

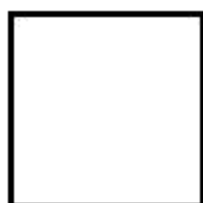
RWBY

Unofficial Tabletop RPG

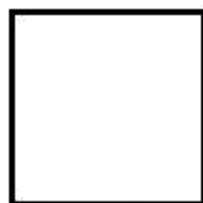
Created by
Andrew Diederich

Traducido por
Ángel Rouco

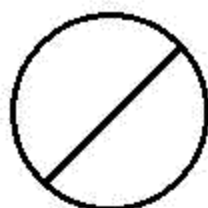




Strength



Willpower



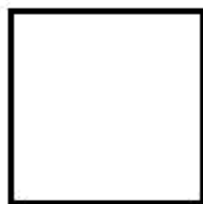
Health
END+1

RWBY

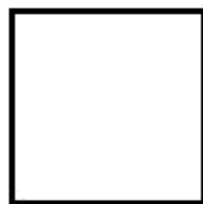
Unofficial Tabletop RPG



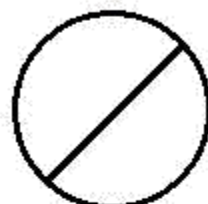
Emblem



Agility



Perception



Aura
PER+10

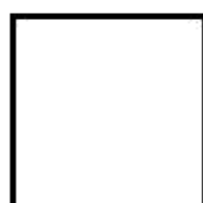
Character Name

Gender

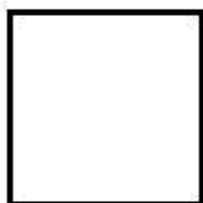
Heritage

Color Scheme

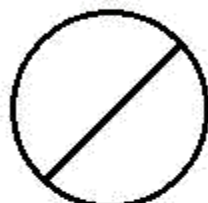
Style



Endurance



Discipline



Capacity
DIS+1

Semblance

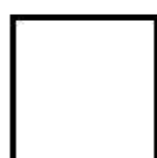
Weapon

Name: _____

Description: _____



Melee Accuracy



Ranged Accuracy

Specializations

Dust

Design

Red



Orange

Yellow



Green

Blue



Violet

Brown



Pink

Black



White

RWBY

Unofficial Tabletop RPG

ver. 19.6.30

This is not endorsed by Rooster Teeth in any way. Views, opinions, thoughts are all my own. Rooster Teeth and RWBY are trade names or registered trademarks of Rooster Teeth Productions, LLC. © Rooster Teeth Productions, LLC.

Tabla de Contenidos

Introducción	4
Lo básico	5
La Rule of Cool	6
Creación de personaje	7
<i>Atributos base</i>	8
<i>Recursos</i>	10
<i>Semblanza</i>	10
<i>Diseño de armas</i>	12
<i>Especializaciones</i>	13
<i>Polvo</i>	17
Jugando al juego	21
<i>Escenas y capítulos</i>	21
<i>Incrementos de rango</i>	21
<i>Chequeos de habilidad</i>	22
<i>Asp. de la semblanza</i>	24
<i>Tiradas defensivas</i>	26
<i>Secuencia de acción</i>	27
<i>Ataques y acciones</i>	28
<i>Efectos de estados</i>	29
<i>Activos</i>	30
<i>Herramientas de GM</i>	34
Grimorio	37
<i>Grimm</i>	38
<i>Robots</i>	51
<i>Humanos</i>	56
<i>Rivales</i>	58
<i>Enjambres</i>	60
<i>Plantillas</i>	61
<i>RoC referencia rápida</i>	64
Aventura	65
<i>Club de Junior</i>	65
<i>Personajes</i>	70
<i>Más allá de Remnant</i>	72
Créditos	73

INTRODUCCION

Remnant es un mundo en el cual la humanidad ha sido llevada al borde de la extinción. Enfrentadas a las criaturas de la oscuridad conocidas como Grimm, la humanidad perdió casi toda la esperanza. Aunque, con el tiempo, el ingenio de la humanidad llevó al desarrollo del Polvo. El Polvo es la ira de la naturaleza en su forma física, y con él, la humanidad pudo doblegar las fuerzas de la naturaleza y, por extensión, las criaturas de Grimm a su voluntad. Desde entonces, los grandes Cazadores y Cazadoras han sido seleccionados y entrenados para proteger a la humanidad y sus reinos de las criaturas de Grimm, quienes están siempre preparadas para atacar a la primera señal de debilidad y destruir a la humanidad para siempre. RWBY (pronunciado "Ruby") es un anime americano creado por Monty Oum y producido por Rooster Teeth Productions. Su estilo, arte y animación únicos han inspirado a fans para producir su propio arte, ficción e historias en este universo. Este libro es un intent de simular el sentimiento de acción y travesuras de RWBY y Remnant. Se utiliza el sistema RoC de mecánicas y dados para llevar Remnant al clásico género de rol de mesa. Como casi cualquier juego de mesa que vino antes que él, el sistema RoC es una experiencia social. Se alimenta principalmente de la imaginación, con un pequeño elemento de azar en forma de dado para mantener el interés. No hay límite de puntuación o tiempo. La cooperación es la clave. El fundamento del juego es ser jugado con unos cuantos amigos reunidos alrededor de una mesa, interpretando los roles de alucinantes personajes, héroes o villanos, mientras exploran este misterioso y peligroso mundo. El sistema RoC está optimizado para 4 personajes y un Máster(GM), pero también pueden jugar grupos desde 2 a 6 personas. Los jugadores asumen los roles de diferentes Cazadores y Cazadoras siendo entrenados que quieren convertirse en la primera y última defensa de Remnant. Cada personaje es único, con sus propias fortalezas y debilidades, habilidades y trasfondos. Vienen de todas partes de Remnant y disfrutan de cierta fama para con la población.

Sobre los hombros del GM pesa cada enemigo, obstáculo y personaje no jugador(NPC). El GM es la ventana a Remnant, en parte cuentacuentos, árbitro, director y actor. Requiere la habilidad de planear aventuras épicas e improvisar cuando la historia se derrumba. El GM trabaja con y contra los jugadores simultáneamente, dándoles obstáculos que superar pero nunca siendo su enemigo. Es una gran responsabilidad interpretar el rol del GM, pero ningún juego sería posible sin él.

Tu juego, tus reglas

El GM tiene poder sobre el juego. Un GM puede obviar cualquier regla de este libro para hacer que se ajuste a las necesidades del grupo. Nada de este libro recoge todas las posibilidades imaginables. Simplemente proporciona una base sobre la cual asentarlo todo. Especialmente cuando se trata de creación de personajes, creatividad e ideas alucinantes, se debería evitar seguir estas reglas al pie de la letra. El fin de este juego es, como el de todos, divertirse.

Los personajes bajo el sistema RoC son tremendamente poderosos. Hay superhéroes, capaces de hazañas increíbles de forma normal. Los personajes son duros de matar y son capaces en todo lo que se proponen. El sistema RoC no está diseñado como simulación de vida, sino como una visión cercana a un mundo de monstruos y héroes.

El Sistema está diseñado para permitir a los jugadores crear el personaje que quieran, sea lo que sea. Son viables los personajes de todo el espectro, y el mundo de RWBY es un lugar donde lo serio y lo ridículo están unidos.

Lo básico

Para jugar con el sistema RoC, los jugadores necesitarán lápices, papel y algunos dados. La mayoría de dados utilizados son los comunes de cualquier juego de mesa, dados de 6 caras, llamados d6. Cuando nos referimos a las distintas variedades de dados usamos el término “#d#”. El primer “#” es el número de dados y el segundo son las caras de esos dados. El sistema RoC usa dos clases de dados: de seis caras (d6) y de diez caras (d10), a veces usando muchos a la vez. Los dados se pueden comprar en tiendas especializadas u online. También hay muchas opciones digitales si todo lo demás falla. Los requisitos mínimos son 2d10 y 1d6, pero esto pronto se va a volver insuficiente. Algunas otras herramientas útiles son calculadoras, mapas y miniaturas o marcadores de personaje. El sistema RoC no necesita una cuadrícula pero se recomienda.

Todos los jugadores salvo el GM empiezan con 2d10. El GM no necesita lanzar dados. Estos dos primeros dados deberán ser marcados o de distinto color a cualquier otro dado pues son únicos de cada jugador. Estos son los “Dados Naturales”. Cuando un personaje intenta una Acción, hará una Tirada de Habilidad. Esta tirada se realizará cuando un personaje intenta una actividad que es más difícil que una actividad común. Ya sea hacer acrobacias, esquivar peligros o atacar a los enemigos, las Tiradas de Habilidad empiezan tirando 2d10 y sumando los resultados. Luego, los Atributos Base relevantes se suman al resultado. Qué Atributos Base se usan con qué Acciones se cubrirán en la sección de Atributos. Cuando en ambos dados salga un 10, se llamará “Natural 20”.

Un Natural 20 se ve como un éxito automático de una Tirada y suele significar que todo ha sido un completo y absoluto éxito. Pero el mismo concepto se aplica a una tirada de dos 1, lo que se denomina “Natural 2”. Un Natural 2 es un fallo automático y puede complicar las cosas drásticamente. Casi siempre es mejor sacar una tirada alta que una baja. Solo los dos primeros Dados Naturales del jugador pueden ser un éxito o un fallo crítico. A lo largo del juego, la colección de dados de un jugador incrementará de 2d10 a 3, luego a 4,... pero los Dados Naturales son únicos.

Las Tiradas de Habilidad son modificadas por los Atributos más apropiados para realizar la tarea que el personaje está intentando llevar a cabo. Los GMs no tiene que revelar la dificultad de una Tirada cuando ésta no está clara para el personaje, como un salto de fe en la oscuridad. Todas las Tiradas de Habilidad van incrementando en 5 empezando desde 10.

El Daño es diferente a las Tiradas de Habilidad. Cuando se tiran Ataques, un jugador hace una Tirada de Hab. De Precisión para determinar si impacta al oponente. Si lo hace, puede tirar el Daño. El daño suele empezar en 1d6 pero puede modificarse desde ahí. El Daño no siempre es incrementado por un Atributo; otras fuentes pueden contribuir también.

Tiradas de dados

Un personaje hace una tirada de Acrobacias de FUE+AGI. Tiene una FUE de 4 y una AGI de 1. Tira 2d10 y añade AGI y FUE. Sacó un 5 y un 7. El resultado de ese personaje es $(5)+(7)+(4)+(1)=17$.



La Rule of Cool

Esta guía usa la mecánica llamada Rule of Cool (RoC). Esta mecánica es aplicada cuando los jugadores intentan algo tan alucinante que ignoran la lógica convencional. Como en RWBY, cuanto mayor la espectacularidad, mayor la posibilidad de éxito. Si el GM está impresionado por la creatividad de un jugador o una acción particularmente cinemática, se pueden eliminar cualquier impedimento completamente. Cualquier cosa es posible si los jugadores tienen buenas tiradas y la mecánica RoC es la forma de hacer posible lo imposible.

Lo que es “Guay” y lo que no lo juzgará el GM. Cada GM es distinto, algunos son muy generosos, otros son más caprichosos. La mayoría serán más centrados. Los jugadores tienen formas concretas de crear RoC y deben confiar en su propia creatividad por encima de la mecánica del juego.

El RoC entra en juego como un dado adicional añadido a la mesa. Este dado extra se da a todos los jugadores para añadirlo a todas las tiradas. Si el jugador tiene éxito en la Acción e impresiona al GM, cada miembro del equipo consigue el dado extra.

Por cada nivel de RoC que tengan los personajes, añaden 1d10 a las Tiradas y 1d6 al Daño.

El RoC puede apilarse infinitamente, añadiendo un d10 varias veces. Sin embargo, con cada nivel, las apuestas están más altas y los personajes deben ir aún más lejos para conseguir ese dado extra en daño, poder y habilidad.

Los jugadores normalmente no pueden generar más de 3 RoC en una Escena determinada. Cuando los personajes realizan Acciones generan RoC, esas acciones usualmente se vuelven menos efectivas para generarlo en un futuro.

Para generar RoC, un jugador debe impresionar al GM con una idea guay y luego tener éxito al hacer la tirada.

Los jugadores generan RoC automáticamente sacando un Natural 20. Cuando se genera RoC, no entra en juego hasta la siguiente Acción de la Secuencia de Acciones. Esto se aplica si el RoC no es generado por un Natural 20, en cuyo caso el d10 se añade de inmediato a esa tirada y al resto de tiradas del turno de ese jugador. El RoC se mantiene para cada jugador hasta que se saque un Natural 2, las Acciones de un jugador se estanquen o se acabe la Escena. Los jugadores ganan y pierden RoC como equipo.

Es imposible determinar cada forma posible de ganar RoC, ya que depende del juicio del GM. Se sugiere a los GMs que aprecien los gustos de cada jugador y encuentren un punto medio. Sin embargo, pueden usarse ideas simples para empezar a inspirar el RoC.

Cosas Cool

- Dos personajes en perfecta sintonía
- Interpretación inteligente
- Usar a los enemigos contra ellos mismos
- Pensamiento lateral
- Movimiento en 3 dimensiones
- Hacer algo por los deseos del personaje aun cuando implique una complicación
- Hace un juego de palabras estúpido o que dé mucho cringe

Ganar más de un RoC en una Escena suele requerir coordinación además de creatividad.

Para ganar 2 RoC, normalmente debe haber 3 personajes en perfecta sintonía
Para ganar 3 RoC, normalmente debe haber 4 personajes en perfecta sintonía

CREACION DE PERSONAJES

Los jugadores deben invertir una gran cantidad de tiempo en su personaje. Estarán dentro de la cabeza de un Cazador o Cazadora y deberían saber su personalidad, historia, gustos y odios. Incluso su color favorito podría ser importante. Se sugiere a los jugadores crear los personajes en conjunto con el resto para evitar solapamientos e incentivar la snergia

Los personajes se definen por: su aspecto físico, sus Atributos, su Semblanza, y su arma. Cada uno de ellos debería ser creado en conjuto con el resto del grupo.

Descripción

Nombre: La mayoría de personajes son un color, significan un color, suenan como un color o evocan la imagen de un color.

Esquema de color: El esquema de color de un personaje y su Aura suelen coincidir.

Estilo: Una decisión estética sin relevancia mecánica normalmente referida a los gustos de moda del personaje. Suele ser cómo le ve el resto a primera vista

Herencia: Representa de dónde viene el personaje en el mundo de Remnant.

Atlas. Un reino nortño frío con servicio militar obligatorio.

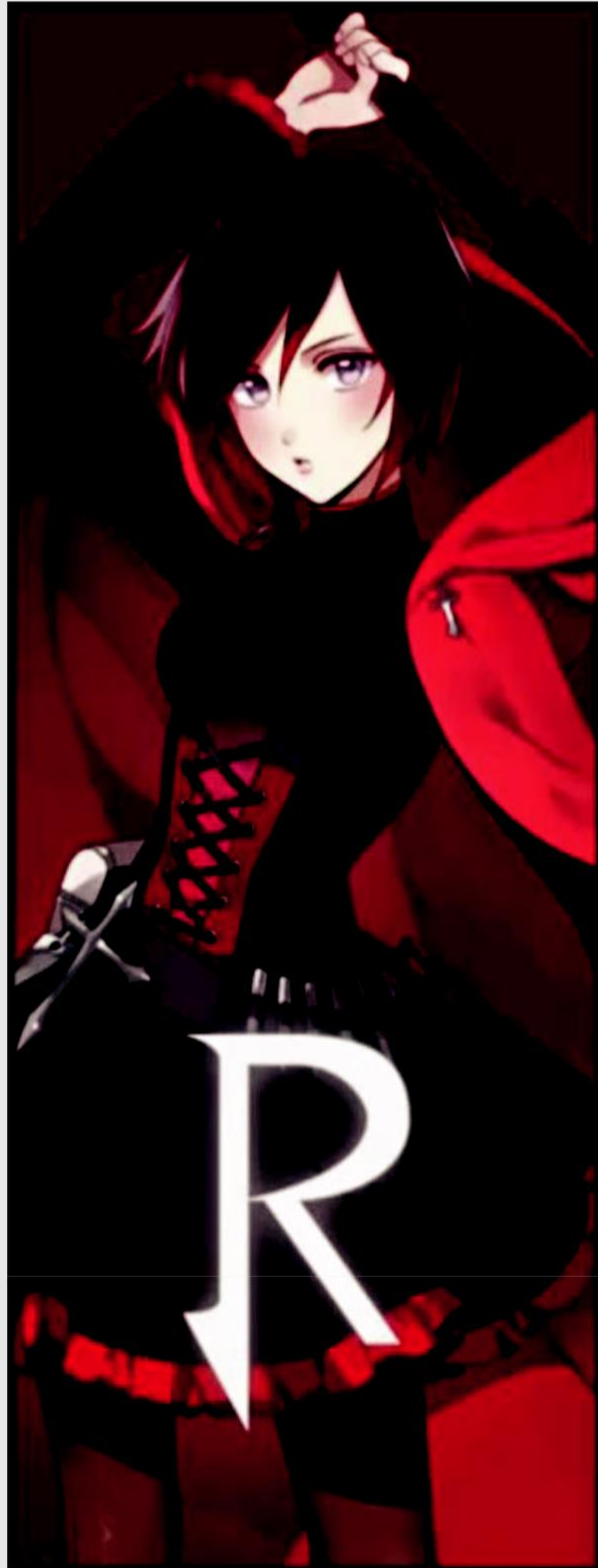
Faunus. Forzados a vivir en la isla de Menagerie, los faunos son perseguidos. Son personas con aspectos animales como colas, orejas de perro o gato o escamas.

Mistral. Una nación oriental con grandes bibliotecas y paisajes exóticos tropicales.

Vacuo. Un duro reino desértico hogar de gente dura y nómada.

Vale. Con diversas culturas es el reino del centro con mayor población.

Wilds. Entre los reinos están las tierras baldías desestructuradas, donde la gente debe ser autosuficiente y oportunista.



Atributos Base

Los Atributos Base son la definición principal del personaje. Mirando sus Atributos, alguien puede ver lo bueno que es un personaje con algo determinado. Los jugadores ordenan sus Atributos de 0 a 5, siendo el 5 el mejor Atributo. Estos números se añaden a las Tiradas de Habilidad. Cada personaje es bueno en algo pero no bueno en todo.

Fuerza (FUE):

Representa la capacidad del personaje para manipular el mundo a través de fuerza física. Las Tiradas de Hab. que impliquen el uso de fuerza física usaran este Atributo. Los personajes con mucha Fuerza suelen estar enfocadas en cuerpo a cuerpo y daño.

Agilidad (AGI):

Representa la capacidad de un personaje de moverse rápido o con precisión. Las Habilidades que requieren movimiento rápido o precisión usan este Atributo. Suele usarse en personajes rápidos y con ataques a distancia.

Constitución (CON):

Representa la energía y durabilidad del personaje. Las Tiradas que implican superar una amenaza o realizar un esfuerzo prolongado usan este Atributo. Son personajes duros y bastante buenos ofensivamente.

Voluntad (VOL):

Representa la capacidad de un personaje para influenciar el mundo con su mente. Normalmente la VOL se usa para las Tiradas de Semblanza o las comunes de mentir o sobornar. Son personajes con Semblanzas poderosas y capaces de hacer tiradas mejores que otros, pero con un coste.

Percepción (PER):

Representa los sentidos del personaje y la fuerza de su Aura. Las Tiradas que requieran un ojo crítico o la habilidad de descubrir pistas ocultas usan este Atributo. Son personajes que se pueden defender contra cualquier amenaza y controlar bien el campo de batalla.

Disciplina (DIS):

Representa el entrenamiento y estudio de un personaje. Las Tiradas que requieran una mente fría y calmada, como aquellas para usar Polvo, usarán este Atributo. Son personajes versátiles y con numerosas Especializaciones y mucha Capacidad, haciendo a estos personajes efectivos al controlar el Polvo.

Construcción - Atributos

Como ejemplo de este proceso de poner los Atributos a los personajes, usaremos a Ruby Rose.

Ruby quiere ser un personaje cuerpo a cuerpo por encima de todo, así que escogeremos la FUE como su Atributo más alto poniéndole un 5.

También es una loca de las armas, así que quiere personalizar su arma con numerosos trucos que le ayuden en un apuro. Su DIS es de 4.

Ruby decide que su capacidad de defenderse en combate es tan importante como para poner 3 en PER.

La Agilidad de Ruby no es tan importante pues quiere centrarse en el cuerpo a cuerpo, su AGI es de 2.

Ruby confía en sus amigos para ayudarlo si cae, así que pone 1 en CON.

Finalmente, Ruby prefiere usar su Semblanza para lo absolutamente necesario, así que su VOL será 0.

Atributos - Referencia de combate

FUE	AGI	CON	VOL	PER	DIS
<i>Daño melee</i>	<i>Melee preciso</i>	<i>Vida</i>	<i>A distancia energético</i>	<i>Aura</i>	<i>Capacidad</i>
<i>Todo Melee</i>	<i>Todo a distancia</i>	<i>Melee agresivo</i>	<i>Polvo blanco</i>	<i>Toda la defensa</i>	<i>Mods de arma</i>
<i>Polvo amarillo</i>	<i>Polvo verde</i>	<i>A distancia pesado</i>	<i>Polvo naranja</i>	<i>Polvo negro</i>	<i>Melee elegante</i>
<i>Polvo violeta</i>	<i>Polvo azul</i>	<i>Polvo rojo</i>	<i>Semblanza de defensa</i>	<i>Polvo rosa</i>	<i>A distancia preciso</i>
<i>Bloqueo</i>	<i>Esquiva</i>	<i>Resistir</i>	<i>Todas las Semblanzas</i>	<i>Semblanza en área</i>	<i>Todo el Polvo</i>
<i>Semblanza poderosa</i>	<i>Semblanza rápida</i>	<i>Semblanza duradera</i>		<i>Iniciativa</i>	<i>Semblanza compleja</i>

<i>Atributos</i>	<i>Habilidad</i>
<i>FUE+AGI</i>	<i>Saltar</i>
<i>FUE+CON</i>	<i>Levantar peso</i>
<i>FUE+VOL</i>	<i>Intimidar</i>
<i>FUE+PER</i>	<i>Presa</i>
<i>FUE+DIS</i>	<i>Romper</i>
<i>AGI+CON</i>	<i>Trepar</i>
<i>AGI+VOL</i>	<i>Robar con sutileza</i>
<i>AGI+PER</i>	<i>Esquivar</i>
<i>AGI+DIS</i>	<i>Sigilo</i>
<i>CON+VOL</i>	<i>Interpretar</i>
<i>CON+PER</i>	<i>Resistir</i>
<i>CON+DIS</i>	<i>Resolver</i>
<i>VOL+PER</i>	<i>Influenciar</i>
<i>VOL+DIS</i>	<i>Hackear</i>
<i>PER+DIS</i>	<i>Detectar</i>

Cada personaje se supone parte de un equipo, confiando en los demás para superar sus propias debilidades.



Recursos

Los recursos máximos de cada jugador están determinados por sus Atributos Base. Ciertas Acciones reducen estos recursos y se aplican efectos especiales cuando estos llegan a 0.

Vida

CON+1

La vida es la cantidad de Daño físico que un personaje puede soportar antes de sucumbir a sus heridas.

Cuando la vida llega a 0, el personaje se queda inconsciente y a merced de sus enemigos.

Se recupera 1 de Vida al final de cada Escena, y la Vida es completamente restaurada al terminar un Capítulo.

Aura

PER+10

El Aura es la manifestación física del alma. Cada humano y faunus genera un Aura, y los Cazadores y Cazadoras han entrenado su utilización. El Aura es una capa extra de protección contra el Daño y se agota cuando los Ataques no pueden ser evitados. Un personaje también puede tratar de influenciar el mundo a su alrededor con su Aura en forma de Semblanza.

Cuando el Aura llega a 0, el personaje no podrá usar su Semblanza.

El Aura se restaura entera al acabar una Escena.

Capacidad

DIS+1

La Capacidad es una representación abstracta de la cantidad de munición de la que dispone un personaje en cierto momento. Es reducida cuando el personaje usa un Ataque a Distancia, Polvo o ciertas Acciones de Combate. Todos los usos de la Capacidad usan este Recurso.

Cuando la Capacidad llega a 0, el personaje no podrá hacer ninguna Acción que requiera Capacidad.

La Capacidad se recupera entera cuando el personaje usa Recargar como Acción Menor.

Semblanza

Una Semblanza es la manifestación física del Alma. Cada Cazador y Cazadora tiene una Semblanza que es única para ellos y puede ser usada a voluntad.

A la hora de crear un personaje, se anima a los jugadores a escoger una Semblanza que concuerde con su diseño de personaje y juegue con sus fortalezas. Es razonable no tener una Semblanza completamente desarrollada al principio de la partida, especialmente los personajes con poca VOL.

Una Semblanza puede ser cualquier cosa, definida incluso como un concepto que el personaje puede controlar. Todas las Semblanzas pueden usarse para manipular un aspecto del mundo o crear algo nuevo. Son fundamentalmente herramientas narrativas de los personajes para inclinar la balanza a su favor en una Escena.

Elige un concepto para la Semblanza de tu personaje. Intenta reducirla a una palabra o frase. Hacerlo así ayuda a no hacerla muy precisa para cuando el personaje vaya siendo mejor y tirando más dados.

Normalmente, con Tiradas bajas, una Semblanza se atiene a su concepto inicial. A medida que las Tiradas aumentan, los poderes de la Semblanza pueden crecer exponencialmente a cotas nuevas y más exóticas.

Las Semblanzas pueden tener efectos pasivos, pero lo normal es que no tengan un beneficio que ayude a las mecánicas del juego y que requieran una Especialización para manifestar estos efectos pasivos más allá de la mera narrativa.

Muchas Semblanzas pueden solaparse en el concepto. Por ejemplo, Telequinesis y Magnetismo. Ambas pueden manipular objetos en el mundo sin un contacto directo. Como el Magnetismo está más enfocado a ciertos objetos a la hora de manipularlos (limitado a los metálicos), tiene una interacción única con la electrónica que la Telequinesis no tiene.

Potenciar

Tras hacer una Tirada de Semblanza, puedes escoger Potenciar tu Semblanza reduciendo tu Aura en 1 punto para aumentar temporalmente los dados de esa Tirada en 1d10.

Usar tu Semblanza

Un personaje puede usar su Semblanza como una Acción Mayor durante su Secuencia de Acciones. Cuando lo hace, debe describir cómo la quiere manifestar y el GM le hará hacer una Tirada de Semblanza para determinar si se consigue el efecto deseado, como se haría con cualquier otra Habilidad. Cuanto más quiera el personaje que afecte su Semblanza, mayor la tirada requerida.

Las Tiradas de Semblanza son tiradas de VOL más otro Atributo secundario. El atributo secundario varía según el uso, aunque algunas Semblanzas se centran en uno en particular.

Si un personaje quiere levantar un objeto pesado con su Semblanza de Telequinesis, el GM podrá hacer que el personaje use su FUE o CON como Atributo secundario para la Tirada. No obstante, si el personaje pretende montar un objeto complejo en medio del aire manipulando cada pieza por separado, el Atributo secundario podría ser DIS.

Los personajes pueden Atacar a los enemigos en combate cercano con su Semblanza. Hacer esto hace que la mínima dificultad para la Tirada de Semblanza sea la Defensa Objetivo del enemigo. El Daño que hace este ataque será la VOL del personaje que usa la Semblanza.

Duración

Los personajes pueden mantener el efecto de sus Semblanzas cada turno gastando una Acción para hacer una Tirada de Mantenimiento de Semblanza. También pueden mantenerla sin tirada si no hacen ninguna otra Acción. De otro modo, el efecto durará hasta el principio de su siguiente Secuencia de Acciones.

Construcción - Semblanza

Ruby tiene una VOL muy baja, así que no piensa en su Semblanza como una parte fundamental de su estrategia. Ha escogido una Semblanza de Velocidad pues, aunque no tenga efectos mayores con tiradas más altas, hace que se pueda centrar en su estilo de combate cuerpo a cuerpo y alejarse más fácilmente si quiere.

Ejemplos de Semblanzas

Estos ejemplos de Semblanza son directos y fácilmente adaptables a muchos personajes. Cada ejemplo tiene una lista de habilidades que se pueden intentar con distintas Dificultades con una Tirada de Semblanza

Ilusión

Confunde a los objetivos creando imágenes de cosas que no están ahí.

Moderado: Crea una breve imagen de ti mismo.

Muy Dificil: Confunde a todo un estadio.

Legendario: Cambia la forma de una aeronave que engaña a un ojo experto.

Enlace

Enlace sobrenatural con un compañero

Moderado: Comunica tus pensamientos con tu compañero o compañera

Muy Dificil: Cambia de lugar con él o ella.

Legendario: Imita su Semblanza.

Summon

Crea una criatura u objeto útil.

Moderado: Crea una plataforma en medio del aire que pueda soportar peso.

Muy Dificil: Crea una copia del arma de un compañero de equipo con sus modificaciones incluidas.

Legendario: Invoca una copia de un compañero caído.

Telequinesis

Controla el mundo físico con la mente

Moderado: Mueve un objeto por una habitación.

Muy Dificil: Levita.

Legendario: Detén un tren.

Teleportation

Manipula puntos físicos en el espacio.

Moderado: Muévete instantáneamente una corta distancia.

Muy Dificil: Atraviesa una pared sólida.

Legendario: Crea un portal que abarque un continente entero.

Transformación

Emula características físicas de monstruos.

Moderado: Transforma tu mano en garras.

Muy Dificil: Haz crecer alas en tu espalda.

Legendario: Garras, alas, cola y escupir fuego a la vez durante el resto de la Escena.

Diseño de armas

Cada personaje empieza con un arma. La mayoría de los Cazadores y Cazadoras forjan sus propias armas y otros las heredan de su familia. Los Cazadores y Cazadoras pasan casi toda su vida entrenando con su arma estrella, hasta el punto de dejar de ser una herramienta y convertirse en una extensión de su propio cuerpo.

También es una pistola

Durante el diseño del arma, decide como arma cuerpo a cuerpo y a distancia. Estos dos componentes pueden ser un arma transformable o una de cada sujeta en ambas manos. La complejidad del arma en este punto es mera narrativa. No hay limitación para la narrativa del diseño del arma, a través del arma se pueden ver las fortalezas y personalidad del personaje.

Una vez seleccionados los componentes narrativos de arma, escoge el Estilo que toma en cada una de sus formas. Hay 3 Estilos en forma cuerpo a cuerpo y 3 a distancia. El Estilo se elige al empezar el diseño y no se puede cambiar. Ninguno de estos Estilos está claramente definido así que depende más de cómo se usa que de qué es. Cada estilo depende de diferentes Atributos para determinar su Precisión.

Todas las armas hacen 1d6 de Daño.

Los Ataques cuerpo a cuerpo son Acciones Mayores que solo pueden usarse en enemigos adyacentes y hacen, además de su Daño, un Daño extra igual a la FUE del personaje.

Los Ataques a distancia son Acciones Mayores que pueden ser usadas en cualquier objetivo en rango hasta Distancia Lejana y consume 1 de Capacidad cuando se utiliza.

Estilos cuerpo a cuerpo

Agresivas - FUE+CON

Estas armas están diseñadas para usarse a dos manos, incluso si el personaje no lo hace. Las más contundentes como martillos y escudos entran en este Estilo, así como las Espadas Bastardas y las Guadañas. También el combate sin armas y armas como guanteletes o botas son de este Estilo.

Precisas - FUE+AGI

Las armas Precisas se llevan a una mano y suelen ser pequeñas o delgadas. Dagas, estoques o armas estilo garra entran en este Estilo.

Elegantes - FUE+DIS

La mayoría de armas cuerpo a cuerpo entran aquí. Son cualquier variedad que necesite entrenamiento especializado para usarse. Espadas, látigos, bastones se basan más en un entrenamiento cuidadoso que en la fuerza bruta. Las armas basadas en Polvo suelen ser de este Estilo pero no están limitadas a él.

Estilos a distancia

Pesadas - AGI+CON

Estas armas son grandes y pesadas, requiriendo una gran cantidad de fuerza para usarlas con efectividad. Gatlings, escopetas, lanzacohetes y arcos son armas Pesadas.

Energía - AGI+VOL

Las armas de Energía hacen Daño con proyectiles de energía pura o aprovechando la Semblanza de su usuario. Estos proyectiles son dirigidos con la fuerza de voluntad, curvándose y retorciéndose hacia el objetivo, pero no pueden alcanzar lo que el portador no puede ver.

Certeras - AGI+DIS

Estas armas son mejores cuando se apunta con ellas. Pistolas, rifles de asalto, de francotirador claramente caen en este Estilo. La mayoría de armas de fuego son armas Certeras.

Especializaciones

Las Especializaciones representan el tiempo y esfuerzo que un personaje ha invertido en llevarse al límite. Cada vez que un personaje elige una Especialización, pueden escoger una Modificación para su arma, una Mejora de Personaje o Polvo que le dé una bonificación pasiva o un bono cuando el personaje hace una determinada Acción.

El número de Especializaciones que puede seleccionar un personaje es igual a su DIS.

Las Modificaciones del arma y las Mejoras de Personaje suelen ser lo mismo. Las Mejoras de arma construyen el diseño del arma más allá de su diseño inicial. Las Mejoras de Personaje son Especializaciones que representan el entrenamiento personal de ese personaje. Los personajes Faunus pueden usar una Mejora de Personaje para ganar habilidades adicionales de su Herencia.

Los personajes no se pueden beneficiar de Especializaciones en las que no hayan invertido energía para aprender. Si tu personaje coge el arma de un aliado, podrá usar solo las Especializaciones que escogió en su creación de personaje.

Las Modificaciones de Arma y las Mejoras de Personaje no pueden cambiarse una vez sean elegidas. Los personajes pueden cambiar su Polvo actual por un Polvo de diferente color al final del Capítulo.

Construcción – Estilos de Arma

Ruby ha diseñado su arma como un rifle de francotirador al final de la empuñadura de una guadaña gigante. Esto es meramente narrativo, pero Ruby también piensa que poner su arma en el cuello de un enemigo y disparar para una decapitación rápida es “muy, muy guay”. Tiene un Atributo DIS muy alto, así que su mejor elección será un Estilo Elegante y Certero. Su Precisión cuerpo a cuerpo será de +9. Su Precisión a distancia será de +6.

Armas estáticas

Los personajes con un DIS de 0 pueden no escoger que su arma estrella tenga opción cuerpo a cuerpo o a distancia para ganar una Especialización. Solo los personajes con DIS 0 pueden acceder a esta opción. Los personajes que no escogen la opción a distancia no pueden realizar Ataques a distancia. Los personajes que no escogen opción cuerpo a cuerpo pueden seguir haciéndolos pero se tratan como si fueran Ataque sin armas.



Los personajes sin Disciplina podrán llegar a ser incluso más especializados que sus compañeros si se le da el suficiente tiempo.

Lista de Especializaciones

Esto es una lista de ejemplos de Especializaciones divididas en Modificaciones de Arma, Mejoras de Personaje y Polvo.

Se insta jugadores y el GM a crear o cambiar las Especializaciones para generar un personaje único. Los jugadores deberán explicar a su GM cómo funciona el diseño de su arma. Por ejemplo: Arma Adicional puede ser seleccionada múltiples veces, pero es misión del jugador explicar como pueden controlarse tres o más armas. Algunas Modificaciones de Armas pueden seleccionarse más de una vez, apilando sus efectos.

Nombre de la Especialización

Tipo de Especialización

Descripción: Una breve descripción de la Especialización y las formas posibles de incorporarlo al diseño del personaje.

Efecto: Mecánica, efecto en el juego.

Especial: Reglas especiales que se aplican cuando se usa la Especialización. Algunas Especializaciones tienen requerimientos y efectos que ocurren cuando se seleccionan múltiples veces.

Arma Adicional

Modificación de Arma

Descripción: Los personajes usan varias armas o tienen un estilo de combate que les da un gran número de ataques.

Efecto: Cuando el jugador hace un Ataque, hacen un Ataque adicional sin usar una Acción en la Secuencia de Acciones. Estos Ataques usan la FUE a los Ataques cuerpo a cuerpo y la AGI a los Ataques a distancia para calcular la Precisión, sin otros Atributos secundarios. Estos Ataques no añaden ningún Atributo al Daño.

Especial: Los personajes pueden escoger esta Especialización varias veces, ganando un Ataque Adicional cada vez.

Forma alternativa

Modificación de Arma

Descripción: Usando su arma en una forma poco eficiente, como una espada bastarda Agresiva en vez de una guadaña Elegante, el personaje puede infligir un Daño significativamente mayor.

Efecto: El personaje elige un Arma adicional a distancia o cuerpo a cuerpo para su Arma base. Cuando usa esta forma alternativa, recibe un bono al Daño igual a la penalización de Precisión comparadas con la forma principal del Arma.

Especial: Los personajes pueden seleccionar esta Especialización varias veces, seleccionado un Estilo de Arma cada vez.



Los personajes con varias Modificaciones 'Armas Adicionales' tienden a ser muy útiles a la hora de acabar con muchos enemigos de bajo nivel.

Rasgos de Faunus

Mejora de Personaje

Descripción: El personaje tiene un rasgo de animal, como alas que anulan el Daño por caída o branquias para respirar bajo el agua.

Efecto: Gana el beneficio por el rasgo elegido.

Camuflaje

Mejora de Personaje

Descripción: El personaje, por su fisiología Faunus, posee un camuflaje corporal.

Efecto: El personaje puede usar Sigilo (AGI+DIS) como Tirada de Iniciativa.

Defensor

Mejora de Personaje

Descripción: El personaje es suficientemente rápido, o su escudo suficientemente grande, como para ponerse frente a sus aliados y hacer las Tiradas Defensivas en su lugar.

Efecto: Haz las Tiradas Defensivas de los aliados adyacentes.

Polvo infundido

Mejora de Personaje

Descripción: El personaje tiene formas distintas de usar el Polvo, usándolo en su ropa o directamente en su cuerpo.

Efecto: Elige un color de Polvo que tengas. Los Viales de Polvo de ese color te cuestan 1 de Capacidad menos. Puede usar el efecto del Polvo del color elegido en cualquier Combate Sin Armas usando 1 de Capacidad.

Especial: Un personaje puede coger varias veces esta Especialización, eligiendo un color distinto cada vez.

Conservación de la energía

Mejora de Personaje

Descripción: El personaje usa su Semblanza u otras fuentes para hacer los Ataques a distancia sin un arma de fuego.

Efecto: Los ataques a distancia consumen 1 menos de Capacidad.

Especial: Solo puede ser utilizado con un Estilo de Energía.

Enfocado en la forma

Modificación de Arma

Descripción: El arma está diseñada para usar una selección de Polvo más diversa, pero solo es compatible con una única forma de ese Polvo.

Efecto: Elige dos colores de Polvo. El personaje tiene acceso al efecto del Cristal o Cargador de esos dos colores cuando recarga pero a ninguna otra forma de esos colores.

Sin manos

Modificación de Arma

Descripción: El arma es manejada por el personaje sin necesidad de usar las manos.

Efecto: El arma puede usarse sin manos.

Gran calibre

Modificación de Arma

Descripción: Los rifles de anti-materia y las Gatlings ganan beneficios por usar munición pesada.

Efecto: El personaje puede usar su Potenciación de Capacidad para ganar +1 de Precisión.

Especial: No puede usarse con un Estilo de Energía.

Mayor capacidad

Modificación de Arma

Descripción: El cargador del arma está aumentado, permitiendo introducir más proyectiles o más polvo en ellos.

Efecto: Incrementa la Capacidad en 5. Rellenar la Capacidad del personaje por completo es una Acción Mayor.

Enganchar

Modificación de Arma

Descripción: Armas como guadañas o kamas están diseñadas para enganchar con eficiencia varias cosas.

Efecto: Usa los Atributos de los Ataques cuerpo a cuerpo para todas las Tiradas de Presa.

Enganchar a distancia

Modificación de Arma

Descripción: El arma incluye un gancho al final de una cadena, cuerda o látigo.

Efecto: Consume 1 de Capacidad para hacer presa objetivos hasta a una Distancia Media.

Artes Marciales

Mejora de Personaje

Descripción: A través de un riguroso entrenamiento, sin armas ni rasgos Faunus, el personaje sabe hacer Daño desarmado.

Efecto: Usa FUE+PER para la Precisión sin armas.

Capacidad mezclada

Modificación de Arma

Descripción: El contenedor de capacidad del arma está en un dispositivo especial de Polvo.

Efecto: Declara un color adicional de Polvo mientras Recargas. Puedes usar cualquiera de los dos colores declarados, pero nunca ambos a la vez.

Especial: Se puede seleccionar varias veces, ganando un color adicional que declarar cada vez.

Movilidad

Modificación de Arma

Descripción: El diseño del arma del personaje incorpora diseño de movimiento como patines o un monopatín aéreo.

Efecto: El personaje puede moverse sin consumir Accion en la Secuencia de Acciones. También puede Potenciar con Capacidad su Accion de Movimiento para moverse verticalmente.

Enorme

Modificación de Arma

Descripción: El arma es enorme y muy pesada.

Efecto: Los enemigos Adyacentes al objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo reciben Daño Colateral.

Alcance

Modificación de Arma

Descripción: El arma es extremadamente larga y el personaje no necesita estar Adyacente a un objetivo para hacer un Ataque cuerpo a cuerpo. Las armas látigo, vara y algunas espadas tienen Alcance.

Efecto: Los Ataques cuerpo a cuerpo se pueden hacer a Distancia Corta.

Retorno

Modificación de Arma

Descripción: Este arma está diseñada para lanzarse y volver cual búmeran.

Efecto: Se puede lanzar el arma hasta Distancia Media y volverán a la mano del personaje.

Escudo

Mejora de Personaje

Descripción: El arma incluye un aspecto defensivo.

Efecto: La Tiradas Defensivas usan DIS+PER sin usar Polvo o usar Capacidad.

Silencioso

Modificación de Arma

Descripción: El arma está diseñada para el sigilo como un arco o un arma con silenciador.

Efecto: Los objetivos a Distancia Media o más lejos no se percatan de Ataques a distancia fallados.

Daño de Dispersión

Modificación de Arma

Descripción: Las escopetas o lanzacohetes hacen Daño en Área entorno al objetivo inicial.

Efecto: Cuando haces un Ataque a distancia contra un objetivo, los enemigos Adyacentes reciben Daño Colateral.

Dureza

Mejora de Personaje

Descripción: Una armadura o escamas duras hacen que el personaje sea más duro de lo normal.

Efecto: Incrementa en 1 la Vida.

Polvo

El Polvo es un combustible natural que puede ser activado por el Aura de humanos y Faunus. El Polvo es energía en forma física, cada color representa una fuerza fundamental de la naturaleza.

El Polvo viene en 10 colores diferentes. Cuando los personajes deciden coger una Especialización en Polvo, seleccionan un color. Si un personaje tiene más de un color de Polvo en su arma, debe declarar qué color usa cuando Recarga. Sólo se puede cambiar de un color de Polvo a otro durante una Recarga.

El Polvo suele encontrarse en 3 formas: Cristales, Cargadores y Viales. Cada forma de Polvo cambia según el elemento del mismo.

Los Cristales y Cargadores hacen su efecto a los objetivos que alcanzan. Los Cristales son integrados en Armas cuerpo a cuerpo. Los Cargadores son munición para dispararse con Armas a distancia.

Los Viales son Polvo en bruto, en su estado primigenio. Los Viales pueden esparcirse en el aire y empapan el ambiente del elemento esparcido. Los Viales son más complicados de entender, pero hay personajes que hacen el esfuerzo ya que son más versátiles que Cristales o Cargadores.

Cuando se usan Viales, se debe describir el aspecto del Polvo que se quiere controlar, luego se hace una Tirada de Polvo como Acción Menor. El GM decide cómo se manifiestan esos efectos en el ambiente.

Para las Tiradas de Polvo se usa DIS más un Atributo secundario. Este Atributo secundario depende del color del Polvo utilizado.

Antes de hacer un Ataque, los personajes pueden elegir consumir 1 de Capacidad para aplicar el efecto del Polvo a ese Ataque.

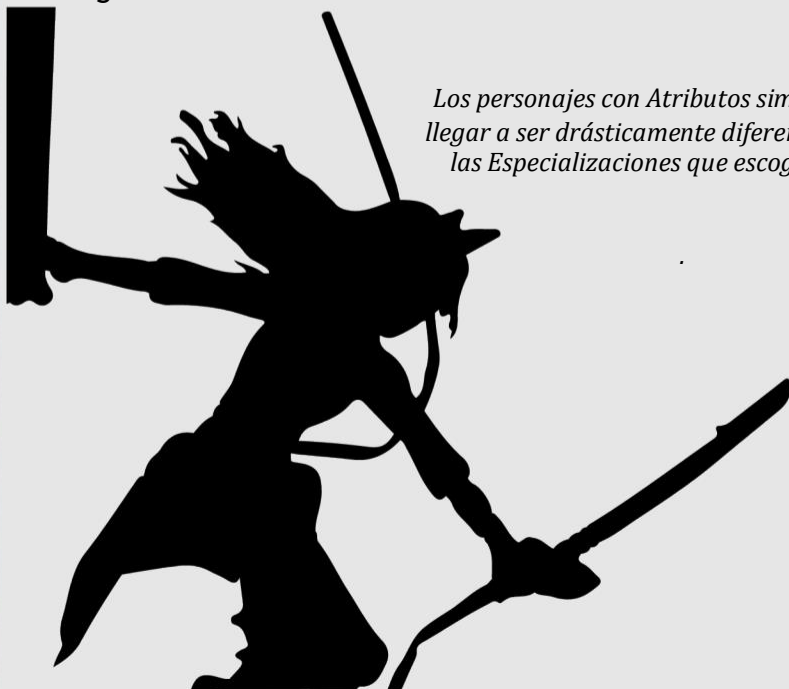
Los Cristales y Cargadores consumen 1 más de Capacidad para aplicar el efecto de Polvo al Ataque.

Los vials de Polvo usan 2 de Capacidad cada vez que se utilizan.

Los personajes pueden Atacar a Distancia Corta con Viales de Polvo usando una Acción Mayor. Hacerlo gasta 2 de Capacidad. La dificultad mínima de la Tirada de Polvo en este Ataque es igual a la Defensa Objetivo del enemigo. Este Ataque hace Daño igual a la DIS del lanzador.

Antes de Atacar con Viales de Polvo, un personaje puede usar 1 más de Capacidad para poder aplicar el efecto del Cristal o el Cargador si el ataque alcanza su objetivo.

Los personajes con Atributos similares suelen llegar a ser drásticamente diferentes gracias a las Especializaciones que escoge cada uno



Lista de colores de Polvo

Color - Elemento

Cristales - Cuesta 1 de Capacidad usarse. Los efectos se aplican si el Ataque es un éxito.

Rounds - Cuesta 1 de Capacidad, además de la Capacidad usada en hacer el Ataque a distancia. Los efectos se aplican si el Ataque tiene éxito.

Viales - Atributo secundario

Usar Viales cuesta 2 de Capacidad.

Fácil. Un efecto que puede ser alcanzado con una Tirada de Polvo Fácil.

Moderado. Un efecto que puede ser alcanzado con una Tirada de Polvo Moderada.

Difícil. Un efecto que puede ser alcanzado con una Tirada de Polvo Difícil.

Rojo - Fuego

Cristales Incendiarios - El objetivo es incendiado. Recibe Daño adicional.

Cargadores Explosivos - Una explosión que hace Daño a los enemigos alrededor. Los enemigos Adyacentes reciben Daño Colateral.

Viales - CON

Quema. Manipular con precaución.

Fácil. Calentar - La temperatura del objetivo aumenta significativamente.

Moderado. Ignición - Los objetos inflamables empiezan a arder.

Difícil. Detonar - El objetivo explota.

Amarillo - Tierra

Cristales de fisura - El objetivo se hunde en el suelo y su movimiento se debilita. El objetivo queda Conmocionado.

Cargadores Anti-armadura - Ignora una capa de cobertura o Sobrepenetra un solo enemigo

Viales - FUE

Básicamente Tierra. Un fertilizante genial.

Fácil. Mover - El suelo cambia a una nueva forma.

Moderado. Cristal - Crea un objeto sólido de cristal grueso.

Difícil. Ruptura - El objeto objetivo se desintegra.

Verde - Viento

Cristales peso pluma - Los Ataques cuerpo a cuerpo de Lanzamiento pueden hacerse a Distancia Media y el arma vuelve a la mano del lanzador.

Cargadores de horizonte - Los Ataques a distancia no tiene distancia máxima.

Viales - AGI

Casi flotan. Desaparecen rápido si no se contienen de alguna forma.

Fácil. Soplar - Genera vientos fuertes en una dirección.

Moderado. Torbellino - Crea patrones de tiempo atmosférico locales erráticos.

Difícil. Onda expansiva - Genera una onda de presión explosiva.

Azul - Agua

Cristales Nublados - El área dentro de la Distancia Cercana del objetivo se llena de una niebla que obstruye la visión.

Cargadores equilibrados - El balance del objetivo se ve comprometido y el objetivo queda Confuso.

Viales - AGI

Los Cristales se mueven sobre otro como si fueran líquidos. PELIGRO: NO INGERIR

Fácil. Mojar - El objetivo queda mojado, cubierto de agua, repentinamente.

Moderado. Niebla - Cubre el aire con una niebla de vapor que obstruye la visión

Difícil. Deshidratar - Deshidrata al objetivo, extrayendo casi toda el agua.

Naranja - Rayo

Cristales de arco eléctrico - Crea un arco eléctrico entre el objetivo y los Adyacentes. Los enemigos Adyacentes reciben Daño Colateral.

Cargadores paralizantes - Las piernas del objetivo no se pueden mover. El objetivo queda Detenido.

Viales - VOL

Brillan en la oscuridad. Mantener lejos de la electrónica.

Fácil. Magnetizar - El objetivo queda cargado con electricidad, estropeando la electrónica.

Moderado. Cargar - Los aparatos eléctricos se encienden, apagan o sobrecargan.

Difícil. Arco - Un rayo de pura electricidad al objetivo.

Violeta - Fuerza

Cristales cinéticos - El objetivo es empujado a la Distancia inmediatamente superior.

Cargadores de conmoción - El objetivo se mueve a la Distancia inmediatamente superior.

Viales - FUE

Extremadamente pesados. Rebotan sorprendentemente bien.

Fácil. Golpear - Incrementa la masa del objetivo.

Moderado. Lanzar - Acelera al objetivo en una dirección.

Difícil. Levantar - Invierte la masa del objetivo.

Marrón - Ácido

Cristales oxidantes - El ácido quema cualquier armadura o defensa. El objetivo queda Debilitado.

Cargadores de sangrado - Las balas laceran al objetivo. Causa Daño adicional al objetivo.

Viales - CON

Manejar sin protección causa quemaduras. A veces usado como especia en Vacuo

Fácil. Corroer - Compromete la integridad estructural.

Moderado. Envenenar - Causa enfermedad en un objetivo vivo.

Difícil. Disolver - El objetivo lentamente se disuelve.

Rosa - Sónico

Cristales chillones - Se emiten sonidos duros y que distraen al objetivo. El objetivo queda Confuso.

Cargadores de eco - El sonido del Ataque a distancia viene desde el lugar de impacto en vez de desde el arma.

Viales - PER

Tararean en susurros todo el tiempo. Las voces no son reales.

Fácil. Susurro - Genera sonidos tenues.

Moderado. Ensordecer - Ensordece objetivos. Rompe objetos frágiles.

Difícil. Silenciar - Previene la generación de cualquier sonido de cualquier fuente.

Blanco - Hielo

Cristales congelados - Un bloque de hielo grueso envuelve un objetivo. El objetivo queda Detenido.

Cargadores de frío - El objetivo siente escalofríos y sus movimientos se ralentizan. El objetivo queda Conmocionado.

Viales - VOL

Extremadamente frío al tacto. Las mezclas menos estables tienen un color cyan.

Fácil. Enfriar - El objetivo reduce su temperatura significativamente.

Moderado. Congelar - Solidificar material líquido o hacer que un objeto sólido se vuelva frágil.

Difícil. Cristalizar - Encierra un objetivo en hielo.

Negro - Luz

Cristales de estrellas - La visión del objetivo queda cegada por luces que solo ellos pueden ver. El objetivo queda Cegado.

Cargadores de bengalas - El área a Distancia Corta alrededor del objetivo queda muy iluminada.

Viales - PER

De una oscuridad antinatural que absorbe toda luz. Es invisible cuando no se observa.

Fácil. Flash - Ilumina un área de repente durante un momento.

Moderado. Brillar - Hace que un objeto brille levemente.

Difícil. Apagón - Toda luz es eliminada del área inmediata.

Palabras clave de Especializaciones

Daño Adicional

Aplica el Daño Adicional al objetivo igual al número de dados de Daño que se han lanzado. Ejemplo: 1d6+1, 3d6+3.

Daño Colateral

Por cada dado de Daño tirado contra el objetivo principal, hace un Daño al objetivo que ha recibido el Daño Colateral. Ejemplo: 1d6=1, 3d6=3

Sobrepenetración

Penetra a través del objetivo. Cuando el Ataque con Sobrepenetración alcanza su objetivo, un enemigo tras ese objetivo es tratado como si hubiese sido Atacado también con la misma Tirada de Araque. Este segundo objetivo compara su Defensa Objetivo al Ataque de forma normal.

Efectos de Estado

Algunos efectos del Polvo simulan los Efectos de Estado definidos más tarde en la Página 29. Los Efectos de Estado causados por el Polvo son eliminados y remplazados si se introduce un nuevo Efecto de Estado por Polvo.

Todos los efectos persistentes del Polvo duran una sola ronda.

The same character concept can be achieved in numerous ways with different Attributes and Specializations.

Construcción - Estilos de Arma

Ruby quiere dedicar todas sus Especializaciones a hacerla mejor en los Ataques cuerpo a cuerpo. Puede elegir 4 Especializaciones por su Atributo de DIS.

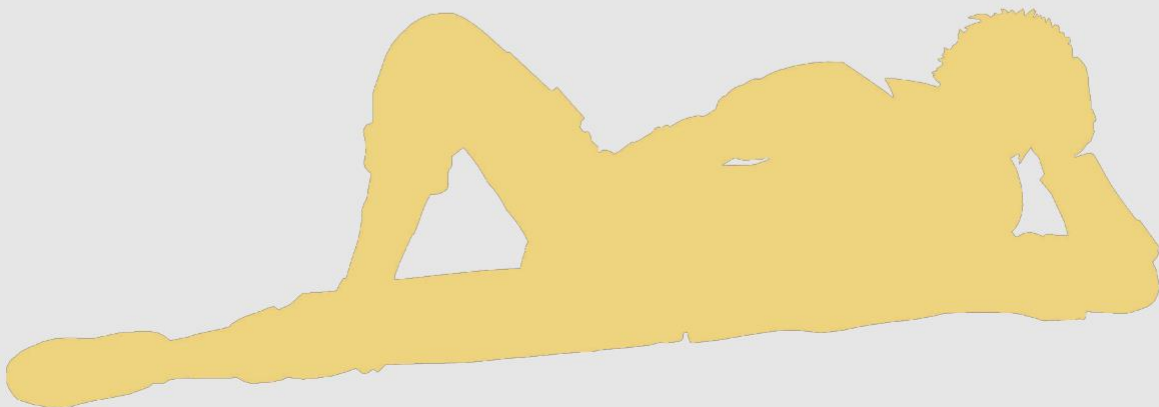
1. Movilidad: Ruby no ha elegido esta Especialización porque su arma sea un vehículo, sino para reflejar con ella un efecto pasivo de su Semblanza.

2. Cargador ampliado: Ruby selecciona esta Especialización puesto que no quiere preocuparse demasiado en Recargar. Como no usa Polvo, usará su Capacidad para Potenciar sus Ataques cuerpo a cuerpo.

3. Alcance: Siendo un personaje especializado en combate cuerpo a cuerpo, Ruby quiere ser capaz de Atacar a varias criaturas a la vez. Combinado con Movilidad, le da la capacidad de acercarse y alejarse de rango cuerpo a cuerpo con facilidad.

4. Enganchar: Esta Especialización se coge para reflejar el diseño de la guadaña como Arma cuerpo a cuerpo. Aunque no aplica Daño directamente, es una forma interesante de generar RoC.

Si Ruby consigue la oportunidad de expandir el diseño de su arma, probablemente querrá modificar la Crescent Rose (su arma) para usar Polvo violeta.



TUGANDO AL TUEGO

Escenas y Capítulos

Cada sesión de juego se divide en Escenas y Capítulos. De forma general, una Escena es una Escena de Combate o una Escena Social.

Una Escena se acaba cuando los personajes llegan a un punto dónde pueden relajarse y descansar. Lo típico es que una Escena acabe cuando se duerme.

Un Capítulo es una colección de Escenas sucesivas. Suele representar el tiempo que los personajes usan hasta llegar a un punto de seguridad y confort y puede durar varias sesiones.

Un Capítulo acaba cuando los personajes tienen largos períodos de tiempo apara descansar y recuperarse. Cuando los personajes tienen acceso a atención médica o suministros suele significar que han llegado al final del Capítulo.

Incrementos de Rango

Toda distancia es medida para cada personaje de forma individual. Cada personaje compara individualmente lo lejos que está el objetivo.

Adyacente: Los objetivos Adyacentes están a rango de Ataques cuerpo a cuerpo.

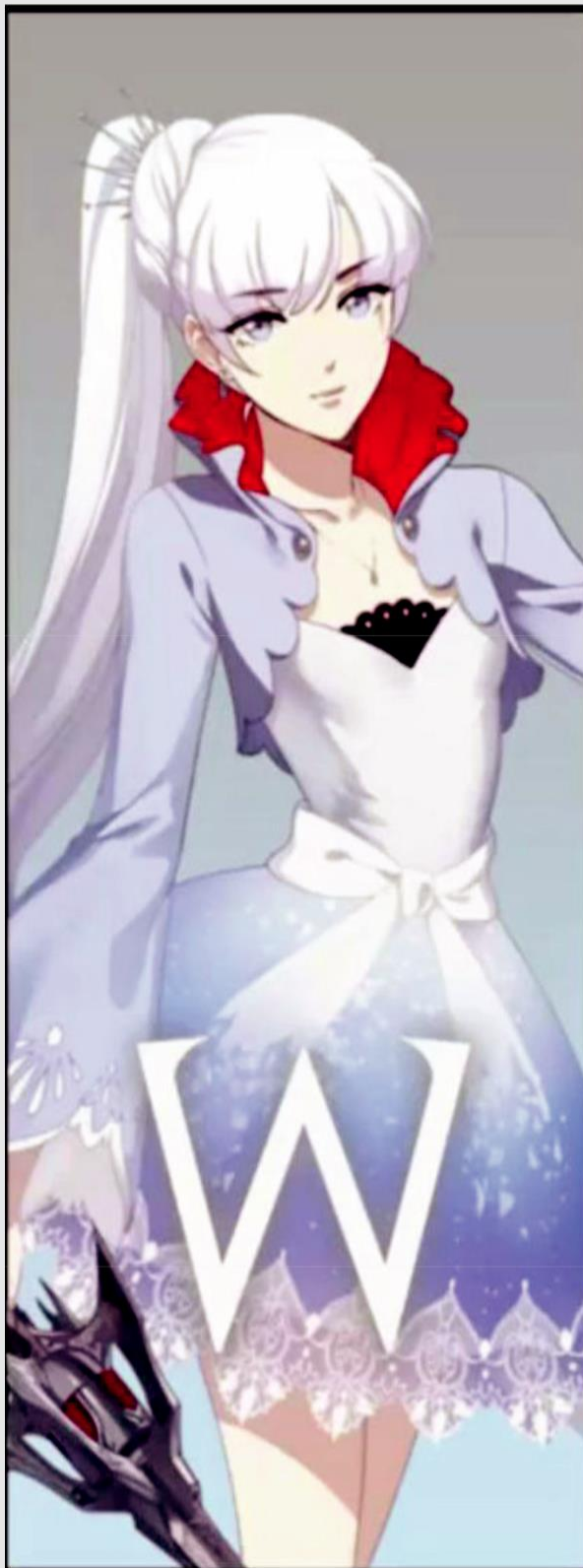
Cercana: Los personajes se pueden mover a Distancia Cercana con una Acción de Movimiento. Las Armas Lanzadas, el Polvo y los Ataques de Semblanza son a Distancia Cercana.

Media: Los personajes se mueven a Distancia Media con 2 Acciones de Movimiento.

Lejana: Los personajes pueden moverse a Distancia Lejana con 3 Acciones de Movimiento. Los Ataques a distancia tienen Distancia Lejana.

Distante: Cualquier objetivo más lejos de Distancia Lejana se considera Distante. Dependiendo de cómo de lejos esté, los personajes pueden tener que moverse varias veces antes de llegar a una Distancia Lejana hasta el objetivo.

En medidas concretas, cada rango comprende 15 pies (4,5 metros).



Determinar las Tiradas de Habilidad

Un obstáculo puede ser superado de diferentes maneras. De cómo un personaje intenta superarlo es de lo que depende la Tirada de Habilidad.

Imagina un equipo de personajes a quienes se les presenta una puerta cerrada. Tirar la puerta abajo es una Tirada de FUE+CON, tartar de forzar la cerradura es AGI+PER, intentar romper la cerradura o las bisagras es FUE+DIS y intentar dispararla sería AGI+DIS. Cuando una tarea puede ser razonablemente completada con más de dos Atributos, es decisión del GM decidir los Atributos que contribuyen a la Tirada. Las Tiradas de Habilidad son una combinación de 2 Atributos Base, usando sus valores como modificador a la tirada de los d10 que el jugador saque. Hay 15 combinaciones diferentes de Atributos, pero hay incontables Acciones que un personaje puede realizar. Las siguientes Tiradas de Habilidad son ejemplos de cada una de las 15 combinaciones, pero al final los Atributos Base se escogerán con cada situación independientemente de esta lista. Algunas Tiradas pueden ser intentadas de nuevo cuando se fallan. Otras, en cambio, no pueden repetirse hasta que hay un cambio. La mayoría de Tiradas físicas, como acrobacias, pueden ser repetidas cuando se falla. Por ejemplo, las Tiradas de Detección no se pueden repetir, al menos hasta que se introduzca un cambio como un nuevo terreno, otro par de ojos o el paso del tiempo.

Skill Thresholds

10: Fácil - Más complicado que una acción común, pero muy fácil, incluso para los inexpertos. No suele requerir tirada salvo por las consecuencias de fallo o catástrofe.

15: Moderado - Impresionante para alguien normal, pero común para Cazadores y Cazadoras

20: Difícil - Puede ser realizado por gente normal, pero con una vida de entrenamiento, talento natural o suerte.

25: Muy Difícil - Más allá de lo normal para un humano, suele estar asociado con héroes de acción en la cultura popular.

30: Sobrehumano - Reservado a Cazadores y Cazadoras muy experimentados y aquellos con superpoderes literalmente.

35: Legendario - Logros que pueden durar para siempre como rumor o mito.

40: Imposible - Más allá incluso de los Cazadores y Cazadoras. Las dificultades más allá de esta suelen no poder conseguirse.

Salto (FUE+AGI)

Elevarse en el aire con distintos propósitos.

15: Saltar hasta las ramas bajas de un árbol.

25: Saltar hasta el tejado de un edificio pequeño.

35: Saltar hasta una aeronave volando bajo.

Levantar (FUE+CON)

Manipular objetos pesados por la fuerza.

15: Sostener a alguien sobre tu cabeza.

25: Patear un coche una distancia considerable.

35: Apartar una aeronave a un lado.

Intimidar (FUE+VOL)

Asustar a alguien por apariencia o acciones.

15: Hacer dejar a la policía local una investigación.

25: Forzar a Junior que suelte información valiosa.

35: Intimidar con la simple mirada a un Beowolf.

Presa (FUE+PER)

Ganar control físico sobre un objetivo que se resiste.

15: Llevar a un Beowulf al suelo.

25: Mantener quieto al Rey Taijitu.

35: Mantener un Nevermore en el suelo agarrando su cola.

Romper (FUE+DIS)

Eliminar una barrera con la fuerza bruta.

15: Romper a patadas una puerta de madera.

25: Doblar barras viejas de metal de una celda.

35: Abrir una puerta hermética por la fuerza.

Trepar (AGI+CON)

Movimiento por una superficie vertical.

15: Trepar una colina con agarres naturales.

25: Colgarse de los dedos durante mucho tiempo.

35: Ascender por una estructura muy frágil.

Juegos de manos (AGI+VOL)

Desviar la atención para ocultar o coger un objeto sin ser detectado.

15: Hacer un truco de cartas profesional.

25: Robar algo a un ladrón profesional.

35: Robar la batería de un Caballero Atlesiano en pleno combate.

Esquivar (AGI+PER)

Moverse de determinada forma, normalmente evitando un Daño.

15: Evitar un desprendimiento.

25: Cruzar un río lleno de obstáculos flotantes.

35: Evitar los colmillos de un Elder Goliath.

Sigilo (AGI+DIS)

Moverse con cautela o minimizando la presencia cuando se está quieto.

15: Moverse a toda velocidad por una plataforma de apenas unos centímetros.

25: Desaparecer en la sombra cuando se te está mirando directamente.

35: Ocultarse cuando se está siendo sujetado físicamente.

Interpretación (CON+VOL)

Influenciar a otros a través de discursos, formas o canciones durante un largo tiempo.

15: Cantar una canción que merece un aplauso.

25: Reemplazar a una figura pública sin ser descubierto.

35: Imitar al mayor amigo de alguien sin ser descubierto.

Resistencia (CON+PER)

Soportar peligros inevitables y salir indemnes.

15: Resistir los Ataques de un grupo de bandidos.

25: Soportar la caída de una gran roca.

35: Ignora el Daño de ser aplastado por un edificio que se derrumba.

Resolver (CON+DIS)

Resistir daños mentales y efectos físicos de lentitud de movimiento.

15: Anular el efecto de una granada lacrimógena.

25: Soportar el miedo del Aura de un Nuckleevee.

35: Soportar un Suero de la verdad.

Influenciar (VOL+PER)

Convencer a alguien de algo en lo que no cree.

15: Convencer a alguien de que tu arma está programada para explotar.

25: Consigue entrar en un evento exclusivo.

35: Convince a alguien de que el Grimm no es real.

Hackear (VOL+DIS)

Hackear un aparato tecnológico.

15: Encontrar la contraseña de un Scroll normal.

25: Cambiar los objetivos de un Sentinel desactivado.

35: Hackea la emisión del Festival Vytal y pon tu propia grabación en su lugar.

Detectar (PER+DIS)

Percatarse de lo oculto y evitar ser distrído.

15: Percatarse de una manada de Beowolves a más de 30 metros.

25: Ver a través de un disfraz elaborado.

35: Detectar una entidad invisible.

Poniendo dificultades Objetivo

El GM aplica la lógica del mundo para cuantificar los grados de dificultad que debe superar un personaje. Los Objetivos vienen en incrementos de 5. La Objetivo de la dificultad de una Tirada puede no ser revelada a un jugador si su personaje no tiene la información necesaria para saberlo, por ejemplo, un salto de fe en la oscuridad.

A veces, los jugadores pueden percibir una tarea como más fácil o más difícil de lo que es en realidad, si la información que tienen no es adecuada, como saltar a un terreno ilusorio.

A su nivel más bajo, los Objetivos de dificultad de las Tiradas de Habilidad pueden ser determinados por un simple sistema de “10+5 por complejidad”. En esencia, toma el concepto más sencillo de la Habilidad y la asocia con una dificultad de 10. Por cada nivel que los personajes quieran modificar esa Habilidad, añade 5 a la dificultad Objetivo.

Por ejemplo, un personaje que quiere esconderse de un enemigo desprevenido es una Tirada de Sigilo con una dificultad Objetivo de 10. Si el enemigo está buscando activamente, el Objetivo es 15. Si el personaje quiere además moverse mientras se oculta, el Objetivo es 20.

En casos en los que los múltiples modificadores no describen adecuadamente la tarea que tenemos entre manos, una simple escala de “fácil-medio-difícil” puede bastar. Sin RoC, 10 es fácil, 15 es medio, 20 es difícil. 25 es la puerta entre lo que un humano puede conseguir y el reino de lo imposible, como, por ejemplo, ocultarse siendo observado activamente, volcar un coche con tus propias manos o saltar más de 7 metros.

Las Semblanzas se presentan como un desafío único para el GM, dado que la variedad es infinita, y las típicas palabras clave de “Difícil” y “Muy Difícil” se aplican a cualquier habilidad sobrenatural. Muchas Semblanzas serán creadas por los jugadores y abarcan un abanico muy amplio de posibles habilidades que pueden entrar en su esfera de influencia.

Aspectos del Semblanza

Esto son algunos ejemplos de modificadores que se pueden adaptar a la mayoría de conceptos de la Semblanza. Esto son algunas pautas para que los GMs pueda saber la dificultad Objetivo de una Tirada de Semblanza, no una lista para que los jugadores escojan de aquí sus habilidades.

Básico

10: El efecto se aplica en Distancia Cercana y cercano al concepto de la Semblanza.

Incrementar la distancia

+5: Incrementar la distancia a la que se puede usar la Semblanza a la superior.

Infundido con Polvo

+5: Intentar añadir los efectos del Polvo equipado a la Semblanza.

Canalización oculta

+5: Intentar manifestar la Semblanza sin ser detectado.

Factor tiempo

+5: Intentar acelerar el proceso de la Semblanza.

Área de efecto

+5: Intentar afectar a todos los objetivos dentro de la distancia de la Semblanza.

Efecto exótico

+10: Interpretación no convencional del concepto inicial de la Semblanza.

Decrementar la distancia

-5: Decrementar la distancia a la que se puede usar la Semblanza a la inferior.

Afinidad elemental

-5: La Semblanza tiene un concepto afín a un elemento y el objetivo también es afín a ese elemento.

Enfocarse en un atributo

-5: La Semblanza apoya un Atributo, como súper fuerza o súper velocidad, y el personaje usa la Semblanza para realizar una Tirada de Habilidad.

Tiradas de Semblanza

Cuando se hacen Tiradas de Semblanza, el personaje siempre añade su Atributo VOL y otro Atributo a sus tiradas. Todos estos ejemplos pueden ser fácilmente anulados por una Semblanza con una afinidad a un solo Atributo.

VOL+FUE

Usualmente se usa cuando el objetivo de la Semblanza está Adyacente al personaje. La mayoría de Ataques de Semblanzas y los Efectos Exóticos requieren un impulso de potencia pura, por eso se usa VOL+FUE.

VOL+AGI

Semblanzas que hacen que el personaje se mueva rápido o en los que la velocidad es relevante. Los que tienen Factor tiempo o Canalización oculta usan VOL+AGI.

VOL+CON

Se usa para mantener un efecto del turno anterior sin tener que repetirlo. Los personajes que usan su Semblanza en ellos mismos usan VOL+CON.

VOL+PER

Las Semblanzas de Larga Distancia, de Área de efecto, las enfocadas a engañar a objetivos y todas las defensivas usan VOL+PER.

VOL+DIS

Las Tiradas de Semblanza que requieren concentración o tienen efectos complejos. Infundir Polvo en la Semblanza para darle un efecto elemental casi siempre usa VOL+DIS.

Potenciadores de Atributos

Ciertas Semblanzas son meros potenciadores de las habilidades naturales del personaje. En casos donde la única función de una Semblanza es mejorar la fuerza, la velocidad o los sentidos se tira VOL con el Atributo asociado con la Semblanza.

Semblanzas Curativas

Las Semblanzas que dan control directo de la Vida del personaje y la regeneración del Aura están inherentemente desbalanceadas y son torpemente implementados en el juego. En este libro simplemente no hay suficientes mecánicas que permitan a un personaje anular el Daño con un coste bajo o nulo.

La Narrativa es libre

Una regla importante para los GMs es el concepto de que la Narrativa es libre. Específicamente durante la creación del personaje, este concepto permite que los jugadores alcancen su personaje ideal sin afectar al juego. La Narrativa es cualquier descripción que está ahí para añadir detalles a una Acción o al personaje, y siempre debería ser libre. Describir con detalle cómo se une la funda de una espada con el escudo o cómo tiene el personaje un brazo protésico perfectamente funcional no tiene por qué influenciar el juego significativamente, esto son buenos ejemplos de libertad Narrativa. La Narrativa suele ser una forma fácil para que los personajes generen RoC sin invertir demasiado.

Se incentiva añadir Narrativa a las mecánicas del juego, como describir las múltiples Armas Adicionales como un arma de fuego rápido



Tiradas de Defensa

En cualquier momento en que los personajes encuentran una amenaza que puede causarles algún daño, ya sea una entidad que intenta atacarles activamente o simplemente algo sin malicia que puedes encontrar en el mundo pero que puede hacer Daño, se debe hacer una Tirada de Defensa.

Hay 5 Tiradas de Defensa diferentes, qué Atributo usar para cada una depende de cómo decida el personaje como defenderse. Los distintos tipos de Tirada de Defensa tienen diferentes efectos que dependen del Atributo elegido y cuál ha sido el resultado de la tirada. Los personajes pueden generar RoC con una acción defensiva inteligente.

Reacciones de Contrataque

Los personajes que eviten un Ataque por 5 o más sobre el resultado Objetivo pueden hacer un Contrataque como reacción en vez de conseguir la bonificación normal por evitar el ataque. Este contrataque debe ser un tipo de Ataque que comparta un Atributo con la Tirada de Defensa. Por ejemplo: si un personaje se defiende con una Tirada de Semblanza, se podrá Contratacar usando VOL o PER, como un Ataque a distancia de Energía, un Ataque de Semblanza o un Ataque basado en Polvo y VOL. También pueden elegir hacer cualquier Acción Menor en vez de un Ataque. Incluso en cualquier momento pueden escoger no hacer nada con su reacción.



Bloqueo - FUE+PER

Adelantarse al golpe y redirigir el Daño a otro lado. Los Ataques cuerpo a cuerpo y la mayoría de amenazas físicas como rocas que se caen pueden ser bloqueados, pero los Ataques a distancia y las amenazas incorpóreas como explosiones no. Cuando un personaje bloquea un Ataque, inmediatamente inflige 3 puntos de Daño a un objetivo adyacente.

Esquiva - AGI+PER

Moverse fuera de la trayectoria del golpe lo más rápido posible. Casi todos los Ataques y amenazas se pueden Esquivar excepto en casos determinados como un gas venenoso. Esquivar con éxito permite al personaje moverse a la distancia inmediatamente superior (más lejos) o realizar cualquier Habilidad que no requiera una tirada por su sencillez.

Resistir - CON+PER

Confiar en la constitución para absorber los efectos negativos. Los personajes pueden intentar resistir cualquier amenaza independientemente de su fuente. Si el personaje no tiene éxito en esta Tirada de Defensa puede escoger perder 1 punto de Vida en vez de recibir el Daño normal al Aura.

Semblanza - VOL+PER

Las Semblanzas se pueden usar para evitar Daño, pero qué Ataques o amenazas pueden ser evitadas depende de cómo se use esta Semblanza. El personaje debe tener al menos 1 punto de Aura para hacer esta Tirada. Antes de hacer la Tirada de Defensa, los personajes pueden escoger Potenciar su Semblanza gastando 1 de Aura.

Polvo - DIS+PER

Los efectos de los Viales de Polvo pueden usarse para evitar Daño, pero qué Ataques o amenazas pueden ser evitadas depende de cómo se use el Polvo. El personaje consume 1 de Capacidad para hacer esta Tirada. Los jugadores pueden Potenciar con Capacidad esta Tirada de Defensa de Polvo.

Los personajes con unas fuertes habilidades defensivas pueden ser igual de efectivos a la ofensiva.

Secuencia de Acciones

El combate empieza cuando dos lados entran en conflicto, normalmente entre personajes y Grimm. Cuando ambos lados se percatan del opuesto, y uno de ellos ataca, todos los personajes hacen una Tirada de Iniciativa.

Una Tirada de Iniciativa es una de estas dos Tiradas de Habilidad:

Iniciar (VOL+PER) - Manejar los nervios para atacar primero.

Reaccionar (AGI+PER) - Reaccionar a la Iniciativa del oponente y moverse más rápido.

El personaje que ha obtenido la mayor Iniciativa compara su resultado con la puntuación del Atributo de Velocidad de las Estadísticas del Enemigo. Solo los enemigos con mayor Estadística de Velocidad que el mayor resultado de Iniciativa del jugador pueden actuar antes que los jugadores.

Todos los personajes en el equipo y todos los enemigos actúan a la vez que sus aliados. Se incentiva a los jugadores a narrar su Secuencia de Acciones en su turno, combinando sus Acciones con el resto y trabajando juntos para superar a sus enemigos. Los personajes y sus enemigos usan sus turnos según la Secuencia de Acciones. Cuando un lado ha agotado todas las Acciones de una Secuencia, sus enemigos empiezan su Secuencia de Acciones.

Todas las criaturas tienen 3 Acciones durante su turno y solo 2 de ellas pueden ser Acciones Mayores. Todas las acciones de un turno pueden ser Acciones Menores.

A veces, los personajes pueden realizar Acciones Extra que no usan parte de su Secuencia de Acciones normal. Suelen ser pequeñas Acciones que provienen de una Especialización o cuando los personajes han ganado RoC y sus Secuencias de Acciones se vuelven más complejas.

Acciones Mayores

Atacar

Hacer un Ataque, independientemente del tipo, cuenta como una Acción Mayor.

Semblanza

Usar una Semblanza o tratar de mantener una ya activa es una Acción Mayor.

Acciones Menores

Movimiento

El personaje se mueve a un rango de Distancia más cerca o más lejos del objetivo.

Tirada de Habilidad

Hacer cualquier Tirada de Habilidad, incluyendo el uso de Viales de Polvo, es una Acción Menor.

Recargar

Rellenar la Capacidad del personaje en DIS+1 puntos es una Acción Menor.

Mejoras de Capacidad

Potenciamiento de Capacidad

Los personajes pueden hacer un Potenciamiento de Capacidad cuando realizan ciertas Acciones. Se consume 1 de Capacidad para obtener una bonificación.

Ataque cuerpo a cuerpo: Gana +1 de Precisión.

Tirada de Habilidad: Incrementa una Tirada de Habilidad en +1.

Lo típico es que las Tiradas basadas en el movimiento como Acrobacias o Levantar puedan ser Potenciadas por Capacidad, pero también Habilidades no físicas como Intimidación. Qué Habilidades pueden o no ser cargadas depende de la situación y su relevancia será determinada por el GM.

Cargar el Ataque

Los personajes pueden gastar sus dos Acciones Mayores y consumir hasta 3 de Capacidad para añadir una bonificación igual a la Capacidad gastada a la Precisión y Daño del Ataque de un Arma. Los personajes pueden hacer un Potenciamiento de Capacidad además de Cargar el Ataque.

Acciones de Ataque

Ataque con Arma cuerpo a cuerpo

Precisión: Estilo de Arma cuerpo a cuerpo

Distancia: Adyacente

Daño: 1d6 + FUE

Ataque con Arma a distancia

Precisión: Estilo de Arma a Distancia

Distancia: Long Range

Daño: 1d6

Capacidad: -1

Ataque con Arma Lanzada

Precisión: Estilo de Arma cuerpo a cuerpo

Distancia: Distancia Cercana

Daño: 1d6

Especial: El arma cae a los pies del objetivo.

Ataque de Semblanza

Precisión: VOL + Atributo relevante

Distancia: Distancia Cercana

Daño: VOL

Ataque sin armas

Precisión: FUE + CON

Distancia: Adyacente

Daño: FUE

Ataque de Viales de Polvo

Precisión: DIS + Atributo relevante para el color del Polvo

Distancia: Distancia Cercana

Daño: DIS

Capacidad: -2

Acciones situacionales

Ejecutar

Usa toda la Secuencia de Acciones para ejecutar a un objetivo Indefenso.

Ataques Sigilosos

Atacar a un objetivo mientras se está oculto normalmente tiene lugar antes incluso de que se haga la Tirada de Iniciativa. Para obtener los beneficios de un Ataque Sigiloso, el objetivo debe ser cogido sin que se espere ninguna amenaza y con la guardia baja.

Los Ataques cuerpo a cuerpo contra un objetivo desprevenido solo pueden fallar con un Natural 2.

Presa

Cuando un personaje intenta hacer Presa a un objetivo, compara la Tirada de Presa con el Atributo de Velocidad. Si el objetivo tiene un Nivel de Amenaza igual al RoC actual del personaje, la criatura queda Detenido en el sitio. Si el objetivo tiene un mayor Nivel de Amenaza que el RoC actual del personaje, el personaje se queda en la criatura y se mueve con ella cuando se mueva durante su turno.

Daño de Caída

Un personaje en caída libre desciende un Rango de Distancia por cada Acción de su Secuencia de Acciones. Si el personaje golpea el suelo en una caída descontrolada, recibe 1 de Daño. Si el personaje no llega al suelo durante su Secuencia de Acciones, seguirá cayendo a esa velocidad (descenso de un Rango por Acción) hasta que lo haga, el Daño incrementará en 1 cada vez que el personaje caiga lo correspondiente a una Distancia Lejana.

Mientras está cayendo, un personaje puede usar una Acción para hacer una Tirada de AGI+CON con una Dificultad Objetivo de 20 para ganar el control de la caída. Los personajes en una caída controlada no reciben Daño de Caída y pueden usar el Daño que hubieran recibido a cualquier Ataque cuerpo a cuerpo hecho en un objetivo al final de la caída.

Efectos de Estado

Los Efectos de Estado son todo lo que perjudique al objetivo más allá del Daño. La mayoría de Efectos de Estado se consiguen apuntando a los puntos débiles del enemigo o usando Polvo.

Cuando los personajes son afectados por un Efecto de Estado, este dura hasta el final de la Escena a no ser que se indique lo contrario. Si el Aura actual del personaje es 0, el efecto dura hasta el final del Capítulo.

Los Efectos de Estado con el mismo efecto no se apilan en el mismo objetivo, pero sí lo hacen si sus efectos son diferentes.



Cegado

Decrementa en 5 la Tirada de Ataque durante la siguiente Secuencia de Acciones.

Desgarrado

Decrementa en 5 todas las Tiradas de Defensa.

Confuso

El objetivo no puede realizar Acciones Especiales ni usar su Semblanza durante la siguiente Secuencia de Acciones.

Lisiado

Decrementa en 5 las Tiradas de Ataque.

Detenido

No puede realizar ninguna Accion de Movimiento durante su próxima Secuencia de Acciones.

Indefenso

No puede realizar Acciones y es susceptible a la Ejecución. Los personajes inconscientes están Indefensos.

Aturdido

No puede realizar Acciones durante su próxima Secuencia de Acciones.

Conmocionado

Pierde 1 Acción durante su próxima Secuencia de Acciones.

Debilitado

Decrementa en 5 las Tiradas de Defensa durante la próxima Secuencia de Acciones.

Efectos Adicionales

A pesar de no ser como la mayoría de Efectos de Estado, estos Efectos también pueden influir en el combate.

Cobertura

Incrementa en 5 las Tiradas de Defensa contra Ataques a distancia.

Desarmado

Reduce en 5 las Tiradas de Ataque. El objetivo puede coger un Arma a sus pies como una Acción.

Un uso inteligente de los Efectos de Estado puede cambiar drásticamente el curso de un combate.

Activos

Los Activos permiten a los personajes tener progresión que dure entre sesiones. Los Activos se presentan a los personajes tras los encuentros y combates más significativos, por ejemplo, después de luchar con un rival enemigo muy complicado o un desarrollo relevante de la trama. Cualquier personaje puede tener varios Activos. Algunos Activos tienen funciones similares a Ataques a distancia o Polvo, pero tienen propiedades o mecánicas que los hacen incompatibles con la creación de personajes estándar. Los Activos pueden no ser siempre objetos, sino que incluso puede ser narrativa pura.

Los Activos pueden ser un punto de partida cuando se trata de Especializaciones personalizadas. De todas formas, muchos Activos que aparecen aquí son más poderosos que cualquier Especialización, así que no sirven del todo para una conversión directa.

Torreta

Una vez por Escena, un personaje puede colocar una Torreta automática que actúa una vez en su turno. La Torreta no se puede mover, pero atrae la atención como si fuera otro personaje. El jugador que coloca la Torreta hace las Tiradas de Ataque y Defensa, usando los Atributos de la Torreta en vez de los suyos propios. La Torreta no tiene Aura y solo puede tirar su propia bonificación como defensa. Cuando la Torreta es destruida, no puede usarse otra vez hasta que se realice una Tirada de Reparación de AGI+DIS con Dificultad Objetivo de 25.

Vida: 5

Ataque: Ametralladora, +7

Defensa: Armadura, +4

Cargadores silenciados

Un personaje puede decidir usar los Cargadores silenciados en lugar de Polvo cuando Recargan. Los personajes que ya tengan Polvo rosa equipado pueden decidir usar los Cargadores silenciados en cualquier momento, aunque los efectos no se apilan con los Cargadores de eco. Los Cargadores silenciados no hacen ningún sonido distinguible hasta Distancia Media desde quien dispara.

Casco de DJ

Un casco pesado llevado por el DJ del club de Junior. Este casco mide aproximadamente medio metro de diámetro y tiene forma de cabeza de osito de peluche. Mientras lo llevan, a los personajes no les afecta ningún Ataque sónico ni efectos de Polvo Rosa, pero su PER se considera 0 para cualquier Tirada que no sea de Defensa.

Mira de rayos X

Una mira de nueva generación montada en el arma del personaje que le permite ver a través de las paredes finas y de humo, niebla y oscuridad.

Mochila propulsora

Una pequeña mochila propulsada por Polvo violeta que puede ser usada para saltar distancias muy largas ya sea vertical u horizontalmente. Este Activo da al personaje el acceso a la Especialización de Movilidad que puede ser usada en cualquier dirección e incluso puede quedarse en medio del aire flotando con este Activo.

Polvo plateado - Tiempo

Cristales de rebobinado - El objetivo retrocede un poco en el tiempo. El objetivo se mueve hasta la posición en la que se encontraba al principio de su última Secuencia de Acciones.

Cargadores de Pausa - El objetivo queda congelado en el tiempo. El objetivo queda Aturdido, pero no puede recibir Daño ni ser movido de ninguna forma.

Viales - PER

Increíblemente efímeros se quedan inertes tras el uso. No se suelen encontrar fuera de los laboratorios.

Fácil. Pausa - Al sujeto no le afecta el paso del tiempo durante un momento.

Moderado. Avance rápido - El objetivo envejece rápidamente.

Difícil. Rebobinar -El objetivo viaja atrás en el tiempo.

Fragmentos de Polvo

Los Fragmentos de Polvo son una forma natural del Polvo que puede ser encontrada y usada por Cazadores y Cazadoras. Los Fragmentos de Polvo son mayoritariamente encontrados en colores rojo, amarillo, verde y azules, pero pueden ser de cualquier color. Fragmentos de Polvo imbuyen de un efecto elemental temporal a cualquier arma con la que tienen contacto. Las armas afectadas por los Fragmentos de Polvo exhiben el mismo efecto que si hubieran usado Cargadores o Cristales de Polvo de ese color durante el Diseño del Arma. Los Fragmentos de Polvo pueden también ser usados para potenciar los efectos de Vial muy brevemente. Todos los Fragmentos de Polvo vienen con una Capacidad máxima de 5. Cuando se consume toda la Capacidad de un Fragmento de Polvo, se vuelve inocuo e inútil. Los Fragmentos de Polvo pueden ser usados por cualquier personaje sin importar sus Especializaciones de Polvo.

Evacuación de emergencia

Haciendo una llamada a un piloto civil amistoso, los personajes son inmediatamente evacuados en una aeronave de tipo Bullhead en la siguiente Secuencia de Acciones. Una vez evacuados, la Escena termina inmediatamente.

Apoyo aéreo

Haciendo una llamada a un piloto civil amistoso, en la siguiente Secuencia de Acciones una aeronave Atlesiana del tipo “Valkyrie Gunship” llegará y hará 80 de Daño repartido entre los enemigos designados por el personaje con el Activo.

Desplegar holograma

El personaje tira un dispositivo holográfico a una Distancia Corta desde él. Se convierte en el objetivo prioritario de los enemigos cercanos durante la siguiente Secuencia de Acciones.

Cilindro de Polvo común

Cuando el personaje Recarga, puede elegir tirar 1d6 para determinar el color del Polvo que se introduce.

- 1 - Rojo
- 2 - Amarillo
- 3 - Azul
- 4 - Negro
- 5 - Blanco
- 6 - Ninguno

Cilindro de Polvo poco convencional

Cuando el personaje Recarga, puede elegir tirar 1d6 para determinar el color del Polvo que se introduce.

- 1 - Naranja
- 2 - Violeta
- 3 - Verde
- 4 - Rosa
- 5 - Marrón
- 6 - Ninguno

Riqueza y Posesiones

Los Cazadores y Cazadoras son entrenados, empleados y pagados por el reino en el que viven. Su función primaria es proteger al reino de las fuerzas del Grimm, pero muchos suelen estar contratados para exploración, reforzar los cuerpos de seguridad o engargarse de las relaciones diplomáticas. Los Cazadores y Cazadoras gozan de mucha fama y un alto estatus social, la mayoría de necesidades mundanas como vivienda, transporte y sustento están cubiertas por el reino que les contrata.

Sin embargo, a veces los personajes se encuentran con la necesidad de adquirir ciertos bienes y servicios que no se les proveen de forma normal, en cuyo caso se hará una Tirada de Riqueza. Las Tiradas de Riqueza son una forma de controlar las finanzas de un personaje sin necesitar un libro de contabilidad. La Tirada de Riqueza toma en cuenta la comisión del estado y los gastos del día a día. Una medida de la riqueza de un personaje es el resultado de VOL+DIS, es decir, la habilidad de influenciar al resto a través de la experiencia y el estudio. En cualquier momento en que un personaje quiera comprar bienes, tirará contra una Dificultad Objetivo impuesta por el GM como la Dificultad de conseguir esos bienes. El coste no es el único factor de esa Tirada, si son bienes de contrabando o ilegales la Dificultad aumentará y siempre que los personajes tengan un golpe de suerte la reducirá temporalmente. Los personajes que no superen la Tirada de Riqueza al comprar un bien o servicio simplemente no tienen disponible el dinero en ese momento, los que sí lo hagan lo adquirirán sin mayor problema. Dependiendo del coste, la cantidad de tiempo que hay que esperar antes de volver a intentar comprarlo varía. Una compra que necesita superar un 15 solo necesita un día antes de repetirla, mientras que una de 25 o superior puede necesitar una gran cantidad de tiempo antes de volver a intentarlo. Superar por poco la Tirada representa que el personaje ha usado muchos recursos en esa compra lo que puede aumentar las próximas dificultades hasta que pase un tiempo determinado. El dinero cambia de manos en forma de tarjetas físicas de pocos centímetros de grosor. Las tarjetas de diferentes colores representan diferentes valores.

Además del arma y la munición necesaria del personaje, también se tiene acceso a un Scroll. Un Scroll es un dispositivo de comunicación personal que se puede comunicar con redes de corta y larga distancia. Permite al personaje monitorear el estado de sus compañeros de equipo y comunicarse con ellos.

Ejemplo de Tiradas de Riqueza:

- 10: Compra pequeños objetos de lujo como vestidos y entretenimiento.
- 15: Sobornar un portero del Club de Junior.
- 20: Comprar el silencio de Junior.
- 25: Comprar la entrada en una reunión exclusiva.
- 30: Comprar un vehículo y pagar en metálico.
- 35: Sobornar a un Miembro del Concilio Central de Remnant.

Vehículos

La mayoría de personajes encuentran vehículos en algún punto de su carrera. Los diferentes vehículos tienen distintos Atributos asociados para pilotarlos, así como distinta velocidad, vida y armas, si es que las tiene. Los vehículos con armas integradas no tienen ninguna penalización de Daño por no ser el arma estrella del personaje, pero las Acciones como embestir sí que tienen esa penalización. Intentar una Acción que es más difícil que una normal, como un giro pronunciado a toda velocidad, saltar por rampas o maniobras evasivas requieren una Tirada.

Motocicleta Bumblebee

Remnant Motors está orgullosa de presentar la CCX-Bumblebee: una ágil y aerodinámica motocicleta que atraviesa los paisajes de Vale con rapidez y estilo a partes iguales. Usando una mezcla de Polvo rojo y naranja, la Bumblebee es capaz de llevar al asfalto al límite y hacer que la gente gire la cabeza al pasar. Espacio suficiente para dos pasajeros.

Tirada de Pilotar: AGI+PER

Vida: 15

Movimiento: 3 incrementos de Distancia por Acción

Ataques: Las armas del personaje con Desventaja.

Compra: 30

Montura

Los caballos son las monturas más comunes, pero cualquier animal con cuatro patas puede ser una montura entrenada. Algunos ciudadanos de Vacuo y aquellos que viven en los Wilds suelen usar las monturas para ir del punto A al B.

Tirada de Pilotar: FUE+PER

Vida: 10

Movimiento: 2 incrementos de Distancia por Acción

Ataques: Las armas del personaje

Compra: 20+, Variable

Paladín Atlesiano

La última adición de la fuerza defensiva Atlesiana, usada cuando se requiere una interacción más humana. El Paladín Atlesiano tiene capacidad para un único piloto y mide más de 4 metros de altura. Es sorprendentemente ágil para su peso y es capaz de superar cualquier obstáculo que se presente en su camino. Dada la naturaleza del Paladín, los personajes usan los Atributos físicos del Paladín en vez de usar los suyos propios. Se debe superar una Tirada de Pilotar (PER+DIS) de 25 para poder usarlo. El Paladín no tiene Aura y los personajes normalmente no pueden hacer Tiradas de Semblanza o Polvo mientras estén dentro.

Mientras pilota un Paladín, un personaje se considera con 1 RoC adicional.

Atributos

FUE: 8

AGI: 0

CON: 7

Tirada de Pilotar: PER+DIS

Vida: 25

Movimiento: 1 incremento de Distancia por Acción
Ataques:

Brazos hidráulicos: FUE+CON

Cohetes buscadores: PER+DIS. Apunta a 4 enemigos simultáneamente. Hace Daño Colateral.

Compra: 40



Por ser extremadamente veloz, es muy difícil apuntar desde el asiento trasero de una Motocicleta Bumblebee.

Herramientas de GM

Jugador contra Jugador (PvP)

A veces los jugadores quieren probarse entre ellos. Todos los personajes tiran sus respectivas Iniciativas al empezar el combate. El lado con mayor Tirada de Iniciativa va primero.

Cuando los jugadores Atacan, tiran sus Atributos ofensivos relevantes y los jugadores que defienden hacen Tiradas de Defensa de forma normal. El número más alto tiene éxito y en empates gana el defensor. Todas las Tiradas entre jugadores son Tiradas enfrentadas.

En los combates organizados normalmente se lucha hasta llegar a 1 de Aura, pero hay otras “reglas oficiales” dónde hay que llegar a la Rotura de Aura (el Aura llega a 0), Primera Sangre (la Vida baja 1) o KO (la Vida baja a 0). En cualquier caso, el combate funcionan de forma normal.

Hay 2 formas de llevar un combate entre jugadores: Equilibrado o Desequilibrado.

En los combates Equilibrados la RoC se iguala para todos los bandos, haciendo que sea idéntica para todos. En los Desequilibrados cada jugador (o equipo) tiene su propia puntuación RoC y debe competir para no quedarse atrás.

En los combates Desequilibrados, los Natural 20 y Natural 2 no modifican el RoC.

Monstruo contra Monstruo (EvE)

Cuando dos entidades controladas de forma normal por el GM entran en conflicto, se puede aplicar un formato simple para determinar el ganador. Se compara la Vida de ambos monstruos, la vida del más débil se deduce de la Vida de ambos y el monstruo más débil es derrotado. Este efecto ocurre en un número de turnos igual al Daño del monstruo más débil. Varios monstruos actuando en conjunto son tratados como uno solo sumando sus totales de Vida. En caso contrario, funcionan como lo explicado anteriormente.

Cuando un Rival se enfrenta a cualquier otro tipo de enemigo, el Rival gana, pero recibe Daño igual al Daño más alto del otro enemigo.

Ejemplo:

Un Beowolf y un Matón se atacan entre ellos. El Matón tiene 10 de Vida y el Beowolf tiene 25. La Vida del Beowolf se convierte en 15 en un turno y el Matón es derrotado.

Varios monstruos actuando en conjunto son tratados como uno solo sumando sus totales de Vida. En caso contrario, funcionan como lo explicado anteriormente.

Los combates Jugador contra Jugador son normalmente rápidos y decisivos pero pocas veces son peligrosos.



Ventaja y Desventaja

La Ventaja y la Desventaja son términos que indican modificadores aplicados a los dados de los jugadores. La Ventaja se define como cualquier cosa que le dé a un personaje una situación beneficiosa. Un terreno alto y sorpresa son ejemplos de Ventaja. Cuando se aplica una Ventaja, el jugador tira el dado y antes de que se determine si tiene o no éxito, el jugador puede volver a tirar el dado con menor resultado y quedarse con la mejor tirada de las dos. En cualquier momento en que el personaje esté en inferioridad de condiciones, como estar en la oscuridad o ser atacado por agresores desconocidos, se aplica Desventaja. La Desventaja es lo contrario de la Ventaja. Se tira de nuevo el dado más alto y se escoge el peor resultado de ambos. La Ventaja y la Desventaja se usan para representar pequeñas variaciones, las variaciones más grandes pueden ser merecedoras incluso de una Tirada. Esta herramienta puede ser muy útil para un GM que busque dar a los jugadores pequeños modificadores sin darles todo un nivel de RoC.

Opcional: Puntuación Alternativa de Atributos

El sistema de puntuación de Atributos de 5 a 0 hace que todos los jugadores empiecen al mismo nivel y les fuerza a tomar decisiones difíciles en sus habilidades. Otras formas de puntuar los Atributos pueden hacerlos más o menos extremos.

Variante: Tira 1d6 seis veces y resta 1 al resultado. Esto te da una serie totalmente aleatoria de números entre 0 y 5.

Variante: Divide 15 puntos entre los 6 Atributos. Los Atributos no pueden superar 5 puntos y no pueden ser inferiores a 0. Esto tiende a crear personajes más extremos y menos equilibrados.

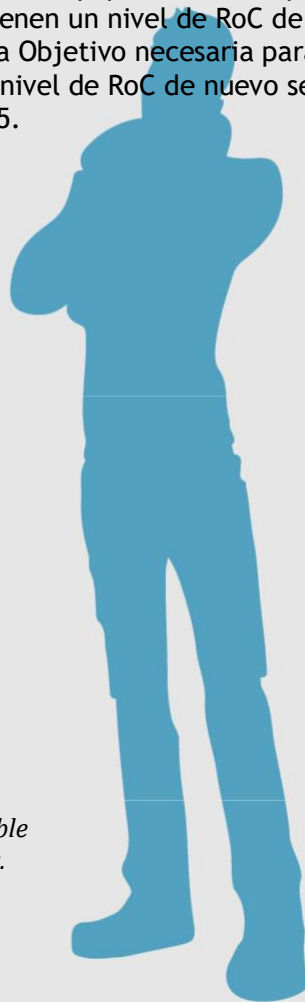
Aunque no sea tan guay como en los combates, también es posible ser Cool en situaciones sociales.

Opcional: RoC Estructurada

Normalmente, cuando un personaje describe una Acción con suficiente creatividad como para generar RoC, el dado extra no entra en juego hasta que la Tirada de esa acción no tiene éxito. Esto puede llevar a que las grandes ideas sean exterminadas por la mala suerte.

Usa esta opción para permitir a los personajes mayor control sobre su RoC, así como para permitirles ser inmediatamente recompensados por su creatividad y capacidad resolutive interesante.

Variante: Cuando un jugador hace una Acción que mola lo suficiente o saca el mismo número en sus Dados Naturales (con excepción de un Natural 2), añade 1d10 a la colección de dados que usas para esa Tirada. Si el resultado total de los dados es de 25 o más, el equipo completo mantiene ese d10. Esta Tirada Objetivo se reduce en 5 cuando la Acción se efectúa en sintonía con otro compañero de equipo. Cada vez que los personajes obtienen un nivel de RoC de esta forma, la Tirada Objetivo necesaria para incrementar el nivel de RoC de nuevo se incrementa en 5.



Progresión de Personaje

Cuando los personajes juegan durante varios Capítulos, tienen la opción de ganar experiencia y subir de nivel en los hitos que se alcancen durante la aventura.

Nivel 1: Atributo por Herencia

Al final del primer Capítulo los personajes incrementan un Atributo en 1, basado en su Herencia (según su reino).

Atlas: FUE.

Todos los Cazadores y Cazadores Atlesianos pasan por un servicio militar obligatorio.

Faunus. PER.

Todos los Faunus poseen una visión en la oscuridad superior y un oído muy agudo en comparación con los humanos.

Mistral. DIS.

Las grandes bibliotecas de Mistral y el fuerte sentido del deber crean Cazadores y Cazadoras muy cultivados y disciplinados.

Vacuo. CON.

Los rudos desiertos de Vacuo fuerza a sus nativos a ser más duros de media.

Vale. VOL.

Gracias a su localización central y una gran población, los Cazadores y Cazadoras de Vale son mucho más capaces de influenciar a los demás.

Wilds. AGI.

Son tierras sin ley hogar de aldeanos solitarios, bandidos y Grimm. Sin la seguridad de los muros, la gente debe moverse rápido para sobrevivir.

Tras Capítulos con ritmos más frenéticos, el GM puede decidir incrementar el nivel de los personajes aún más. Lo siguiente es solo una guía para recompensar a los jugadores y se insta al GM a crear y dar recompensas a su discreción.

Nivel	Beneficio
2	Recursos incrementados
3	Especialización Exótica
4	Incremento de Atributo
5+	Repetir

Recursos incrementados

A Nivel 2, los personajes aumentan su Vida, Aura y Capacidad en 1.

Especialización Exótica

A Nivel 3, los personajes pueden elegir una Especialización o Activo personalizado adicional, o coger un Aspecto de Semblanza adicional. Si un personaje decide coger un Aspecto de Semblanza, cualquier Tirada de Semblanza usando ese Aspecto de Semblanza se reduce en 5.

Incremento de Atributo

A Nivel 4, el personaje puede incrementar en 1 uno de sus Atributos que no se hayan incrementado por una subida de nivel anterior (incluyendo la subida por Herencia). Este incremento también afecta al tamaño de sus recursos (Capacidad, Vida...) y a las Especializaciones que se pueden elegir.

Nivel 5 y superior

A Nivel 5 y superior las recompensas se repiten y los personajes ganan los beneficios de los niveles 2, 3 y 4 otra vez en orden, a un beneficios por Nivel.

Especial: Si se está usando la regla alternativa de la "RoC estructurada", la Dificultad Objetivo para conseguir un nivel adicional de RoC es reducida en 5 en este nivel.

GRIMMOIRE

Los enemigos son entidades que se oponen a los personajes y tienen cierta inteligencia. Los enemigos son de 3 tipos básicos: Grimm, robots y humanos. También hay Rivales que son enemigos que poseen cierto grado de entrenamiento de Cazador o Cazadora, así como los Enjambres que son grandes grupos de enemigos débiles. Los enemigos tienen una Secuencia de Acciones similar a la de los personajes. Esta Secuencia de Acciones tiene 3 Acciones, de las cuales 2 pueden ser Acciones Mayores, y además tienen 1 Acción Menor para moverse incrementando un rango de Distancia. Todas las Estadísticas de los enemigos son números fijos contra los cuales deben tirar los jugadores.

Colección de Vida de los enemigos

Añade todos los totales de Vida de todos los enemigos en el encuentro. Este total está relacionado en cómo de difícil será el combate. Lo típico es que un encuentro dure por lo menos 3 turnos de puro combate. Dada la naturaleza del RoC, estos números pueden fluctuar significativamente pero estas medidas suele ser un buen punto de partida.

Corto: Menos de 100 de Vida

Medio: Entre 100 y 200 de Vida

Largo: Más de 100 de Vida

Escenas de Combate Dinámicas

A medida que progresa un combate, los personajes inevitablemente superarán a los enemigos contra los que están luchando. Suele ser necesario introducir enemigos más poderosos y amenazadores cuando los personajes han llegado a cierto nivel de RoC. Las criaturas de Grimm más grandes son atraídas por el humo soltado al morir una criatura de Grimm más pequeña. Los robots y los humanos envían refuerzos cuando las tropas más débiles de su primera línea de combate son derrotadas.



Tiras de Defensa Objetivo

Los jugadores que hacen Tiradas de Ataque contra los enemigos son premiados con bonificaciones cuando superan las Tiradas Objetivos de Defensa por una cantidad determinada. Los jugadores pueden elegir qué bonificación conseguir por cada incremento sobre la Tirada Objetivo necesaria.

Por cada 5 puntos que el personaje consiga sobre la Tirada Objetivo de Defensa gana una bonificación.

Los personajes que obtengan una tirada de 10, 15 o 20 puntos por encima de la Tirada Objetivo de Defensa se apila con los bonificadores de niveles anteriores.

Por ejemplo: si un personaje daga 15 puntos por encima de la Tirada Objetivo de Defensa, hace el Daño al objetivo y además gana un efecto +5, uno +10 y uno +15. El personaje también puede elegir un efecto más bajo del que puede obtener (un +10 se puede convertir en un +5).

Los personajes pueden apuntar a cierto efecto que se consigue al superar la Tirada Objetivo de Defensa, hacer esto reduce en 5 la Tirada Objetivo de Defensa para conseguir este efecto. Si el personaje escoge Confundir o Conmocionar al objetivo, el ataque no hace Daño. No se puede escoger el Daño Crítico de esta forma.

Palabras clave de Objetivo

Daño Crítico: Bonificación de Daño añadido al Daño base desde el arma y RoC del personaje (1d6=+1, 3d6=+3... o el Crítico que tenga la criatura las veces que sean). Esto puede ser elegido varias veces.

Maximizar Daño: Trata todos los d6 que hayas lanzado para el Daño como si hubiera sido un 6.

Daño Colateral: Todo el Daño y Efectos de Estado aplicados al objetivo primario del Ataque también se aplican a los enemigos Adyacentes a este objetivo primario que tengan una Tirada Objetivo de Defensa igual o menos a la del objetivo primario.

Despachar al objetivo: Reduce inmediatamente la Vida del objetivo a 0. Escoger Despachar al objetivo previene cualquier otro efecto.

<i>Tirada de Ataque</i>	<i>Efecto</i>
Tirada Objetivo de Defensa	Deal Base Damage to Target
+5 sobre el Objetivo	<i>Daño y...</i>
+5	Daño Crítico
+5	Conmocionar al objetivo
+5	Confundir al objetivo
+10 sobre el Objetivo	<i>Efecto +5 y...</i>
+10	Maximizar Daño
+10	Lisiar al objetivo
+10	Daño Colateral
+10	Cualquier efecto +5
+15 sobre el Objetivo	<i>Efecto +10 y...</i>
+15	Desgarra al objetivo
+15	Aturde al objetivo
+15	Cualquier efecto +10
+20 sobre el Objetivo	<i>Efecto +15 y...</i>
+20	Despachar al objetivo
+20	Cualquier efecto +15



Estadísticas de enemigos

Nombre

Descripción: Una breve descripción física del enemigo en cuestión.

Vida: Cuánto Daño puede soportar un enemigo antes de ser derrotado, matado o destruido.

Velocidad: Este número es con el que comparan los personajes su tirada de Iniciativa. Si múltiples enemigos con diferentes Velocidades están en la escena, solo los que tengan mayor Velocidad que la mayor tirada de los personajes pueden actuar antes que los personajes.

Defensa: Este es el Objetivo que los personajes tienen que superar con una Tirada de Ataque para hacer Daño. Por cada 5 puntos por encima de este Objetivo obtiene un Efecto de bonificación.

Crítico: Daño extra hecho por el Daño Crítico.

Ataque: La Tirada Objetivo que los personajes deben superar para no recibir el Daño. Los Ataques son a objetivos Adyacentes a no ser que se diga lo contrario.

Daño: Representa el Daño hecho a un personaje cuando no se supera la Tirada de Defensa.

Especial: Valor que se debe superar con Tiradas de Semblanza no ofensiva y Polvo para afectar a la criatura. Cualquier habilidad Especial de Ataque de la criatura usa esto para la Tirada Objetivo de Ataque.

Daño: Este valor representa el Daño hecho a un personaje cuando no supera esta Tirada Objetivo con una Tirada de Defensa. No todos los enemigos tienen un Daño Especial.

Habilidades:

Las Acciones Especiales que puede realizar un enemigo durante su turno usando el número de Acciones Mayores requerido durante su Secuencia de Ataque. Los enemigos con habilidades Pasivas no gastan Acciones al ser usadas.

Amenaza: Unas pautas generales del RoC necesario para derrotar a este enemigo.

Grimm

El Grimm es la mayor y más persistente amenaza para cada persona en Remnant. Tiene atracción por grandes concentraciones de energía y sentimientos negativos. Generalmente, se puede considerar que las criaturas del Grimm tienen una inteligencia muy rudimentaria dirigida fundamentalmente por el instinto, pero, a medida que envejecen, pueden aprender y crecer significativamente. Todas las criaturas del Grimm tienen ojos de color carmesí y pelo muy negro o escamas. Las criaturas más ancianas tienen placas blancas de armadura de hueso con vetas rojas. Cuando una criatura de Grimm es asesinada, se destruye e inmediatamente empieza a evaporarse, soltando una niebla negra que se disipa rápidamente.

Beowolf

Descripción: Los Beowolves son caninos bípedos peligrosos de casi 2 metros. Normalmente se encuentran en manadas de cualquier número, desde cuatro individuos hasta hordas masivas de docenas de ellos. A pesar de que su potencial ofensivo es imponente, se sabe que algunos Cazadores y Cazadoras han matado numerosos Beowolves de un solo ataque.

Vida: 25

Velocidad: 20

Defensa: 15

Crítico: 1d6

Ataque: 20

Daño: 1, Garras

Especial: 20

Habilidades:

Aullar - 1 Acción. Distancia Media

Cuando un Beowolf aulla, todos los Beowolves hacen 1 Daño adicional con todos los Ataques la siguiente Secuencia de Acciones.

Amenaza: 0 RoC

Beringal

Descripción: Un Grimm parecido a un mono, con brazos poderosos y piernas cortas y robustas. Mide unos 4,5 metros de alto y se apoya en sus nudillos. Sus movimientos pesados son inmediatamente identificables desde lejos y el Grimm más pequeño se siente naturalmente atraído por ellos.

Vida: 85

Velocidad: 20

Defensa: 25

Crítico: 2d6

Ataque: 20

Daño: 3, Puños

Especial: 15

Habilidades:

Lanzamiento monstruoso - 1 Acción.

Distancia Media.

El Beringal lanza un aliado Grimm Adyacente a un personaje. La criatura lanzada debe ser de menor puntuación de Amenaza que el Beringal. La criatura lanzada inmediatamente hace un ataque.

Amenaza: 1 RoC

Boarbatusk

Descripción: Una criatura del Grimm solitaria y con aspecto de jabalí que es sorprendentemente veloz, pillando en ocasiones a los exploradores desprevenidos. Mide un poco menos de 1,5 metros, sus peligrosos colmillos miden casi tanto como su cuerpo. Sólo se encuentran por parejas, haciendo de esta criatura los principales objetivos para los Cazadores y Cazadoras más tenaces.

Vida: 45

Velocidad: 20

Defensa: 20

Crítico: 1d6

Ataque: 15

Daño: 1, Colmillos

Especial: 15

Habilidades:

Rodar - Pasivo.

El Boarbatusk se envuelve en una bola y rueda a toda velocidad contra el objetivo. El Boarbatusk puede hacer una Acción gratuita de movimiento siempre que hace una Acción de Ataque.

Amenaza: 0 RoC



Creep

Descripción: Una criatura del Grimm recientemente descubierta, este monstruo bípedo subterráneo tiene cola, piernas y mandíbula extremadamente poderosas. Sin embargo, carece completamente de brazos. Su existencia se ha teorizado muchas veces antes de finalmente revelársela a la población.

Vida: 15

Velocidad: 15

Defensa: 15

Crítico: 1d6

Ataque: 15

Daño: 1, Cola

Especial: 20

Daño: 1, Cavar

Habilidades:

Cavar - 2 Acciones.

El Creep cava en el suelo y se mueve sin ser detectado. Para encontrar al Creep bajo el suelo los personajes deben superar una Tirada de Detección (PER+DIS). Mientras esté bajo el suelo, no puede ser Atacado por métodos convencionales. Los Ataques que afectan al suelo por Semblanza o por Polvo funcionan normalmente. El Creep resurgirá del suelo bajo un personaje haciendo un Ataque Especial.

Amenaza: 0 RoC

Deathstalker

Descripción: Normalmente encontrados en cuevas oscuras, este Grimm colosal con forma de escorpión mide casi 20 metros de la cabeza a la cola y su cuerpo se eleva hasta 3 metros desde el suelo. Como su aguijón es de color dorado y brilla, se sabe que ha atraído múltiples cazadores de tesoros por error.

Vida: 135

Velocidad: 20

Defensa: 30

Crítico: 3d6

Ataque: 25

Daño: 3, Aguijón

Especial: 25

Daño: 4, Garras

Habilidades:

Alcance - Pasivo.

El Deathstalker puede hacer Ataques a objetivos en una Distancia Cercana con su Aguijón.

Agarre - 2 Acciones.

El Deathstalker hace un Ataque Especial contra un personaje Adyacente e intenta agarrarle con sus Garras. Si el Ataque tiene éxito, el Deathstalker lanza al personaje hasta una Distancia Lejana.

Amenaza: 2 RoC



Feilong marino

Descripción: El Feilong marino, o Dragón marino, es un Grimm serpiente enorme que vive en los océanos cerca de Menagerie. Aunque sus encuentros son excepcionales, los barcos están bien equipados para salir de un encuentro con esta criatura.

Vida: 115

Velocidad: 25

Defensa: 20

Crítico: 2d6

Ataque: 30

Daño: 4, Garras

Especial: 25

Daño: 5, Tempestad

Habilidades:

Alas - Pasivo.

El Feilong marino puede volar y quedarse suspendido en el aire. Se mueve 2 incrementos o decrementos de Distancia cuando usa su movimiento en el aire.

Aletas - Pasivo.

Puede nadar. Se mueve 3 incrementos o decrementos de Distancia cuando se mueve por el agua.

Tempestad - 2 Acciones. Distancia Lejana.

El Feilong inhala y cuando exhala lanza una ráfaga desde su boca. Este Ataque Especial puede hacer objetivo hasta a 2 personajes a la vez.

Amenaza: 2 RoC

Geist

Descripción: Un Grimm raro y etéreo que se mueve flotando en el aire a unos pocos centímetros del suelo. Su cuerpo no es más tangible que el humo, es muy débil pero puede tomar posesión de objetos y criaturas para protegerse.

Vida: 1

Velocidad: 25

Defensa: 25 **Crítico:** 1d6

Ataque: 0

Especial: 20

Habilidades:

Incorpóreo - Pasivo.

El Geist no tiene forma física y solo puede ser dañado por Ataques basadas en Polvo o Semblanza.

Posesión - 2 Acciones.

El Geist encuentra refugio en un objeto inorgánico Adyacente como rocas y los anima convirtiéndolos en un Petra Gigas. El Geist puede también poseer un robot enemigo Adyacente.

Amenaza: 0 RoC



Gigas, Arma

Descripción: Un Arma Gigas se crea cuando un Geist posee un robot o una estatua humanoide. Esta versión del Arma Gigas se sabe que habita en trajes enormes y arcaicos de armadura.

Vida: 100

Velocidad: 20

Defensa: 25 **Crítico:** 2d6

Ataque: 25 **Daño:** 2, Espada

Especial: 20

Habilidades:

Alcance - Pasivo.

El Arma Gigas puede hacer ataques contra objetivos a una Distancia Cercana con su Espada.

Elemental - Pasivo.

Al principio de su Secuencia de Acciones, el Arma Gigas gana un Patrón Elemental del mismo color del Polvo más reciente que le ha afectado. Cuando la Vida del Arma Gigas llega a 0, se vuelve un Geist.

Amenaza: 1 RoC

Gigas, Petra

Descripción: Un golem que toma forma una vez un Geist posee rocas de un entorno natural. Su torso flota en el aire por pura fuerza de voluntad igual que sus cuatro miembros. Suele medir más de 15 metros.

Vida: 55

Velocidad: 15

Defensa: 20 **Crítico:** 2d6

Ataque: 20 **Daño:** 3, Brazos

Especial: 30

Habilidades:

Asedio - Pasivo.

El Petra Gigas recibe solo la mitad de Daño de cualquier Ataque. Solo recibe el Daño completo cuando es Desgarrado, Lisiado o Conmocionado al mismo tiempo.

Alcance - Pasivo.

El Petra Gigas puede hacer Ataques contra objetivos dentro de una Distancia Cercana con sus Brazos.

Elemental - Pasivo.

Al principio de su Secuencia de Acciones, el Petra Gigas gana un Patrón Elemental del mismo color del Polvo más reciente que le ha afectado. Cuando la vida del Petra Gigas llega a 0, se vuelve un Geist.

Amenaza: 1 RoC



Goliath

Descripción: Un Grimm verdaderamente impresionante y con forma de elefante. El Goliath una de las criaturas de Grimm más viejas y más masivas que los Cazadores y Cazadoras han tenido la desgracia de encontrar. Se encuentran en grandes manadas y casi nunca solos. Esta es una de las variantes más dóciles de Grimm pues, aunque han sido vistos en las fronteras de las ciudades, no suelen ser abiertamente agresivos. Se sugiere incluso a los Cazadores y Cazadoras bien entrenados evitar a los Goliaths a cualquier precio.

Vida: 155

Velocidad: 10

Defensa: 30

Crítico: 3d6

Ataque: 30

Daño: 5, Colmillos

Especial: 25

Daño: 4, Estampida

Habilidades:

Estampida - Pasivo.

Los personajes Adyacentes al Goliath durante su Secuencia de Acciones son inmediatamente objetivos de un Ataque Especial. Si el Goliath está Confuso, este Ataque aumenta en 5 la dificultad para evitarlo y hace 1 Daño adicional.

Alcance - Pasivo.

El Goliath puede realizar Ataques contra objetivos dentro de una Distancia Cercana con sus Colmillos.

Amenaza: 3 RoC

Griffon

Descripción: Un Grimm cuadrúpedo que tiene proporciones similares a un caballo, pero con grandes alas y pico de pájaro. Se mueven muy rápido por suelo o por aire. Los Griffons suelen viajar en grandes bandadas, no obstante, se mantienen lejos de la civilización la mayor parte del tiempo. Se sabe que se tragan a su presa entera. Un Griffon tiene la habilidad de volar cortas distancias, pero no puede mantenerse suspendido en el aire.

Vida: 55

Velocidad: 25

Defensa: 20

Crítico: 2d6

Ataque: 20

Daño: 3, Garras

Especial: 20

Daño: 2, Ataque con el Ala

Habilidades:

Alas - Pasivo.

El Griffon puede volar cuando usa su movimiento en el aire.

Ataque con el Ala - 1 Acción. Distancia Cercana.

El Griffon se eleva en sus patas traseras y despliega sus alas, haciendo un Ataque Especial contra los objetivos en rango. Aquellos alcanzados por este Ataque son Cegados y alejados 1 rango de Distancia.

Amenaza: 1 RoC



Rey Taijitu

Descripción: El Rey Taijitu es un monstruo con una extraña forma de serpiente. Los Cazadores y Cazadoras que no están familiarizados con esta criatura descubrirán que no es lo que parece. Relamente son dos criaturas en una, es una serpiente con una cabeza en cada extremo de su cuerpo de casi 10 metros. El extremo Yin es negro y más activo que su extremo opuesto, utilizando veneno mortal. El extremo blanco Yang es más reservado, usando la fuerza bruta para estrujar a su presa lentamente. Cuando una cabeza es destruida, la otra sigue funcionando con normalidad.

Yang Taijitu

Vida: 45

Velocidad: 20

Defensa: 25 **Crítico:** 1d6

Ataque: 20 **Daño:** 2, Mordisco

Especial: 25 **Daño:** 1, Estrujar

Habilidades:

Dos en uno - Pasivo.

Cada vez que el Yang Taijitu realiza una Acción de movimiento, el Ying Taijitu inmediatamente gana una Acción de movimiento gratuita. Ambos extremos no pueden estar más lejos de una Distancia Media.

Estrujar - 2 Actions.

El Yang Taijitu se enrosca alrededor de su objetivo para hacer este Ataque Especial. Este Ataque no puede ser defendido con Bloqueo. Este Ataque hace Daño al personaje objetivo al principio de la Secuencia de Acciones de ese personaje cada turno. Mientras dura este Ataque, el personaje que está Estrujado está Conmocionado y solo puede escapar superando una Tirada de FUE+CON contra la Tirada Objetivo de Ataque Especial del Taijitu o si un aliado hace al Taijitu un Daño Crítico. El Yang Taijitu no puede atacar a ningún otro objetivo mientras está Estrujando a uno.

Amenaza: 1 RoC

Yin Taijitu

Vida: 45

Velocidad: 20

Defensa: 20 **Crítico:** 1d6

Ataque: 25 **Daño:** 2, Mordisco

Especial: 20

Habilidades:

Dos en uno - Pasivo.

Cada vez que el Yin Taijitu realiza una Acción de movimiento, el Yang Taijitu inmediatamente gana una Acción de movimiento gratuita. Ambos extremos no pueden estar más lejos de una Distancia Media.

Veneno - Passive.

Cualquier objetivo alcanzado por el Mordisco del Taijitu se quedará Confuso. Mientras el personaje esté Confuso solo puede hacer Tiradas para Resistir este efecto (no puede hacer nada más que requiera una Tirada). Este efecto se acaba cuando el personaje usa una Acción para hacer una Tirada de CON+DIS para Resistir el efecto y supera la Tirada Objetivo de Ataque Especial del Yin Taijitu.

Amenaza: 1 RoC



Lancer, Reina

Descripción: Nativos de las islas flotantes alrededor de Mistral, los Lancer son criaturas de Grimm grandes, voladoras y de aspecto de avispa. Los Lancer son extremadamente peligrosos y siempre viajan en enjambres. La Reina es el tipo más grande de Lancer que hay, midiendo aproximadamente 6 metros de cabeza a aguijón. Es suficientemente grande como para comprometer la seguridad de las aeronaves más pequeñas.

Vida: 105

Velocidad: 20

Defensa: 25

Ataque: 20

Especial: 25

Crítico: 3d6

Daño: 3, Mandíbulas

Daño: 2, Bombardeo de Espinas

Habilidades:

Alas - Pasivo.

Puede volar y quedar suspendido en el aire. Se mueve 2 rangos de Distancia cuando usa su movimiento en el aire.

Zánganos - 1 Acción.

Si no hay Guerreros Lancer alrededor de la Reina, crea un Enjambre de Zánganos Lancer. Los Zánganos Lancer tienen las mismas Estadísticas que las Rapier Wasps.

Bombardeo de Espinas - 2 Acciones.

Distancia Lejana.

La Reina Lancer lanza una Lluvia de espinas desde su cuerpo. Este Ataque Especial tiene como objetivo a todos los personajes en su rango de visión.

Amenaza: 1 RoC

Lancer, Guerreros

Descripción: Los Guerreros Lancer son muy peligrosos y siempre viajan en enjambre. Miden aproximadamente 1,5 metros de cabeza a aguijón. El Ataque primario del Guerrero Lancer es lanzar su aguijón a un objetivo para mantenerlo en ese sitio y atacar con sus afiladas mandíbulas.

Vida: 35

Velocidad: 25

Defensa: 15

Ataque: 20

Especial: 20

Crítico: 1d6

Daño: 2, Mandíbulas

Daño: 2, Aguijón

Habilidades:

Alas - Pasivo.

Puede volar y quedar suspendido en el aire. Se mueve 2 rangos de Distancia cuando usa su movimiento en el aire.

Aguijón - 1 Acción. Distancia Larga.

El Guerrero Lancer hace un Ataque Especial lanzando su Aguijón al objetivo. Cualquier objetivo alcanzado por este Ataque es Detenido hasta que el Aguijón es destruido o el Guerrero Lancer lo retira como una Acción Menor. La Tirada de Defensa Objetivo del Aguijón es 20 y tiene 10 de Vida. El Guerrero Lancer no puede usar su Aguijón en otro objetivo hasta que decida retirar su Aguijón del anterior objetivo.

Amenaza: 0 RoC



Leviathan

Descripción: Este enorme Grimm vive en los océanos del norte que rodean Atlas. Con varios metros de altura, tiene cuatro miembros humanoides que sobresalen de su cuerpo reptiliano. Tiene un morro de delfín y una larga cola de tiburón. No se sabe su número ya que solo ha sido registrado uno en toda la historia. Los esfuerzos usados en derrotar el Leviathan se centran en librarse de él más que destruirlo.

Vida: 155

Velocidad: 15

Defensa: 30

Crítico: 3d6

Ataque: 25

Daño: 4, Garras

Especial: 30

Daño: 5, Aliento de fuego

Habilidades:

Aletas - Pasivo.

El Leviathan puede nadar y se mueve 3 rangos de Distancia cuando usa su movimiento en el agua.

Colosal - Pasivo.

El Leviathan puede hacer Ataques a objetivos dentro de una Distancia Media con sus Garras.

Aliento de fuego - 2 Acciones. Distancia Media.

Inhala y escupe un largo cono de fuego cargado con electricidad de su boca. Este Ataque Especial puede hacer objetivo hasta a 4 personajes en rango.

Amenaza: 3 RoC

Manticore

Descripción: La Manticore tiene cuerpo y cabeza de león, alas de ave depredadora y cola de escorpión. También tiene pelo y plumas negras con espinas de hueso blanco en su cuerpo. Su cabeza presenta una calavera de león con cuernos, con una melena de huesos alrededor. Pueden ser vistos vagando por las tundras nevadas de Atlas, atacando caravanas y trenes de pasajeros en manadas.

Vida: 65

Velocidad: 20

Defensa: 20

Crítico: 2d6

Ataque: 20

Daño: 3, Garras

Especial: 25

Daño: 2, Bola de fuego

Habilidades:

Alas - Pasivo.

La Manticore puede volar cuando usa su Acción de movimiento.

Bola de fuego - 1 Acción. Distancia Lejana.

La Manticore hace un Ataque Especial lanzando una Bola de Fuego desde su boca. Cualquier objetivo alcanzado por este Ataque recibe el Daño otra vez al final de su Secuencia de Acciones a menos que se mueva de su posición actual.

Amenaza: 1 RoC



Nevermore

Descripción: Una criatura de Grimm con forma de pájaro con una envergadura de más de 15 metros. Son criaturas notoriamente duras sin dar importancia a chocar con objetos sólidos. El Nevermore siempre ataca desde el aire y suele encontrarse solo. Los Cazadores y Cazadoras inexpertos tienen que ser particularmente creativos para poder destruir al Nevermore.

Vida: 115

Velocidad: 25

Defensa: 20

Crítico: 2d6

Ataque: 30

Daño: 5, Garras

Especial: 25

Daño: 3, Púas

Habilidades:

Alas - Pasivo.

Es capaz de volar. Se mueve 2 rangos de Distancia cuando usa su movimiento en el aire.

Robusto - Pasivo.

No recibe Daño por caídas o colisionar con estructuras.

Púas - 2 Acciones. Distante.

El Nevermore lanza una Lluvia de plumas afiladas desde sus alas. Este Ataque Especial tiene como objetivo cualquier personaje bajo el Nevermore que no esté protegido por una cobertura.

Amenaza: 2 RoC

Nucklavee

Descripción: Una criatura verdaderamente aterradora, el Nucklavee es extremadamente raro y peligroso. Los pocos que han visto un Nucklavee no suelen ser capaces de enfrentarse a uno de nuevo. Tiene la apariencia de un esqueleto humanoide gigante sobre un caballo, pero en realidad es una sola criatura. El Nucklavee mide 6 metros de pies a cabeza y tiene espasmos erráticos terroríficos.

Vida: 125

Velocidad: 20

Defensa: 25

Crítico: 3d6

Ataque: 25

Daño: 5, Garras

Especial: 30

Daño: 3, Brazos

Habilidades:

Miedo - Pasivo.

Ser golpeados por el Nucklavee inculca en el personaje un fuerte sentimiento de miedo. Los personajes no pueden Atacar al Nucklavee mientras están asustado. Los personajes deben superar una Tirada de (CON+DIS) contra la Tirada Objetivo de Ataque Especial para eliminar este efecto.

Brazos - 2 Acciones. Distancia Larga.

El Nucklavee estira ambos brazos por cada lado y los hace girar erráticamente, haciendo objetivo a todo personaje dentro del rango de Distancia que no esté protegido por una cobertura.

Amenaza: 2 RoC



Seer

Descripción: Este pequeño y raro Grimm es físicamente muy débil pero también muy peligroso. Los Seers parecen pequeños orbes flotantes con numerosos tentáculos, asemejándose a una medusa. Todos los Seers del mundo están conectados, como miles de ojos de una sola entidad.

Vida: 5

Velocidad: 20

Defensa: 15

Crítico: 1d6

Ataque: 15

Daño: 1, Tentáculos

Especial: 25

Daño: 2, Enganchar

Habilidades:

Flotar - Pasivo.

Los Seer flota en el aire y se mueve lentamente. No puede ser Conmocionado y solo tiene 2 Acciones en su Secuencia de Acciones.

Invisibilidad - 1 Acción.

Se Vuelve invisible. Para encontrar a un Seer invisible, los personajes deben hacer una Tirada de Detección (PER+DIS) contra su Tirada Objetivo de Ataque Especial. Si ataca se vuelve visible.

Enganchar - 2 Acciones.

Se Engancha a un personaje con su Ataque Especial. El Daño de este Ataque se aplica directamente a la Vida del personaje. Los personajes no pueden usar la Defensa de Resistir contra este Ataque. El Seer solo puede usar Enganchar con un personaje a la vez y puede Desengancharse como una Acción. Si recibe Daño mientras está Enganchado a un personaje, hace otra vez el Daño de Enganchar y se cura 2 de Vida.

Amenaza: 0 RoC



Sphinx

Descripción: La Sphinx tiene un cuerpo delgado, peludo y felino con alas gigantes, con una máscara con cresta de hueso y una serpiente blanca como cola. Muchos teorizan que la Sphinx es más fuertes que su variante la Manticore, ya que las manadas de Manticores suelen ser lideradas por una Sphinx.

Vida: 85

Velocidad: 20

Defensa: 20

Crítico: 3d6

Ataque: 25

Daño: 4, Garras

Especial: 25

Daño: 3, Cola

Habilidades:

Alas - Pasivo.

La Sphinx puede volar cuando usa su movimiento en el aire.

Rugido - 1 Acción. Distancia Media.

La Sphinx suelta un rugido muy agudo rozando el grito. Una criatura del Grimm dentro del rango de Distancia puede usar una de sus Habilidades Especiales que tenga un coste de 1 Acción sin usar ninguna Acción.

Cola - Pasivo. Distancia Cercana.

Cuando, durante su Secuencia de Acciones, la Sphinx hace una Acción de Ataque con sus Garras puede hacer inmediatamente después un Ataque Especial con su Cola.

Amenaza: 2 RoC



Ursa

Descripción: Los Ursa son grandes criaturas de Grimm parecidas a osos que miden más de 2 metros cuando se yerguen sobre sus piernas traseras. Sus garras y colmillos son temibles y los Cazadores y Cazadoras que no están atentos a los alrededores pueden verse superados por esta fuerza bruta. Los Ursa raramente se fijan en Cazadores y Cazadoras sin experiencia y suelen moverse en pareja.

Vida: 75

Velocidad: 15

Defensa: 20

Ataque: 20

Especial: 15

Crítico: 2d6

Daño: 2, Garras

Daño: 2, Lanzamiento

Habilidades:

Lanzamiento - 1 Acción. Distancia Lejana.

El Ursa agarra un objeto de gran tamaño, normalmente una roca o un árbol, y lo lanza haciendo un Ataque Especial.

Amenaza: 1 RoC

Wyvern

Descripción: Sabiéndose extintos, este Grimm es el material del que se forman las leyendas. Allá dónde va, lleva el desastre. Dado que el Grimm se siente atraído por las emociones negativas, la simple visión de este monstruo causa un nivel de desesperación tal que llevará a una inevitable invasión de Grimm.

Vida: 175

Velocidad: 30

Defensa: 30

Ataque: 30

Especial: 30

Crítico: 3d6

Daño: 5, Garras

Daño: 5, Aliento de Fuego

Habilidades:

Alas - Pasivo.

El Wyvern puede volar. Se mueve 2 rangos de Distancia cuando usa su movimiento en el aire.

Engendrar - 2 Acciones.

El Wyvern puede soltar una sustancia parecida al alquitrán que forma charcos en el suelo. Hasta 3 Creeps, 2 Beowolves o 1 Ursa puede emerger de un solo charco.

Aliento de Fuego - 2 Acciones. Distancia Media.

El Wyvern inhala y expulsa un largo cono de fuego desde sus fauces. Este Ataque Especial puede hacer objetivo a todos los personajes en rango.

Amenaza: 3 RoC



Robots

Los robots de Remnant son entidades artificiales usadas normalmente para la seguridad. El ejército y las compañías privadas usan autómatas en gran cantidad. Los robots suelen tener órdenes fijas como “protege el área” o “destruye el objetivo”, pero también pueden ser controlados de forma remota. Algunos vehículos tripulados también son considerados enemigos robóticos si el piloto está completamente enclaustrado dentro de la máquina. Todos los robots están hechos de materiales sintéticos como metales y cerámica y, generalmente, duran más que los humanos y criaturas de Grimm de niveles similares de Amenaza. Cuando la Vida de un robot se reduce a 0, es destruido, sin embargo, puede ser reparado si se tiene el tiempo y la habilidad suficiente.



Cruzado Atlesiano

Descripción: Cruzado Atlesiano es la última línea de defensa de Atlas contra las criaturas de Grimm más grandes que viven en el mar. Siendo una de las construcciones defensivas más grandes en todo Remnant, el Cruzado Atlesiano tiene una forma rechoncha con largos miembros. Un brazo tiene ensamblado un taladro que puede penetrar a través de las pieles más duras del Grimm y la otra tiene un cilindro de Polvo rotatorio.

Vida: 160

Velocidad: 10

Defensa: 30 **Crítico:** 3d6

Ataque: 30 **Daño:** 5, Taladro

Especial: 30 **Daño:** 4, Cilindro de Polvo

Habilidades:

Colosal - Pasivo.

Puede hacer Ataques contra objetivos a rango de Distancia Media con su Taladro.

Cilindro de Polvo, Tierra - 2 Acciones. Distancia Lejana.

Carga Polvo de tierra en el cilindro y hace un Ataque Especial. Todo objetivo alcanzado queda Detenido.

Cilindro de Polvo, Rayo - 2 Acciones. Distancia Lejana.

Carga Polvo de rayo en el cilindro y hace un Ataque Especial. Este Ataque golpea a un objetivo y a los objetivos Adyacentes.

Amenaza: 3 RoC

Caballero Atlesiano AK-130

Descripción: Un modelo antiguo de un robot humanoide. El AK-130 deben cambiar activamente entre modos de combate ofensivo y defensivo.

Vida: 20

Velocidad: 15

Defensa: 15 **Crítico:** 1d6

Ataque: 15 **Daño:** 2, Cuchilla de brazo

Especial: 15 **Daño:** 1, Cañón de brazo

Habilidades:

Transformar - 1 Acción. Distancia Lejana.

El AK-130 cambia sus Cuchillas de brazo por sus Cañones de brazo. Cuando está transformado solo puede hacer Ataques Especiales. Se puede Transformar de nuevo al estado anterior usando una Acción.

Amenaza: 0 RoC

Caballero Atlesiano AK-200

Descripción: Los AK-200 son más Fuertes, más rápidos y más fiables que sus predecesores. El AK-200 tiene un sistema de auto reparación muy rudimentario.

Health: 30

Velocidad: 20

Defensa: 20 **Crítico:** 1d6

Ataque: 20 **Daño:** 2, Rifle

Especial: 15

Habilidades:

Rifle estándar - Pasivo.

El AK-200 hace un Ataque hasta un rango de Distancia Lejana.

Protocolo de reparación - Pasivo.

A menos que el AK-200 sea instantáneamente Despachado o Ejecutado, se queda Indefenso con 0 de Vida en vez de ser destruido. Al principio de la siguiente Secuencia de Acción del AK-200, se reactiva con 10 de Vida.

Amenaza: 0 RoC



Paladín Atlesiano

Descripción: La última adición de la fuerza defensiva Atlesiana, usada cuando se requiere una interacción más humana. El Paladín Atlesiano tiene capacidad para un único piloto y mide más de 4 metros de altura. Es sorprendentemente ágil para su peso y es capaz de superar cualquier obstáculo que se presente en su camino.

Vida: 120

Velocidad: 20

Defensa: 30 **Crítico:** 3d6

Ataque: 25 **Daño:** 3, Cañones automáticos

Especial: 25 **Daño:** 2, Misiles

Habilidades:

Misiles - 2 Acciones. Distancia Media.

El Paladín Atlesiano apunta y dispara un aluvión de Misiles. Este Ataque Especial hace objetivos a todos los personajes en rango de Distancia que no estén protegidos por una cobertura.

Amenaza: 2 RoC

Valkyrie Gunship Atlesiano

Descripción: Un Bullhead modificado que es capaz de realizar maniobras aéreas complejas usando los motores omnidireccionales en la punta de sus alas. Cada imp lleva un escuadrón de AK-130 para operaciones terrestre.

Vida: 80

Velocidad: 25

Defensa: 25 **Crítico:** 2d6

Ataque: 30 **Daño:** 3, Cañones automáticos

Especial: 20

Habilidades:

Cañones automáticos - Pasivo.

Hace sus Ataques hasta un rango de Distancia de Distancia Lejana.

Vuelo - Pasivo.

Puede volar y quedar suspendido en el aire. Se mueve 2 rangos de Distancia cuando usa su movimiento en el aire.

Desplegar - 2 Acciones.

4 AK-130 son desplegados desde la parte de atrás del Valkyrie Gunship Atlesiano.

Amenaza: 2 RoC



Spider Droid

Descripción: Todavía es un prototipo y no está totalmente implementado. El Spider Droid es una máquina de casi 3 metros de alto con 2 brazos y sostenida sobre sus 4 piernas hidráulicas. Una serie de 4 conductores se colocan en posición para cargar su poderoso cañón.

Vida: 70

Velocidad: 15

Defensa: 25 **Crítico:** 2d6

Ataque: 25 **Daño:** 3, Pisotón

Especial: 25 **Daño:** 2, Cargar Cañón

Habilidades:

Estructura de araña - Pasivo.

Puede usar su movimiento para trepar por paredes y techos.

Cargar Cañón - 2 Acciones. Distancia Lejana.

El Spider Droid transforma su parte superior y empieza a cargar su láser. El láser apunta primero al suelo pero rápidamente se coloca en posición horizontal. Hace objetivo a un personaje Adyacente y un personaje adicional rango de Distancia.

Amenaza: 1 RoC



Sentinel

Descripción: Un autómatas usado por contratistas de seguridad civil. Mide unos 2 metros de alto y lleva una espada de doble filo. El Sentinel suele encontrarse con robots del tipo Suppressor.

Vida: 50

Velocidad: 15

Defensa: 20 **Crítico:** 2d6

Ataque: 25 **Daño:** 2, Espada

Especial: 20 **Daño:** 2, Espada Doble

Habilidades:

Espada Doble - Pasivo.

Durante cualquier Secuencia de Acciones en la cual el Sentinel haga un Ataque con su Espada, puede hacer un Ataque Especial con su Espada Doble.

Amenaza: 1 RoC

Suppressor

Descripción: Un autómatas usado por contratistas de seguridad civil. Mide unos 2 metros de alto y lleva una Gatling de mano. El Supressor suele encontrarse con robots del tipo Sentinel.

Vida: 40

Velocidad: 10

Defensa: 25 **Crítico:** 2d6

Ataque: 20 **Daño:** 2, Gatling

Especial: 30

Habilidades:

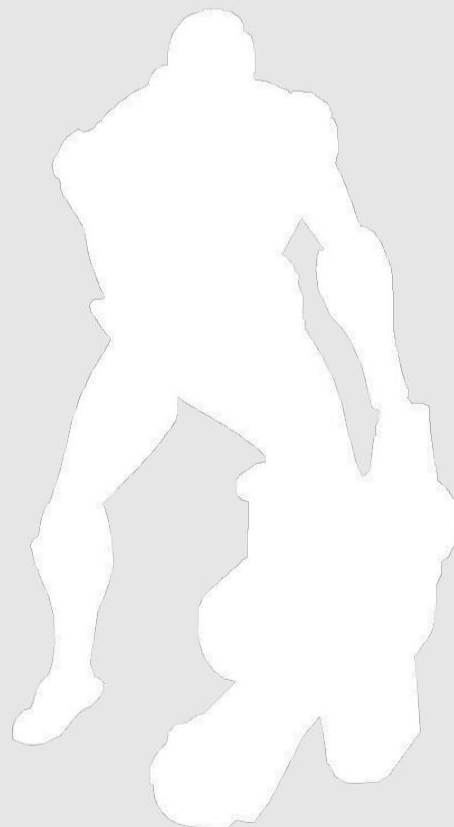
Gatling - Pasivo.

Puede hacer Ataques a un objetivo dentro de un rango de Distancia Lejana con su Gatling.

Campo Electromagnético - Pasivo.

La dificultad mínima para superar una Tirada de Viales de Polvo o Semblanza dentro de un rango de Distancia Media desde el Suppressor es igual al Atributo Especial del Suppressor.

Amenaza: 1 RoC



Humanos

Los humanos son muy débiles en comparación con las criaturas de Grimm y los robots. No hay una gran variedad de humanos que puedan entrar en conflicto con un Cazador o Cazadora y normalmente es necesario que haya un grupo bastante grande como para considerarse una verdadera amenaza. Usualmente, los humanos enemigos son miembros de bandas callejeras, el White Fang o la milicia. Cualquier enemigo humano puede sustituirse por un Faunus con las mismas Estadísticas. Cuando la Vida de un humano llega a 0, se quedan inconscientes e Indefensos.

Luchador

Descripción: Los Luchadores son más duros y resistentes que los matones comunes y también mucho más peligrosos. Los Luchadores usan armas cuerpo a cuerpo como espadas o porras. Tienen la habilidad de recuperarse de una cantidad de heridas que dejarían al resto de humanos por los suelos.

Vida: 20

Velocidad: 20

Defensa: 20

Crítico: 1d6

Ataque: 15

Daño: 1, Espada

Especial: 15

Habilidades:

Curar - 1 Acción.

El luchador recupera 10 de Vida inmediatamente.

Amenaza: 0 RoC



Soldado

Descripción: Los soldados poseen una habilidad y equipamiento muy superiores a los matones comunes, haciendo mucho más difícil deshacerse de ellos. Llevan un rifle o una pistola dependiendo de la situación.

Vida: 15

Velocidad: 15

Defensa: 15

Crítico: 1d6

Ataque: 20

Daño: 1, Arma de fuego

Especial: 20

Daño: 2, Disparo apuntado

Habilidades:

Arma de fuego - Pasivo.

El Soldado hace su ataque a un rango de Distancia Lejana.

Disparo apuntado - 2 Acciones. Distancia Lejana.

El Soldado apunta con su arma antes de realizar este Ataque Especial.

Amenaza: 0 RoC



Matón

Descripción: Los Matones no tienen armas ni entrenamiento. Son poco más que carne de cañón cuando entran en conflicto con Cazadores o Cazadoras.

Vida: 10

Velocidad: 10

Defensa: 15

Crítico: 1d6

Ataque: 15

Daño: 1, Puños

Especial: 10

Habilidades:

Apalea - Passive.

Cuando un Matón hace Daño a un personaje, cada uno de los demás Matones cercanos hacen 1 Daño adicional a ese personaje.

Amenaza: 0 RoC



Rivales

Los Rivales tienen capacidades similares a los Cazadores y Cazadoras entrenados. Casi siempre son humanos o Faunus, aunque en ocasiones incluso robots muy avanzados o criaturas del Grimm muy raras pueden rivalizar con un personaje. Los Rivales son ejemplificados con mucho Daño y poca Vida, así que los combates con ellos suelen ser muy rápidos y salir muy caros. No están limitados a supervillanos inteligentes o secuaces, sino que pueden ser mercenarios, oponentes en un torneo o incluso un héroe con una misión similar pero que entra en conflicto con la de los personajes. Los Rivales dependen de la aventura que se juega, estos ejemplos son solo Estadísticas genéricas. Todas las Habilidades Especiales de estos ejemplos pueden ser cambiadas para encajar en la narrativa.

Rival Matón

Descripción: Es un Rival enfocado en el combate con fuertes habilidades tanto ofensivas como defensivas.

Vida: 20

Velocidad: 20

Defensa: 25

Crítico: 2d6

Ataque: 25

Daño: 5, Cuerpo a cuerpo

Especial: 20

Daño: 4, A distancia

Habilidades:

Contrataque - Pasivo.

Cualquier Ataque que no supera la Tirada Objetivo de Defensa del Rival Matón hace que este Ataque inmediatamente.

Defensa Especial - Pasivo.

Los Ataques de Polvo o Semblanza que le tanguen como objetivo tiran contra el Atributo Especial en vez de contra la Defensa.

Berserker - 2 Acciones.

Recupera toda la Vida.

A Distancia - 1 Acción. Distancia Lejana.

El Rival Matón hace un Ataque Especial.

Amenaza: 1 RoC

Rival Psíquico

Descripción: Los Rivales Psíquicos son definidos por su Habilidad Especial.

Vida: 20

Velocidad: 20

Defensa: 25

Crítico: 2d6

Ataque: 20

Daño: 5, Cuerpo a cuerpo

Especial: 25

Daño: 4, A distancia

Habilidades:

Contrataque - Pasivo.

Cualquier Ataque que no supera la Tirada Objetivo de Defensa del Rival Psíquico hace que este Ataque inmediatamente.

Defensa Especial - Pasivo.

Los Ataques de Polvo o Semblanza que le tanguen como objetivo tiran contra el Atributo Especial en vez de contra la Defensa.

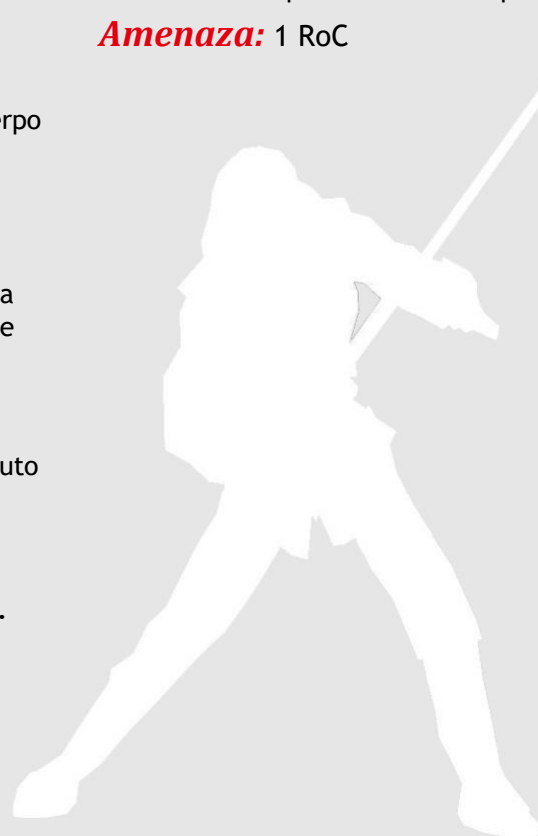
Agarre Telequinético - 1 Acción. Distancia Media.

Un personaje es apresado y es incapaz de moverse. Cada turno el personaje se mueve 1 rango de Distancia hacia arriba en el aire.

A Distancia - 1 Acción. Distancia Lejana.

El Rival Psíquico hace un Ataque Especial.

Amenaza: 1 RoC



Rival de los Planes

Descripción: Suelen ser los líderes de otros Rivales y controlarán el campo de batalla de cualquier forma que esté a su disposición.

Vida: 20

Velocidad: 25

Defensa: 20

Crítico: 2d6

Ataque: 20

Daño: 5, Cuerpo a cuerpo

Especial: 25

Daño: 4, A distancia

Habilidades:

Contrataque - Pasivo.

Cualquier Ataque que no supera la Tirada Objetivo de Defensa del Rival de los Planes hace que este Ataque inmediatamente.

Defensa Especial - Pasivo.

Los Ataques de Polvo o Semblanza que le tanguen como objetivo tiran contra el Atributo Especial en vez de contra la Defensa.

Suprimir - Pasivo.

Cualquier personaje en un rango de Distancia Cercana se considera Confuso.

A Distancia - 1 Acción. Distancia Lejana.

El Rival de los Planes hace un Ataque Especial.

Amenaza: 1 RoC

Rival Pícaro

Descripción: El Rival Pícaro se define por su sigilo y velocidad.

Vida: 20

Velocidad: 25

Defensa: 20

Crítico: 2d6

Ataque: 25

Daño: 5, Cuerpo a cuerpo

Especial: 20

Daño: 4, A distancia

Habilidades:

Contrataque - Pasivo.

Cualquier Ataque que no supera la Tirada Objetivo de Defensa del Rival Pícaro hace que este Ataque inmediatamente.

Defensa Especial - Pasivo.

Los Ataques de Polvo o Semblanza que le tanguen como objetivo tiran contra el Atributo Especial en vez de contra la Defensa.

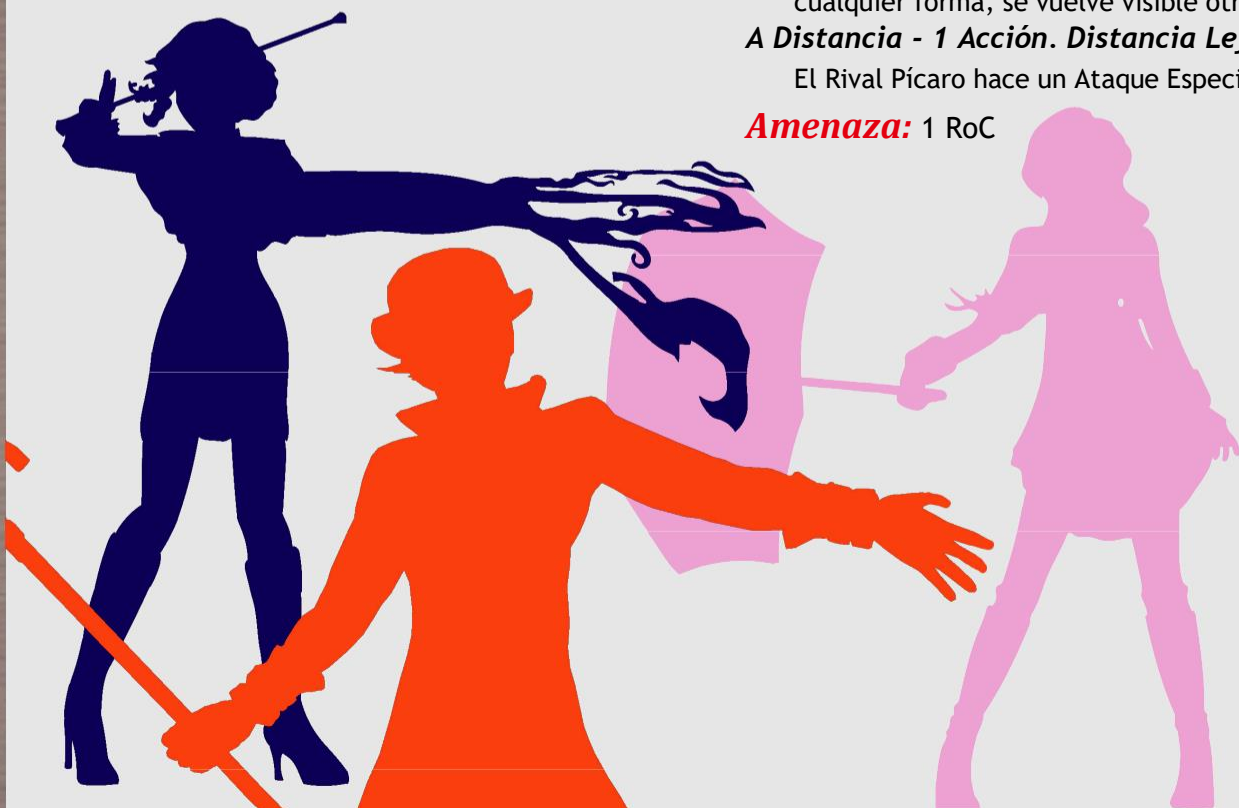
Invisibilidad - 2 Acciones.

El Rival Pícaro se vuelve invisible. Para encontrar a un Rival Pícaro, los personajes deben superar una Tirada de Detección (PER+DIS) contra la Tirada Objetivo Especial. Si el Rival Pícaro Ataca de cualquier forma, se vuelve visible otra vez.

A Distancia - 1 Acción. Distancia Lejana.

El Rival Pícaro hace un Ataque Especial.

Amenaza: 1 RoC



Enjambres

Los Enjambres son un número poco convencional de enemigos en un encuentro. Está compuesto de numerosos enemigos, pero tiene Vida y se comporta como si fuera un solo enemigo. Los personajes pueden derrotar varios enemigos del Enjambre de un solo Ataque. Los Enjambres pueden ser de cualquier tipo de enemigo, no solo los ejemplos propuestos aquí. También es posible que los humanos y robots formen Enjambres, pero es menos común. Lo típico es que cualquier criatura de un Enjambre sea más débil y menos peligrosa que cualquiera de sus contrapartes totalmente desarrolladas o entrenadas. Los Efectos de Polvo con Sobrepenetración y Daño Colateral, en vez de aplicar estos Efectos, hacen Daño Adicional.

Apathy

Descripción: La Apathy es una criatura de Grimm insidiosa y muy peligrosa que suele encontrarse bajo el suelo y en grupos pequeños. Tiene una desagradable apariencia humanoide con brazos largos y delgados y características de esqueleto. Tienen un área pasiva a su alrededor que extrae la energía de cualquiera que está cerca. Cualquier miembro está siempre al tanto de dónde está otro miembro de su grupo.

Vida: 50

Velocidad: 15

Defensa: 20

Crítico: 1d6

Ataque: 10

Daño: 1, Garras

Especial: 25

Habilidades:

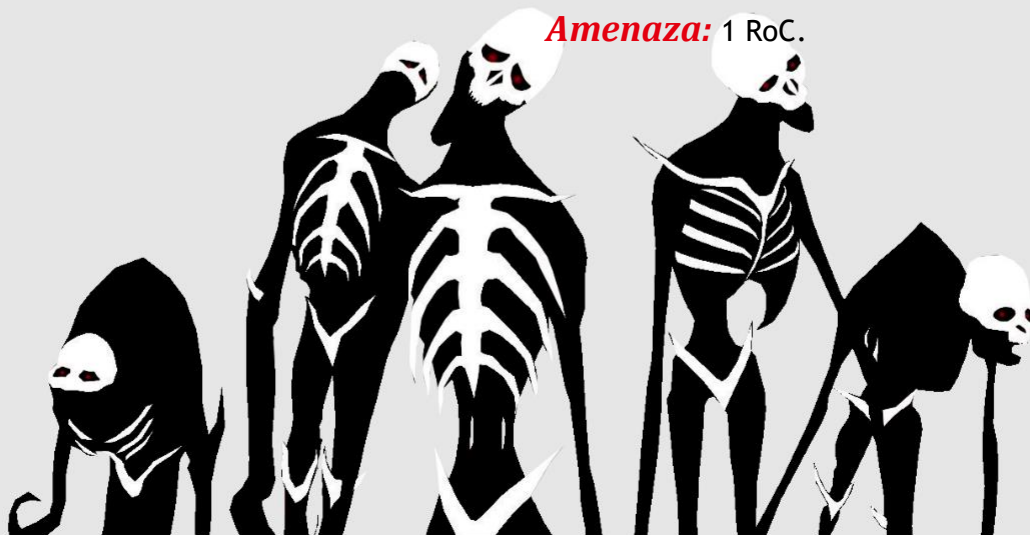
Enjambre - Pasivo.

Se considera que está Adyacente a cualquier personaje en un rango de Distancia Cercana desde el centro del Enjambre. Los Efectos de Polvo con Sobrepenetración y Daño Colateral, en vez de aplicar estos Efectos, hacen Daño Adicional. Es inmune a Efectos de Estado.

Atontar - 2 Acciones. Distancia Lejana.

La Apathy usa esta habilidad cada turno, tiene como objetivo a todos los personajes en rango de los que tenga consciencia incluso si no hay línea de visión hasta ellos. Los personajes tienen que superar una Tirada de Resolver (CON+DIS) o perder una Acción en su Secuencia de Acciones. Cada turno consecutivo que el personaje falla esta Tirada de Resolver, pierden una Acción adicional. Los personajes a los que les quedan 0 Acciones en su Secuencia de Acciones están Indefensos.

Amenaza: 1 RoC.



Rapier Wasps

Vida: 40

Velocidad: 25

Defensa: 15

Crítico: 1d6

Ataque: 20

Daño: 1, Agujas

Especial: 15

Habilidades:

Alas - Pasivo.

Las Rapier Wasps pueden volar y quedar suspendidas en el aire. El centro del Enjambre se mueve hasta 2 rangos de Distancia cuando usa su movimiento en el aire.

Enjambre - Pasivo.

Se considera que está Adyacente a cualquier personaje en un rango de Distancia Cercana desde el centro del Enjambre. Los Efectos de Polvo con Sobrepenetración y Daño Colateral, en vez de aplicar estos Efectos, hacen Daño Adicional. Es inmune a Efectos de Estado.

Aguja - Pasivo.

Las Rapier Wasps Atacan a todos los personajes Adyacentes al Enjambre durante su Secuencia de Acciones. Cada vez que un personaje dentro del radio del Enjambre usa una Accion en su Secuencia de Acciones, el Enjambre Ataca inmediatamente a ese personaje.

Amenaza: 0 RoC.

Plantillas

Cuando un encuentro requiere un cierto tipo de enemigo pero con mayor o menor dificultad se puede usar una de estas plantillas.

Enemigo Mayor

Descripción: El Grimm más antiguo, los prototipos de robots y los humanos expertos son Enemigos Mayores. Son mucho más peligrosos que sus contrapartes normales. Añade los modificadores siguientes a las Estadísticas base de ese enemigo.

Vida: +20

Velocidad: -5

Defensa: +5

Crítico: +1d6

Ataque: +5

Daño: +1

Especial: +5

Daño: +1

Amenaza: +1 RoC.

Enemigo Menor

Descripción: El Grimm más joven, los robots obsoletos y los humanos inexpertos son Enemigos Menores. Son mucho menos peligrosos que sus contrapartes normales. Añade los modificadores siguientes a las Estadísticas base de ese enemigo.

Vida: -20

Velocidad: +5

Defensa: -5

Crítico: -1d6, (Min 1d6)

Ataque: -5

Daño: -1

Especial: -5

Daño: -1

Amenaza: -1 RoC.

Patrón Elemental

Los siguientes Patrones se usan para añadir Efectos de Polvo elementales a varios tipos de enemigos, normalmente robots y Grimm.

Los enemigos que no tengan un Valor de Daño asociado con su Atributo Especial tratarán el Daño como si fuera igual al nivel de Amenaza del monstruo.

Todos los enemigos con un Patrón Elemental son inmunes a los Efectos del Polvo del mismo color del Patrón.

Rojo - Fuego

Velocidad: +0

Defensa: -5

Ataque: +5

Especial: +5 **Daño:** +2

Habilidades:

Fuego - 1 Acción. Distancia Cercana.

El enemigo explota, reduciendo su vida a 0 voluntariamente e inmediatamente hace un Ataque Especial contra todos los personajes Adyacentes. Si el enemigo es derrotado, hace este Ataque automática e inmediatamente.

Amenaza: +1 RoC

Amarillo - Tierra

Velocidad: -5

Defensa: +5

Ataque: -5

Especial: +5 **Daño:** -1

Habilidades:

Tierra - 2 Acciones. Distancia Cercana.

El enemigo se recubre con piedras, haciéndose completamente inmune al Daño hasta el principio de su siguiente Secuencia de Acciones.

Amenaza: +1 RoC

Verde - Viento

Velocidad: +5

Defensa: -5

Ataque: +5

Especial: +0 **Daño:** +0

Habilidades:

Viento - Pasivo.

El enemigo puede volar y quedarse suspendido en el aire. Los enemigos ya capaces de volar se mueven un rango de Distancia adicional cuando usan su Acción para moverse en el aire.

Amenaza: +1 RoC

Azul - Agua

Velocidad: -5

Defensa: +5

Ataque: +0

Especial: +5 **Daño:** +1

Habilidades:

Agua - 1 Acción. Distancia Media.

El enemigo dispara un rayo de agua a mucha presión a su objetivo para hacer este Ataque Especial. Los objetivos alcanzados por este Araque son empujados hacia atrás 1 rango de Distancia.

Amenaza: +1 RoC

Naranja - Rayo

Velocidad: +5

Defensa: -5

Ataque: +0

Especial: +5 **Daño:** +1

Habilidades:

Rayo - 2 Acciones. Distancia Lejana.

El enemigo suelta un proyectil eléctrico como Ataque Especial que después se transmite a todos los personajes Adyacentes al objetivo inicial.

Amenaza: +1 RoC

Violeta - Fuerza

Velocidad: -5

Defensa: +5

Ataque: +5

Especial: -5 **Daño:** +0

Habilidades:

Fuerza - Pasivo.

El enemigo puede hacer su Ataque a un rango de Distancia 1 incremento mayor a la que tiene normalmente. Los personajes golpeados por este ataque son empujados 1 rango de Distancia más cerca de este enemigo.

Amenaza: +1 RoC

Blanco - Hielo

Velocidad: -5

Defensa: +5

Ataque: +0

Especial: +5 **Daño:** +1

Habilidades:

Hielo - 2 Acciones. Distancia Cercana.

El enemigo libera una ventisca de aire frío, haciendo un Ataque Especial contra todos los personajes Adyacentes. Los personajes alcanzados por este Ataque son Detenidos.

Amenaza: +1 RoC

Marrón - Ácido

Velocidad: -5

Defensa: -5

Ataque: +5

Especial: +0 **Daño:** +0

Habilidades:

Ácido - Pasivo.

Cuando este enemigo recibe Daño, todos los personajes Adyacentes inmediatamente recibe 1 punto de Daño.

Amenaza: +1 RoC

Rosa - Sonido

Velocidad: +5

Defensa: +5

Ataque: +0

Especial: +5 *Daño:* +1

Habilidades:

Sonido - 2 Acciones. Distancia Cercana.

El enemigo emite un chillido, haciendo un Ataque Especial. Todos los personajes alcanzados por este Ataque quedan Confusos.

Amenaza: +1 RoC

Negro - Luz

Velocidad: +5

Defensa: -5

Ataque: -5

Especial: +5 *Daño:* +1

Habilidades:

Light - 1 Action.

Mientras está en la oscuridad, el enemigo es invisible. Los personajes deben superar una Tirada de Percepción (PER+DIS) contra su Tirada Objetivo de Especial para detectarle. Mientras sea invisible, puede usar su Tirada Objetivo de Especial para los Ataques en vez de su Tirada Objetivo de Ataque, pero pierde la invisibilidad inmediatamente.

Amenaza: +1 RoC

Enemigos por Amenaza

A quick reference guide to determine the most dangerous enemies characters can face.

Geist
Matón
AK 130
Creep
Seer
Beowolf
Boarbatusk
Lancer, Guerrero
Soldado
Luchador
AK 200
Rapier Wasps
Ursa
Beringal
Griffon
Manticore
Gigas, Petra
Gigas, Arma
Apathy
Rivales
King Taijitu
Sphinx
Deathstalker
Suppressor
Sentinel
Lancer, Reina
Nucklavee
Feilong marino
Nevermore
Valkyrie Atlesiano
Paladín Atlesiano
Leviathan
Goliath
Cruzado Atlesiano
Wyvern

AVENTURA

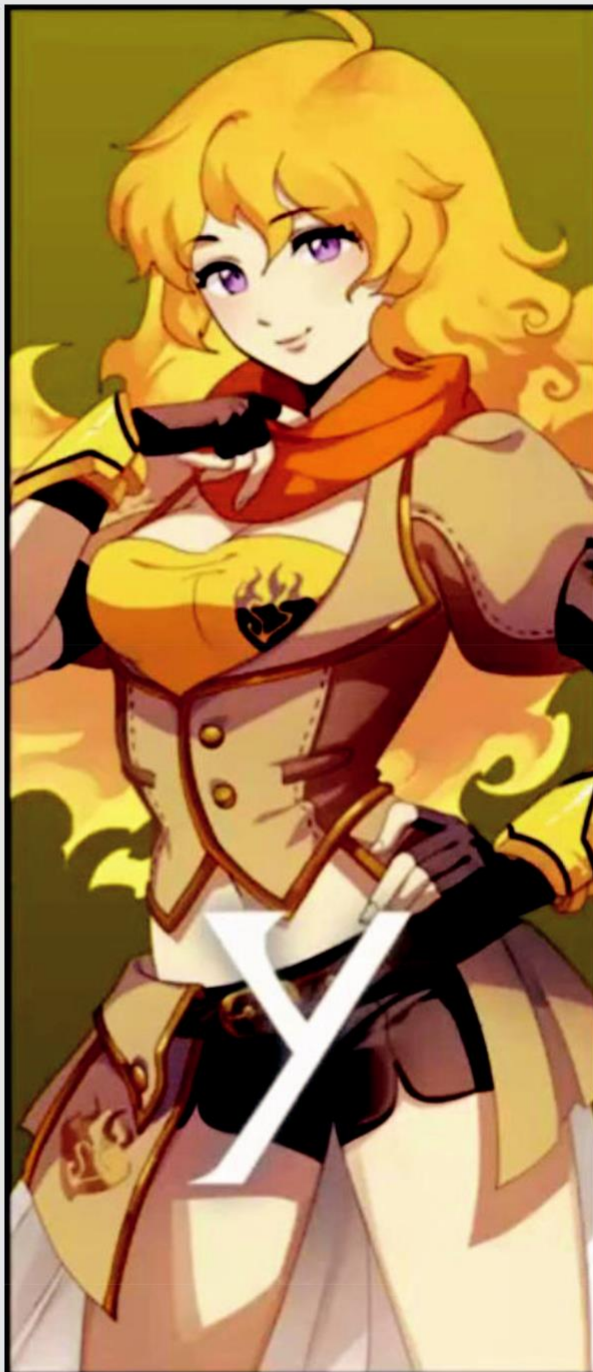
Dirigir la partida

La tarea de dirigir una partida es un desafío pero también es un trabajo muy importante. Sin el Maestro de Juego, el juego no sería posible. La tarea principal del GM durante cualquier Tirada es seguir la lógica de eventos y explicar las consecuencias de las acciones de los jugadores. Los GM son la regla superior del juego. Son la ventana al mundo de Remnant para los jugadores, disponen el conflicto e interpretan a cada villano y a cada amigo. Es una tarea titánica pero tiene su recompensa. Lo más importante que hay que recordar cuando se trata de Dirigir un Juego en general es que todo el mundo se tiene que divertir, tanto el GM como los jugadores. Si el juego resulta divertido y la gente pregunta “¿Para cuándo la siguiente?”, entonces el GM ha tenido éxito. A pesar de que el GM pone obstáculos en el camino de los personajes, el GM nunca será su enemigo. Los GMs tienen control absoluto sobre la partida y todas sus reglas. Una gran cantidad de reglas dependen de la discreción del GM, especialmente la RoC, la piedra angular de este juego.

Escena de ejemplo: El Club de Junior

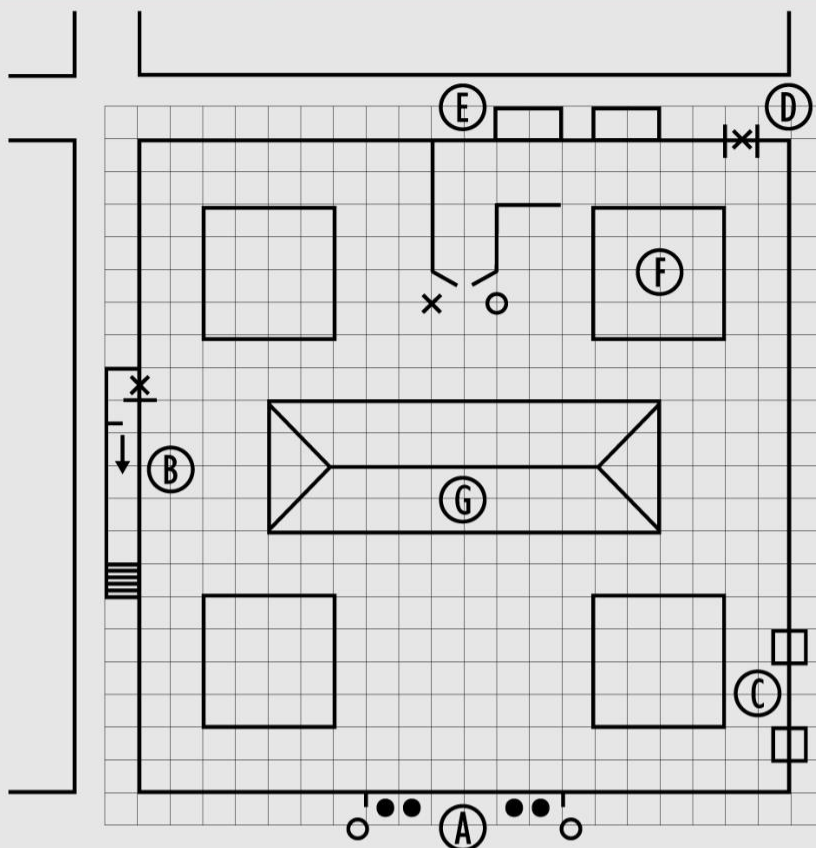
Cerca del puerto y bajo una autopista hay un almacén reformado lleno de ruido y gente. El Departamento de Policía de Vale ha encargado a los personajes investigar uno de los clubs nocturnos de Junior pues se cree que un cargamento de armas llegará allí esta noche.

El edificio tiene aproximadamente 30 metros cuadrados, 15 metros de altura y está hecho de metal. A cada lado tiene almacenes idénticos y un aparcamiento detrás. El almacén está separado de los edificios adyacentes por callejones de 3 metros de ancho. Una gran y ruidosa multitud se arremolina en la entrada principal, detrás de cuerdas de terciopelo. En el callejón de la izquierda asciende una salida de incendios desde la mitad de la altura total del edificio. La banda de Junior puede ser diferenciada de los civiles por sus corbatas y gafas rojas muy llamativas y sus trajes completamente negros.



Yang Xiaolong, creada por Monty Oum.

Propiedad de RoosterTeeth©



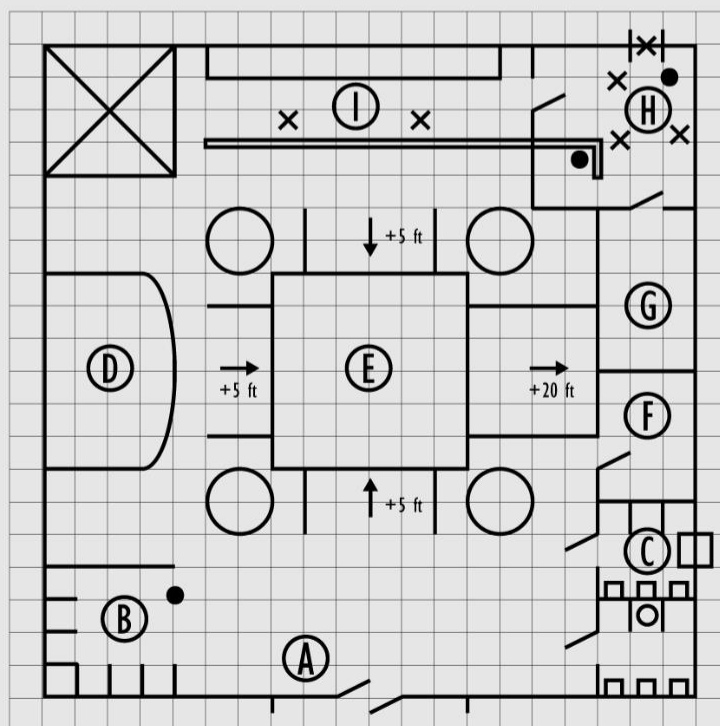
Exterior

- (A) Door
- (B) Fire Escape
- (C) Windows
- (D) Gang Lounge Door
- (E) Dumpsters
- (F) Air Conditioning Units
- (G) Roof Access

Enemies

X	Soldier
O	Fighter
●	Thug
+	Rival

□ 5 ft



1st Floor

- (A) Door
- (B) Private Booths
- (C) Bathrooms
- (D) Stage
- (E) Dance
- (F) Storage
- (G) Armory
- (H) Gang Lounge
- (I) Bar

Mapa Exterior

A) Puertas. Estas dos grandes puertas deslizantes están cerradas ahora mismo, pero hay dos puertas de tamaño normal, una en cada una de las grandes, que sí están abiertas. Frente estas dos puertas se encuentran dos Luchadores y cuatro Matones. Los Luchadores actúan como porteros y hablan con los clientes del club, los Matones son sólo músculo extra. Para entrar al club de forma normal hay que superar una Tirada de WIL+DIS de 10. Conecta con **A1**.

B) Salida de incendios. Un pasillo de metal que descende desde la segunda planta. Una escalera está bloqueada y puede ser llevada al suelo. Esta segunda planta lleva a una salida de emergencia bloqueada que conecta con **B2**.

C) Ventanas. Dos ventanas pequeñas que dan al callejón de la derecha. Conecta con **C1**.

D) Puerta de la Sala de la Banda. Una puerta cerrada con un hueco para mirar. Una tirada de Intimidación, Influenciar o Sobornar de 15 abre esta puerta. Se conecta con **H1**.

E) Contenedores. Llenos de basura.

F) Aire Acondicionado. Cuatro máquinas que se asientan en la azotea del almacén. Son aproximadamente de 3 metros de alto y hacen suficiente ruido como para no permitir una conversación a un tono normal.

G) Acceso a la Azotea. Frente a la puerta hay un Luchador y un Soldado. Conecta con **F2**.

H) Tragaluz. El cristal es rojo oscuro y se ilumina con las luces estroboscópicas de la pista de baile pero bloquea la visión si no se ilumina.

Dentro del Club

Una gran pista de baile elevada iluminada desde abajo con cuatro pilares enteramente de cristal por mera estética, uno en cada esquina. En la pared opuesta a la entrada hay un bar con un DJ con casco de oso encima. A la izquierda está el escenario y a la derecha unas escaleras llevan a una balconada. Todo está oscuro con luces estroboscópicas de rojo y blanco.

El club es de 2 unidades de Distancia Larga de un lado a otro.

La balconada está a Distancia Media sobre el suelo.

Mapa Interior, 1º planta

A1) Puerta. Misma puerta que Exterior A).

B1) Salas Privadas. Una esquina silenciosa del club con un puñado de parejas intimando. Un Matón se encuentra cerca.

C1) Baños. Hay tres retretes cerrados a la izquierda y tres lavabos a la derecha, con una ventana enfrente. Ambos baños tienen un diseño idéntico. Los de hombres tienen a un Matón aliviándose. En los de las mujeres hay dos civiles.

D1) Escenario. El escenario está vacío en el momento pero una pantalla proyecta figuras abstractas que se mueven acorde a la música.

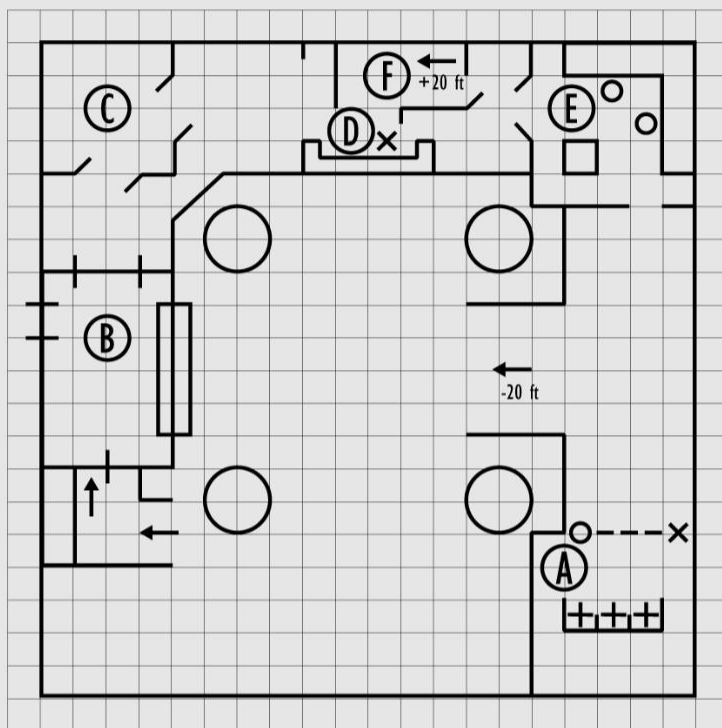
E1) Pista de Baile. Una plataforma elevada que se ilumina desde abajo y está llena de gente bailando. La música está más alta aquí. Directamente sobre ella hay una bola de discoteca.

F1) Almacén. Esta sala es silenciosa y mayoritariamente llena de licor extra y una pequeña cantidad de productos de limpieza.

G1) Armería. La armería está llena de armas legales para la banda de Junior. Si empieza una pelea en la pista de baile, los Matones cercanos entrarán en esta sala, cogerán armas y sus Ataques ganarán Distancia Larga.

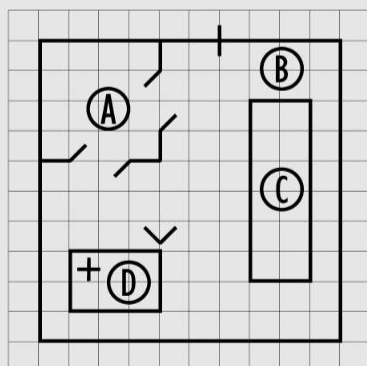
H1) Sala de la banda. Esta es una sala privada con una mesa y un pequeño bar. Hay tres Soldados y dos Matones en esta sala.

I1) Bar. Dos Soldados están detrás del largo y bien equipado bar.



2nd Floor

- (A) VIP Lounge
- (B) Junior's Office
- (C) Service Elevator
- (D) DJ Booth
- (E) Security
- (F) Roof Access



Basement

- (A) Service Elevator
- (B) Loading Dock
- (C) Shipping Container
- (D) Junior's Car

Enemies

- × Soldier
- Fighter
- Thug
- + Rival
- ✓ Grimm

□ 5 ft

Mapa Interior, 2º planta

A2) Sala VIP. Un Soldado, un Luchador y una cuerda de terciopelo dividen esta área del resto del club. Lorenzo Chalk y las gemelas Malaquita están sentados en el sofá. Los gemelas Malaquita tienen las tarjetas necesarias para usar el ascensor de servicio.

B2) Oficina de Junior. Cada puerta que da a la oficina de Junior está cerrada y se puede Forzar o Romper con una Tirada de al menos 20. La habitación tiene un color negro con una alfombra granate. La música es casi inaudible desde dentro. En una pared hay un cristal unidireccional desde el que se puede ver la pista de baile. Dentro de la oficina hay un escritorio con un ordenador y un marco de fotografías. Dentro del escritorio hay una gran cantidad de archivos relacionados con las operaciones legales del club. El ordenador de Junior puede ser Hackeado con una Tirada de 15. Esto revelará una serie de emails con un beneficiario sin nombre que ha entregado "Existencias" a Junior. El beneficiario solo tiene "C" por nombre.

C2) Ascensor de Servicio. El ascensor está bloqueado por una cerradura de doble tarjeta que no puede ser Forzada ni Hackeada de ninguna forma. Es ruidoso, lento y el uso del mismo es obvio para cualquiera en el club. No para en el piso bajo. Conecta con A3.

D2) Lugar del DJ. Sentado frente a una mesa de mezclas hay un Soldado con un casco enorme con forma de oso. El DJ también tiene un control básico sobre las luces del escenario y la pista de baile. Ponerse tras el DJ con sigilo no requiere Tirada.

E2) Seguridad. Esta sala está tras una sola puerta cerrada que requiere una Tirada de Forzar o Romper de 15. Hay 2 Luchadores en esta sala mirando las cámaras de seguridad del bar, la sala VIP, la pista de baile, el escenario y el lugar de carga y descarga. El muelle de carga muestra un contenedor de carga siendo cargado por 4 robots AK-130 y supervisado por Junior.

F2) Acceso a la Azotea.

Mapa del Sótano

El sótano de Junior es mucho más pequeño que el almacén de encima. Una pared está dedicada casi exclusivamente en un muelle de carga que ha sido cerrado por una gran persiana. Las cajas del almacén se alinean en la pared trasera. Un contenedor de carga está en el centro de la sala bloqueando parcialmente la puerta y tiene un gran agujero en un lado. 4 robots AK-130 destruidos están por piezas por el suelo alrededor del contenedor. Un coche muy elegante está ahí aparcado y tiene la salida bloqueada por el contenedor de carga. El coche está siendo asaltado por Ursa Mayor.

A3) Ascensor de Servicio.

B3) Muelle de carga. Tiene una persona grande que la Cierra. Intentar abrirla revela que ha sido cerrada desde el exterior con cadenas muy pesadas.

C3) Contenedor de carga. A un lado del contenedor tiene un gran agujero que ha sido hecho desde el interior.

D3) Coche de Junior. Junior está en su interior, acobardado, mientras Ursa Mayor lo está atacando.

La puerta trasera

Si los personajes deciden explorar los edificios de alrededor antes de entrar al club, pueden descubrir el contenedor de carga en el sótano del aparcamiento. En ese caso, los robots AK-130 están todavía activados, el Ursa Mayor se convierte en un Ursa y Junior estará arriba con Chalk y las gemelas Malaquita. En esencia, el encuentro se mueve atrás en el tiempo. Junior tiene ahora los mismos estados que el Ursa Mayor pero con Ataque a distancia en vez de la Habilidad Especial del Ursa.

Personajes

"Junior" Hei Xiong

El propietario de este club. Junior es un hombre grande vestido con un traje negro y una corbata roja. Está encerrado en el coche blindado y está siendo atacado por un Ursa Mayor. Está desarmado y tiene las mismas Estadísticas que un Luchador.

Lorenzo Chalk

Chalk es un hombre de negocios socio de Junior. Es un hombre delgado con una perilla pulcramente cepillada y viste un traje blanco inpecable. No es valiente o listo, pero se considera ambos. Si entra en combate, usa un set de puños americanos plateados y una pistola. Es muy confiado.

Vida: 10

Velocidad: 10

Defensa: 15

Crítico: 2d6

Ataque: 15

Daño: 3, Cuerpo a cuerpo

Especial: 20

Daño: 2, A distancia

Habilidades:

Contrataque - Pasivo.

Cualquier Ataque que no supera la Tirada Objetivo de Defensa de Chalk hace que este Ataque inmediatamente.

Defensa Especial - Pasivo.

Los Ataques de Polvo o Semblanza que le tanguen como objetivo tiran contra el Atributo Especial en vez de contra la Defensa.

Abusón - Pasivo.

Si un personaje es dañado por Chalk, cualquier Daño hecho a ese personaje por los aliados de Chalk incrementa en 1.

A Distancia - 1 Acción. Distancia Lejana.

El Rival de los Planes hace un Ataque Especial.

Amenaza: 1 RoC

Miltia Malachite

Una de las gemelas Malaquita, Miltia se identifica por su vestido rojo carmesí y sus guantes con garras. Ambas hermanas parecen indiferentes y distantes. Posee una de las llaves necesarias para usar el ascensor de servicio.

Vida: 20

Velocidad: 20

Defensa: 20

Crítico: 2d6

Ataque: 25

Daño: 5, Cuerpo a cuerpo

Especial: 25

Habilidades:

Contrataque - Pasivo.

Cualquier Ataque que no supera la Tirada Objetivo de Defensa de Miltia hace que este Ataque inmediatamente.

Defensa Especial - Pasivo.

Los Ataques de Polvo o Semblanza que le tanguen como objetivo tiran contra el Atributo Especial en vez de contra la Defensa.

Conexión. 1 Acción. Distancia Lejana.

Miltia puede escoger aparecer Adyacente a Melanie o cambiar posiciones con ella.

Juntos para siempre. 1 Acción.

Si Melanie tiene 0 de Vida y Miltia es Adyacente a ella, Melanie gana 10 de Vida.

Amenaza: 1 RoC



Melanie Malachite

La otra mitad de las gemelas Malaquita. Melanie viste un vestido completamente blanco y botas altas con cuchillas en los tacones. Ambas hermanas parecen indiferentes y distantes. Posee una de las llaves necesarias para usar el ascensor de servicio.

Vida: 20

Velocidad: 15

Defensa: 25

Crítico: 2d6

Ataque: 20

Daño: 5, Cuerpo a cuerpo

Especial: 20

Habilidades:

Contrataque - Pasivo.

Cualquier Ataque que no supera la Tirada Objetivo de Defensa de Melanie hace que este Ataque inmediatamente.

Defensa Especial - Pasivo.

Los Ataques de Polvo o Semblanza que le tanguen como objetivo tiran contra el Atributo Especial en vez de contra la Defensa.

Conexión. 1 Acción. Distancia Lejana.

Melanie puede escoger aparecer Adyacente a Miltia o cambiar posiciones con ella.

Juntos para siempre. 1 Acción.

Si Miltia tiene 0 de Vida y Melanie es Adyacente a ella, Miltia gana 10 de Vida.

Amenaza: 1 RoC



Major Ursa

Descripción: Los Ursa son grandes criaturas de Grimm parecidas a osos que miden más de 2 metros cuando se yerguen sobre sus piernas traseras. Sus garras y colmillos son temibles y los Cazadores y Cazadoras que no están atentos a los alrededores pueden verse superados por esta fuerza bruta. Los Ursa raramente se fijan en Cazadores y Cazadoras sin experiencia y suelen moverse en pareja.

Vida: 95

Velocidad: 10

Defensa: 25

Crítico: 3d6

Ataque: 25

Daño: 3, Garras

Especial: 20

Daño: 3, Lanzamiento

Habilidades:

Lanzamiento - 1 Acción. Distancia Lejana.

El Ursa agarra un objeto de gran tamaño, como un coche o un contenedor de carga, y lo lanza haciendo un Ataque Especial.

Amenaza: 2 RoC



Aventura más allá

Interrogar a Junior tras derrotar al Ursa revelará que había recibido lo que se pensaba que eran suministros de armas para su socio, Lorenzo Chalk. Esto hará que surjan ciertas preguntas y cómo continúa la aventura depende de como las responda el GM.

Lorenzo Chalk puede estar intentando destruir la banda de Junior como venganza. Los personajes pueden retroceder en los pasos de Chalk para descubrir dónde ha adquirido un Ursa y qué eventos pasados está intentando vengar.

O...

A Chalk le ha tendido una trampa el White Fang. Ha intentado entregar una millonada en armas para Junior, pero la carga ha sido sustituida sin su conocimiento. Preguntas similares quedan sin responder como antes con los personajes principales cambiando sus papeles.

Historia

Contar una historia de forma cooperativa es el aspecto principal de jugar a un juego de rol de mesa. Es responsabilidad del GM el presentar la historia y responsabilidad de los jugadores el desarrollarla. La historia puede ser cualquier cosa, desde una simple exterminación de Grimm a un juego complejo con política, implicando al Concilio, con tratos bajo el tapete y beneficiarios misteriosos. Los GM deberían tener una historia en mente cuando se construye el primer equipo de jugadores y también debe estar preparado por si los jugadores toman un camino completamente diferente al esperado.

Ganchos de la Aventura

Los Ganchos de la Aventura están hechos para enganchar a los jugadores en la historia, apelando a la mecánica del peligro-recompensa. Algunos Ganchos de la Aventura dejan alguna pregunta sin responder, rumores o ciertas misiones.

- Una mina de Polvo Azul ha explotado sin razón aparente.
- Una enorme cantidad de criaturas de Grimm ha sido grabada a las puertas de Vale
- El Festival de Vytal está llegando y los nuevos competidores están en la ciudad.
- Un professor de Beacon ha desaparecido.
- Una aeronave Atlesiana se ha estrellado en el desierto y no queda nadie a bordo.
- Las criaturas de Grimm más viejas han desaparecido de repente.
- Una serie de robos ha estado sucediéndose en las tiendas locales llevándose el Polvo pero dejando el dinero
- Un submarino con marcas de White Fang se está lavando en el muelle. Su casco está destrozado.
- Alguien está vendiendo una forma rara de Polvo que se está usando como una droga recreativa muy peligrosa.
- Se rumorea que hay una guarida de White Fang en algún lugar del sureste.

Más allá de Remnant

El sistema RoC está hecho para ser sistema que incentive que puedan ocurrir escenas de acción elaboradas recompensando a los jugadores por su creatividad de una manera fácil y simple. Estos conceptos no están limitados a Remnant y el mundo de RWBY. Los personajes pueden ser fácilmente inspirados en superhéroes de cómics, soldados con servoarmaduras en los límites del espacio, pilotos de Mechas en una guerra o incluso el genérico mundo medieval fantástico, origen de los juegos de rol de mesa. Cualquier historia que el GM quiera contar, cualquier tierra en la que los jugadores quieran vivir... Remnant es solo el primero de los mundos que están por explorar.

RWBY

Creado por Monty Oum
Propiedad de RoosterTeeth 2019

This is not endorsed by Rooster Teeth in any way. Views, opinions, and thoughts are all my own. Rooster Teeth [and the names of Rooster Teeth shows/characters/etc.] are trade names or registered trademarks of Rooster Teeth Productions, LLC. © Rooster Teeth Productions, LLC.

Créditos

Diseñador del Juego

Andrew Diederich

Diseño Gráfico

Brannon Wardwell

Editor

Aaron Earl Young

Asistente al Diseñador del Juego

Timothy Wheeler

Traductor

Ángel Rouco

Agradecimientos Especiales

Monty Oum
Rooster Teeth
The Charisma Solution
r/rwbytabletop
FNDM
Josh Partridge
Kelly Korsunky
DemonResurrect427
Dylan Floodeen

Apoyo

Este libro siempre estará disponible gratis, pero si estás interesado, puedes apoyar este proyecto en Patreon en:

<https://www.patreon.com/user?u=11392030>

En caso contrario, simplemente pido que juegues y compartas este juego. Gracias.

Contact:

email:

UnofficialRWBYTabletop@gmail.com

Traducción:

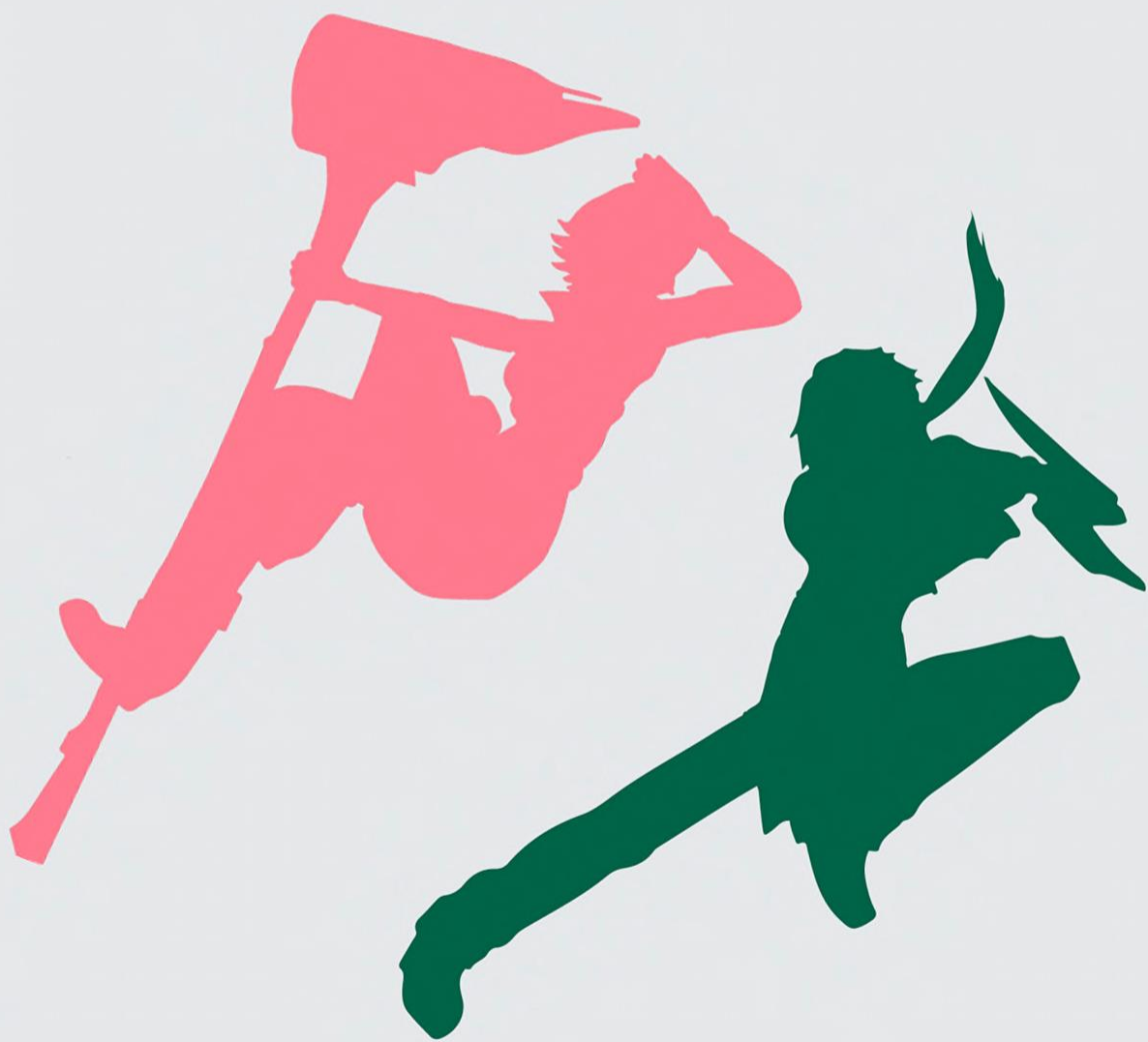
monty.montanyiero@gmail.com

Reddit:

/u/EnderofThings

Roosterteeth.com:

EnderofThing



Defense Threshold Effects

+0	Base Damage
+5 Bonuses	
+5	Critical Damage
+5	Stagger Target
+5	Confuse Target
+10 Bonuses	
+10	Maximize Damage
+10	Cripple Target
+10	Collateral Damage
+10	Any +5 Bonus
+15 Bonuses	
+15	Cleave Target
+15	Stun Target
+15	Any +10 Bonuse
+20 Bonuses	
+20	Dispatch Target
+20	Any +15 Bonus

Attributes

Example Skill

<i>STR+AGI</i>	<i>Jump</i>
<i>STR+END</i>	<i>Lift</i>
<i>STR+WIL</i>	<i>Intimidate</i>
<i>STR+PER</i>	<i>Grapple</i>
<i>STR+DIS</i>	<i>Break</i>
<i>AGI+END</i>	<i>Climb</i>
<i>AGI+WIL</i>	<i>Pickpocket</i>
<i>AGI+PER</i>	<i>Dodge</i>
<i>AGI+DIS</i>	<i>Stealth</i>
<i>END+WIL</i>	<i>Performance</i>
<i>END+PER</i>	<i>Resistance</i>
<i>END+DIS</i>	<i>Resolve</i>
<i>WIL+PER</i>	<i>Influence</i>
<i>WIL+DIS</i>	<i>Hacking</i>
<i>PER+DIS</i>	<i>Detection</i>

RWBY

Unofficial Tabletop RPG Quick Reference Sheet

Attack Actions

Melee Weapon Attack

Accuracy: Melee Weapon Style

Range: Adjacent

Damage: 1d6 + STR

Ranged Weapon Attack

Accuracy: Ranged Weapon Style

Range: Long Range

Damage: 1d6

Capacity: -1

Thrown Melee Weapon Attack

Accuracy: Melee Weapon Style

Range: Close Range

Damage: 1d6

Special: Weapon falls at Target's Feet

Semblance Attack

Accuracy: WIL + Relevant Attribute

Range: Close Range

Damage: WIL

Unarmed Attack

Accuracy: STR + END

Range: Adjacent

Damage: STR

Dust Phial Attack

Accuracy: DIS + Color Dependent

Range: Close Range

Damage: DIS

Capacity: -2

Este libro ha sido un trabajo con amor desde Octubre del 2014. Tras descubrir el asombroso estilo de animación y el mundo sin parangón, inmediatamente quise introducirme en el mundo de Remnant. No encontrando un juego satisfactorio para satisfacer esa fantasía, empecé a trabajar en el libro que ves frente a ti. Empezó como un lavado de cara a un rol de mesa popular, pero, con el tiempo, evolucioné a algo completamente distinto. Este juego ha sido creado con tres filosofías en mente: reglas simples, fiel a la historia original y permitir a los jugadores que jueguen como quieran, mi esperanza es haber cumplido bien con esto. Además, este proyecto probablemente nunca esté “terminado”, ya que hay mucho que añadir y ajustar, adaptando este juego con cada pedazo de información que nos llega del mundo de Remnant y RWBY. Por último, mi sueño es ver esto en las manos de los creadores de RWBY y trabajar con ellos haciendo un juego para los fans que sea divertido y fácil de jugar, y también un recurso fiel para cualquiera que desee experimentar y aprender más de este fantástico mundo por ellos mismos.

Traductor:

Me alegra que hayas podido leer esta traducción al español de este libro. No hay mucho más que decir que no se haya dicho ya. Diviértete jugando a este magnífico juego de rol de mesa.