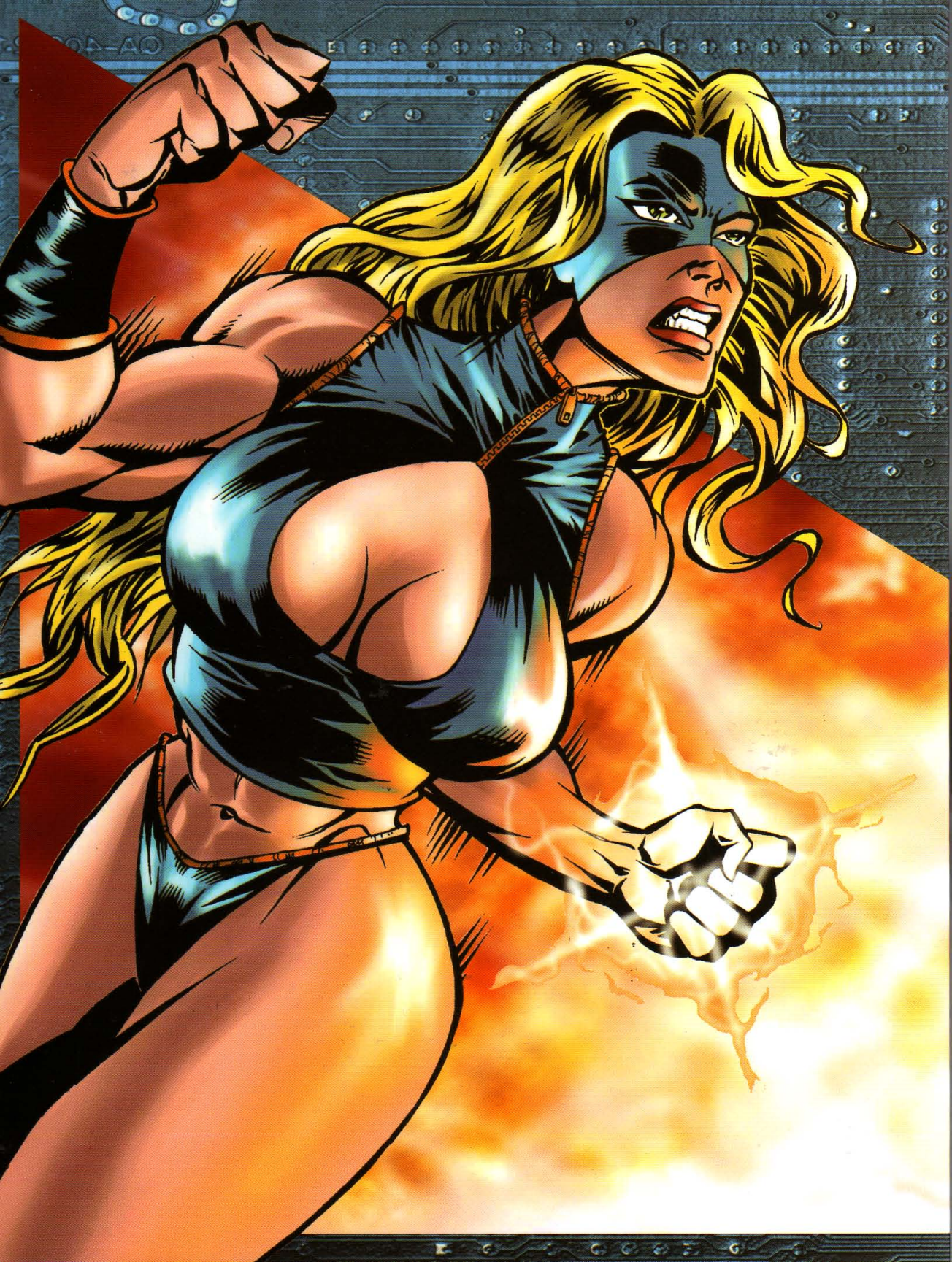
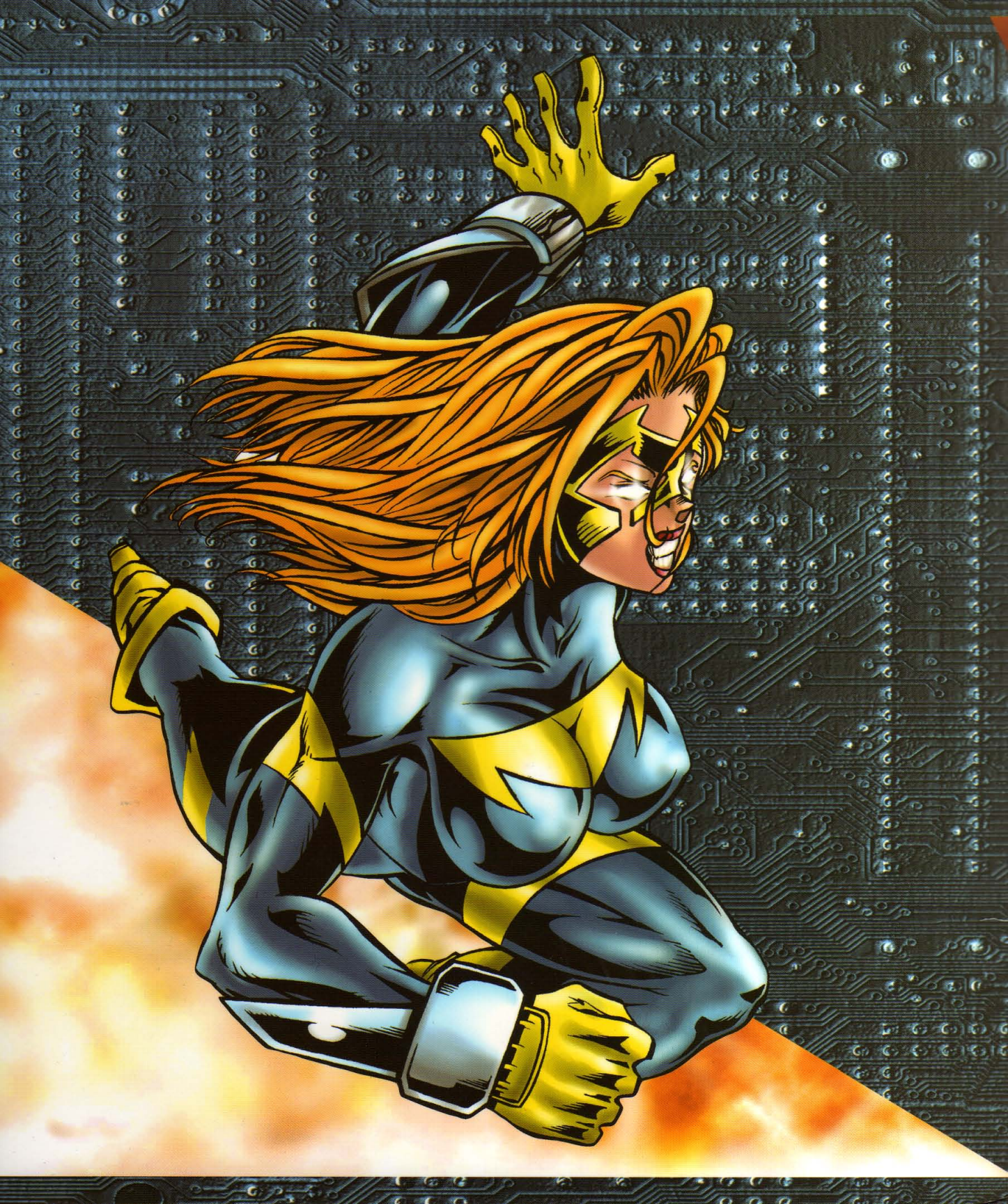
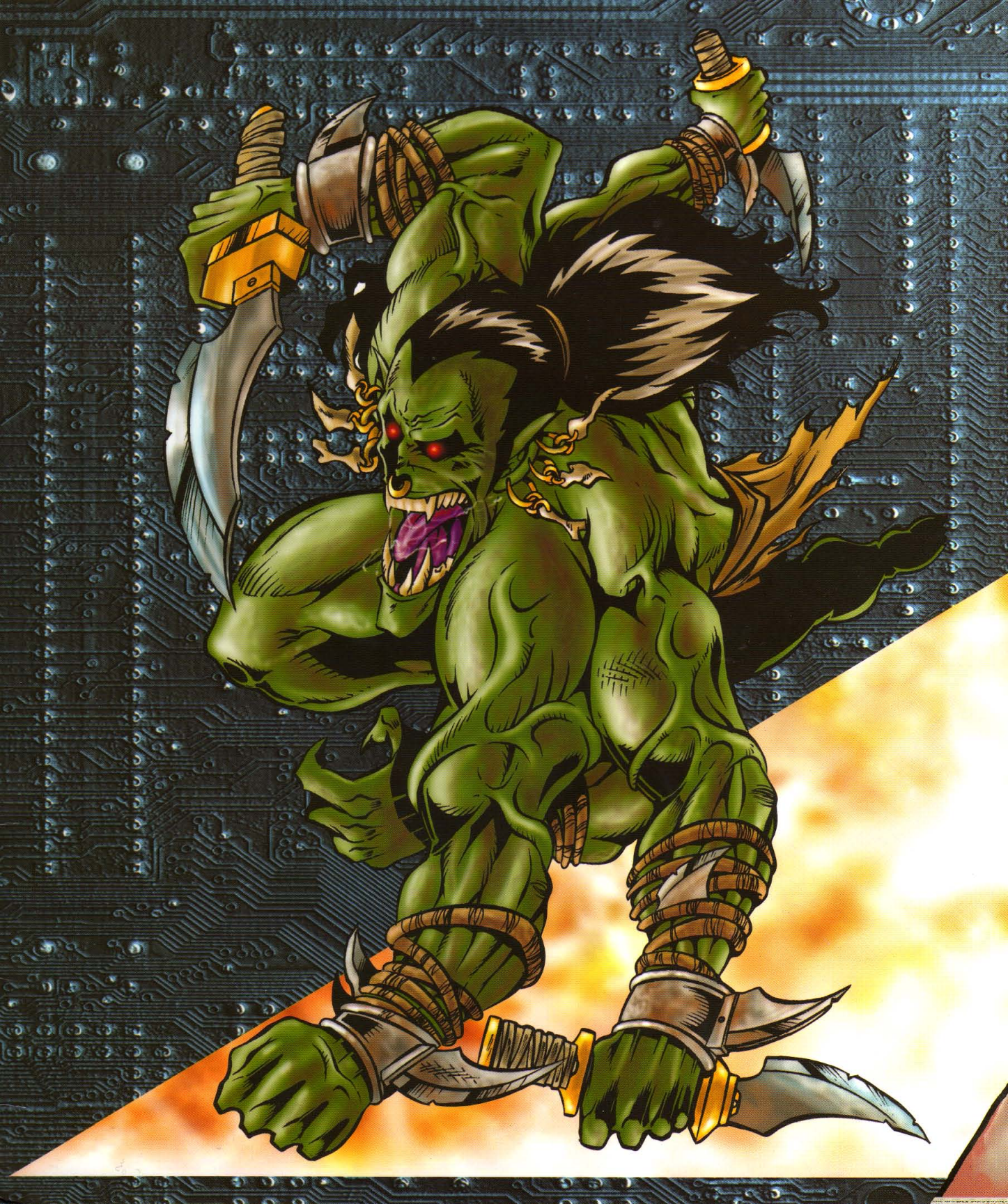












Salto en función de la fuerza

FUE	MOD.Salto
>100	-
101 a 120	x2
121 a 140	x5
141 a 160	x10
161 a 180	x20
181 a 199	x40
200	x100

Peso levantado y daño en función de la fuerza

FUE	PESO	DANO
40 a 75	FUE Kg	1d4
76 a 90	2xFUE Kg	1d4+2
91 a 99	3xFUE Kg	1d4+4
100	500 Kg	1d6+4
101 a 102	1 Ton	1d8+1d10
103 a 104	2 Ton	2d10
105 a 106	4 Ton	3d10
107 a 108	6 Ton	4d10
109 a 110	8 Ton	5d10
111 a 112	10 Ton	5d10+5
113 a 114	12 Ton	5d10+10
115 a 116	14 Ton	5d10+15
117	16 Ton	5d10+20
118	18 Ton	5d10+25
119	19 Ton	1d100
120+	FUE-100 Ton	1d100+(FUE-100)

Recuperación puntos de vida, daño absorbido y Puntos de vida

CON	RECUP.(PV /h)	DA	PV
Hasta 100	1	0	CON/2
101 a 110	2	5	CON-45
111 a 120	4	30	CON-40
121 a 130	6	45	CON-35
131 a 140	10	60	CON-30
141 a 150	5	75	CON-25
151 a 160	20	90	CON-20
161 a 170	25	105	CON-15
171 a 180	30	120	CON-10
181 a 190	35	135	CON-5
191 a 200	40	150	CON

Parada, Acciones por asalto y saltos

AGI	PARADA	AxA	SALTO (m.)
40 a 75	AGI/4	1	AGI/12
76 a 90	AGI/4	2	AGI/11
91 a 100	AGI/4	3	AGI/10
101 a 115	30	3	AGI/10
116 a 130	40	3	AGI/9
131 a 145	50	4	AGI/9
146 a 160	55	4	AGI/8
161 a 175	60	4	AGI/8
176 a 190	65	5	AGI/7
191 a 195	70	5	AGI/6
196 a 199	75	5	AGI/5
200	80	6	AGI/4

Modificadores a la Voluntad del agresor

Psiónico	Mod.
40 a 50	-50
51 a 60	-25
61 a 70	-10
71 a 80	-
81 a 90	+10
>90	+25

Modificadores a la Voluntad de la víctima

Víctima	Mod.
40 a 50	+25
51 a 60	+10
61 a 70	-
71 a 80	-10
81 a 90	-25
>90	-50

Supervista

101 a 120	Vista de águila. El SPJ puede leer los titulares de un periódico de un extremo al otro de un campo de fútbol.
121 a 140	Vista de lince. En este caso el personaje es capaz de ver casi perfectamente en la oscuridad. Sus ojos se adaptarán automáticamente a cualquier nivel de luz.
141 a 160	Con esta puntuación será capaz de ver el calor que desprenden los cuerpos de los seres vivos.
161 a 180	Adquiere visión de rayos X.
181 a 200	Visión de larga distancia. Aquí el SPJ puede enfocar la vista en un punto y ver hasta que algún obstáculo se lo impida. Si nada se interpone puede, incluso, ver a través de distancias interestelares (con la limitación temporal de la velocidad de la luz).

Superoído

101 a 120	El espectacular desarrollo de ese sentido permite detectar sonidos casi imperceptibles para los humanos, como el producido por un alfiler al caer al suelo, etc.
121 a 140	Se amplía el espectro sonoro hasta captar ultrasonidos, del mismo modo que lo hacen los perros o los lobos.
141 a 160	La capacidad auditiva se agudiza hasta el extremo de asemejarse a la de los murciélagos, confiando así un nivel de percepción similar a un radar orgánico.
161 a 180	La concentración auditiva permite al personaje oír los latidos de un ser humano a una distancia de hasta diez metros, por lo que, puede averiguar el estado físico de esa persona, o si está mintiendo o diciendo la verdad en un momento determinado.
181 a 200	Capacidad de enfocar a distancia el sentido del oído. Puede así escuchar lo que sucede en el interior de una habitación de un edificio situado a cinco km. de distancia.



Superoído

Estos dos sentidos están interconectados, así que los personajes los adquieren a la vez. El DJ deberá tener en cuenta los factores ambientales o de otro tipo que les afecten: la dirección del viento, si el SPJ está resfriado, la lluvia en el caso de seguir rastros, etc.

101 a 120	A este nivel el personaje puede distinguir por el olor o el gusto la mayoría de ingredientes de una comida. También podrá seguir un rastro no visual de una antigüedad no superior a cinco minutos.
121 a 140	Puede distinguir a las personas conocidas por el olor corporal. Es capaz de seguir un rastro como en el caso anterior, pero tras un período de una hora.
141 a 160	Reconoce el olor de cualquier persona a la que haya oído con anterioridad por lo menos una vez. No perderá el rastro a menos que hayan pasado más de tres horas.
161 a 180	Su olfato y su gusto le permiten descubrir una sustancia con una débil traza de la misma, pudiendo así descubrir venenos o drogas casi indetectables, mezclados con algún alimento o bebida. Es capaz, mediante el olor, de seguir un rastro después de diez horas.
181 a 200	Su capacidad es tal que puede distinguir una sola molécula de cualquier sustancia. No tiene demasiadas dificultades en hallar y seguir un rastro producido veinticuatro horas antes.

Supertacto

101 a 135	El Personaje puede advertir cosas con el tacto, que están ocultas a sus otros sentidos: puertas secretas, levisimas corrientes de aire, etc.
136 a 170	Mediante el tacto puede captar la diminuta elevación producida por la tinta impresa sobre un libro o un periódico, pudiendo así leer sólo con las manos.
171 a 200	La sensibilidad del personaje es tan elevada que es capaz de sentir ondas eléctricas, de radio o energéticas en el aire, e incluso en el interior de un muro o una pared, pudiendo averiguar así la localización de cables eléctricos, telefónicos o de otro tipo.

Mod. a la VOL según tipo de víctima

Tipo	Mod.
Humano	-
Mutante	-
Mago	-20
Alienígena	-10
Sobrenatural	-20
H. Cósmico	-25
Dios	-25

Reacción de los PNJ según APA

APARIENCIA	EFECTO
0-20	Repulsa y rechazo. Posibles tiradas de EOM para no entrar en un estado mental alterado
21-40	Desagrado. -20 a las tiradas de Influencia (+20 si se pretende intimidar)
41-70	Persona normal pero poco agraciada
71-90	Aspecto agradable. Persona atractiva
91-100	Gran belleza física. +20 a las tiradas de influencia sobre seres del sexo opuesto
101-130	Belleza sobrenatural. Tiradas de EOM para no quedar prendado del SPJ (siempre que sea del sexo opuesto)
131-160	La impresión causada por un SPJ con esa apariencia es tal que se ejerce un leve control mental sobre los miembros del sexo opuesto.
161-200	La belleza del SPJ es tan grande que causa una atracción casi irresistible al resto de SPJs, sin importar la raza ni el sexo.

Intelecto según INT

INTELIGENCIA	CAPACIDADES. EJEMPLO.
0 a 20	Intelecto rudimentario. Nivel animal. Se mueve más por instintos que por reflexiones abstractas. <i>Hermanos pequeños de Cieno.</i>
21 a 40	Inteligencia infantil. Puede comprender órdenes sencillas y directas, así como manejar aparatos muy simples (palancas, armas blancas, etc.). <i>Macross.</i>
41 a 60	Inteligencia humana inferior. Comprenden lentamente los procesos complicados. Pueden aprender a base de esfuerzo. <i>Ogro.</i>
61 a 80	Intelecto humano normal. <i>Onda Expansiva.</i>
81 a 100	Inteligencia humana superior. Pueden entender el manejo de aparatos complejos, así como desarrollar la tecnología normal de su época. <i>Umbra.</i>
101 a 140	Genio. Entiende la tecnología alienígena o de otro tiempo. Puede manejar y crear casi cualquier sistema o ingenio de alta tecnología de su tiempo. <i>Epsilon Eridani.</i>
141 a 180	Superdotado. Puede desarrollar ingenios alienígenas o de otro tiempo. <i>Golem II.</i>
>180	Inteligencia cósmica. Nada escapa a su comprensión y entendimiento. <i>Unidad. Entropia.</i>

Colisiones

Id100	ZONA
1 a 15	Frontal
16 a 30	Trasera
31 a 45	Lateral derecha
46 a 60	Lateral izquierda
61 a 80	Bajos
81 a 100	Techo

Vehículos

TIPO	VM	VC	Man	PE	B	Aut	Disp
Pequeña moto	100	65	30	30	3	100	MF
Moto campo (media)	120	75	30	40	4	100	N
Moto campo (potente)	160	100	20	60	6	125	D
Moto carretera (media)	200	150	5	50	5	250	D
Moto carretera (potente)	270	180	10	70	7	300	MD
Utilitario	160	100	20	100	10	700	MF
Coche tipo medio	185	130	5	175	17	750	F
Berlina	210	140	0	225	22	850	N
Deportivo	265	175	25	200	20	750	MD
Limousine	180	120	-10	275	27	850	E
Furgoneta	140	90	-5	325	32	850	F
Todoterreno	160	100	10	350	35	700	D

Daño por choque

V / CHOQUE(KM / H)	LATERAL	TRASERO	FRONTAL
Hasta 25	5d10	4d10	4d10
De 26 a 50	6d10	5d10	5d10
De 51 a 75	20+6d10	20+4d10	20+7d10
De 76 a 100	20+8d10	20+5d10	20+1d100
De 101 a 125	20+1d100	20+7d10	40+1d100
De 126 a 150	30+1d100	20+8d10	60+1d100
De 151 a 175	40+1d100	10+1d100	80+1d100
De 176 a 200	50+1d100	20+1d100	100+1d100
De 201 a 225	60+1d100	30+1d100	120+1d100
De 226 a 250	70+1d100	40+1d100	140+1d100

Maniobras

Muy Fácil Frenar entre 25 y 35 km/h en un turno. Virar menos de 15 grados.
 Bastante Fácil Frenar entre 35 y 40 km/h en un solo turno. Virar entre 15 y 20 grados.
 Fácil Frenar entre 40 y 45 km/h en un solo turno. Virar entre 20 y 30 grados.
 Normal Frenar entre 45 y 50 km/h en un solo turno. Virar entre 30 y 40 grados.
 Difícil Frenar entre 50 y 55 km/h en un solo turno. Virar entre 40 y 45 grados. Derivar de 1 a 3 metros.
 Muy Difícil Frenar entre 55 y 60 km/h en un solo turno. Virar entre 45 y 60 grados. Derivar de 3 a 6 metros. Giro y derrapaje de menos de 30 grados.
 Extremadamente Difícil Frenar entre 60 y 75 km/h en un solo turno. Virar entre 60 y 90 grados. Frenazo en U. Derrapaje en U.
 Imposible Frenar entre 75 y 90 km/h. Virar entre 90 y 160 grados. Giro y derrapaje completos.

Descontroles

Muy Fácil: Derrapaje pequeño sin importancia
 Bastante Fácil: Derrapaje lateral, pequeño arañazo en la pintura.
 Fácil: Coletazo que hace perder algo de control, modificador de -10 en el siguiente turno.
 Normal: Coletazo fuerte con colisión lateral, modificador de -15 al siguiente turno. 4d10 puntos de daño a la estructura del vehículo.
 Difícil: Coletazo muy fuerte con colisión lateral, modificador de -15 los dos turnos siguientes. 6d10 puntos de daño al vehículo.
 Muy Difícil: Coletazo y derrapaje con colisión trasera, modificador de -25 los dos siguientes turnos. 25+6d10 puntos de daño.
 Extremadamente Difícil: Trompo con colisión frontal. Modificador de -50 los 3 siguientes turnos y 50+6d10 puntos de daño al vehículo.
 Imposible: Pérdida total del control del coche. Vueltas de campana y múltiples colisiones que causan un daño de 100+1d100 puntos de daño al vehículo.

Blindaje

Chapa reforzada 25% más en PE. DA +40. Disponibilidad D.
 Malla de dispersión Distribuye la fuerza del golpe entre toda la estructura, ello hace que el daño (cinético) quede reducido a la mitad. Su disponibilidad es E.
 Capa ignífuga Se destruye cuando es afectada por fuentes de intenso calor (incendio exterior, lanzallamas, etc.), de manera que el exceso de calor es gastado en la evaporización de la capa especial, protegiendo así la estructura del coche y su interior. Sus efectos desaparecen en un periodo de tiempo comprendido entre 1d6+4 y 2d10+6 asaltos (dependiendo de la intensidad de la fuente de calor), ese desgaste se produce de una manera independiente en cada zona del vehículo. También funciona contra láseres e impactos de plasma. Disponibilidad MD.
 Red superconductora Absorbe las emanaciones energéticas, las transporta por microcables y las descarga por unas escobillas bajo el coche. Añade 100 puntos de DA contra ese tipo de ataques. Es incompatible con la Malla de Dispersión. Disponibilidad E.

SUPERHÉROES INC.

© 2001. Ediciones La Caja de Pandora.

Equipamiento

DISPONIBILIDAD	Id100
FÁCIL (F)	95%
NORMAL (N)	60%
DIFÍCIL (D)	30%
MUY DIFÍCIL (MD)	10%
EXCEPCIONAL (E)	2%
En una gran ciudad	+10
En un pueblo	-30
Si se solicita a una organización	+30

Dificultad de las acciones

Dificultad	Mod.
Imposible	-100%
Extrema dificultad	-75%
Difícil	-50
Poca dificultad	-25
Normal	0
Fácil	+15
Bastante fácil	+30
Muy fácil	+50

Daños por tipo de armas

ARMA	DAÑO
Pistolas automáticas y revólveres	IdIOx2
Escopetas	IdIOx3
Rifles	IdIOx4
Subfusiles	IdIOx2
Fusiles de asalto	IdIOx3
Ametralladoras	IdIOx5

Modificadores por distancia

QUEMARROPA	+40
DISTANCIA CORTA	+15
DISTANCIA MEDIA	-
DISTANCIA LARGA	-30

TIPO DE ARMAALCANCES (metros)

	O	DC	DM	DL
Pistolas	<2	2-5	6-20	20-40
Revólveres	<2	2-5	6-20	20-40
Escopetas	<2	2-5	6-15	16-30
Rifles	<2	2-175	176-350	350-900
Subfusiles	<2	2-20	21-40	41-60
Fusiles de asalto	<2	2-80	81-150	151-300

Daño por arma blanca

ARMA	DAÑO
Espada	2dIO
Florete	2dIO
Hacha	2dIO
Hacha de guerra	3dIO
Katana	3dIO
Lanza	2dIO
Mandoble	3dIO
Navaja	2d6
Puñal	2d6
Flecha	IdIO
Shuriken	IdIO
Garras	3dIO

Modificadores por el material del arma

MATERIAL	MODIFICADOR
Hueso/Uña	+10
Madera	+15
Piedra/Hierro	+20
Acero	+25
Aleaciones superresistentes	+30
Zynex	+40
Optimun o Strenium	+50

Modificador a la Iniciativa

Tipo de ataque	Mod. Iniciativa
Energético	+30
Físico	-
Mental/Mágico	-30
Ver manual página 135	

Modificadores por la fuerza del atacante

FUERZA	MODIFICADOR
<75	-
76-90	+5
91-100	+10
101-120	+15
121-140	+20
141-160	+25
161-170	+30
171-190	+35
191-200	+40

Aturdimiento e inconsciencia

FUE-CON	TIRADA A SUPERAR
<-20	Ninguna. Es necesario otro golpe.
-20/20	CON
21/40	CON/2
>40	CON/4

Tiempo sin respirar segun CON

CON	TIEMPO SIN RESPIRAR
<100	CONx2 segundos
101/110	CONx3 segundos
111/120	CONx5 segundos
121/130	CONx10 segundos
131/150	CON/5 minutos
151/170	CON/3 minutos
171/190	CON/2 minutos
>190	CON minutos

Localización de impactos en combate cpo. a cpo.

Id20	LOCALIZACIÓN
1-2	Muslo derecho
3-4	Muslo izquierdo
5	Genitales
6	Brazo/hombro derecho
7	Brazo/hombro izquierdo
8-11	Abdomen
12-15	Pecho
16	Cuello
17-20	Cabeza

Tiempo de recarga de las armas de fuego

Pistolas automáticas	1 acción
Revólveres	2 acciones
Escopetas	3 acciones
Rifles	2 acciones
Subfusiles	2 acciones
Fusiles	2 acciones
Ametralladora	3 acciones

Pistolas automáticas (IdIO x 2)

Astra A100	8	F	2	5
Beretta 84 F	8	N	2	14
Beretta 92 F	12	N	2	5
Browning BAS	9	N	1	9
Browning M	14	D	1	8
Colt Combat	8	N	1	7
DLK 45	24	E	2	12
DLK 22	9	MD	3	9
Glok 23	19	E	2	8
Llama Omni	8	D	2	8
POW A3	29	E	2	7
POW A1	5	E	2	14
Smith & Wesson 439	10	N	2	8
Smith & Wesson 645	18	D	2	8
Sig Sauer P285	7	D	2	8
Star 30M	1	F	1	9
Walther PPK	8	D	3	7
Revólveres (IDIO X 2)				
Colt Anaconda	19	D	1	6
Colt Peacekeeper	20	MD	1	6
DLK Giant	26	E	2	6
POW B3	35	E	1	5
Ruger GP 102	14	N	1	6
Ruger SP 103	17	D	1	6
Smith & Wesson 357	16	N	1	6
S & W 44 Magnum	21	MD	1	6
Smith & Wesson 36	8	D	1	5
Escopetas (IDIO X 3)				
Benelli Black Eagle	23	N	1	6
Browning Sweet 162	4	N	2	5
DLK 12 Special	32	E	2	12
Franchi Spas 12	28	MD	2	12
Maverick Bullpup	25	D	2	6
POW E9	40	E	2	6
Remington 1.200	23	F	1	6
Striker 12	30	MD	2	12
Winchester				
Defender	28	D	1	8
Rifles (IDIO X 4)				
DLK 800	32	E	1	5
HK 700	26	D	1	3
HK-91	28	D	1	20
Mausers 68	27	N	1	3
Rem. 900	28	D	1	4
Rem. Model 7	29	MD	1	4
Springfield SAT	24	F	1	20
Subfusiles (IDIO X 2)				
DLK Speed	62	E	-	40
Gustav M-45C	59	MD	-	36
HK MP5K5	57	N	-	30
POW S7	70	E	-	30
UZI	58	N	-	32
Skorpion VZ 61	53	F	-	20
Star Z-94	58	N	-	30
Fusiles de Asalto (IDIO x 3)				
AK-47	60	N	-	30
AR 18	57	N	-	20
Cetme LC	55	F	-	30
DLK 97K	63	E	-	40
FA MAS	58	MD	-	25
Galil	59	D	-	35
HK G11	55	N	-	50
M-16A2	58	N	-	30
POW F9	68	E	-	40
SABO	60	D	-	30
Steyr Aug	59	MD	-	42
Ametralladoras (IDIO x 5)				
Am 11	75	MD	-	60
DLK 500				
Multicannon	85	E	-	75

Disparo en ráfagas

Tipo de Arma	Nºde Blancos	Modificador	Dañ
Subfusil	2	-20	(POT/2)+(IdIO)x2
Subfusil	3	-40	(POT/3)+(IdIO)x2
Subfusil	4	-80	(POT/4)+(IdIO)x2
Fusil de Asalto	2	-10	(POT/2)+(IdIO)x3
Fusil de Asalto	3	-20	(POT/3)+(IdIO)x3
Fusil de Asalto	4	-40	(POT/4)+(IdIO)x3
Fusil de Asalto	5	-80	(POT/5)+(IdIO)x3
Ametralladora	2	-5	(POT/2)+(IdIO)x5
Ametralladora	3	-10	(POT/3)+(IdIO)x5
Ametralladora	4	-20	(POT/4)+(IdIO)x5
Ametralladora	5	-40	(POT/5)+(IdIO)x5
Ametralladora	6	-80	(POT/6)+(IdIO)x5

Misiles

TIPO	DAÑO	ALC.	DxA	D
Misil estándar	IdIOO+I50	4.000	I	€
Misil EMB (Blue Steel)	IdIOO+IOO	4.000	I	€
Misil Y-7	IdIOO+I25	6.200	I	€
Misil Y-9	IdIOO+I50	6.400	I	€
Misil Y-14	IdIOO+I75	7.700	I	€
ZK-20 (Xcelsior)	IdIOO+50	750	I	€
ZK-23 (Xplendor)	IdIOO+75	500	I	€
ZK-23G (Xter)	IdIOO+IOO	750	I	€

Explosivos

Distancia (m)	Explos. débil	Explos. medio	Explos. potente
Contacto	5dIO	IOxdIO	20xdIO
0 a IO	4dIO	8xdIO	15xdIO
IO a 25	3dIO	6xdIO	IOxdIO
25 a 50	2dIO	4xdIO	7xdIO
50 a IOO	IdIO	2xdIO	4xdIO
IOO a 200	-	IdIO	2xdIO
200 a 300	-	-	IdIO
Más de 300	-	-	-

Granadas

DISTANCIA(m)	DAÑO
Contacto	IOO+5dIO
0 a 5	75+4dIO
5 a IO	50+3dIO
IO a IS	25+2dIO
más de IS	Sin efecto

Enfermedades

Potencia	Mod.
Muy contagiosa/Muy potente	+50
Contagiosa/Potente	+30
Normal	0
Poco contagiosa/Débil	-30
Raramente contagiosa/Muy débil	-50

Venenos

Tipo de veneno	PV/asalto	Mod. Actividad	Curación	Inmunidad CON
Muy débil	2	-5%	Prim. Aux.	IOI
Débil	4	-5%	Prim. Aux.	I20
Normal	8	-IO%	Antídoto	I40
Fuerte	5	-IO%	Antídoto	I60
Muy fuerte	25	-25%	Antídoto	I80

Modificador al Impacto

Situación	Modificador
Atacante en movimiento	-15
Objetivo en movimiento	-15
Objetivo pegado a una pared	-10
Objetivo tumbado en el suelo	-10
Objetivo con Superagilidad	-(AGI-IOO)
Objetivo con Supervelocidad	-(AGI-IOO)
Noche	-20
(a menos que se posea Superpercepción)	
Objetivo Exp. en Artes marciales	-30
Objetivo Justiciero	-20
[Estos modificadores son acumulativos]	

Situaciones Ventajosas

SIT. DEFENSOR	MOD.	PARADA
Defensor inconsciente		NO
Defensor aturdido	+50	SI
Defensor de espaldas	+70	SI
Defensor de costado	+30	SI
Defensor por debajo	+15	SI

* Sólo se falla si se obtiene pifia. Si el resultado de la tirada es un crítico el atacado muere.

** Se aplica sólo la mitad de la parada.



Gases

Débil:	Sensación de mareo. tos. -30 a la actividad a menos que se supere una tirada de "Resistencia a enfermedades y venenos" con un modificador de +40. No afectará a los SPJs que tengan Superconstitución.
Normal:	El personaje caerá inconsciente en 3 asaltos a menos que supere una tirada de "Resistencia a enfermedades y venenos" con un modificador de +15. No tendrá efecto sobre aquellos SPJs cuya CON sea superior a IOO.
Fuerte:	Inconsciencia inmediata si no se supera unatirada como la anterior. pero sin modificadores. Los personajes que tengan una CON por encima de I60 no se verán afectados.
Muy fuerte:	El personaje caerá inconsciente a menos que saque su tirada de "Resistencia a enfermedades y venenos" con un modificador de -20. Estos gases no afectan a aquellos personajes que tengan una CON igual o superior a I80.
Letal:	El efecto será la muerte. siempre que el PJ no tenga Superconstitución y no supere su correspondiente tirada: si la saca. quedará inconsciente. Si tuviera Superconstitución. quedaría inconsciente de no superar su tirada de "Resistencia a enfermedades y venenos".

Localización de impactos

Id20	LOCALIZACIÓN
1	Pierna/pie derecho
2	Pierna/pie izquierdo
3-4	Muslo derecho
5-6	Muslo izquierdo
7	Mano/antebrazo derecho
8	Mano/antebrazo izquierdo
9	Brazo/hombro derecho
IO	Brazo/hombro izquierdo
II-13	Abdomen
14-17	Pecho
18	Cuello
19-20	Cabeza

Modificadores a las reacciones ante metahumanos

-30	Si entre el grupo existe un conocido metahumano de situación legal "Héroe"
0	Si entre el grupo existe un conocido metahumano con situación legal "Neutral" o metahumanos poco conocidos
+30	Si entre el grupo existe un conocido metahumano con situación legal "Enemigo público"
+50	Si la aparición se produce en un momento de caos y todo indica que son ellos los responsables.

Reacciones de los PNJ ante metahumanos

IdIOO	REACCIÓN
01-05	ADMIRACIÓN. ¡Increíble! Por fin puedo ver a uno de ellos. Son estupendos. Siempre he sentido una debilidad especial por estos tipos. Jamás creí que llegase a toparme con uno. Creo que les ayudaré en todo lo que pueda.
06-25	CURIOSIDAD. Vaya tipos curiosos, estos metahumanos. No me son del todo antipáticos. Creo que la discriminación que sufren es injusta.
26-50	INDIFERENCIA. ¡Vaya! Metahumanos. A mí todo eso de los superpoderes me da exactamente igual. En realidad no tengo opinión sobre ellos. Espero que no me compliquen la vida. En cuanto pueda los voy a perder de vista, aunque no haré nada que les perjudique.
51-75	DESCONFIANZA. Cuidadito. Estos son los tipos que tantos problemas traen. Me marcho de aquí ahora mismo.
76-85	RECHAZO. Voy a avisar a la policía. Malditos mutantes. Sólo han traído problemas a la Humanidad. Antes de que ellos aparecieran las cosas iban bien, en cambio ahora... (El PNJ sale corriendo en dirección contraria mientras les insulta).
86-90	TERROR. El PNJ se queda paralizado de terror al ver a los metahumanos, cree que van a matarle. Las cosas que ha oído por ahí son espantosas. No se atreve ni a hablar. Escapará en cuanto tenga ocasión, o se pondrá a suplicar que no le hagan nada.
91-00	XENOFOBIA. ¡Hijos de perra! ¡Volved a vuestro planeta! Sois una plaga para los humanos. Queremos que desaparezca (avisa a TecnoRed o informa a IDESS en cuanto tiene ocasión).

Puntos de experiencia

Por crítico	100
Por acción bien hecha	100 a 200
Por enemigo derrotado	100 a 300
Por día de aventura	300
Por objetivo personal logrado	100-300
Por vida salvada (héroes)	200
Espectacularidad	100-200
Idea	100

Ganancias por subida de nivel

Puntos de Vida	+IdIO
Influencia	±Id4
Con. generales	+Id4
Además se incrementan Id6 Habilidades o Poderes. Ver página 146.	

Eventos extraordinarios

IdIOO	EVENTO
01 a 699	No ocurre nada especial.
700	Si es un Héroe Cósmico o un Dios ha quedado atrapado en la Tierra sin posibilidad de escapar hasta que la Entidad Cósmica o la Primera Presencia del Panteón lo permita. A discreción del DJ.
701 a 709	Uno de sus poderes sube de rango.
710 a 718	Uno de sus poderes baja de rango.
719	Pierde todos sus poderes hasta el nivel siguiente.
720 a 729	Adquiere un poder extra de su mismo tipo.
730 a 737	Adquiere un poder extra de otro tipo.
738	Encuentra un objeto especial.
739	Encuentra o recibe una tecnoarmadura en perfecto estado.
740 a 746	Recibe una suma extra de IdIOO millones de pesetas y que podrá gastar en lo que quiera (nuevas propiedades, incremento del patrimonio personal, mejora de sus sistemas tecnológicos).
747	Pierde, en caso de tenerla, la base de operaciones.
748	Sus poderes aumentan a Rango Cósmico durante el siguiente nivel.
749	Si es un SPJ que no sube de nivel aumentarán a este rango hasta que indique el DJ.
750 a 798	Sufre una inversión de carácter.
799	Ha perdido todas sus posesiones. Si necesitaba el dinero para llevar a cabo su vida de metahumano (por ej.: Tecnificados) deberá buscar-se una nueva fuente de financiación e ingresos..
800 a 858	Algo le provoca un rejuvenecimiento. Mantienen intactos todos sus porcentajes pero se encuentra en nivel I.
859	Aunque el rango de uno de sus poderes se lo permita, ha perdido una de las atribuciones de uno de sus poderes, hasta el nivel siguiente o hasta que le indique el DJ. Por ej.: Controla el agua a rango cósmico, pero no puede convertirse en agua.
860 a 869	Una conjura contra él le hace ser visto como un terrorista mundial. Si ya lo era, la presión pública aumenta.
870 a 879	Otro héroe le cede un objeto especial, una tecnoarmadura, etc.
880 a 899	Algún familiar, amigo o allegado ha muerto de manera natural.
900 a 957	Su identidad secreta ha sido descubierta por su peor enemigo.
958	Un nuevo enemigo aparece en su vida.
959	Un enemigo suyo se rinde ante él y le indica que abandonará todo tipo de lucha contra el SPJ.
960 a 979	Todo lo que creía sobre vida y origen es falso.
980 a 989	Alguien, a quien creía muerto, ha vuelto.
990 a 999	Le ofrecen unirse a un grupo nuevo de héroes/villanos.
000	Un grupo de personas, desconocidas hasta ahora, le rinden tributo y homenaje.
	El personaje ha sufrido una disrupción espaciotemporal y ha sido trasladado a otro universo, donde, con toda probabilidad, existe otro yo suyo, que no tiene por qué ser exactamente igual a él.

Referencia rápida de ubicación del resto de tablas

TABLA	PAGINA	S	Mutantes, secuelas	
Animales	31		por accidentes	57
Atlantes, características	79		Pnjs humanos, tabla genérica	128
Base del SPJ	101		Poderes, origen	54
Dioses, origen	55		Poseídos, aspecto	65
Dioses, panteones	28, 29		Poseídos, poderes infernales	65
Dioses, poderes elementales	55		Proyección de partículas, armas	115
Dioses, ubicación de poderes	55		Sobrenaturales, tipología	62
Dorkan, características	73		Superpoderes,	
Dorkan, tipología	73		rango según puntuación	82
Estados mentales alterados	143		Tecnificados, aumento de Fue por tecnoimplante	72
Expertos en artes marciales, superfuerza y Chi	82		Tecnificados,	
Expertos en artes marciales, usos del Chi por día	82		cars, de los exoesqueletos	67
Fotones, armas	115		Tecnificados,	
Fusiles de plasma	115		exoesqueletos energéticos	71
Guardianes, objetos especiales	80		Tecnificados,	
Guardianes, poderes	80		fuentes de ingresos	67
Guimoran,			Tecnificados, fuerza y coste de las servofibras	67
modificadores por raza	76		Tecnificados, lista y coste de módulos	68
Helicópteros	111		Tecnificados, mantenimiento de armaduras	71
Historial civil del SPJ	100		Tecnificados, tecnoarmaduras	66
Historial metahumano del SPJ	100, 101		Tecnificados, tecnoimplantes según grosor	71
Hombres lobo,			Tecnored, armaduras estándar	158
características en transición	65		Tecnored, localización de los GOA	160
K'nal, poderes especiales	30		Terranos, características	75
Láser, armas	115		Tes-Khar, características	80
Mutantes Inducidos, accidentes causantes	57		Vampiros, características	63
Mutantes, ganancia de poderes y secuelas	57			
Mutantes, poderes	56			
Mutantes, secuelas	58			