imposición de Analizar

Tercer Nivel o Imposición de Manipular

Cuarto Nivel o Imposición de Crear

Tabla de Esfuerzos y Efectos de Hechizos

Por cada 1 punto de esfuerzo

Incrementar/reducir una habilidad: +2

Mejorar el daño de un arma u objeto, o mejorar la protección de una armadura: +3/+2

Causar daño / protección o armadura: +3/+2

Crear o afectar: 3 litros / kilos (evolución exponencial)

Crear o afectar un área: 3m diámetro (evolución exponencial)

Afectar o crear algo a distancia: 3m (evolución exponencial)

Mover algo a velocidad: 3 km/h 50m/min, 5m/as. (evolución exponencial)

Duración o Alcance en el Tiempo: Lm asaltos (evolución exponencial)

Dar fuerza al hechizo 1p de esfuerzo impuesto

Por cada 2 puntos de esfuerzo

Incrementar o reducir el control de una emoción: +1

Por cada 3 puntos de esfuerzo

Incrementar una característica: +1

Tabla de Esfuerzo y Evolución Exponencial de sus Efectos

Lm o valor	Esfuerzo									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	4	8	16	32	64	128	256	512	1.024
3	3	9	27	81	243	729	2.187	6.561	19.683	59.049
4	4	16	64	256	1.024	4.096	16.384	65.536	262.144	1.048.576
5	5	25	125	625	3.125	15.625	78.125	390.625	1.953.125	9.765.625
6	6	36	216	1.296	7.776	46.656	279.936	1.679.616	10.077.696	60.466.176
7	7	49	343	2.401	16.807	117.649	823.543	5.764.801	40.353.607	282.475.249
8	8	64	512	4.096	32.768	262.144	2.097.152	16.777.216	134.217.728	1.073.741.824
9	9	81	729	6.561	59.049	531.441	4.782.969	43.046.721	387.420.489	3.486.784.401
10	10	100	1.000	10.000	100.000	1.000.000	10.000.000	100.000.000	1.000.000.000	10.000.000.000

Tabla de Defensas contra Hechizos

Tipo de Hechizo

Tipo de Defensa

Maniobra física

Maniobras defensivas de combate normales.

Influencia física directa

Característica FUE, CON, AGI o DES (al tejido o músculo)

Influencia mental directa

Característica INT, SEN, o VOL (confusión, ilusiones, órdenes)

Tablas de entidades

Resumen de Recuperación de Entidades

Recuperación Natural

Desarticulación Leve	1 punto cada día
Desarticulación Media	1 punto cada semana
Desarticulación Grave	1 punto cada mes

Recuperación por Organización

Sin esfuerzo	Recupera 1 DL
1p esfuerzo	Recupera 1 DL y 1 DM si tiene 1 ó 2 solamente
2p esfuerzo	Recupera 1 DL y 1 DM si tiene 3 ó 4 solamente
3p esfuerzo	Recupera 1 DL y 1 DM y 1 DG si tiene 1 solamente
4p esfuerzo	Recupera 1 DL y 1 DM y 1 DG si tiene 2 solamente
5p esfuerzo	Recupera 1 DL y 1 DM y 1 DG si tiene 3

Tabla de Características de Entidades

Tipo de entidad	Rec	Org
Entidad nueva	1	3
Entidad nueva con bienes materiales	4	3
Entidad débil	3	3
Entidad moderada	7	7
Entidad destacada	12	8
Entidad fuerte	18	12
Entidad dominante hace tiempo	25	18

Tablas extra

Tabla de Esfuerzo según Escala

Valor escala	Incremento por punto de esfuerzo
1-20	1
21-40	2
41-60	3
61-80	4
81-100	5
101-120	6
etc.	etc.

Tabla de Argumentación y Equipo

Argumentación	Probabilidad de poseer el equipo
Extremadamente débil	1
Muy poco probable	2
Poco probable	3
Tal vez	4-6
Probable	7
Muy probable	8
Casi seguro	9
Si no lo tiene es muy extraño	14

Tabla de Masa y Heridas Leves

Masa	% mod.	Número de HL
¼ masa humana (rata, serpiente)	-40%	3
½ masa humana (perro, etc.)	-20%	4
1x masa humana	0%	5
2x masa humana (león, etc.)	+20%	6
3x masa humana (caballo, etc.)	+40%	7
4x masa humana	+60%	8
5x masa humana	+80%	9
6x masa humana	+100%	10
7x masa humana	+120%	11
8x masa humana	+140%	12
9x masa humana	+160%	13
10x masa humana	+180%	14
etc.	etc.	etc.

Últimas Palabras

Todo el sistema Diezlados(d10) está pensado para ser sencillo y brindar herramientas para todos los jugadores y directores de juego. Cada situación, concepto o creación nueva e ingeniosa puede reflejarse con este sistema, por la sencilla razón de que sus bases son extremadamente simples y lógicas. El sistema de magia es bastante abierto de forma deliberada, aunque también se dan indicios sobre cómo armar listas de hechizos y otro tipo de magia más estructurada. Cualquier parte de este sistema puede modificarse a gusto de cada uno y adaptarlo a otras cosas de forma facilísima. Creo yo que es un gran logro de este sistema poder utilizar las pocas reglas comunes para crear todas las variantes imaginables. Los puntos de esfuerzo, por ejemplo, permiten medir detalladamente el nivel de un éxito, o el nivel de dificultad de una tarea, permiten armar estrategias y poner a los jugadores en dilemas y decisiones.

Un punto clave de Diezlados(d10) para usar de guía es la tabla de dificultades. Si el director de juego está en duda sobre el esfuerzo adecuado para una situación, siempre recurrir a esta tabla. En este libro no se pueden cubrir todas las posibilidades existentes. Por ejemplo, un jugador quiere saltar con su personaje elfo ladrón y en el medio del aire arrojar dos dagas, una para cada enemigo. ¿Tiene por lo menos dos acciones de combate? Perfecto. La maniobra ¿es bastante difícil? Entonces aplicar un esfuerzo de 6 a 9 puntos antes de dividir los ataques. Sencillo.

Por último quiero destacar que esta es la primera edición del sistema y espero que con el uso y aporte de opiniones se pueda ir mejorando. Invito a todos los que conocieron este sistema y les haya gustado a aportar con sus ideas y propuestas personales. Pueden ser ambientaciones, aventuras, vehículos, criaturas, armas, etc.

Gracias por contar con este libro.

Patricio González
11 de mayo de 2010

diezlados.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Un dado de diez caras. Con tan solo un dado de diez caras podrás acceder al mundo de Diezlados (d10). Un solo dado te permitirá experimentar un sistema para juegos de rol sin límites donde vivirás las aventuras que quieras, en el mundo que quieras o imagines, de una forma detallada, realista y asombrosamente lógica y sencilla.

Otros sistemas son complejos, llenos de reglas distintas para diferentes situaciones o no pueden manejar e interpretar todo lo que imagines.

El sistema de esfuerzos permite a los personajes realizar acciones con muchas posibilidades; pueden ser cuidadosos e ir a lo seguro, o arriesgarse y lograr resultados memorables. Para el Director de Juego es una excelente herramienta para tener el control en cada aspecto del juego. Además Diezlados (d10) añade emociones a los personajes, dando lugar a situaciones únicas para explorar y experimentar. Se pueden incorporar al juego entidades como cofradías, empresas, agrupaciones, convirtiéndolas en una parte viva del juego.

Las reglas incluyen todo lo necesario para comenzar a vivir aventuras en cualquier época y mundo de juego, y sencillas herramientas para crear y adaptar lo que se te ocurra.

"El sistema Diezlados (d10) es el resultado de varios años de búsqueda, de prueba y error tratando de encontrar una serie de reglas simples, que utilicen el sentido común, y que a su vez tengan el suficiente grado de realismo como para lograr resultados coherentes y atractivos en un mundo de juego de rol."

www.diezlados.com.ar

ISBN 978-987-05-8752-1



9 789870 587521