

WORLDS IN PERIL



WORLDS IN PERIL

Redacción: Kyle Simons

Diseño de juego: Kyle Simons, Adam Bosarge, Jason Faulk

Ilustraciones (incluyendo cómic introductorio): Jonathan Rector

Color adicional: Armando Jasmin Jr.

Rotulación del cómic original: Kel Nuttall

Maquetación original y dirección de arte: Daniel Solis and Kyle Simons

Edición: Jonathan Walton

Corrección: John Adamus

Traducción: Rocío Morón

Revisión: Luis Fernández

Maquetación y rotulación: Francisco Castillo

Gracias a Fred Hicks y Johnstone Metzger por aportar contenido; a Jason Lutes por ayudar a adaptar el cómic; a Alex Norris y el resto de la gente de los foros Something Awful que hizo comentarios; a Adrian Thoen, Tim Franzke, Craig Hargraves, Steven Furlanetto y todos los demás que se tomaron el tiempo de hacer críticas y comentar en profundidad; a todos los que probaron el juego, incluyendo a Gregory Kendor, Jessica Dales, Tony Kogan y Ana Mitower sobre todo, por hacer con nosotros el vídeo de la demo. Gracias a Hugo González por esa revisión exprés de última hora.

Todas las ilustraciones y elementos gráficos de Worlds in Peril son © 2015 Kyle Simons, Adam Bosarge and Jason Faulk. El texto original de Worlds in Peril está bajo licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 3.0 Unported (CC BY-SA 3.0). Parte del texto y algunos de los movimientos están basados en Dungeon World, de Sage LaTorra y Adam Koebel (cuyo texto está bajo licencia Creative Commons Atribución 3.0 Unported) o directamente extraídos de esta obra. Otros movimientos están extraídos con o sin modificaciones de Apocalypse World, de Vincent Baker, y se han usado con su permiso. Los libretos «He regresado de entre los muertos» y «Mi legado» fueron conceptualizados por Fred Hicks. El libreto «Empezar de nuevo» fue conceptualizado y escrito por Johnstone Metzger.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
Términos	5
Queridos veteranos del Apocalipsis	7
La conversación y el editor jefe	9
Qué se necesita para jugar	10
Resumen de contenidos del libro	11
VISIÓN GENERAL DEL JUEGO	26
La vida de un superhéroe	27
Movimientos del jugador	29
Poderes	32
Vínculos	33
Movimientos básicos	36
Movimientos especiales	63
CREACIÓN DE HÉROES	76
Perfil de Equipo	78
Perfil de Héroe	80
Características básicas	82
Poderes	84
Elegir un Libreto de Origen	92
Elige un Libreto de Motivación	103
Vínculos y trasfondo	117



REGLAS IMPORTANTES PARA LOS JUGADORES	120
Progreso y Logros	122
Reglas detalladas sobre los Vínculos (y cómo quemarlos)	124
Reglas detalladas sobre daño y Estados	127
Reglas detalladas de curación y recuperación	130
¿Qué tengo que hacer?	131
SER EL EDITOR JEFE	134
Visión general del papel de editor jefe	136
Siempre has de decir	143
Movimientos del editor jefe	144
EL PRIMER NÚMERO	154
Preparativos	155
Empezar	156
En qué centrarse	157
PREPARATIVOS DEL EDITOR JEFE	162
Ambiciones	163
Planes y Etapas	164
Peligros y oponentes	171
Llevar un registro de tus preparativos	174
Crear villanos y enemigos principales	180
Interpretar enemigos	191
HOJAS DE PERSONAJE Y RECURSOS	200



INTRODUCCIÓN

W*orlds in Peril* es un juego de rol de mesa diseñado para contar historias colaborativas sobre superhéroes que se enfrentan tanto a los desafíos que se les presentan como héroes con los villanos, la imagen pública y la fama (o quizá infamia) que eso conlleva, como a los desafíos que se encuentran en su vida personal cuando se quitan la máscara y tienen que encargarse de las relaciones y los problemas del día a día como todo el mundo.

Se trata de un juego de rol, lo que significa que vamos a inventar personajes para jugar en una ambientación de cómic en la que colaboraremos y que construiremos conforme vayamos jugando. Las reglas del juego están ahí para asegurar que la historia nunca deje de ser divertida y dinámica, y que emule fielmente una ambientación moderna de superhéroes en la que los personajes sean como los cómics de la Edad de Plata, donde los buenos son de noble corazón y los malos no son psicópatas sanguinarios. Con estas reglas enseguida estaréis jugando una partida que emule vuestros cómics favoritos, con toda la acción, suspense y drama que forman parte de ser un superhéroe, manteniendo en equilibrio el poder, la responsabilidad, la imagen pública y la vida personal.

Característica: A diferencia de lo que ocurre en otros juegos, en **Worlds in Peril** las características describen un cierto tipo de acción. Cada una tiene asignado un valor, llamado *modificador*, que indica lo bien que se te da cierto tipo de tarea o con cuánta frecuencia consigues buenos resultados al realizarla. Las características en **Worlds in Peril** son las siguientes: Aplastar, Influir, Maniobrar, Proteger e Investigar.

Editor jefe (EJ): En muchos juegos de rol hay un término para el jugador responsable de moderar y asumir la gran tarea de describir el entorno e interpretar a la gente con la que los demás jugadores interactúan mediante sus personajes. Ya sea *director de juego*, *maestro de ceremonias* o cualquier otro el término que usen otros juegos de rol para distinguir a este jugador del resto, en **Worlds in Peril** se le llama editor jefe, como al director de una editorial de cómics u otras publicaciones.

Estado: Mecánica de juego que se usa para describir, mostrar y llevar la cuenta del daño o la reducción de la capacidad de acción de un personaje en la historia que se está narrando en la partida.

Ficción: Conversación compartida e historia que tiene lugar en el mundo del juego conforme se va jugando.

Ficha de personaje: Hoja de papel donde se escribe gran parte de la información importante para un personaje.

Libreto de Motivación: Conjunto de movimientos que quedan disponibles cuando se cumplen ciertos objetivos, que sirve para mostrar la motivación actual del personaje.

Libreto de Origen: Conjunto de movimientos y elementos de trasfondo sugerentes que contribuye a determinar por qué un personaje se convirtió en superhéroe.

Límite de Estados: Número de Estados que puede soportar un enemigo o un peligro antes de perder su capacidad de acción en la ficción.

Modificador: Número que asigna el jugador a una característica para mostrar cómo de bien se le da cierto tipo de acción y cuánta probabilidad de éxito tiene cuando la lleva a cabo.

Motor de Apocalypse World: **Worlds in Peril** está basado en **Dungeon World**, de Sage LaTorra y Adam Koebel. También reutiliza algunos movimientos de **Apocalypse World**, de Vincent Baker, cuyo sistema original constituye el núcleo de **Dungeon World** (ambos juegos están publicados por Nosolorol bajo el sello conBarba). Tal como **Dungeon World** se aleja de **Apocalypse World** en varios sentidos para crear un juego de mazmorreo, **Worlds in Peril** se aleja de **Dungeon World** para crear un juego de superhéroes.



Movimiento: Mecánica que indica cuándo hay que tirar dados o cuándo hay que hacer una elección que dé forma a la historia y determine cómo se desarrolla.

Personaje jugador (PJ): Personaje que es interpretado y cuyas acciones son narradas por un jugador distinto al editor jefe.

Personaje no jugador (PNJ): Personaje que es interpretado y cuyas acciones suelen ser narradas por el editor jefe. Las motivaciones, los objetivos y, en última instancia, las acciones de los personajes no jugadores son cosa del editor jefe, aunque los jugadores ejercen una gran influencia sobre los demás personajes y sus acciones.

Poder: Cada una de las capacidades y características de los personajes que son inherentes a ellos y exceden las capacidades normales o incluso máximas de los seres humanos corrientes.

Puntos de Vínculo: Valor numérico asignado a un Vínculo para mostrar su naturaleza, que el jugador puede quemar para conseguir éxitos individuales.

Ventaja: Objeto, tecnología o capacidad que no es inherentes a un personaje. Le permite al usuario hacer cosas que normalmente no podría hacer, pero se la pueden quitar y puede quedar desactivada o destruida.

Vínculo: Mecánica de juego que se usa para representar una relación personal, su fuerza y su naturaleza mediante un valor numérico y una breve descripción. También actúa en el juego como una moneda de cambio que, por una parte, garantiza el éxito de una acción y, por otra, provoca conflictos en la vida personal del héroe.

Una de las muchas razones por las que el motor de **Apocalypse World** es tan bueno para contar historias es que todas las reglas están destinadas a facilitar una buena conversación, que es en lo que consiste en esencia una partida de rol. No obstante, aquellos que ya hayáis jugado a otros juegos que usen el sistema de **Apocalypse World** encontraréis diferentes algunas cosas de **Worlds in Peril**.



QUERIDOS VETERANOS DEL APOCALIPSIS

Si ya conocéis en profundidad uno o varios juegos *powered by the Apocalypse* (**Apocalypse World**, **Dungeon World**, *Monster of the Week*, *Tremulus*, *Sagas of the Icelanders*, *Monsterhearts* o cualesquiera otros) quizá sintáis la tentación de lanzaros a dirigir una partida de **Worlds in Peril** sobre la marcha. ¡Esperamos que os vaya genial! Sin embargo, os advertimos que, al igual que muchos otros vástagos del árbol de **Apocalypse World**, **Worlds in Peril** tiene sus propias características y rarezas. A continuación tenéis algunos aspectos a los que recomendamos prestar especial atención:

1. Combatir genios del mal en la ciudad: Aunque podéis intentar crear otros tipos de historias de superhéroes, **Worlds in Peril** se centra por defecto en combatir a genios malvados en un entorno urbano. Hay unos villanos que están maquinando planes para la ciudad y la tarea de detenerlos se le ha encomendado a los personajes.

2. Bajo presión: El juego se ha diseñado con la idea de que la acción y la narrativa vayan movidas en gran medida por los preparativos del editor jefe, no de que el editor jefe se adapte sobre la marcha basándose en las actividades a las que los personajes decidan dedicar su tiempo. Los peligros que el editor jefe representa presionan a los personajes para que respondan a las diversas crisis a las que se enfrenta la ciudad. Incluso los tiempos muertos de los personajes pueden estar movidos a menudo por la necesidad de librarse de Estados y prepararse para futuros movimientos. Mantener la presión sobre los jugadores y sus personajes es tarea del editor jefe, pero los jugadores pueden ganarse el derecho de ejercer más autoridad sobre la dirección de la historia mediante los resultados de ciertos movimientos y otras mecánicas como quemar Vínculos.

3. Aprender a neutralizar peligros: A menudo, los villanos y situaciones dramáticas son enigmas tácticos o conceptuales que hay que resolver. Cuando aparece un peligro, sus motivos, poderes y naturaleza pueden no estar claros o ser un misterio. Es tarea de los jugadores y de sus personajes descubrir qué métodos serán efectivos para combatir estos peligros, a menudo mediante ensayo y error. A la manera de muchas historias de superhéroes clásicas, puede que los primeros intentos de los héroes no tengan efecto o los dejen vulnerables, heridos o avergonzados. La tarea del editor jefe no es frustrar a los personajes a propósito, sino representar estos peligros como exijan la honestidad y los preparativos que tenga hechos, para que los personajes se ganen sus victorias (y sus derrotas).

4. Crecer y avanzar: Se pueden desbloquear nuevos movimientos y poderes mediante acciones que se realizan en la ficción y resultados mecánicos que los personajes consiguen durante el juego. Hay muchos desencadenantes en la ficción que desbloquean nuevos movimientos y libretos, por lo que quizás a los jugadores les resulte útil hojear los libretos entre sesiones para pensar conscientemente cómo se están desarrollando sus personajes e intentar desbloquear de forma activa nuevos rasgos y capacidades que vayan acorde al desarrollo de la ficción. Sin embargo, a veces puede ocurrir que los jugadores echen una ojeada y descubran que han desbloqueado algunos movimientos sin proponérselo. ¡Eso también está genial!

Por supuesto, hay muchos otros aspectos de este juego que os resultarán familiares o diferentes de otros juegos *powered by the Apocalypse*. Esperamos que lo que aquí se recoge os resulte enriquecedor y útil para vuestra partida. Y si al final decidís que queréis representar historias de superhéroes sustancialmente diferentes a las que estas reglas y directrices apoyan con más fuerza, **Worlds in Peril** debería de ser tan fácil de personalizar como cualquier otro juego de esta creciente familia. ¡Estamos deseando ver qué hacéis con él!

Besos y abrazos,

El equipo de diseño



LA CONVERSACIÓN Y EL EDITOR JEFE

En una partida de **Worlds in Peril** hay varios jugadores y un editor jefe (EJ). Cada jugador tiene un personaje que ha creado y cuyo rol interpreta, mientras que el editor jefe media en la conversación y describe el mundo y los personajes que los rodean. El editor jefe dice a los jugadores lo que está ocurriendo en el mundo y les pregunta cómo responden y reaccionan ante ello. Cuando los jugadores describen lo que hacen o cómo actúan, sus descripciones pueden desencadenar movimientos: puntos del juego en los que hay que tirar dados para descubrir lo que ocurre. Los dados ayudan a resolver ciertas situaciones de la partida y también suelen dar forma a la historia e influir en ella.

Después de tirar, la historia continúa hasta que se desencadene otro movimiento y haga falta recurrir a los dados para ver qué ocurre. Se va saltando constantemente entre las dos cosas, pero siempre se empieza y se acaba con la ficción y solo se tiran dados cuando las descripciones de lo que hacen los personajes desencadenan las mecánicas.

No hay reglas que determinen quién puede decir qué durante la partida ni reglas que digan a quién le toca hablar primero. Es una conversación que fluye libremente y continúa hasta que las mecánicas entran en juego mediante los movimientos. Estos aplican una estructura de directrices y reglas a la situación que los jugadores tienen entre manos y luego la conversación no estructurada, de fluir libre, continúa de nuevo hasta que alguien realiza otro movimiento. El editor jefe dice algo y los jugadores responden. Cuando los jugadores hacen preguntas o afirmaciones, el editor jefe les dice lo que ocurre a continuación. Algunas veces, las cosas que se digan desencadenarán movimientos y las mecánicas entrarán en juego. Los resultados ayudarán a guiar la ficción y a conformar adónde se dirige a continuación.



QUÉ SE NECESITA PARA JUGAR

Para jugar a **Worlds in Peril** te harán falta entre dos y siete amigos, aunque lo mejor es entre tres y cinco. Elegid a una persona para que sea el editor jefe (EJ). Todos los demás serán jugadores que crearán sus personajes e interpretarán a sus héroes enfrentándose a cualquier cosa que el mundo les eche. A estos personajes se les llama personajes jugadores (PJ). Durante la partida, los jugadores dicen lo que sus personajes dicen, piensan y hacen. El editor jefe describe todas las demás cosas que ocurren en el mundo.

Se puede jugar a **Worlds in Peril** como una partida autoconclusiva de una sesión o como una serie de partidas encuadradas dentro de una campaña más larga. La preparación del editor jefe para cada tipo de partida puede variar un poco y se tratará más adelante, en el capítulo del editor jefe.

De una forma u otra, querréis contar con:

- Unas cuantas copias de las hojas de movimientos básicos y especiales.
- Una copia de cada libreto de Origen y al menos una de cada libreto de Motivación.
- Una copia de la ficha del editor jefe y de los movimientos del editor jefe.
- Cosas con las que escribir y borrar, y papel o fichas de cartulina para tomar notas y visualizar ciertos aspectos de la historia que vayáis desarrollando.
- Al menos dos dados de seis caras, preferiblemente dos por jugador.





RESUMEN DE CONTENIDOS DEL LIBRO

El **segundo** capítulo, inmediatamente a continuación de este, se titula «Visión general del juego» y trata sobre cómo interactúan con la historia los jugadores y el editor jefe, qué sucede cuando lo hacen y cómo concurre todo ello para narrar una historia de superhéroes interesante. Aquí se incluyen:

Movimientos de los jugadores: Las mecánicas de juego antes mencionadas llamadas movimientos, que pueden desencadenarse cuando los jugadores narran lo que sus personajes hacen en la ficción: en esta sección se explica cómo funcionan, cómo se desencadenan y qué ocurre cuando lo hacen. En la página 29.

Poderes: Un vistazo rápido a la parte «súper» de los superhéroes y cómo maneja **Worlds in Peril** todos los tipos de poderes sin dejar de estar equilibrado. En la página 32.

Vínculos: Un breve resumen de lo que son los Vínculos y cómo se usa esta mecánica para narrar una historia de superhéroes moderna e interesante. En la página 33.

Movimientos básicos: Un vistazo a los movimientos que se usan con más frecuencia, a sus desencadenantes y a cómo los jugadores interactúan con la historia mediante ellos. En la página 36.

Movimientos especiales: Un vistazo a otros movimientos que se utilizan en el juego y sus desencadenantes, pero que son menos frecuentes que los movimientos básicos. En la página 63.

El **tercer** capítulo conduce a los jugadores a través del proceso de creación de sus propios superhéroes para jugar una partida de **Worlds in Peril**. La creación de un héroe está compuesta de varios pasos, que se explican en las secciones siguientes:

Perfil de Equipo: Diseñado para ayudar a los jugadores a decidir si sus personajes empiezan como un equipo y, si lo hacen, todo lo que esa decisión implica. En la página 78.

Perfil de Héroe: Una visión de conjunto de algunos elementos de los héroes que contribuirán a darles vida. En la página 80.

Características básicas: Cómo funcionan las estadísticas y lo que significan sus modificadores para los héroes. En la página 82.

Resumen y Perfil de Poderes: Cómo reunir un conjunto de poderes y establecer escalas y limitaciones para ellos. En la página 84.

Libreto de Origen: Un conjunto de movimientos iniciales y elementos de trasfondo que incorporar al personaje para ayudar a determinar por qué se convirtió en superhéroe. En la página 92.

Libreto de Motivación: Un conjunto de movimientos con requisitos y objetivos que sirven para encaminar la historia y mostrar la motivación actual del héroe y por qué sigue siendo un superhéroe. En la página 103.

Vínculos y trasfondo: Cómo utilizar los Vínculos para construir un trasfondo a partir de los elementos dados y enlazar las relaciones existentes con otros héroes y otros personajes u organizaciones importantes. En la página 117.

El **cuarto** capítulo es una explicación en profundidad para los jugadores que interpreten a un héroe de su creación en **Worlds in Peril**:

- Cómo se desarrollan los personajes y el sistema de logros. En la página 122.
- Cómo y cuándo quemar Vínculos y lo que ello conlleva. En la página 124.
- Cómo se sufre daño y el efecto que ello tiene en los personajes. En la página 127.
- Cómo y cuándo recuperarse del daño. En la página 130.
- Qué deberían hacer y tener en mente los jugadores cuando jueguen a **Worlds in Peril**. En la página 131.

El **quinto** capítulo ahonda en los detalles de ser el editor jefe de una partida de **Worlds in Peril** y la estructura y las reglas codificadas en torno a ello:

Objetivos: Las metas y lo que debería aspirar a hacer el editor jefe para que su partida de **Worlds in Peril** transmita la misma sensación que un cómic. En la página 138.

Principios básicos: Las reglas que sigue el editor jefe para contribuir a crear una historia en colaboración con los demás y que todo el mundo se mantenga inmerso en la partida. En la página 140.

Siempre has de decir: Las reglas que sigue el editor jefe para asegurarse de que es honesto consigo mismo, con el mundo que está describiendo y con los jugadores para los que está dirigiendo la partida. En la página 143.

Movimientos del editor jefe: Las mecánicas de juego que utiliza el editor jefe para responder a los personajes jugadores con el fin de crear historia o, en general, introducir nuevos elementos en la partida. Se ofrece un breve resumen de ellos, junto con la explicación de cuándo y por qué se usan. En la página 144.

El **séxto** capítulo trata sobre el primer Número y contiene consejos para dirigir la primera partida y todo lo que ello conlleva. En la página 154.

El **séptimo** capítulo trata de todo lo que el editor jefe tiene que hacer o le puede resultar útil para preparar las partidas, y de cómo crear el esquema de una historia de cómic atractiva de una forma lo bastante abstracta para que los jugadores lo puedan ir rellenando entre todos conforme vayan jugando:

Ambiciones: ¿Quién o qué está descontento con el *statu quo* y se dispone a alterarlo, y por qué? En la página 163.

Planes y Etapas: ¿Qué va a hacer para conseguirlo? En la página 164.

Peligros y Oponentes: ¿Cómo va a intentar llevar a cabo dicho plan? En la página 171.

Llevar un registro de tus preparativos: Plantillas para genios del mal, villanos y otros peligros, qué hacer para diseñar las Etapas de su Plan y cómo resolverlas. En la página 174.

Crear villanos y enemigos: Consejos y pasos para crear enemigos con los que enzarzar a los héroes y cómo interpretarlos en las partidas. En la página 180.



BROWNSVILLE,
NUEVA YORK, 2014.

UNA FIGURA SOLITARIA CRUZA
LOS TEJADOS, MOVIÉNDOSE
CON DETERMINACIÓN Y RAPIDEZ.

ESTE
JUEGO VA DE SER
UN SUPERHÉROE.

LOS DEMÁS JUGADORES
TAMBIÉN INTERPRETARÁN
HÉROES. PERO, POR AHORA,
CENTRÉMONOS EN TI.

LA PARTIDA ES UNA
CONVERSACIÓN ENTRE
TÚ, YO Y LOS DEMÁS
JUGADORES EN LA QUE
INTERVENIMOS POR
TURNOS.

POR LO
GENERAL YO DIRÉ
ALGO Y ENTONCES TÚ
REACCIONARÁS DICHIENDO
LO QUE HACE
TU PERSONAJE.

SOLO TIENES
QUE DECIRLO Y TU
PERSONAJE
LO HACE.

PUEDES DECÍRMELO
HABLANDO COMO SI
FUERAS TU PERSONAJE,
COMO UN NARRADOR QUE
CONTARA UNA HISTORIA O
INCLUSO COMO ALGUIEN QUE
ESTUVIERA VIENDO A TU
PERSONAJE.

ALGUNAS
VECES, ESAS
DESCRIPCIONES DE LO QUE
HACES DESENCADENARÁN UN
MOVIMIENTO EN EL JUEGO... LO
QUE SIGNIFICA QUE TIENES QUE
TIRAR DADOS PARA VER LO QUE
PASA A CONTINUACIÓN.

BAJAS
LA MIRADA Y TE
ENCUENTRAS
¡UN PUNTO ROJO
FLOTANDO SOBRE TU
PECHO!

¿QUÉ
HACES?

POR EJEMPLO:
MIRAS A LO LEJOS
DESDE DONDE ESTÁS
ENCARAMADA, OBSERVANDO
LA CIUDAD.

DE REPENTE,
ALGO CAPTA TU
ATENCIÓN DESDE UNA
VENTANA CERCANA... ¡UN
DESTELLO ROJO!



¡NO PIENSO DEJAR QUE ME DISPAREN! ¡SALTO DEL TEJADO!

VALE, ESO SUENA A QUE DESENCADENAS EL MOVIMIENTO **DESAFIAR EL PELIGRO**, SIENDO EL PELIGRO QUE TE DISPARE UN FRANCOTIRADOR.

AHORA TIENES QUE TIRAR ESOS DOS DADOS DE SEIS CARAS QUE TIENES AHI. EL RESULTADO AFECTARÁ A LA HISTORIA Y A LO QUE VA A PASAR.



SIN EMBARGO, PRIMERO TIENES QUE ASIGNAR TUS **CARACTERÍSTICAS**. HAY CINCO: APLASTAR, INFLUIR, MANIOBRAR, PROTEGER E INVESTIGAR. ¿VES LA LISTA DE NÚMEROS QUE HAY JUNTO A ESA SECCIÓN? ¿EL -1, 0, +1, +1 Y 2?

¿QUÉ IMPORTANCIA TIENE DÓNDE LOS PONGA?



BUENO, ESOS NÚMEROS REPRESENTAN LO BIEN QUE SE TE DA CADA COSA, ASÍ QUE PON LOS NÚMEROS MÁS ALTOS EN LAS COSAS QUE MÁS INTERÉS TENGAS EN QUE TE SALGAN BIEN.

PONGAMOS QUE QUIERES SER SUPERÁGIL Y REACCIONAR MUY RÁPIDO A LAS COSAS, COMO A PUNTOS ROJOS QUE APAREZCAN EN TU PECHO.

LO VEO. ENTONCES VOY A PONER EL +2 EN MANIOBRAR. EL 0 QUIZÁ EN PROTEGER. EN APLASTAR VOY PONER -1, PORQUE NO LA VEO COMO A UNA HEROÍNA ROLLO FUERZA BRUTA.

VALE, ESTUPENDO. PUES TIRA LOS 2D6 Y SÚMALE 2 AL RESULTADO.



10 EN TOTAL. CUANDO TIRAS Y SACAS UN DIEZ O MÁS, CONSIGUES LO QUE TE PROPONÍAS SIN PROBLEMAS.

¡GENIAL!



VES LA MIRA LÁSER JUSTO A TIEMPO Y TE QUITAS DE EN MEDIO POR LOS PELOS MIENTRAS LA BALA PASA ZUMBANDO A TU LADO.

LO ÚNICO ES QUE... ¡ESTÁS EN CAÍDA LIBRE PORQUE TE HAS TIRADO DESDE LO ALTO DE UN EDIFICIO!

PARA UNA PERSONA NORMAL, ESTO SERÍA UN SUICIDIO, ¡PERO TÚ ERES UNA SUPERHEROÍNA! ¿QUÉ HACES?

BUENO, SI SOY UNA SUPERHEROÍNA TENDRÉ PODERES, ¿NO? ¿CUÁLES SON?



¿VES DONDE PONE **PERFIL DE PODERES**? AHÍ ES DONDE TIENES QUE ESCRIBIR TODO LO QUE QUIERES QUE TU PERSONAJE PUEDA HACER.

PUEDES TENER UN SOLO PODER O VARIOS...

CAMBIAR DE FORMA, MANIPULAR LA ENERGÍA O INCLUSO UNA ARMADURA O ARTILUGIOS DE ALTA TECNOLOGÍA.



VALE, PUES QUIERO ALGO QUE TENGA QUE VER CON ABSORBER EL CALOR Y LA ENERGÍA CINÉTICA. ABSORBERLA ME HACE MÁS FUERTE Y ¿QUIZÁ PUEDA CANALIZARLA TAMBIÉN Y DISPARARLA EN FORMA DE RAYOS?

SUENA BIEN. LO QUE PUEDES HACER CON TUS PODERES LO ANOTAS EN EL **RESUMEN DE PODERES**. POR AHORA, ESCRIBE UNA COSA EN CADA SECCIÓN. ALGO QUE TU PERSONAJE SEPA QUE LE RESULTA FÁCIL, DIFÍCIL, LÍMITE, POSIBLE E IMPOSIBLE DE HACER.



VOY A DECIR QUE LE RESULTA FÁCIL ABSORBER PEQUEÑAS CANTIDADES DE ENERGÍA. DIFÍCIL, CAMBIAR UN TIPO DE ENERGÍA POR OTRO. LÍMITE, ABSORBER TODA LA ENERGÍA QUE HAYA EN SU ENTORNO INMEDIATO.

POSIBLE, LIBERAR TODA LA ENERGÍA DE UNA VEZ EN UNA GRAN EXPLOSIÓN E IMPOSIBLE, CONVERTIR TODO SU CUERPO EN ENERGÍA PURA.

ENTONCES, AHORA QUE ESTOY CAYENDO, ¿TENGO QUE VOLVER A **DESAFIAR EL PELIGRO** PARA VER SI ME HAGO DAÑO?



BUENO, HAS DICHO QUE TE RESULTA FÁCIL ABSORBER PEQUEÑAS CANTIDADES, POR LO QUE ABSORBER UN MONTÓN COMO ESTE DE UNA VEZ DEBE DE SERTE DIFÍCIL. ASÍ QUE YO DIRÍA QUE SÍ.

SÚMALE A LA TIRADA TU CARACTERÍSTICA PROTEGER, YA QUE TIENES QUE RESISTIR EL IMPACTO.

¡TENGO O EN PROTEGER, ASÍ QUE UN 8!

SI EL RESULTADO ESTÁ ENTRE 7 Y 9, LO CONSIGUES, PERO TE CUESTA TRABAJO Y TIENES PROBLEMAS. ASÍ QUE ¡ATERRIZAS Y ABSORBES EL IMPACTO!

AL ABSORBERLO TE SIENTES CARGADA, PERO NO PUEDES ABSORBERLO TODO ¡Y EL EXCESO DE ENERGÍA LANZA UNA ONDA EXPANSIVA A TU ALREDEDOR!

¡CUNDE EL PÁNICO ENTRE LA GENTE, NO SABES QUÉ HACER! PERO AL ALZAR LA MIRADA AL CIELO VES QUE CERBERO LLEGA VOLANDO Y TRAE CON ÉL A KANÓN.

ESOS SON ADAM Y JASON, ¿VERDAD?



SÍ, POR DEFECTO TIENES UN VÍNCULO CON CADA UNO DE ELLOS.

LOS VÍNCULOS REPRESENTAN TU RELACIÓN CON OTRO PERSONAJE DEL JUEGO, EL PERSONAJE DE OTRO JUGADOR, LA CIUDAD EN LA QUE COMBATES EL CRIMEN O LA POLICÍA Y LAS FUERZAS DEL ORDEN.

ADEMÁS, EN EL JUEGO ACTÚAN COMO UNA MONEDA DE CAMBIO.

PUEDES QUEMARLOS PARA ASEGURARTE EL ÉXITO EN LO QUE QUIERES HACER Y QUE NO HAYA MÁS COMPLICACIONES...

A COSTA DE QUE TU RELACIÓN CON ESA PERSONA EMPEORE.



¡PARECEN BASTANTE ÚTILES! ¿CÓMO SE CUÁNTOS VÍNCULOS TENGO?

PIENSA EN LOS PERSONAJES MÁS PODEROSOS DE LOS CÓMICS. CUANTO MÁS PODEROSA SEAS, MÁS LES CUESTA A LOS DEMÁS RELACIONARSE CONTIGO Y MÁS PROBLEMAS TIENES PARA ENCAJAR, ASÍ QUE TIENES MENOS VÍNCULOS.

VALE, ENTONCES, ¿CÓMO HAGO PARA LIMITAR MIS PODERES?





¡QUIERO
AVERIGUAR QUIÉN
NOS HA PILLADO
DESPREVENIDOS Y QUIÉN
HAY DETRÁS DE ESE
PUNTO ROJO!

VALE, A
MÍ ME PARECE QUE
ESTÁS EXAMINANDO, ¿LO
VES BIEN? EL DESENCADENANTE
ES CUANDO ESTUDIAS UNA
SITUACIÓN DETENIDAMENTE.

SÍ, ¡MIS OJOS
DE ALIEN SIGUEN
EL RAYO ROJO HASTA
SU FUENTE! ¡2D6
MÁS MI INVESTIGAR;
UN 7 EN TOTAL!

ESTUPENDO, PUEDES
HACER UNA PREGUNTA
SOBRE LA SITUACIÓN.

¿QUIÉN
ESTÁ AL
MANDO AQUÍ?

SIGUES
EL RAYO DE LA
MIRA LÁSER HASTA UNA
VENTANA Y VES A UN
MATÓN.

ES QUIEN
ESTÁ AL MANDO
DE LA SITUACIÓN EN
PRINCIPIO, PERO...

...PROBABLEMENTE
ESTÉ A LAS ÓRDENES
DE ALGUIEN.

SEÑALO
A LA VENTANA
Y DIGO:

¡ALLÍ!
¡VE A POR
ÉL, CERBERO, ERES
EL ÚNICO QUE PUEDE
VOLAR!

TEMO NO LLEGAR
A TIEMPO. ¿HAY
ALGUNA TAPA DE
ALCANTARILLA O ALGO
ASÍ POR AQUI?

DESDE
LUEGO.

ARRANCO UNA TAPA DE ALCANTARILLA
Y LA TIRO, UTILIZANDO LOS SISTEMAS
DE MI ARMADURA PARA PLANIFICAR LA
TRAYECTORIA INSTANTÁNEAMENTE. AQUÍ LA
OPCIÓN OBVIA ES USAR EL ENTORNO
¿VERDAD?

SÍ. PUEDES
HACERLO, PERO
EVIDENTEMENTE
VA A TENER UN
SOLO USO.

¡SE LA
LANZO AL TÍO!
¿TENGO QUE TIRAR
ALGO?

SI ESTÁS TRATANDO
DE DERROTARLO YO
DIRÍA QUE TIENES
QUE TIRAR.

PERO SI SOLO QUIERES
DISTRAERLO, TE BASTA CON
ROMPER LA VENTANA CON LA
TAPA DE ALCANTARILLA.

ESO ME VALE,
¡SOLO QUERÍA
HACER QUE DEJARA
DE DISPARAR!

LO VES
CAER DE ESPALDAS
JUNTO CON EL ARMA
QUE TENÍA APOYADA EN EL
ALFÉIZAR, A LA VEZ QUE EL
PUNTO ROJO DESAPARECE
DE REPENTE. PERO...

BANG

¡OYES UN DISPARO!
¡PARECE QUE VIENE DEL
FONDO DE LA CALLE!

¡MIENTRAS ESTABAS CENTRADA EN LO QUE PASABA ARRIBA, SE OYE UNA EXPLOSIÓN! ¡TE DAS LA VUELTA Y DESCUBRES UN CHORRO DE ENERGÍA VERDE QUE SE ACERCA A TI COMO UN COHETE! ¿QUÉ HACES?

¿ES ENERGÍA?
¡ENTONCES VOY A
TRATAR DE
ABSORBERLA!

VALE, AHORA
TE DIRÉ POR QUÉ,
¡PERO ESTA NO ES ENERGÍA
NORMAL! TIRA **DESAFIAR EL
PELIGRO** PARA VER SI ERES
CAPAZ DE ABSORBERLA
Y CONVERTIRLA EN ALGO
MENOS DAÑINO.

...COMO SI
TU CUERPO
REACCIONARA A ESTE
TIPO DE ENERGÍA, COMO
GLOBULOS BLANCOS
ATAcando A UNA
INFECCION.

EN TU FICHA
DE PERSONAJE TIENES
UN SITIO DONDE PONE **ESTADOS**.
EN LA CASILLA DE **ESTADOS LEVES**
QUIERO QUE ESCRIBAS **LLENA DE
ENERGÍA NOCIVA**.

BIEN, NO SABES
QUÉ TIPO DE ENERGÍA
ES... PERO SABES QUE NO
ES NADA BUENO. NO TIENES
NINGUNA EXPERIENCIA CON ESTE
TIPO DE ENERGÍA, ASÍ QUE SE VA A
DESENCADENAR EL MOVIMIENTO
FORZAR TUS PODERES.
¿QUÉ TE PARECE?

**DE ACUERDO.
Y CONVERTIR UN
TIPO DE ENERGÍA EN
OTRO ES DIFÍCIL PARA MÍ.
¡HE SACADO UN 10!**

¡MALDICIÓN!
HE SACADO UN
5. JESÚ
¿QUÉ SIGNIFICA?

SI SACAS
UN 6 O
MENOS QUIERE
DECIR QUE TENGO
QUE PONERTE LA
HISTORIA MÁS
DIFÍCIL O
PELIGROSA.

ABSORBES
LA RAFAGA,
PERO TE
RESULTA
EXTRAÑA...

UN **ESTADO LEVE**
SOLO SIGNIFICA QUE PUEDE
EMPEORAR SI LO IGNORAS.

SALE UNA FIGURA
DE LA NADA. VES A
UNA MUJER MAYOR QUE
TÚ CON LA PIEL MORENA
Y LOS OJOS VERDES Y
REFULGENTES.

REZUMA **ARROGANCIA**
Y LLEVA UN CASCO Y
GUANTELETES NEGROS.

TAMBIÉN LLEVA
UN CORSÉ
MORADO QUE ACABA
EN UN VESTIDO NEGRO
CON MUCHO VUELO
Y UN ESTAMPADO
HIPNÓTICO.

VALE, NO
PASA NADA.
TENGO CONTROL
SOBRE LA ENERGÍA
QUE HAY EN MI CUERPO
Y PUEDO EXPULSARLA
COMO UN CHORRO.

¡ESTUPENDO!
VAS EMPUJADO LA ENERGÍA
HACIA ABAJO Y HACIA AFUERA Y LA REÚNES
ENTRE TUS MANOS. TE QUEMA COMO SI TE
ESTUVIERAS SACANDO FUEGO DE LAS VENAS, ¡PERO LO
CONSIGUES Y SE LA DEVUELVES EN FORMA DE RAYO A
LA FIGURA! VENGAS, QUITATE EL **ESTADO LLENA
DE ENERGÍA NOCIVA**.

EL RAYO
LA ALCANZA Y
GRITA:

¡NO PODEÍS
ESTAR AQUÍ!
¡AHORA NO!

¿QUÉ
HACES,
KANON?

CONFORME
AVANZA, UNA EXTRAÑA
MEZCLA DE OBJETOS
DE TODO TIPO PARECE
COBRAR VIDA...

...Y EMPIEZA
A ORBITAR A SU
ALREDEDOR.

BAJO A LA
CALLE DE
UN SALTO PARA
CUBRIRLES
Y DIGO:

¡PONEOS
DETRÁS DE
MÍ, CREARÉ
UNA
ABERTURA!

ME VOY A
ADELANTAR
Y TIRAR POR EL
MOVIMIENTO SERVIR Y
PROTEGER, YA QUE
ESTOY DEFENDIENDO
A ALGUIEN.
ALLÁ VOY...

...Y SACO
UN 4.

UAA,
VALE, LAS
COSAS NO
PINTAN BIEN
PARA TI.

¿Y TÚ QUÉ,
CERBERO?
¿QUÉ HACES?

CANALIZO
TODO MI
PODER HACIA MIS
PROPULSORES...

...Y SALGO
VOLANDO
A TODA
POTENCIA HACIA
ELLA PARA
INTENTAR
ELIMINARLA...

...CRUZANDO
ENTRE LOS
EXTRAÑOS
OBJETOS QUE
LA ORBITAN.

MUY BIEN,
PERO VAS
A TENER QUE
DESAFIAR EL
PELIGRO PARA
PODER CRUZAR
EL CAMPO.

VENGA, TIRA.
SÚMALE...
MANIOBRAR.
YA QUE ESTÁS
INTENTADO
SOBREPASARLOS.

¡VOY!
¡NO, UN 6!

¡CON ESAS
TIRADAS NO
VAIS A DURAR
MUCHO!



LOS DOS
VAIS CARGANDO
HACIA ELLA HASTA QUE,
DE REPENTE,
¡YA NO!

CERBERO SE
CHOCA CONTIGO,
KANÓN...

...Y LOS DOS
SALÍS DISPARADOS
Y ATRAVESAIS UN
EDIFICIO DE OFICINAS
CERCANO.



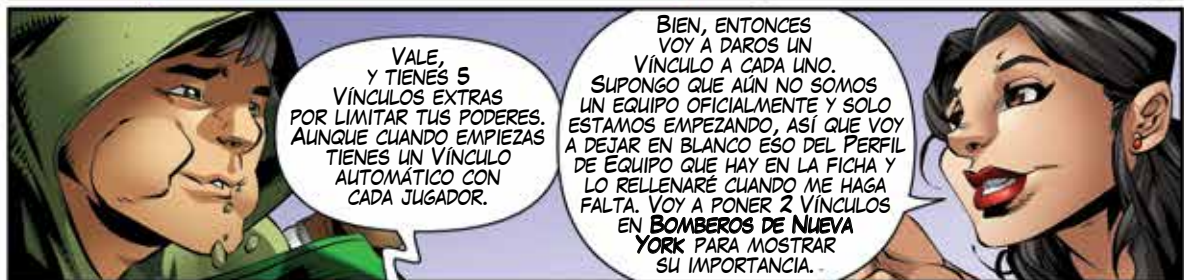
PARECE
QUE AHORA
SOLO QUEDAS
TÚ...



POR CIERTO,
¿CÓMO SE
LLAMA TU HEROÍNA?
ES UN BUEN MOMENTO
PARA DECIDIRLO. ESO Y
TUS VÍNCULOS.

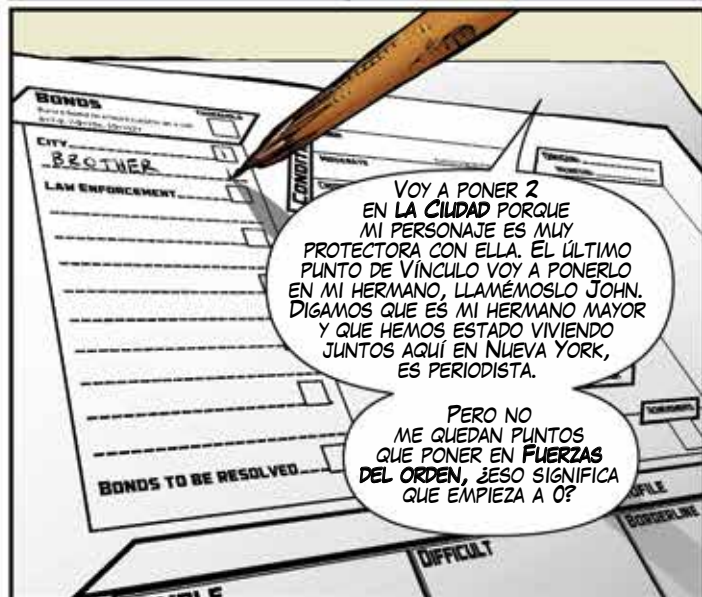
¡VIENDO CÓMO
VAN LAS COSAS,
QUIZÁ QUIERAS
QUEMAR UNO PARA
ASEGURARTE EL
ÉXITO!

ME VOY
A QUEDAR CON **MATAFUEGO**.
LLEVA UN TRAJE DE BOMBERO RECICLADO...
VOSOTROS AÚN NO SABÉIS QUE ES UNA MUJER,
PORQUE LLEVA EL TRAJE Y CAMBIA LA VOZ
PARA OCULTAR SU IDENTIDAD.



VALE,
Y TIENES 5
VÍNCULOS EXTRAS
POR LIMITAR TUS PODERES.
AUNQUE CUANDO EMPIEZAS
TIENES UN VÍNCULO
AUTOMÁTICO CON
CADA JUGADOR.

BIEN, ENTONCES
VOY A DAROS UN
VÍNCULO A CADA UNO.
SUPONGO QUE AÚN NO SOMOS
UN EQUIPO OFICIALMENTE Y SOLO
ESTAMOS EMPEZANDO, ASÍ QUE VOY
A DEJAR EN BLANCO ESO DEL PERFIL
DE EQUIPO QUE HAY EN LA FICHA Y
LO RELLENARÉ CUANDO ME HAGA
FALTA. VOY A PONER 2 VÍNCULOS
EN **BOMBEROS DE NUEVA
YORK** PARA MOSTRAR
SU IMPORTANCIA.



VOY A PONER 2
EN **LA CIUDAD** PORQUE
MI PERSONAJE ES MUY
PROTECTORA CON ELLA. EL ÚLTIMO
PUNTO DE VÍNCULO VOY A PONERLO
EN MI HERMANO, LLAMÉMOLO JOHN.
DIGAMOS QUE ES MI HERMANO MAYOR
Y QUE HEMOS ESTADO VIVIENDO
JUNTOS AQUÍ EN NUEVA YORK,
ES PERIODISTA.

PERO NO
ME QUEDAN PUNTOS
QUE PONER EN **FUERZAS
DEL ORDEN**, ¿ESO SIGNIFICA
QUE EMPIEZA A 0?



SÍP. ESO NO ES QUE TE ODIE NI
NADA. UN CERO SOLO INDICA QUE NO
TE CONOCEN O QUE LES ERES
INDIFERENTE.

BUENO, ¿QUÉ
TE HIZO QUERER
CONVERTIRTE EN
SUPERHEROÍNA?

¿CUÁL ES
TU ORIGEN?

BUENO, PUEDE
SER O NO LA
RAZÓN POR LA QUE
OBTUVE PODERES,
PERO ME GUSTARÍA
HABERME CONVERTIDO EN
SUPERHEROÍNA CUANDO
MIS PADRES MURIERON
EN EL INCENDIO DE
NUESTRA CASA.

EN AQUELLA ÉPOCA YO TODAVÍA
ESTABA EN EL INSTITUTO. HABÍA
FUEGO POR TODAS PARTES.

PERO NO
SENTÍA NINGÚN
CALOR.

ME SENTÍA INCREÍBLE,
MÁS FUERTE QUE NUNCA.

SABÍA QUE TENÍA
QUE ENCONTRAR
A MI HERMANO, ASÍ
QUE ME ECHÉ LA MANTA
POR ENCIMA Y GOLPEÉ
LA PARED QUE SEPARABA
NUESTROS CUARTOS
PARA HACERLE SABER
QUE IBA A
POR ÉL.

Y SALTÓ
EN PEDAZOS.

NO CONSEGUÍ
ENCONTRAR A MIS
PADRES. LA POLICÍA
LLEGÓ POCO DESPUÉS
DE QUE SACARA A MI
HERMANO. RESULTA QUE
MIS PADRES ESTABAN
EN EL SÓTANO.

DESDE ENTONCES
SIEMPRE ME HE
PREGUNTADO SI FUI
YO QUIEN INICIÓ EL
FUEGO. ¿SERÍAN
MIS PODERES?

JURÉ DEDICAR
MI VIDA A APAGAR
INCENDIOS Y ME CONVERTÍ
EN BOMBERA SIGUIENDO LOS
PASOS DE MI PADRE. CUANDO
LAS COSAS SE PONEN NEGRAS
IMAGINO LO DECEPCIONADO
QUE ESTARÍA CONMIGO.

VALE, ESE
ES SIN DUDA
ALGUNA EL LIBRETO DE
ORIGEN. LUNA MUERTE EN
LA FAMILIA. ¿QUÉ HAY DE
TU MOTIVACIÓN ACTUAL
COMO HEROÍNA?

ESTA LE
VA COMO UN GUANTE:
PROTEGER. ES TOTALMENTE
MATAFUEGO. DESDE ENTONCES VIVE
Y TRABAJA EN LA MISMA ZONA Y EN
EL MISMO PARQUE DE BOMBEROS
QUE SU PADRE.

BIEN, PUES
QUEDEMONOS
CON ESE LIBRETO EN
MENTE, YA QUE TIENE
ALGUNOS OBJETIVOS
HACIA LOS QUE
ENCAMINAR TUS
ESFUERZOS.

AHORA TODO
DEPENDE DE
TI, MATAFUEGO.
¿QUÉ HACES?

¡CARGO!
¡VOY A
DERROTARLA!

HABÍAS
DICHO QUE
PUEDO QUEMAR
UN VÍNCULO PARA
ASEGURARME EL ÉXITO,
¿VERDAD? ¡VOY A QUEMAR
UN VÍNCULO CON LA
CIUDAD Y APLASTARLA!

SUMÁNDOLE
APLASTAR A LA
TIRADA... SACO UN 8,
PERO CON EL VÍNCULO
¡ILLEGAL A 10!

BIEN, HAY UN
PUÑADO DE COSAS
QUE PUEDES HACER CON
LOS ÉXITOS, PERO TIENE
TODA LA PINTA DE QUE
QUIERES GASTARLOS EN
HACER DAÑO E IMPONER
UN ESTADO,
¿VERDAD?

¡NI LO
DUDES!

¡ESTUPENDO!
PUES LE DAS EL
MAYOR PUÑETAZO
QUE HAS DADO EN
TU VIDA.

¡EL IMPACTO
LA MANDA
POR LOS AIRES Y
LANZA UN ALARIDO
AGÓNICO!

LA VES SURCAR
EL AIRE Y ENTONCES,
CON UN DESTELLO DE LUZ,
DESAPARECE. ASÍ,
TAL CUAL.

NO HAY NI
RASTRO DE ELLA. PARECE
HABERSE ESFUMADO TAN RÁPIDO
COMO APARECIÓ. SIN EMBARGO,
AHORA TIENES PROBLEMAS MÁS
IMPORTANTES. UN PAR DE CIVILES
TE ESTÁN GRABANDO EN VÍDEO,
MATAFUEGO. ALGUNOS PARECEN
ENFADADOS, OTROS,
ALIVIADOS.

¡LARGUÉMONOS
DE AQUÍ!
¡CERBERO! ¿PUEDES
LLEVARNOS
A LOS DOS?

¡SIN
PROBLEMA!



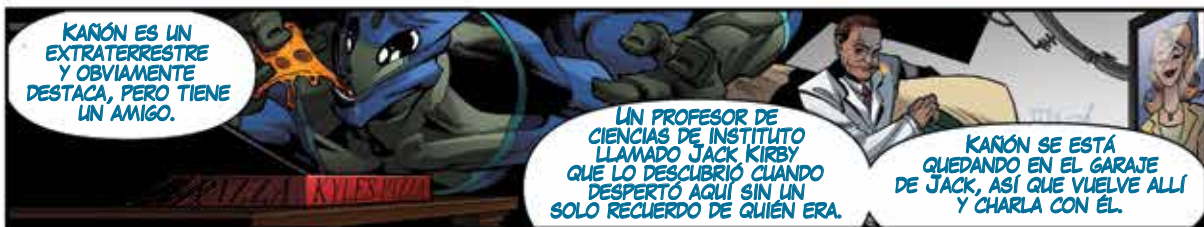
Y CON ESO, LOS PROBLEMAS DE NUESTROS HÉROES TERMINAN POR HOY...



PERO TALES MOMENTOS DE RESPIRO SON ESCASOS.



LA VIDA DE UN SUPERHÉROE ES CUALQUIER COSA MENOS NORMAL...



KARÓN ES UN EXTRATERRESTRE Y OBIVIAMENTE DESTACA, PERO TIENE UN AMIGO.

UN PROFESOR DE CIENCIAS DE INSTITUTO LLAMADO JACK KIRBY QUE LO DESCUBRIÓ CUANDO DESPERTO AQUÍ SIN UN SOLO RECUERDO DE QUIEN ERA.

KARÓN SE ESTÁ QUEDANDO EN EL GARAJE DE JACK, ASÍ QUE VUELVE ALLÍ Y CHARLA CON EL.



YO ME VUELVO A MI LABORATORIO EN ALGUNA CORPORACIÓN CHULA. ¡CERBERO TIENE UN PROYECTO EN MARCHA QUE VA A CAMBIAR EL MUNDO!

¡NO LE HACEN FALTA VÍNCULOS, SOLO CIENCIA!

DE HECHO, ¡VOY A QUEMAR UN VÍNCULO PARA EMPEZAR A TRABAJAR EN UN PROYECTO PARA ACABAR CON EL HAMBRE EN EL MUNDO! PLANTAS BIOMECÁNICAS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL. ¿QUÉ PODRÍA SALIR MAL?



MATAFUEGO VA A VOLVER AL PARQUE DE BOMBEROS A PASAR LA NOCHE. ME HUELO CAPITANES DECEPCIONADOS EN EL HORIZONTE, ASÍ QUE VOY A INTENTAR FORTALECER MI VÍNCULO CON ELLOS.

AHORA LO ÚNICO QUE QUEDA ES TIRAR PARA VER SI TENÉIS ALGÚN PROBLEMA CUANDO TRATÁIS DE ENCAJAR...

¿POR QUÉ NO EMPIEZAS TÚ, MATAFUEGO?

OH-OH... HE SACADO UN 2... ESO NO PUEDE SER BUENO...

¡AH, SÍ! VALE, TE DIRIGES A APAGAR UN INCENDIO CON EL CAPITÁN Y EL RESTO DEL EQUIPO.



LLEGÁIS ALLÍ, PERO NO ENCONTRÁIS FUEGO, HUMO NI GENTE HISTÉRICA.

SIN EMBARGO, EL CAPITÁN TE DICE QUE LO COMPRUEBES DE TODAS FORMAS, PARA ASEGURAROS.



...Y A MENUDO ESTÁ LLENA DE PELIGROS.



VISIÓN GENERAL DEL JUEGO

Antes de entrar en detalles es útil conocer y comprender el mundo en el que actúa tu héroe y qué sistema utilizas, como jugador, para hacer que tu personaje sea el héroe que quieres que sea. Esta sección ofrece un breve vistazo general de lo que significa ser un héroe y los arquetipos y tópicos que eso conlleva, antes de pasar a describir el propio sistema. A continuación aparecen unos breves resúmenes de las distintas mecánicas diseñadas para describir un mundo de cómic y jugar en él.





LA VIDA DE UN SUPERHÉROE

Las aventuras de los superhéroes se desarrollan en lugares de todo tipo: a veces en la Tierra, a veces en localizaciones nuevas y extrañas como el espacio, otro planeta, otro universo, otro plano u otro tiempo, o a veces simplemente en una gran metrópolis como Nueva York.

EN LA CIUDAD

La mayoría de las historias empiezan en la ciudad, donde muchos héroes viven, trabajan, patrullan y en general tratan de apañárselas para hacer sus trabajos de nueve a cinco mientras mantienen el mundo a salvo de los constantes peligros que lo acechan. La ciudad en la que jugáis es grande y dinámica y está en rápido crecimiento y constante cambio. Nueva York es estupenda como ciudad donde jugar «por defecto» porque es icónica y famosa, la mayoría de la gente conoce sus monumentos y lugares de referencia y la mayoría de las ambientaciones de cómic o bien están basadas en ella o en una ciudad que se le parece un montón. La ciudad debería ser lo bastante grande para albergar a todos los superhéroes y villanos que puedas necesitar en una campaña y tener varios escenarios y distritos característicos que proporcionen un telón de fondo colorido cuando haya problemas en alguno de ellos. También hay muchos héroes que intentan mantener especialmente segura una parte concreta de la ciudad, aunque hay igualmente muchos otros que patrullan grandes extensiones urbanas en busca de peligros.

LOCALIZACIÓN, LOCALIZACIÓN, LOCALIZACIÓN

A menudo, problemas e investigaciones que empiezan en la ciudad dan paso rápidamente a viajes a todo tipo de lugares maravillosos alrededor del globo. Puede tratarse de países y localizaciones reales y bien conocidos, como Tokio o Italia, o puede tratarse de países y localizaciones completamente ficticios, inventados sobre la marcha o sacados de otras fuentes de inspiración, como el Olimpo o la Atlántida. En los cómics suelen aparecer lugares con condiciones extremas como el Ártico, volcanes, el fondo del mar o la selva tropical; si los usáis o no depende del tipo de aventuras que queráis emular. Estad siempre dispuestos a llevar la aventura fuera de vuestra zona de confort y a ayudar al editor jefe a que se le ocurran escenarios nuevos e interesantes y explicaciones para ellos. Tribus subterráneas de mutantes, dioses con sus reinos sacados directamente de la mitología, alienígenas y gente que viene del futuro, realidades paralelas o inversas, dimensiones alternativas y múltiples planos: todo lo que se os pueda ocurrir probablemente ya se haya hecho antes, así que no sintáis que tenéis que describir el mundo de una forma determinada. Vuestro objetivo es presentar un mundo de cómic de una manera realista: tratad de romper tantas reglas e ideas preconcebidas como podáis y de alejaros todo lo posible de lo mundano, para que cuando los héroes regresen a sus vidas normales las diferencias resulten drásticas.

VILLANOS

¿Qué sería un superhéroe sin villanos a los que combatir y de los que proteger a los demás?

Tal como Batman tiene al Joker, Daredevil tiene a Kingpin y los Cuatro Fantásticos tienen al Doctor Muerte, los héroes y personajes de la ficción que creéis necesitan villanos y males de los que salvar al mundo.

Los villanos pueden ir desde atracadores de bancos y delincuentes de medio pelo hasta conquistadores mundiales que aspiran a conseguir el poder suficiente para imponer su dominio... ¡sobre todo el planeta, dimensión o multiverso! No olvidéis que, por muy extrañas que sean las cosas que estén ocurriendo, siempre suele haber en marcha algo más grande y siniestro. Un buen villano es alguien con quien te puedes identificar y un enemigo al que te encanta odiar. Es el oponente con el que casi podrías simpatizar, del que hace mucho tiempo podrías haberte hecho amigo y con el que te podrías haber llevado bien si las cosas hubieran tomado un camino diferente. En el capítulo del editor jefe se trata con más detalle cómo crear buenos archienemigos, una buena némesis o simples villanos de medio pelo y Peligros del día a día. Crear villanos interesantes y planes maléficos con los que acosar a los personajes jugadores es tarea del editor jefe, pero asimilar la ficción y seguir adelante con ella, rellenar los huecos y hacerlos propios es tarea de los jugadores.

AMIGOS Y ENEMIGOS

Ser un héroe significa ser un modelo de conducta gran parte del tiempo, sobre todo para la gente que vive en la misma ciudad y para aquellos que se ven afectados por lo que ocurre en la ficción y por las acciones de tu personaje. La mayoría de estas relaciones se representan con Vínculos y estarán en constante cambio tanto en la ficción como en tu ficha de personaje. Habrá gente que te amará, gente que te odiará y gente que hará de tu derrota su misión en la vida, y una de las tareas del editor jefe es asegurarse de que siempre haya tensión y dramatismo aguardando a tu héroe en la ficción.

EL MUNDO

Eres un superhéroe, posiblemente uno de los muchos que hay en una gran ciudad, en un mundo aún más grande. Hay muchas fuerzas en acción: villanos, alienígenas, viajeros del tiempo, civilizaciones perdidas, criaturas peligrosas y seres que la mente humana es incapaz de comprender. Tus elecciones, la decisión de hacer una cosa y no otra, afectan al mundo. Este está en constante cambio: tu decisión de matar, encarcelar o dejar libre a un delincuente tiene consecuencias. Sacar tiempo para reunirte con un ser amado o protegerlo del peligro puede significar que una docena, una centena o un millar de personas acaben en peligro, pero tratar de encontrar el equilibrio entre salvar la Tierra y ser un buen cónyuge (o incluso una buena pareja) es exactamente el tipo de historia interesante y llena de tensión de la que tratan los cómics de superhéroes más apasionantes.

MOVIMIENTOS DEL JUGADOR

Los movimientos son la base de **Worlds in Peril** y en la mayoría de los casos los jugadores los utilizan para resolver conflictos. Cada movimiento nos dice cuándo se desencadena en la ficción y qué efecto tiene en la historia que se está desarrollando.

CÓMO DESENCADENAR UN MOVIMIENTO

Cada movimiento tiene un desencadenante: una frase que nos dice que es momento de consultarlo para ver lo que sucede a continuación. En la mayoría de los casos, cuando se desencadena un movimiento al final se tiran dados y el jugador que lo ha desencadenado toma una decisión que nos dice cómo sigue la historia. Un movimiento tiene este aspecto:

DESAFIAR EL PELIGRO

Cuando actúes pese a un peligro inminente o aguantas para que no te afecten las consecuencias que ya estás padeciendo, di lo que haces al respecto y tira. El editor jefe te dirá qué característica sumarle a la tirada.

Con un 10+, consigues lo que te proponías y el peligro no llega a recaer sobre ti o lo soportas. **Con un 7-9**, lo consigues, pero el editor jefe te ofrecerá un resultado peor, un trato difícil o una elección desagradable.

Para que se desencadene un movimiento, el personaje tiene que hacer algo en la ficción que lo desencadene. Un personaje no puede realizar la acción ficticia que desencadena un movimiento sin desencadenarlo y que ocurra algo como consecuencia... aquí es donde los dados suelen entrar en juego. Por ejemplo, si Adam le dice al editor jefe que su personaje atraviesa corriendo las filas de los esbirros del villano para atacarle, hace el movimiento *Desafiar el peligro* porque su desencadenante es «**Cuando actúas pese a un peligro inminente** o aguantas para que no te afecten las consecuencias que ya estás padeciendo». Adam no puede describir que su personaje esquivo a los esbirros para darle una buena tunda al villano sin hacer el movimiento *Desafiar el peligro*, y tampoco puede hacer el movimiento *Desafiar el peligro* sin que en la ficción haya un peligro inminente que evitar o aguantar las consecuencias que ya padece. Los movimientos y la ficción siempre van de la mano y lo que indica en primer lugar si se desencadena un movimiento o no es siempre la ficción.

Si alguna vez no queda claro si se desencadena un movimiento o no, todo el mundo debería cooperar para aclarar la ficción, ya que lo que desencadena los movimientos es el hecho de realizar ciertas acciones o pronunciar ciertas palabras. En caso de que no se desencadene ningún movimiento, no se tiran dados y se continúa la conversación; en caso de que sí lo haga se consulta su descripción, se tiran dados si es necesario y se deja que el movimiento dé forma a la ficción.

CÓMO LEER Y UTILIZAR UN MOVIMIENTO

Los efectos de los movimientos siempre tienen lugar en el mundo ficticio que los personajes habitan. Un 10+ en el movimiento *Derrotar* no solo significa que obtienes los efectos mecánicos derivados de la tirada, sino que tu personaje consigue hacer lo que querías que hiciera.

Una vez que tires y averigües cuál es el efecto del movimiento, vuelve a la ficción y describe los resultados que tiene en ella. Algunos movimientos...

...Utilizan la expresión «Impón (o elimina) un Estado». Los Estados son la mecánica que representa el daño en este juego. Si impones un Estado estás dañando u obstaculizando de alguna otra forma a un objetivo; si tú sufres un Estado, hay algo que te afecta negativamente. Cuando eliminas un Estado, lo que haces es resolverlo para que deje de tener efecto: recuperarte de una herida, romper el hielo en el que estabas atrapado, etcétera. Los Estados funcionan de diversas maneras según de qué tipo sean y se tratan en más detalle en la página 128.

...Dicen «Obtienes +1 a la siguiente». Eso significa que le sumas un +1 a la siguiente tirada. No tiene por qué ser siempre +1: puede ser más o menos, o incluso una penalización por la que tengas un -1 en la tirada del próximo movimiento que hagas. Esta bonificación o penalización puede tener condiciones específicas, como por ejemplo «+1 a la siguiente cuando actúes de acuerdo a las respuestas», en cuyo caso solo le sumas +1 a la siguiente tirada cuando utilices información obtenida de hacer una pregunta, no en ningún otro caso.

...Dicen «Obtienes un +1». Eso significa que obtienes un +1 para las tiradas de todos los movimientos. Esta bonificación puede ser superior a 1 o puede ser una penalización. Puede tener una condición, como «Obtienes un +1 a *Derrotar*». Una bonificación o penalización continua siempre dice lo que la hace acabar, como «hasta que resuelvas el Estado» o «hasta que sufras daño».

...Te dan «Puntos». Los Puntos son una moneda de cambio que puedes gastar para realizar ciertas acciones o elecciones más tarde. Los Puntos solo se acumulan para el movimiento que los genera, no es una moneda universal que se pueda usar para todos los movimientos que acumulan Puntos.

...Presentan varias opciones entre las que elegir. Lo que puedes elegir dependerá del resultado de la tirada y las elecciones que hagas afectarán a la forma en que la ficción continúa de ahí en adelante. A veces obtendrás un determinado número de elecciones que puedes «gastar» en resultados, de forma similar a los Puntos salvo en que su uso ha de ser inmediato.

...Te dan la oportunidad de decir algo sobre el mundo, un objeto o un personaje. Puede ser que digas algo sobre el mundo o que el editor jefe te dé información y luego te pregunte cómo la sabías. Puede que al describir la historia o propósito de un objeto desencadenes un movimiento en la ficción. Aprovecha la oportunidad para contribuir a la partida y construir la ficción: lo único de lo que tienes que preocuparte es de no contradecir, a menos que sea necesario, nada que ya se haya establecido como un hecho o que otro jugador haya dicho, y hablar con los demás para asegurarte de que todo el mundo está en sintonía.



COSAS QUE LOS MOVIMIENTOS PUEDEN PEDIRTE QUE HAGAS

Cada vez que se desencadena un movimiento este afecta a la ficción, sea cual sea el resultado de los dados. En casi todos los casos, un resultado de 6 o menos significa que tú, como jugador, pierdes el control narrativo sobre el resultado de la acción. Aun así, el editor jefe puede plantearle a tu personaje una elección difícil, pero como eso queda a discreción del editor jefe, a lo que le tienes que prestar especial atención como jugador es a los resultados 7-9 y 10+, ya que te permiten disfrutar de cierta capacidad de acción en la ficción.

Según lo visto en la sección anterior sobre cómo leerlos, los movimientos pueden ayudarte a realizar acciones subsiguientes, contribuir a la ficción, generar Puntos que se pueden gastar posteriormente o te pueden presentar opciones entre las que elegir de inmediato; siendo la diferencia que los Puntos se pueden gastar *a posteriori*, mientras que las opciones han de elegirse y tienen su efecto en la ficción de manera inmediata. Por ejemplo, un resultado de 7-9 o 10+ en el movimiento *Derrotar*, que se desencadena cuando un personaje intenta neutralizar un peligro inmediato, permite elegir de entre una lista según la cual puedes imponer un Estado, eliminar una Ventaja, forzar un cambio de lugar, reducir el tamaño de una multitud o evitar sufrir daño. La elección se hace sobre la marcha y las consecuencias se ven inmediatamente en la ficción.

Por el contrario, el movimiento *Servir y proteger*, que se desencadena cuando un personaje va a defender a alguien o algo, funciona de forma algo diferente, ya que genera Puntos. Con un 7-9 o un 10+, se generan Puntos que se pueden utilizar en cualquier momento siempre que el personaje siga protegiendo lo que se proponía defender. El jugador puede decidir gastar todos sus Puntos de inmediato o irlos gastando poco a poco, según vea conveniente.

Otras veces, cuando el jugador estudia una situación o trata de establecer lo que sabe sobre algo, se le proporciona una lista de preguntas que puede hacer al editor jefe para obtener más información o se le da la oportunidad de añadir sus propias ideas a la ficción de una manera más formal.

Algunos movimientos que se utilizan menos frecuentemente proporcionan aún más capacidad de acción y control sobre la ficción. El movimiento *Recabar información* les da a los jugadores la capacidad de descubrir información importante rápidamente. Cuando un jugador necesita recuperarse de sus heridas tiene que desencadenar un movimiento narrando cómo puede ser un día en su vida «normal» o presentando a algún personaje importante para él. Otros movimientos pueden pedirle que justifique seguir siendo capaz de luchar cuando una persona normal estaría para el arrastre.



Una de las herramientas más importantes que utilizarás para definir a tu personaje y moldear la forma en que describes sus acciones será la definición de sus poderes. Las características describen lo bien que se le dan ciertos tipos de acciones, pero los poderes proporcionan la base ficticia y la justificación para que pueda llevarlas a cabo.

Cada superhéroe tiene un conjunto de poderes que le permite realizar ciertos tipos de acciones, lo que se refleja en sus características: ya utilices tu poder para Aplastar, Influir, Maniobrar, Proteger o Investigar, es importante que la ficción lo refleje. La buena noticia es que esto te saldrá de manera natural; una vez que hayas acabado de crear a tu héroe y elegir sus poderes, su origen y los modificadores de sus características, sabrás lo suficiente de él para que describir las cosas que hace y cómo las hace sea coser y cantar. Incluso si todos los héroes de tu grupo tienen un modificador de +2 a Aplastar, cada uno tendrá poderes diferentes y narrará cómo Aplasta de manera diferente. Aunque todo el que tenga un modificador de +2 tiene la misma probabilidad de éxito al tirar los dados, la ficción que desencadena las tiradas será diferente.

Esto significa que no hay ningún límite en absoluto a la forma en la que puedes describir tu personaje y sus poderes en el juego. Por supuesto, tus modificadores son buenos indicadores de cuánto impacto puedes ejercer sobre el mundo en términos de capacidad y escala, pero la forma en que describas cómo Aplasta tu personaje a un villano será diferente de la forma en que yo describa cómo lo Aplasta el mío, porque tenemos personajes distintos con poderes diferentes.

Los poderes de los personajes se consideran algo tan arraigado en ellos que no importa si describes que tu personaje usa su poder para hacer algo o describes que no lo usa y lo hace por el método tradicional: eso no afecta a si se desencadena un movimiento ni a su efecto. Tu personaje es quien es y, a efectos de las mecánicas de juego y de la ficción, se le dan bien ciertas cosas sin importar si para hacerlas usa sus poderes o no.

Otra cosa importante que hay que tener en cuenta es que ciertos poderes pueden permitir que se desencadenen movimientos cuando en circunstancias normales no lo harían. De esta forma, los poderes constituyen también una justificación para hacer cosas en la ficción que normalmente no se podrían hacer y así, según la situación, puede haber movimientos que puedan desencadenar unos jugadores sí y otros no. Una persona normal no podría combatir o dañar a otra si su adversario la tuviera atada al otro lado de la habitación, pero si un personaje tiene poderes psíquicos o la capacidad de disparar rayos láser por los ojos puede desencadenar movimientos que normalmente no se podrían desencadenar. Tus poderes te dicen lo que puedes hacer en la ficción y lo que no, y los modificadores de tus características te dicen con qué frecuencia consigues hacerlo y lo bien que lo haces.

Siempre que en la ficción se describa algo y no estés seguro de si desencadena un movimiento o no, es señal de que tenéis que aclarar lo que está pasando en la historia. Si un jugador piensa que lo que está tratando de hacer no debería desencadenar ningún movimiento, o si su intención era hacer otra cosa o desencadenar un movimiento diferente, aseguraos de hablar para examinar la ficción de forma que todo el mundo pueda continuar en ella en sintonía.

Los Vínculos son descripciones de las relaciones que tiene tu personaje con otros personajes o instituciones importantes del juego. Tienes que apuntarte Vínculos con los demás personajes jugadores para explicar por qué cooperáis, por qué sois un equipo, y para describir la naturaleza de tu relación con cada uno de esos personajes o lo que piensas de ellos. También tienes que apuntarte Vínculos con los personajes que crees en la ficción para tu héroe: personajes no jugadores como familiares, amigos o cualquier otra persona importante para él. Lo último para lo que te apuntas Vínculos es la ciudad en la que vive y actúa tu personaje y las fuerzas del orden, que lo vigilan y con las que es probable que tu personaje tenga frecuentemente algún tipo de contacto.

Los Vínculos describen y definen las relaciones, pero no es lo único que hacen. Cuando quemas un Vínculo, obtienes una ventaja temporal —un arranque de energía, la voluntad de vivir, una determinación más firme— que se representa mecánicamente garantizando el éxito de la tirada para la que lo has quemado.

Cuando quemas un Vínculo para asegurarte el éxito disminuyes la puntuación de tu Vínculo con un personaje no jugador u otra entidad de la ficción del juego. Esto significa que tu relación con esa persona u organización empeora, pero la forma en que lo hace queda a tu elección. Al quemar un Vínculo te estás comprometiendo a interpretar una escena en la que esa relación quede en peligro o la confianza de esa persona en ti se tambalee o, en general, disminuya. Las repercusiones de quemar un Vínculo pueden ocurrir en la ficción de manera inmediata y en esa misma escena, si así lo decides, o pueden ocurrir en un momento posterior cualquiera, siempre que sea antes de que acabe la sesión de juego.

Si quemas un Vínculo con «la Ciudad» puede que la acción en la que tengas éxito cause grandes daños materiales o que algún transeúnte inocente resulte herido y eso te acarree mala prensa. Quemar un Vínculo con un compañero de equipo puede indicar el comienzo de una rivalidad malsana, dudas, sospechas o, simplemente, que no os lleváis bien. ¡Quemar demasiados Vínculos con las «Fuerzas del Orden» podría acabar llevando a un héroe a ser perseguido y declarado peligro público!

Sean cuales sean las consecuencias de quemar un Vínculo ayudarán a desarrollar la historia personal de tu héroe. Además, aunque no tengas muy claro cómo puede afectar a la historia quemar cierto Vínculo en un momento dado, como los resultados no tienen que mostrarse inmediatamente, tienes tiempo de pensar cómo le afectará eso a tu personaje y qué tipo de escena quieres jugar. Las mecánicas que hay tras los Vínculos, junto a cómo quemarlos, aparecen en la página 124.



DAÑO, ESTADOS Y RECUPERACIÓN

En *Worlds in Peril*, el daño se representa mediante Estados. Estos no solo representan el daño físico, sino también los golpes psíquicos o emocionales, los obstáculos del entorno y cualquier otro tipo de dificultad que pueda impedir a un héroe conseguir lo que se propone.

Los Estados siempre se reciben y se imponen según la ficción. En la mayoría de los casos, un jugador desencadenará un movimiento que imponga un Estado sobre su oponente usando sus poderes para dañar u obstaculizar a su enemigo y, finalmente, derrotarlo por completo. De igual manera, es probable que los enemigos contraataquen de una u otra forma, por lo que también se pueden imponer Estados a los héroes. Sin embargo, los Estados también pueden aparecer como resultado de cosas que ocurran en la ficción sin una intención agresiva directa; por ejemplo, un edificio que se desmorone a causa de un terremoto puede hacer que un héroe quede enterrado bajo los escombros. La debilidad de un héroe a cierto tipo de radiación puede reducir su efectividad. Un cambio de entorno repentino, una revelación dolorosa o una acción inesperada pueden confundirlo y desconcertarlo.

Cada Estado tiene dos partes: una descripción que muestra cómo afecta a la ficción y obstaculiza al personaje que lo sufre, y una etiqueta que muestra su gravedad. Por lo general, la descripción de un Estado consta simplemente de unas pocas palabras o una frase corta que describen lo que le pasa al personaje en el juego y que puede ser cualquier cosa, desde «Mareado» o «Atrapado bajo un montón de escombros» a «Paisaje mental horadado por psicogusanos cerebrales».

Hay tres tipos de Estados distintos que un jugador puede imponer o infligir a un enemigo: Leves, Moderados y Críticos. Los personajes jugadores también pueden sufrir Estados de estos tres niveles de gravedad. Para los jugadores, un Estado Leve es algo que se puede remediar fácilmente pero que podría empeorar si no se le hace caso. Si un Estado Leve empeora puede que se convierta en un Estado Moderado o puede que siga siendo un obstáculo para el personaje hasta que lo solucione y ya está. Los Estados Moderados imponen penalizaciones a ciertas acciones; por ejemplo, es imposible, o muy difícil, utilizar un brazo roto o correr rápido con un pie encerrado en un bloque de hielo. Los Estados Críticos afectan a todas las acciones que acomete un personaje en todo momento y sufrir demasiados ocasiona la muerte.

Para los enemigos, que los Estados sean Leves, Moderados o Críticos tiene que ver con su gravedad y su permanencia, es decir, con cuánto les cuesta librarse de ellos y hasta qué punto les afectan a la hora de realizar futuras acciones. Todos los enemigos tienen un Límite de Estados que muestra cuántos Estados pueden resistir antes de perder su capacidad de acción en la ficción, es decir, quedar derrotados, huir, suplicar clemencia, quedar inconscientes y demás. Todos los Estados contribuyen a que un enemigo alcance su Límite de Estados y quede derrotado, pero los Estados Leves se pueden resolver y eliminar fácilmente, al igual que ocurre en el caso de los héroes. Recuperarse de los Estados Moderados requiere algo de esfuerzo o un poco más de tiempo y para eliminar los Estados Críticos el enemigo necesita una justificación mucho mayor, normalmente una capacidad excepcional o haber establecido de antemano una situación adecuada para ello en la ficción.

Para recuperarse de un Estado, el personaje tiene que tratarlo en la ficción; los Estados se eliminan cuando se resuelven narrativamente. Para algunos, la forma de resolverlos será intuitiva: si estás atrapado bajo unos escombros, te arrastras afuera; si tienes el brazo congelado, lo descongelas. Sin embargo para otros, si se quiere una resolución rápida hará falta una justificación mayor, ya que la mayoría de los Estados Críticos exigen descanso y largos periodos de recuperación; para algunos héroes, aparte de dedicar el tiempo que haga falta a descansar y recuperarse, no hay forma fácil de recobrase de que un villano con superfuerza los machaque durante horas.

ELIMINAR VENTAJAS

Hacer daño es una cosa, pero a veces hay ciertos objetos o piezas de equipo que le confieren al usuario poderes y capacidades que normalmente no tendría. Las Ventajas pueden ir desde rifles de energía a *jetpacks*, pasando por cinturones multiusos o martillos encantados forjados en el fuego de una estrella moribunda y luego imbuidos con la magia de los dioses. Estas cosas son diferentes a los poderes y capacidades inherentes en cuanto a que se pueden dañar, destruir o perder de alguna otra forma y hay veces en las que eliminar este tipo de ventajas tiene un beneficio mayor que intentar dañar a los oponentes directamente: un enemigo podría incluso estar protegido por una Ventaja tal como un campo de fuerza, una armadura o algún artilugio extraño de otra dimensión.

Hay movimientos que se encargan específicamente de eliminar Ventajas y también hay movimientos en los que esta es una opción que se puede elegir en lugar de imponer un Estado o además de ello.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Estos son los movimientos que los jugadores desencadenarán con más frecuencia. Constituyen las situaciones en las que los personajes se encontrarán más a menudo y representan el tipo de cosas que harán normalmente en la partida. Los movimientos básicos son:

- Derrotar
- Tomar el control
- Forzar tus poderes
- Servir y proteger
- Usar el entorno
- Desafiar el peligro
- Ayudar o interferir
- Examinar

DERROTAR

Siempre que intentes neutralizar un peligro inmediato, di cómo lo haces y tira. El editor jefe te dirá la característica que tienes que sumarle a la tirada. **Con 10+**, elige tres de las siguientes opciones. **Con 7-9**, elige dos opciones:

- Imponer un Estado (elige esta opción una vez para imponer uno Leve, dos para imponer uno Moderado y tres para imponer uno Crítico).
- Eliminar una Ventaja (elige esta opción dos veces).
- Forzar un cambio de lugar (elige esta opción una vez y el editor jefe será quien decida adónde mandas al objetivo, elige dos veces y lo decidirás tú).
- Reducir un rango el tamaño de una multitud.
- No sufrir daño en el proceso.

DESGLOSE DE DERROTAR

El desencadenante de *Derrotar* es bastante sencillo: tiene lugar siempre que quieras enfrentarte a un peligro inmediato o neutralizarlo. Puedes utilizar cualquier característica para desencadenar este movimiento, siempre que sea acorde a lo que se está narrando en la ficción y estés enfrentándote a un peligro inmediato o tratando de neutralizarlo. Esto puede significar ser directo y Aplastarlo con la fuerza bruta; Influir en él para intentar persuadirlo con palabras, confundirlo u



ofuscarlo; Maniobrar para tratar de acercarte sigilosamente, engañarlo o ponerlo en una situación comprometida; simplemente Protegerse para resistir lo que te eche hasta agotarlo o dejar que te ataque hasta que gaste toda su energía, o Investigar para descubrir un punto débil mediante el que neutralizarlo, coordinar un ataque, estrategia o estratagema, deducir sus objetivos y motivaciones o averiguar cuál es el resorte que lo puede hacer saltar.

Para que se desencadene *Derrotar* tiene que haber un peligro inmediato. Esto significa que, si tienes a un matón de poca monta atado a una silla y cansado de luchar, lo más probable es que no represente ningún peligro y por tanto no se puede desencadenar *Derrotar*. Imponer Estados consiste en reducir la capacidad de actuar y de afectar a la ficción de un personaje, más que en hacerle daño físico directamente, y podemos decir sin miedo a equivocarnos que este matón, aunque no esté muerto, ni tiene capacidad de acción ni es un peligro, lo que se representa con un Límite de Estados de cero. Compara este caso con el de un supervillano con superfuerza y capaz de exhalar gas venenoso atado a una silla. Este villano aún puede resultar un peligro y, por tanto, el movimiento *Derrotar* todavía se puede desencadenar. Sin embargo, si tiene el Límite de Estados a cero no constituye ningún peligro y el editor jefe te lo hará saber. Como jugador, quizá no sepas siempre si un enemigo sigue siendo un peligro o no, pero si es necesario el editor jefe te lo dirá, cuando llegue el momento. Ahora bien, esto no significa que los enemigos neutralizados se conviertan en plastilina con la que los jugadores puedan hacer lo que quieran: todos los personajes no jugadores tienen motivaciones y personalidades que guiarán la ficción y, como el editor jefe es el único jugador que las conoce, es responsabilidad suya guiar a los jugadores por la situación.

Calavera: Le aprieto la pistola contra la sien, «¡Dime dónde están, Lightwave!».
Voy a *Derrotarlo*. Supongo que estoy usando la fuerza bruta, así que ¿le sumo *Aplastar*?

EJ: En realidad, creo que sería más bien *Influir*, ya que en realidad no estás usando la fuerza bruta, solo la amenaza de hacerlo. Supongo que podría ser cualquiera de los dos, pero no te preocupes por eso, no es ninguna amenaza para ti: está atado, inmovilizado y molido después de la batalla. Por otra parte, sabe que tú eres un héroe, y él es un matón al que le han estado apuntando con pistolas toda la vida. No parece convencido, ¿hasta dónde estás dispuesto a llegar? ¿Qué haces?

Cuando tienes éxito, puedes elegir entre varias cosas que hacer. Con 10+, puedes elegir tres cosas y con 7-9 puedes elegir dos. Las elecciones funcionan como los Puntos en cuanto a que son una moneda que se gasta para hacer cosas, pero se distinguen de los Puntos en que no se gastan poco a poco; todas las elecciones se hacen al momento y eso tiene que quedar reflejado en la ficción. Puedes gastarlas para:

Imponer un Estado: El golpe que has lanzado le da a tu oponente, tu velocidad y agilidad lo ponen en desventaja, tus ocurrentes salidas lo confunden y lo enrabian. Cuando eliges esta opción también puedes elegir la gravedad del Estado que impones. Solo puedes imponer un Estado por movimiento *Derrotar*, por lo que su gravedad depende de cuántas elecciones gastes en él (elige una vez para que sea Leve, dos para que sea Moderado y tres para que sea Crítico).

Eliminar una Ventaja: Agarras el arma de un oponente y la rompes, un disparo en el momento adecuado destruye un emisor de radiación, una explosión vuela por los aires un almacén lleno de munición. Una Ventaja es cualquier cosa que confiera al usuario una capacidad que no sea permanente, por lo que es posible dañarla, destruirla o quitársela. Esto incluye cosas como *gadgets*, artilugios y dispositivos tecnológicos, armas, armaduras y otros artefactos mecánicos. Contando con la base ficticia y la justificación adecuadas, gastar dos de tus elecciones en esto te permite quitarle una Ventaja a tu oponente. Puedes proponer si lo que haces es dañarla o destruirla, pero el editor jefe tiene que darle el visto bueno y debe ser una consecuencia natural de la ficción.

Forzar un cambio de lugar: Lanzas a un enemigo a un almacén abandonado, lejos de los civiles; obligas a un oponente a enfrentarse a ti dentro de un campo psíquico; una flecha disparada estratégicamente obliga a un oponente a agacharse o esquivarla. Cuando gastas una elección en forzar un cambio de lugar, haces que tu oponente se desplace a otro sitio, pero adónde va queda a decisión del editor jefe. Si gastas dos elecciones en forzar un cambio de lugar, puedes ser tú quien decida dónde acaba tu oponente, siempre que tengas la justificación ficticia para hacerlo. Esto podría implicar engañar o atraer al enemigo, conducirlo hasta allí o utilizar la fuerza bruta para mandarlo hasta allí: cómo lo hagas sigue teniendo que tener sentido y resultar de la ficción.

Reducir un rango el tamaño de una multitud: Te abres paso entre hordas de ingenieros corruptos con tus cuchillos psíquicos; calmas a la turba furiosa con un discurso patriótico; lanzas un ataque de pulso electromagnético para desactivar los drones que te rodean. Las multitudes son grandes grupos o aglomeraciones de enemigos que normalmente actúan al unísono y en gran cantidad. Por lo general, son más fáciles de derrotar de uno en uno, pero su fuerza reside en su número. Al gastar una elección en reducir el tamaño de una multitud, lo reduces un rango. Lo que eso signifique en términos numéricos dependerá de lo fuertes que sean y de cuántos haya, por lo que el editor jefe te dirá a cuántos eliminas. Puedes elegir esta opción varias veces si lo deseas.

No sufrir daño en el proceso: Eres consciente de lo que te rodea, tienes todas las variables en cuenta; te preparas para el impacto antes de lanzarte a la acción, o simplemente tienes una suerte increíble. Esta elección implica que si *no* inviertes ninguna elección en no sufrir daño, lo *sufres*. Cometes una imprudencia, hay algo que no ves venir, te pillan con la guardia baja, o sabes muy bien que vas a sufrir daño pero haces lo que tenías pensado de todas formas. El editor jefe

decide cómo se produce ese daño y te dirá lo que ocurre a consecuencia de tus actos o al realizarlos. En situaciones particularmente excepcionales en las que no haya forma de evitar que sufras daño, el editor jefe te hará saber que esta es una situación en la que a) no deberías desperdiciar una elección en no sufrir daño o b) elegir esto reducirá la gravedad del daño por lo menos un nivel (un Estado Crítico se convertiría en uno Moderado; uno Moderado, en uno Leve, y uno Leve quedaría cancelado).

Las opciones que se elijan se pueden mezclar como uno quiera: un héroe podría imponer un Estado a la vez que lanza a su oponente por los aires hasta que se estampa contra un edificio de oficinas (forzando así un cambio de lugar), o podría reducir el tamaño de una multitud usando un autobús cercano para bloquear una sección de la calle, o atrapar a varios enemigos a la vez que destroza uno de sus *jetpacks* para eliminar una Ventaja.

EJEMPLO 1

EJ: El pánico cunde entre la gente. Un calor abrasador e intermitente emana de la intersección que hay a tus pies. El propio aire quema y de las bocas de alcantarilla salen chorros de vapor. De entre las profundidades del humo emana una llamarada de fuego naranja que se estrella contra el edificio sobre el que te encuentras, convirtiendo las ventanas en una masa derretida líquida. Unos ardientes ojos rojos refulgen cuando la figura sale de entre la humareda, desafiándote con su sola presencia. ¿Qué haces?

Centinela: Utilizo los sistemas informáticos de mi traje para rastrear sus movimientos, para saber dónde está a pesar del humo. Ni me lo pienso, voy a disparar una salva de misiles de gel para intentar incapacitar a la figura.

EJ: Vale, parece que estás intentando *Derrotarla*, y estás usando la fuerza directa. *Aplastar* es lo que creo que tiene más sentido, así que venga, súmaselo a la tirada. ¿Te parece bien?



Centinela: Estupendo... He sacado un 9 en total. Entonces tengo dos elecciones que gastar. Perfecto. En lo que más interés tengo es en alejarlo de los civiles y luego quizá en evitar que se mueva o al menos ralentizarlo para ganar aunque sea algo de tiempo. Voy a gastar una elección en forzar un cambio de lugar... tengo la esperanza de lanzarlo por los aires a una manzana de distancia, lejos de los civiles que hay por aquí. En cuanto a la elección que me queda, voy a usarla para imponerle un Estado Leve para pegarlo con gel, para que tenga que deshacerse de él antes de irse a ninguna parte. Llamemos al Estado «Pringado de gel pegajoso».

EJ: Genial, entonces ves a la gente en peligro desde lo alto del edificio y disparas una salva, uno de los misiles se estrella contra él y lo lanza volando contra un Seven Eleven cercano. Llegan volando unos cuantos cohetes más, explotan y lo dejan cubierto de gel. De la tienda salen nubes de humo. Su ira es palpable y ves que tu gel sale borboteando de la tienda entre nubes de vapor, como si fuera lava líquida. ¡Pero ahora, el edificio en el que estás empieza a temblar! El chorro fundido de antes debe de haber dañado los cimientos. Empieza a tambalearse y tu posición en lo alto ya no es segura, te deslizas hasta caerte del edificio y aterrizas con dureza, parece que está a punto de derrumbarse del todo. No has tenido elecciones suficientes para evitar sufrir daño, así que ponte el Estado Leve «Pie derecho fastidiado» por el aterrizaje. ¿Qué haces?

EJEMPLO 2

EJ: Sin previo aviso, empiezan a surgir hordas y más hordas de gente que se dirige hacia ti desde los estadios que pensabas que estaban vacíos. Tienen esos símbolos extraños dibujados en las máscaras. Uno de ellos flota sobre los demás con un *jetpack* que lleva sujeto con correas a la espalda y tiene algún tipo de cañón enorme con una pinta muy peligrosa. Todos los demás llevan rifles de energía que brillan listos para que los disparen, casi deseosos. Están por todas partes, si no haces nada se te van a echar encima. ¡¿Qué haces?!

Zip: Vale, supongo que ese tío es peligroso, como mínimo, pero quizá sea el líder, ¡así que voy a intentar cargármelo!

EJ: ¿Cómo lo haces? Tiene un *jetpack*, Zip. Va a ser un objetivo difícil para un velocista pegado al suelo como tú.

Zip: ¡Eso es lo que tú te crees! Aunque es verdad que el *jetpack* es un problema, no me gusta que tenga esa movilidad. Mi plan es el siguiente: voy a girar como una peonza para crear un vórtice para, por lo menos, hacer que unos cuantos de esos tíos salgan volando y así quitarlos de en medio, pero también para acercarlos a mí. Conforme entren volando en el torbellino voy a agarrar a uno, seguir girando y soltarlo para convertirlo en un proyectil que se estrelle a toda velocidad contra nuestro amigo el del cañón.

EJ: Muy bien, ese es el plan. ¡Pues venga, súmale Maniobrar a la tirada de Derrotar y vamos a ver si lo consigues!

Zip: Ah, hombre de poca fe... sumándole Maniobrar tengo un 12.

EJ: Estupendo, ¿en qué quieres gastar tus tres elecciones? ¿Solo quieres hacer daño y cargarte al tío del *jetpack*?

Zip: Hmm... bueno, esto es lo que voy a hacer: voy a girar en el sitio para crear el vórtice, atrayendo a esos masillas hacia mí y voy a utilizar una elección para reducir un rango el tamaño de la multitud.

EJ: De acuerdo, ¿eso quiere decir que te cargas a diez!

Zip: Excelente... con mis otras dos elecciones agarro a uno de ellos y luego sincronizo mi giro para soltarlo de tal manera que lo mande por los aires hasta el chico pájaro, haciendo que se estampe contra él y pierda su *jetpack*. Así que utilizo mis dos últimas elecciones para eliminar su Ventaja, ¡el *jetpack*!

EJ: Interesante... Muy bien, entonces tu vórtice arrastra a los primeros del grupo, a los más impacientes, que vuelan hacia ti cuando el vendaval los recoge. Conforme se acercan a ti en el ojo del huracán, se desparraman, salen volando en todas direcciones y aterrizan varios metros más allá, chocando contra las paredes y las gradas del estadio; atrapas a uno de esos pobres diablos y se lo lanzas al tío del *jetpack*. Sin embargo, él lo ve venir y se suelta las correas del *jetpack* justo a tiempo para dejarse caer antes de que el pobre idiota lo alcance y explote. Aterrizas un poco más allá y se dirige hacia ti a grandes zancadas mientras la explosión ilumina el cielo y entonces dispara un cañonazo que te lanza de cabeza contra la grada. De la figura sale una voz de mujer: «¡Homerun!». Lo siento, Zip, ponte el Estado Leve «Ligera conmoción» por estamparte contra uno de los muros del graderío. Vas a tener que dedicar un momento a despegarte de él para volver al partido.

EJEMPLO 3

EJ: El Dios espacial te mira desde lo alto como si fueras una hormiga. Cuando habla, la propia ciudad tiembla. Las alarmas de los coches saltan, los animales buscan refugio y los transeúntes salen corriendo y llorando. No parece que tus ataques tengan ningún efecto en él. Sin embargo, sí que parece fijarse en ti. «¿Quién eres? Tú que no buscas refugio de una fuerza como yo».

Manat: Maldición, bueno, no parece que ninguno de mis ataques esté teniendo efecto, ni siquiera cuando invierto todas mis elecciones en hacerle un Estado Crítico. Probemos una táctica diferente: «¡Mira a tu alrededor! No soy solo yo; protegemos nuestro hogar, porque merece la pena proteger a su gente. ¡Tú antes también creías en eso! ¡Sabemos que antes eras un yalma'a, no siempre has sido una fuerza de la destrucción!».

EJ: El ser vuelve su rostro hacia ti. En sus ojos explotan estrellas cuando sus sinapsis prenden. Parece que estás intentando tratar con él utilizando lo que descubristeis sobre él en aquella base en la luna, ¿no?

Manat: Sí, quiero apelar a su humanidad... o a su yalma'a...nidad... la gente de las estrellas.

EJ: Una forma interesante de afrontarlo. Muy bien, pues entonces súmale tu Influir, vamos a ver cómo se lo toma.

Manat: ¡He sacado un 10! Voy a gastar las tres elecciones en imponerle un Estado, quién sabe cuándo volveré a tener oportunidad. Llamémoslo «Crisis de identidad», porque parece que no recuerda lo que era antes. «¿Te acuerdas, Sate'a?».

EJ: En cuanto dices su nombre se ciernen sobre ti. «¿QUÉ?!». Y el mero sonido te hace salir volando hacia atrás; te sangran los oídos. Ponte el Estado Moderado «Sentidos destrozados». Los oídos te zumban, los ojos te queman, de golpe te quedas sin aire. No oyes nada. No sabes si está hablando o no, pero extiende hacia ti su manaza. ¿Qué haces?

EJEMPLO 4

EJ: Cada vez que le pegas parece que no hace sino hacerse más fuerte, Centinela, resulta evidente porque también se vuelve más imponente físicamente. Sus músculos empiezan a abultarse, incluso su porte denota más arrogancia. Parece estar absorbiendo toda la energía cinética de tus puñetazos como una esponja, deleitándose en ella. Kañón, tú aún estás oculto entre las sombras y no se ha dado cuenta de que estás ahí. ¿Qué quieres hacer ahora que todavía tienes ventaja?

Kañón: ¡Maldición! Vale... bueno, antes de que empezara a pegarle era bastante escuálido y dices que se desinfla un poco cuando usa cualquier tipo de energía y gasta esa fuerza. Así que ¿qué te parece esto?: simplemente lo voy a agarrar. Le voy a enroscar los cuatro brazos alrededor del cuerpo y darle un abrazo de oso hasta que gaste toda la energía que tiene en forcejear, pegarme o lo que sea.

EJ: Bien, aún no se ha dado cuenta de que estás ahí y estás tratando de *Derrotarlo*, aunque parece que más bien estás tratando de asfixiarlo y resistir todo lo que te eche mientras se revuelve intentando liberarse. Pues venga, súmale *Proteger* a la tirada. *Derrotar* a un villano a base de resistencia no es algo que se vea todos los días... mola.

Kañón: ¡Genial, funciona! O al menos, un poco; he sacado un 8, así que puedo elegir dos cosas. En primer lugar, no quiero sufrir ningún daño al hacer mi pequeña hazaña, así que gasto una elección en eso y luego, con la otra, cojo y le hago un Estado Leve, supongo que lo evidente es algo como «¡Abrazo de oso!», ¿no?

EJ: Claro, suena bien. Bueno, pues sales de un salto de entre las sombras y lo agarras antes de que tenga tiempo de reaccionar. Lo envuelves completamente con los cuatro brazos y lo sujetas lo bastante fuerte para que no pueda moverse. Forcejea cada vez más y, conforme lo hace, ves que efectivamente empieza a encoger un poco. Sin embargo, es solo un Estado Leve, y ha absorbido un montón, así que enseguida libera una mano y empieza a pegarte con ella. Aguantas todos los golpes y te mantienes firme, pero ahora tiene una mano libre, que empieza a brillar. Parece que va a lanzar un rayo. Vas a tener que hacer algo si no quieres que te dé con un rayo de energía a quemarropa. ¿Quieres ayudarlo, Centinela? ¿Qué haces?

Lo más importante que hay que entender sobre imponer Estados y sus niveles de gravedad es que no solo dan un peso mecánico a lo que está ocurriendo en la ficción, sino que también muestran lo efectivo que es un personaje a la hora de hacer algo. De base, en la lista de opciones del movimiento *Derrotar* se dan por sentadas un par de cosas respecto a los Estados y su gravedad, ya que no todos los enemigos son vulnerables a todos los Estados. Si le disparas electricidad a un villano que obtiene su poder de la electricidad, aunque inviertas todas tus elecciones en infligirle un Estado Crítico, puede que no tenga el efecto deseado; como mínimo es probable que, aunque llegue a tener éxito, su gravedad se reduzca. No obstante, eso no impide que le puedas tirar un edificio encima o encontrar un punto débil que puedas explotar.

A veces, luchar contra un supervillano consistirá primero en descubrir qué es efectivo contra él y probablemente en probar unas cuantas cosas en la ficción. Algunas de las cosas que intentéis, quizá incluso todas, desencadenarán *Derrotar*, pero no todos vuestros esfuerzos tendrán efecto. A veces no sabréis qué es efectivo y cómo de fuertes deberías hacer que sean los Estados que inflijáis y otras veces sí lo sabréis. Sin lugar a dudas, esto es algo bueno: tener efecto siempre no es tan divertido como podría parecer.

TOMAR EL CONTROL

Cuando otro personaje y tú os disputéis una meta u objetivo, di lo que haces para ser más listo, más poderoso, más diestro o superarlo de alguna otra forma. El editor jefe te dirá qué característica sumarle a la tirada. **Con un 10+**, elige dos de las siguientes opciones. **Con un 7-9**, elige una opción:

- Tomar el control de lo que os estuvierais disputando.
- Evitar quedar en desventaja o en peligro de sufrir daño.
- Poner a tu oponente en desventaja.

DESGLOSE DE TOMAR EL CONTROL

El movimiento *Tomar el control* consiste en obtener o recuperar el control sobre algo que otra persona o ente quiere también. Se desencadena igualmente cuando un personaje intenta tomar el control de algo y el que lo tiene se resiste. Podría tratarse de dos personajes que se lanzan a por un precioso artefacto o a por un civil; podría tratarse de un personaje con poderes psíquicos tratando de introducirse en la mente de alguien o podría utilizarse incluso para simular una partida de ajedrez o un duelo de ingenio entre dos científicos de talla mundial.

La clave del movimiento *Tomar el control* es dejar meridianamente claro cuál es la meta o el objetivo y el hecho de que su posesión está en disputa. No importa si se trata de la mente de una persona, una carrera para llegar antes a lo alto de un edificio, un pulso o intentar abrirse paso a través de un edificio en llamas para tratar de llegar hasta la gata llamada Chispas antes de que Felina la reclame y la asimile en su horda de gatos dispuestos a conquistar... ¡primero Internet y luego el mundo!

Es importante saber que *Tomar el control* solo se desencadena cuando a) otro personaje y tú intentáis tomar el control de la misma cosa o b) cuando tratas de tomar el control de algo que no está en tu posesión y el objetivo quiere hacerte retroceder y además se niega a renunciar a ello, suponiendo que tenga la capacidad de hacerlo. Esto significa que también puede desencadenarse cuando alguien trata de quitarte algo.



Tomar el control se puede interpretar de manera amplia, pero siempre se encuadrará dentro de una de esas dos situaciones. Pongamos que, por ejemplo, tú, el jugador, quieres sacar al villano de un área específica: digamos que está atracando una tienda de veinticuatro horas. Dices que quieres *Tomar el control* del veinticuatro horas. De esa forma, si ganas, la historia dará un giro para mostrar que recuperas el control sobre la tienda y que, a consecuencia, el ladrón debe acabar fuera de ella, o bajo tu control de alguna forma. El problema es que al villano no le importa la tienda, ¿verdad? El ladrón solo quiere dinero y largarse de allí, no tiene ningún deseo de convertir el lugar en su fortaleza, así que *Tomar el control* no tendría el efecto que buscas: tendrías el control de la zona, pero no del ladrón. Ahora bien, si el ladrón salta tras el mostrador y toma al dependiente como rehén y tú eres un velocista que quiere lanzarse como una flecha para alcanzar al rehén y rescatarlo antes de que el ladrón *Tome control* de él, entonces sí se desencadenaría el movimiento. Si decides *Tomar el control* de la escopeta del ladrón antes de que tenga oportunidad de dispararla y el ladrón no está dispuesto a renunciar a ella y tiene capacidad de resistirse, el movimiento se desencadenaría.

El movimiento *Tomar el control* también utiliza elecciones en vez de Puntos, así que los resultados ocurren inmediatamente y no poco a poco durante un espacio de tiempo. Con un resultado de 7-9 puedes elegir que ocurra una cosa y con un 10+ puedes elegir dos:

Tomar el control de lo que os estuvierais disputando: ¿El cerebro en el que estabas tratando de introducirte o la persona que estaba tratando de meterse en el tuyo? Ahora lo tienes bajo control. ¿El artefacto a por el que os habíais lanzado los dos? Ahora es tuyo. ¿La carrera? Has sido el primero en cruzar la línea de meta. ¿El duelo de ingenio? Has salido victorioso, has tenido la última palabra o has mostrado más habilidad que tu oponente.

Evitar quedar en desventaja o en peligro de sufrir daño: Esto significa que cuando eliges tomar el control y ganas la acción enfrentada, no acabas en una situación comprometida al final. No elegir esta opción puede conducir a situaciones interesantes y muy comunes, como que dos personajes se lancen a coger un objeto que está a punto de caer de un tejado y uno de ellos lo atrape, pero acabe colgando del borde del tejado, o incluso en caída libre tras conseguir agarrarlo. Puede significar ganar la discusión, pero quedar mal al hacerlo, o que los demás te malinterpreten.

Poner a tu oponente en desventaja: Gastar una elección en esto es la diferencia entre a) un oponente y tú os lanzáis a por una pistola y tu oponente, viendo que tú vas a conseguir la pistola primero, se pone a cubierto y b) tu oponente y tú os lanzáis a por la pistola, aterrizáis uno al lado del otro, pero tú agarras la pistola y le apuntas con ella antes de que él haga lo mismo contigo. También podría consistir en humillar a tu oponente, dejarlo expuesto a las críticas, o que tenga que explicarse tras un debate o desafío, o agarrar el objeto que se está cayendo del edificio y que tu oponente pierda el equilibrio al no conseguir cogerlo, por lo que sea él quien quede colgando del edificio o en caída libre y no tú.

EJ: La ciudad está quedando destrozada, los ciudadanos se vuelven los unos contra los otros como lobos rabiosos conforme el aura de terror de Lobo Feroz se extiende por la ciudad; al revisar los planos que hay sobre la mesa, parece que el efecto se acelerará pronto debido al gas que ha diseñado Acertijo. No bien has descubierto esto cuando ves un ordenador encenderse delante de ti, en cuya pantalla empieza a salir código. Aparece una consola de comandos, alguien introduce unas instrucciones y empiezan a salir páginas y páginas de *script* a una velocidad alarmante. Tú sabes de estas cosas, ¿no? Parece que alguien tiene acceso remoto y está utilizando el ordenador para iniciar una cuenta atrás, probablemente para liberar el gas. ¿Qué haces?!

Manat: ¡Me siento frente al ordenador e intento detener la cuenta atrás, por supuesto!

EJ: Cuando lo tocas la pantalla se queda en blanco ¡y el código se junta para formar la cara de Acertijo! Dice «Ah-ah-aah. No has dicho la palabra mágica» y la pantalla se bloquea y pide una contraseña.

Manat: ¡Maldición, maldición, maldición! Pues lo hackeo e intento detener la cuenta atrás antes de que acabe.

EJ: Bien, parece que estás intentando *Tomar el control*, ya que, evidentemente, Acertijo no te va a dejar hackearlo por las buenas. Tírame y súmale Investigar. ¡Como no podía ser menos, la contraseña es la respuesta a un acertijo! En la pantalla pone «Mis dos cuerpos tengo en uno pegados. Si quieto me quedo, más rápido paso».

Manat: Tío, no tengo ni idea de qué puede ser, pero he sacado un 7, gracias a dios. ¡Uso la única opción que tengo para tomar el control del ordenador y detener la cuenta atrás!

EJ: ¡Muy bien! ¡Pues lo consigues! Mientras cavilas sobre la adivinanza, compruebas de dónde viene el punto focal de la bomba que va a liberar el gas. Por supuesto, viene de Hell's Kitchen, que antes era su territorio. Parece que se trata del sitio que le pertenecía hasta que se lo arrebataron. Es curioso: el sitio se llama Taberna del Reloj de Arena. ¡Y entonces se te ocurre! Escribes la contraseña en el ordenador: R-E-L-O-J-D-E-A-R-E-N-A. Te registras, cancelas la cuenta atrás y la cara de la pantalla se queda congelada. Entonces escuchas una explosión y el suelo tiembla. ¿Qué haces?

Manat: ¡Salgo de ahí echando leches!

EJ: Lobo Feroz está de pie encima de un montón de escombros, rodeado por una muchedumbre de neoyorquinos. Parece tener control absoluto sobre ellos y les ordena luchar contra la policía por él. No sabes cómo lo hace, pero hasta tú sientes que sus palabras hacen mella en ti y te abruman. Te resulta muy difícil mantener la concentración, no doblarte a su voluntad. ¿Qué haces?

Centinela: Clamo a la multitud, «¡Neoyorquinos, deteneos y mirad lo que estáis haciendo! ¡Estáis luchando contra la gente que intenta protegeros y protegiendo a un hombre que acaba de atacar esta misma ciudad!». Mientras hablo, hago un escáner en busca de la frecuencia que está usando con su traje. Supongo que está mandando algún tipo de señal a una longitud de onda determinada. Quizá ese artefacto que tiene la esté aumentando, ¡pero quiero quitarle el control de la gente, aunque eso signifique que se centre más en mí!

EJ: Muy bien, no hay duda de que él va a querer mantener el control sobre la gente, así que vamos a ver si tus sospechas sobre lo de la frecuencia son correctas. Súmale Investigar a la tirada, ya que me parece que el componente clave es el diagnóstico y el análisis, más que atraerlos con tus palabras.

Centinela: Bien, me parece correcto. ¡Genial, he sacado un 10! Entonces obviamente voy a elegir *Tomar el control* de la multitud y luego voy a elegir también ponerlo en desventaja. Tiene sentido que se vuelvan contra él cuando descubran lo que está pasando. Voy a aislar la frecuencia y luego voy a mandar una contraseña para librarme de ella.

EJ: Vale, estupendo. Los dos os ponéis a gritarle a la muchedumbre, tú intentas hacer que se despierten mientras que él intenta reafirmar su autoridad. Conforme lucháis él se va acercando a ti poco a poco. Ves que él también está toqueteando su traje, probablemente como reacción a lo que has hecho y entonces, de repente, la multitud se desploma durante un segundo. Es como si se hubieran desmayado, pero se levantan en seguida. Sin embargo, no parecen confusos. Todos se vuelven hacia ti en busca de guía, como si fueran un solo hombre. Creo que puedo decir sin miedo a equivocarme que ahora Lobo Feroz está en una clara desventaja. ¿Qué haces?



FORZAR TUS PODERES

Cuando fuerces tus poderes y te concentres para hacer algo que no esté en tu Perfil de Poderes, lo primero que tienes que hacer es determinar si el poder queda dentro de la categoría Fácil, Difícil o Límite, y luego tirar. **Con un 10+**, lo consigues y puedes añadirlo a tu Perfil de Poderes. **Con un 7-9**, lo consigues, pero el editor jefe te ofrecerá hacer un trato difícil o una elección desagradable; además no puedes añadirlo a tu Perfil de Poderes y sufres un Estado Leve si se trataba de algo Fácil, un Estado Moderado si era Difícil o uno Crítico si era Límite. **Con un 6-**, sufres un Estado como en el caso de 7-9 y además el editor jefe hace un movimiento.

DESGLOSE DE FORZAR TUS PODERES

El movimiento *Forzar tus poderes* consiste en hacer algo que aún no esté en tu Perfil de Poderes (si ya lo tienes ahí no hace falta que hagas el movimiento, lo haces y punto, siempre que cuentes con la justificación ficticia adecuada). Primero tendrás que determinar si efectivamente tienes capacidad de hacerlo (¿cuadra bien con tu Resumen de Poderes? ¿Tiene sentido, teniendo en cuenta lo que está pasando ahora mismo en la ficción?). En caso de que sí puedas hacerlo, tienes que determinar si es Fácil, Difícil o Límite, tomando como referencia las acciones que ya tienes en tu Perfil de Poderes, junto con el concepto que tengas de lo que puede hacer tu héroe y de lo poderoso que es, para determinar si es a) algo que puede hacer fácilmente y sin mucho esfuerzo, solo que nunca lo ha hecho hasta ahora, b) algo que puede hacer con una cierta dificultad, que quizá requiera algo de tiempo o una gran cantidad de esfuerzo o c) algo que roza el límite de lo que es capaz de hacer, que le va a costar muchísimo y lo va a sentir durante días, pero que puede hacer. Determinar si es Fácil, Difícil o Límite no solo es importante para poder justificar hacerlo en la ficción, sino también porque si al tirar sacas menos de 10 tu personaje sufrirá un Estado Leve (si lo que intentaba hacer era Fácil), Moderado (si lo que intentaba hacer era Difícil) o Crítico (si lo que intentaba hacer era Límite).

Si utilizas el movimiento *Forzar tus poderes* para hacer algo con ellos que deba imponerle un Estado a otra persona, pregúntale al editor jefe qué hacer. Que tengas éxito en una tirada de *Forzar tus poderes* significa que lo consigues, por lo que el resultado de esa tirada también se puede aplicar a la acción subsiguiente, si la hubiera. Por ejemplo, si un héroe estuviera *Forzando sus poderes* para disparar una bola de fuego con la que golpear y hacer daño a un villano y sacara un 10+, también debería disfrutar de todos los efectos de sacar un 10+ en la subsiguiente tirada de *Derrotar*.

A las tiradas de *Forzar tus poderes* no se les suma nada, ningún modificador: forzar los poderes de tu personaje más allá de su nivel de confort nunca va a ser fácil (según lo que esté en juego y lo importante que sea para ti tener éxito, hasta puede ser un buen momento para quemar un Vínculo).

Con un 10+, no solo consigues hacer lo que pretendías con tus poderes, sino que además puedes añadirlo a tu Perfil de Poderes. Esto significa que si en el futuro quieres volver a hacer lo que sea que acabes de hacer con tus poderes, no tendrás que volver a *Forzarlos*: tu personaje habrá aprendido a hacerlo, tendrá control sobre ese aspecto de sus poderes y se sentirá lo bastante seguro como para volverlo a hacer.

Con un 7-9, lo consigues, pero las cosas no salen como habías planeado. Puede que pierdas el control del poder, que sea más débil o más fuerte y que tenga efectos secundarios o consecuencias no deseadas. Esto significa que no lo puedes añadir a tu Perfil de Poderes: tu personaje aún necesita práctica y le cuesta utilizar sus poderes como él quiere, bajo control. No solo algo sale mal y acabas teniendo que hacer un trato difícil o una elección desagradable (eso significa que hay un «puedes hacerlo, pero...» o un «si quieres hacerlo...»), sino que además tu personaje sufre un Estado que depende de lo difícil que fuera para él hacer esto, según lo establecido antes de tirar, cuando se vio si era Fácil (Estado Leve), Difícil (Estado Moderado) o Límite (Estado Crítico).

Con un 6-, lo que ocurre queda a elección del editor jefe. Él te dirá lo que ocurre a consecuencia y *además* tu personaje sufrirá un Estado según la dificultad establecida, como en el resultado de 7-9. Es decisión del editor jefe si llegas a tener éxito y haces algo con tus poderes, si quedas fuera de control, si te sale el tiro por la culata o si ocurre cualquier otra cosa.

EJ: Vale, Kañón, estás atrapado bajo los escombros, está oscuro pero hay rayos de luz que se filtran por algunos lugares, por lo que sabes que no estás muy hondo. Sin embargo, pesa mucho, sientes como si tuvieras el edificio entero sobre ti y el peso es inmenso. Sabes que si no haces algo pronto vas a acabar asfixiando al mismo inocente que acabas de salvar, ¡el pobre ya se ha quedado sin respiración por lo enorme que es la presión! ¿Qué haces?

Kañón: Bien, voy a intentar extender mi cuerpo hacia adelante, empujando las rocas hacia atrás. Quiero transformar parcialmente mi anatomía para poder hacer palanca con mi peso y mi fuerza y ejercer presión sobre toda la zona para empujar todos los escombros hacia atrás y a la vez quitárnoslos de encima.

EJ: ¿Has hecho eso alguna vez? Quiero decir, sé que puedes cambiarte los miembros de sitio y ponértelos en distintas partes del cuerpo, pero ¿puedes realmente cambiar de forma?

Kañón: Todavía no, pero es algo en lo que he estado trabajando. Está claramente dentro del ámbito de mis poderes, probablemente a nivel Difícil, diría yo, sobre todo teniendo en cuenta que nunca lo he hecho. La verdad es que me gustaría poder hacerlo en el futuro también y, con un poco de suerte, aprenderlo aquí mismo, así que voy a quemar un Vínculo... creo que con mi pueblo, los nonnitas. Ni idea de cómo acabará eso, pero ya se me ocurrirá algo para cuando tengamos un poco de tiempo muerto.

EJ: ¡Suenan bien, tira!

Kañón: ¡Perfecto! He sacado un 7, pero con el Vínculo que he quemado sube a 10+, así que lo consigo y además me lo puedo apuntar. Pues entonces sí, lo que he dicho. Proyecto hacia atrás dos de mis brazos extras, los extendiendo sobre nosotros como una cúpula y luego hago fuerza hacia atrás para quitarnos todo lo que tenemos encima. Ahora cojo y me lo apunto en el Perfil de Poderes en Difícil.

SERVIR Y PROTEGER

Cuando actúes en defensa de algo o alguien cuando una amenaza o peligro inminente se cierna sobre él, tira+Proteger. **Con un 10+**, obtienes 3 Puntos. **Con un 7-9**, obtienes 1 Punto. Mientras sigas defendiendo, puedes gastar los Puntos para...

- Redirigir un ataque hacia ti.
- Reducir la efectividad de un ataque o Estado (cada Punto que gastes reduce la gravedad un nivel).
- Dejar al atacante expuesto a un aliado, lo que le dará al aliado una bonificación a la siguiente tirada contra el atacante (+1 por cada Punto gastado).
- Crear un Vínculo con la persona que estás protegiendo o aumentarlo un nivel.

DESGLOSE DE SERVIR Y PROTEGER

El movimiento *Servir y proteger* consiste en actuar en defensa de algo o alguien que no seas tú, casi con certeza a expensas de tu propia persona. Cuando lo hagas, y según lo buena que saques la tirada, obtendrás Puntos. Los Puntos se pueden gastar inmediatamente o poco a poco, pero solo mientras sigas actuando en defensa de esa persona, lugar o cosa. Se diferencia de *Desafiar el peligro* en que ese movimiento se refiere a un peligro que se cierne sobre ti o a que tú actúes pese a un peligro. En resumen, *Desafiar el peligro* está genial para salir de los atolladeros en los que te encuentres tú mismo, pero no sirve para ayudar a los demás... de hecho, el movimiento *Desafiar el peligro* puede acabar poniendo a otros en peligro según el resultado de la tirada y el editor jefe.

A la hora de decidir entre *Servir y proteger* y *Derrotar* lo que estás eligiendo es si en ese momento usas tu cuerpo para proteger y actuar a la defensiva o para intentar abatir a un oponente. *Servir y proteger* no ayuda a resolver una situación peligrosa de ningún modo, para eso tienes que *Derrotar* a tu enemigo. Sin embargo, si eliges el movimiento *Derrotar*, ya no proteges a nadie del peligro (excepto en el sentido de que estás intentando neutralizarlo) así que a quienes no protejas les podría acabar pasando cualquier cosa. En algunas ocasiones quizá puedas utilizar *Servir y proteger* y encadenarlo con intentar *Derrotar* a un enemigo inmediatamente después. Dependerá de la ficción y de tu editor jefe. Si formas parte de un equipo quizá tengáis que coordinaros para que unos protejan mientras otros actúan para resolver las amenazas, e iros cambiando. Otras veces estarás solo y la decisión será mucho más difícil. Mientras *Sirves y proteges* puedes gastar Puntos para:

Redirigir un ataque hacia ti: Gastar un Punto en esto significa que la persona o cosa que estés protegiendo deja de ser el objetivo del ataque o que la mayor parte de la fuerza del ataque cae sobre ti y serás tú quien afronte todas las consecuencias.

Reducir la efectividad de un ataque o Estado: por cada Punto que gastes en reducir la efectividad de un ataque las consecuencias se vuelven menos graves o drásticas. Si el ataque hubiera impuesto un Estado Crítico, gastar un Punto significa que, en su lugar, solo impone uno Moderado. De igual manera, un Estado Moderado quedaría reducido a un Estado Leve y un Estado Leve se reduciría tanto que no se impondría ninguno. Si le preguntas, el editor jefe te dirá cuántos Puntos tienes que gastar para negar el Estado por completo, en caso de que sea posible.

No obstante, hay veces en que un ataque se ve desde un prisma diferente al de la gravedad de los Estados. En estos casos, gastar un Punto con la justificación ficticia pertinente también puede reducir la efectividad de los ataques. Un misil dirigido a un banco cercano quizá acabe destruyendo buena parte del edificio de todos modos, pero puede que consigas desviarlo lejos de los civiles o reducir la cantidad de daño estructural que hace. Si un psíquico se está introduciendo en la mente de tu amigo para descubrir información y tú, como psíquico, quieres levantar barreras o intentar reducir el daño que causa, puedes gastar Puntos para hacerlo. El resultado podría ser que el psíquico solo consiguiera información parcial, o unas cuantas imágenes que tendría que estudiar; podría ser la diferencia entre ser controlado completamente por una mente ajena o seguir estando consciente y siendo capaz de defenderse de la entidad. En tales casos puedes preguntar al editor jefe cómo de efectivo será gastar Puntos antes de hacerlo.

Dejar al atacante expuesto a un aliado, lo que le dará al aliado una bonificación a la siguiente tirada contra el atacante:

En este caso, gastar un Punto hace que un aliado pueda sumarle +1 a la siguiente tirada contra el atacante. Gastar dos Puntos le da +2 a la siguiente y gastar tres le da +3. El enemigo crea una oportunidad de ataque al atacar o moverse, o bien lo sorprendes, lo dejas en una situación difícil, etcétera.

Crear un Vínculo con la persona que estás protegiendo o aumentarlo un nivel:

Cuando gastas Puntos en esto, el acto de proteger y arriesgarte a sufrir daño hace que tu relación se fortalezca o que se creen un nuevo Vínculo y su correspondiente relación. Como siempre, esto también requiere justificación en la ficción. Cuando elijas esta opción y estés protegiendo al personaje de otro jugador, él también tendrá la opción de incrementar su Vínculo contigo, aunque eso queda a su elección (tu personaje puede pensar que su Vínculo con otra persona es más fuerte de lo que es en realidad, o quizá el gesto signifique más para ti que para el otro, por ejemplo).

Los Puntos obtenidos a raíz de un movimiento no se transfieren a otros: solo se pueden gastar para realizar cosas relacionadas con el movimiento *Servir y proteger*.

EJ: El medio hombre medio máquina avanza dando sacudidas y sus mecanismos y motores se ponen en marcha entre zumbidos. Te das cuenta, horrorizada, de que parece que se dirige derecho a Centinela, que está ocupado ayudando a los huerfanitos más adorables que hayas visto en tu vida, que salen en cascada de la estructura, algunos quizá llevando gatitos igualmente adorables. Se mueve sorprendentemente rápido para lo que deben de ser por lo menos 140 kilos de puro músculo, incluso sin la cibernética. ¿Qué haces, Matafuego?

Matafuego: Tío, Centinela no se lo va a ver venir ni de coña, ¡me lanzo delante de él para protegerlo!

EJ: Muy bien, a mí eso me suena totalmente a *Servir y proteger*, ¿lo ves bien?

Matafuego: Sip... Excelente, un 10 como una casa. Entonces, ¿de qué va esto? Supongo que si me da el golpe va a ser una buena torta, si quisiera anularlo ¿qué tal me irían dos Puntos?

EJ: En realidad no ha empezado ni a lanzar el golpe todavía, si te plantas ahí de un salto rápido, por mí no tienes que usar más que un Punto para anular o absorber su ataque.

Matafuego: ¡Genial! Bien, pues entonces voy a usar otro Punto para formar un Vínculo con Centinela si le parece bi...

Centinela: ¡Ch-chin! ¡Me lo quedo!

Matafuego: Y utilizo el Punto que me queda para dejarlo expuesto a Centinela, para que pueda hacer algo guay cuando haya terminado de subir vídeos de gatitos a YouTube.

Centinela: Me ofendes, ¡como si subir vídeos me mantuviera ocupado! ¡Estoy intentando salvar a todos los huerfanitos!

EJ: Vale, a ver si me he enterado bien. El cibernético carga para adelante, con todos los mecanismos y chismes zumbando conforme se ponen en marcha. Tú te das cuenta de que está cargando e inmediatamente te interpones en su camino antes de que pueda coger mucha inercia; pese a todo, se choca contra ti con una fuerza que podría derribar un edificio y el suelo se resquebraja a tu alrededor al liberarse parte del exceso de energía, pero absorbes el impacto. Centinela por fin se da cuenta cuando el golpe te alcanza y a tu alrededor salen rajaduras en el pavimento. Matafuego, vuelves la mirada hacia él para ver si está bien y ves a través de su HUD transparente que le corren gotas de sudor por la frente. Sabe que te debe una; sin embargo ves que, efectivamente, su canal de YouTube ha subido un montón. Te aprovechas de la sorpresa del cibernético y le golpeas las manos de abajo arriba, haciendo que queden al aire y que su cuerpo quede totalmente expuesto... ¿Te parece correcto?

Matafuego: ¡Sip!

EJ: Genial. Centinela, ¿hay algo que quieras hacer? Está completamente expuesto.

USAR EL ENTORNO

Cuando utilices algún elemento del entorno para tus propósitos, el editor jefe te dirá una o más cosas sobre él:

- Durará poco; úsalo mientras puedas.
- Es peligroso; el editor jefe te dirá cómo.
- Es especialmente efectivo; el editor jefe te dirá cómo.
- Puedes usarlo, pero tendrá un efecto secundario; el editor jefe te dirá cuál.

DESGLOSE DE USAR EL ENTORNO

El movimiento *Usar el entorno* consiste en utilizar el mundo que te rodea para hacer tu voluntad. Puedes romper carreteras, lanzar coches o utilizar farolas como bates de béisbol. Puedes atrapar a un enemigo con una hormigonera, usar vigas o cables de metal para inmovilizarlo, pinchar la red eléctrica para cargar un aparato o usar el agua de una boca de incendios para derribar a una muchedumbre que venga detrás de ti. El movimiento *Usar el entorno* es especial en cuanto a que no requiere tirar: puedes hacerlo siempre que tengas la justificación adecuada en la ficción (ser superfuerte, superrápido, superinteligente, tener un poder especial, lo que sea). Cuando uses el entorno para hacer lo que quieres, el editor jefe te dirá una de las siguientes cosas sobre el elemento del entorno que estás usando y, quizá, lo que ocurre a consecuencia de usarlo.

Durará poco; úsalo mientras puedas: Es probable que las cosas hechas de ciertos materiales, como un trozo de asfalto o un ladrillo, tengan un solo uso. Otros recursos como la electricidad o el agua pueden empezar a perder efectividad en cuanto comiences a utilizarlos (que la presión del agua desciende rápidamente, que la red eléctrica se caiga, que el cemento empiece a fraguar enseguida, etcétera).

Es peligroso: Eso podría aplicarse a cualquier cosa, incluso la electricidad o el agua podrían ser peligrosas si estás tratando de controlarlas o absorberlas. Lo que haces podría hacerte daño a ti o a otros, podría causar daños estructurales o provocar cualquier otra cosa.

Es especialmente efectivo: Esto puede ser bueno o malo para ti, como jugador. Quizá se te haya ocurrido un plan especialmente interesante, hayas resuelto un enigma o hayas descubierto la forma de deshacerte de un enemigo y de una Ventaja que tiene. En tales casos es posible que los enemigos o su tecnología sean especialmente débiles frente a ciertas cosas que haya a tu disposición, como electricidad, agua, radiación... o vigas de metal. Esto puede significar también que tengas un efecto mayor de lo que pretendías; puede que mates a un enemigo o destruyas un edificio entero en vez del efecto que tendría un ataque más quirúrgico, preciso o débil. ¡Aunque también puede que haga justo lo que necesitas y usar eso sea, simple y llanamente, una idea estupenda!

Puedes usarlo, pero tendrá un efecto secundario: Esto es para los casos en los que una acción tiene un resultado inesperado. Arrancar una columna para tirársela a un enemigo puede dar lugar a que todo el edificio empiece a desplomarse. Pinchar la red eléctrica puede ocasionar un apagón en cascada por toda la ciudad. Arrancar una puerta de sus goznes y utilizarla para machacar a un enemigo puede dejar expuesta a la familia que se escondía tras ella.

EJ: Bien, Phyla. Te levantas después de que te hayan estampado contra una viga de acero, que ahora está doblada y retorcida por el impacto. Los trabajadores de la construcción salen de ahí cagando leches, dejando atrás su equipo, sus vehículos y todo. Unos cuantos matones empiezan a perseguirte, van a la obra y cogen pistolas de clavos. Te disparan un par de clavos y pegas un repulso de sorpresa cuando se clavan junto a tu cabeza. Te sonríen amenazadoramente, ¿qué haces?

Phyla: Voy a hacer que ese camión lleno de cemento se abra de golpe para que los bañe a todos... pero en cuanto se abra saldré volando para quitarme de en medio.

EJ: Me parece bien, no debería resultarte muy difícil, voy a decir que puedes hacerlo, pero tardará unos minutos en fraguar. Durante ese tiempo aún podrán dispararte un par de clavos mientras intentan caminar por el mar gris que se va endureciendo y los sepulta.

Phyla: ¡No hay problema, si más que nada lo que quería era ralentizarlos mientras vuelvo a donde está la verdadera pelea!



DESAFIAR EL PELIGRO

Cuando actúes pese a un peligro inminente o aguantas para que no te afecten las consecuencias que ya estás padeciendo, di lo que haces al respecto y tira. El editor jefe te dirá qué característica sumarle a la tirada. **Con un 10+**, consigues lo que te proponías y el peligro no llega a recaer sobre ti o lo soportas. **Con un 7-9**, lo consigues, pero el editor jefe te ofrecerá un resultado peor, un trato difícil o una elección desagradable.

DESGLOSE DE DESAFIAR EL PELIGRO

Desafiar el peligro es un movimiento comodín que se desencadena siempre que estás en peligro. Nótese que se distingue de *Servir y proteger* en que *Desafiar el peligro* consiste en protegerte a ti mismo o evitar el peligro que amenaza a tu persona, mientras que *Servir y proteger* consiste en ponerte en peligro o sufrir el peligro al que estaba expuesto otro para proteger a alguien que no seas tú. Lo más importante antes de hacer una tirada de *Desafiar el peligro* es aclarar y comprender exactamente cuál es el peligro que se desafía. No tiras por *Desafiar el peligro* cuando podría pasar algo, cuando solo es una mera posibilidad, sino cuando hay un peligro real, explícito, inminente y ya establecido.

Otra ocasión en la que el editor jefe te puede pedir que hagas este movimiento es cuando intentas hacer algo ignorando un Estado Leve, en cuyo caso un fracaso probablemente haga que se convierta en un Estado Moderado. También puede haber ocasiones en las que se te pida que *Desafíes el peligro* para hacer o evitar algo peligroso antes de poder hacer otra cosa: pongamos que quieres pasar corriendo junto a un par de esbirros para atacar al villano que están protegiendo; puede que tengas que *Desafiar el peligro* para asegurarte de que pasas tras ellos sin problemas antes de poder desencadenar *Derrotar* y así imponerle un Estado al villano.

Un peligro inminente puede consistir en cualquier cosa, desde una estructura desvencijada que tienes que atravesar, hasta un villano que mande una ráfaga de radiación cósmica hacia ti, pasando por la posibilidad de que se descubra un secreto que guardas. De ti depende lo que hagas para evitar el peligro inminente o el destino aciago que se cierne sobre ti, actuar pese a ello o soportarlo y enfrentarte a él. Cómo formules la manera en que tu personaje supera el peligro, lo evita o escapa de él determinará la característica que el editor jefe te pida que sumes a la tirada. Si la característica que te pide el editor jefe te resulta inesperada o no



concuerta con lo que tienes en mente, colaborad para aclarar la ficción, lo que hace tu personaje y cuáles son tus expectativas.

Con un 10+, tu personaje hace lo que tú dices para desafiar el peligro.

Con un 7-9, lo consigues, pero tiene un coste que se manifiesta como un resultado peor, un trato difícil o una elección desagradable. Un resultado peor significa que sufres menos daño del que sufrirías en condiciones normales, o que tus esfuerzos por evitar o anular un peligro no son tan efectivos como podrías esperar. Un trato difícil es un trato o elección que se te presenta que puedes decidir no aceptar (en cuyo caso no desafiarías el peligro), mientras que una elección desagradable consiste en escoger un único resultado de entre dos o más que te ofrece el editor jefe.

Esto significa que **con un 7-9**, el peligro aún puede manifestarse, pero en grado menor; hay consecuencias negativas o lo consigues, pero al hacerlo te quedas en una situación difícil. También podría significar que lo consigues, pero va a ocurrir algo malo, o simplemente que lo consigues pero luego el editor jefe hará un movimiento suave (los movimientos suaves se explican en la página 145). Lo que ocurra siempre se desprenderá de la ficción y será el resultado del peligro que ya estaba claramente establecido.

EJEMPLO 1

EJ: Vale, Manat, ¿quieres seguir pegándote con Estrella Roja? Llegados a este punto los dos estáis bastante hechos pedazos, pero tú tienes ese Estado Leve en el brazo principal, el bueno, después del cacho de torta que te dio. ¿Qué quieres hacer?

Manat: ¿Sabes qué? Voy a llenar mis guantes de energía y a cargármelo de todas formas.

EJ: ¿Estás segura? Vas a tener que *Desafiar el peligro*, siendo el peligro romperte el brazo por la fuerza del impacto si aterriza mal. Primero vamos a ver si lo consigues, tira. Súmale Proteger porque básicamente lo que estás haciendo es aguantarte y sobreponerte al dolor para poder hacerlo.

Manat: No hay problema. Bueno, de todas formas voy a quemar un Vínculo aquí ya que quiero asegurarme de tener éxito y no soy muy fan de los brazos rotos. Además, tiene sentido, ya que estoy luchando contra el hombre que me instruyó, por lo que voy a quemar un Vínculo con él. Genial, he sacado un 9, así que, con el Vínculo, alcanzo el resultado de 10+. ¿Ahora quieres que tire también para *Derrotarle*?

EJ: Nah, has quemado un Vínculo, así que, ¿por qué no me dices lo que pasa y ya está? Yo le impondré un Estado Moderado, ¿te parece bien?

Manat: ¡Por supuesto, está genial! Bien, entonces mi maestro se confía demasiado, sabiendo que no puedo usar el brazo derecho sin hacerme daño, por lo que se acerca y me sigue atacando. Le dejo pensar que me tiene contra las cuerdas, sosteniéndome el brazo contra el pecho porque sigue estando en mal estado, entonces me giro de repente y balanceo la cadera a la izquierda mientras levanto la mano derecha para machacarlo. ¡Eso no se lo espera!

EJ: Estupendo, le has enseñado quién manda aquí, así que le voy a poner el Estado «Desconcertado y puesto en evidencia». Ahora va a ser mucho más cauteloso, no te quepa duda, y eso te da la oportunidad de recuperar el aliento. No se lo esperaba y lo ha sorprendido tu ferocidad, te da la sensación de que también se ha alejado emocionalmente de ti, quizá dándose cuenta en ese momento de que lo has superado.

EJEMPLO 2

EJ: Ahora Saudade tiene toda su atención centrada en ti, Kañón. El campo de escombros que gira en torno a ella está lleno de objetos aleatorios que parecen provenir de la calle y que empiezan a rotar cada vez más rápido. De repente, varios de ellos salen volando hacia ti a una velocidad vertiginosa. Van muy rápido, ¡pero te parece ver que uno es un trozo de motocicleta y otro es un cascote de tamaño considerable! ¿Qué haces?

Kañón: Me imagino que no tiene que ser muy agradable que te golpee uno de esos. ¡Pues voy a cargar hacia adelante, meterme en el campo y destrozarlos antes de que me alcancen!

EJ: Muy bien, *Desafiar el peligro* sin duda alguna. Súmale Aplastar a la tirada, entonces.

Kañón: Maldición, solo un 8. ¿Qué es lo que pasa?

EJ: Vale, consigues destrozar algunas de las cosas y reducir un poco el daño que te hubieran hecho, pero no todo. Así que quitas de en medio de un golpe el enorme trozo de la Harley, pero mientras lo haces te golpea un contenedor que te manda volando contra una pared y te deja inmovilizado. Sin embargo, aquí es donde te resulta útil esa piel indestructible tuya: no tienes ni un arañazo, lo único que te queda de recuerdo es el Estado Leve «Entre el contenedor y la pared».

Kañón: ¡Ja! ¡Mejor que acabar pegado a la acera hecho una pasta!



AYUDAR O INTERFERIR

Cuando ayudes u obstaculices a alguien con quien tengas un Vínculo, tira+Vínculo. **Con un 10+,** elige dos de las siguientes opciones. **Con un 7-9,** elige una de las opciones, pero antes tendrás que superar un obstáculo y además quedarás expuesto a algún peligro o a represalias, o el editor jefe te ofrecerá una elección desagradable. Puedes elegir entre:

- Asegurar una posición o ruta insostenible para tu objetivo.
- Evitar sufrir daño en el proceso.
- Que el objetivo obtenga un +1 o -2 a la siguiente tirada, a tu elección.

DESGLOSE DE AYUDAR O INTERFERIR

Ayudar o interferir se desencadena cuando tratas de ayudar a otro personaje a realizar una acción o, por el contrario, de impedirlo o ponérselo más difícil. Es decir, o bien intentas hacer que le cueste menos conseguir lo que quiere o bien intentas dificultárselo o evitar por completo que lo haga. Cuando sacas un 10+ puedes elegir dos cosas de la lista que aparece a continuación. Cuando sacas un 7-9 aún puedes elegir una cosa, pero al hacerlo acabarás expuesto al peligro o en riesgo de sufrir daño, o bien el editor jefe te ofrecerá dos o más opciones desagradables entre las que deberás escoger para llevar a cabo la acción deseada. Las cosas para las que puedes utilizar *Ayudar o interferir* son:

Asegurar una posición o ruta insostenible para tu objetivo: Esto significa que ahora puedes asegurar una posición o un lugar que antes era peligroso. Esto podría traducirse en mandar un pulso electromagnético para desactivar temporalmente todos los aparatos electrónicos o las minas de una determinada zona para que otra persona pueda atravesarla corriendo, o podría traducirse simplemente en desviar o atraer los ataques de lo que en un principio hacía que la acción fuera peligrosa.

Evitar sufrir daño en el proceso: Elige esto cuando quieras asegurarte de no sufrir daño a causa de ataques o cualquier otra cosa que te pueda ocurrir mientras ayudas a tu objetivo o interfieres con lo que hace. Esto podría significar que evitas todos los ataques, que antes creas una distracción o alejas el foco de los ataques de ti, o simplemente que tienes suerte.

Que el objetivo obtenga un +1 o -2 a la siguiente tirada: Esto abarca la parte de ayudar o interferir propiamente dicha del movimiento. En cualquier acción que se traduzca en hacer un movimiento, tu objetivo le suma a su tirada un +1 a consecuencia de tu ayuda o una penalización de -2 debido a tu interferencia. Este es un sencillo cajón de sastre que incluye los resultados de la mayoría de las acciones de la ficción.

EJ: Al mirar afuera ves que hay un grupo de soldados apiñados tras un tanque volcado. Se siguen oyendo explosiones por la zona, lo que los mantiene inmovilizados. Kañón está con ellos, interceptando en el aire los proyectiles de mortero que se acercan demasiado, pero la cosa no pinta bien para ellos, ni de coña van a poder reunirse contigo sin jugarse la vida. Por otra parte, detrás de ti oyes cómo los guardias que dejaste inconscientes empiezan



a moverse y recuperar el conocimiento, así que tú tampoco estás en una situación muy segura.

Manat: Vale, le digo por la radio a Kañón: «¿Ves esa boca de alcantarilla? ¡Meteos por ella! Yo cogeré los planos y os dirigiré a ti y a las tropas hasta un sitio seguro, ¡vamos, vamos, vamos!».

EJ: Parece que estás tratando de *Ayudarlos*, ¿no? ¿Qué Vínculo tienes con Kañón?

Manat: Por desgracia solo 1, ¡pero es mejor que nada! Genial, he sacado un 8, no está mal.

EJ: Quieres traerlos de vuelta a la base para que se refugien, ¿verdad? Así que ¿quieres despejarles el camino? Si lo haces, te van a hacer daño y tendrás que enfrentarte a algún problema para traerlos de vuelta a casa, ¿te va bien? Como los guardias que he mencionado antes, por ejemplo, y tienen radios.

Manat: Sip.

EJ: Muy bien, empiezas a retransmitirle instrucciones a Kañón, que se mete de un salto en las alcantarillas y sigue tus indicaciones para volver a casa. Pero, de repente, la radio empieza a emitir ruido hasta que no oyes nada más que a Kañón pidiéndote instrucciones a gritos... su voz se pierde entre ráfagas de estática al debilitarse la recepción. De repente el mundo se vuelve negro, te caes de bruces y casi pierdes el conocimiento cuando alguien te golpea en la nuca. Al darte la vuelta ves a Toska detrás de ti con su armadura roja. Tiene una luz que parpadea en el casco, así que debe de estar usándolo para cortar la comunicación. ¡Pensabas que lo tenías fuera de combate, ¿eh?!

Manat: Rediez, no me lo vayas a poner demasiado fácil o algo.

EXAMINAR

Cuando estudies una situación o a una persona detenidamente, tira+Investigar. **Con un 10+**, pregúntale al editor jefe tres cosas de la lista que aparece a continuación. **Con un 7-9**, pregúntale una cosa de la lista. De una forma u otra, obtienes +1 a la siguiente tirada cuando actúes de acuerdo a las respuestas.

- ¿Qué ha ocurrido aquí recientemente?
- ¿Qué está a punto de ocurrir?
- ¿A qué peligro debería estar atento?
- ¿Qué hay aquí que sea útil o importante?
- ¿Quién está realmente al mando aquí?
- ¿Qué hay aquí que no sea lo que aparenta?

DESGLOSE DE EXAMINAR

Siempre que quieras descubrir más información sobre alguien o algo y estudies una situación o a una persona con ese fin, desencadenas el movimiento *Examinar*. Estudiar una situación o a una persona puede significar consultar lo que sabes sobre esa zona o sobre un grupo, organización, especie alienígena o lo que sea, pero normalmente implica interactuar con ese elemento, dedicándole tu atención y una cierta cantidad de tiempo.

Como puede deducirse de la mayoría de las preguntas, *Examinar* se puede utilizar para descubrir información relevante, importante y relativa a la trama general o se puede usar simplemente para descubrir datos interesantes, o como herramienta para crear más información sobre el tema en cuestión si aún no se ha tratado en la ficción (razas alienígenas y su tecnología, organizaciones nuevas y concretas, etcétera). El editor jefe responderá a todas las preguntas que haga el jugador con honestidad y franqueza, sin embargo, tiene plena libertad para devolverle la pregunta al jugador para saber qué ideas, expectativas o esperanzas tiene con el fin de aclarar el contexto y quizá incluso utilizar las respuestas, o parte de ellas, en su propia respuesta.

Puedes utilizar *Examinar* para identificar las Ventajas o debilidades que pueda tener un enemigo, determinar si lo que estás viendo es real, comprobar si tu intuición es acertada y te espera una emboscada o si hay otra persona moviendo los hilos. Es posible que no esté ocurriendo nada en especial: que no haya ninguna conspiración en marcha, ningún enemigo al acecho, nada fuera de lo común, en cuyo caso el editor jefe será honesto y te lo dirá. Dicho esto, si un jugador pregunta, es probable que sea porque tiene una idea chula o la esperanza de que haya algo interesante relacionado con lo que está investigando. Se anima al editor jefe a devolverle la pregunta al jugador para saber qué es lo que espera con el fin de que construyan una escena interesante entre los dos, y a que se pregunte a sí mismo qué podría estar sucediendo y si encajaría con otras partes de la ambientación o la información.

EJEMPLO 1

EJ: La superficie de la luna está tranquila y en silencio. En la cima de la siguiente colina ves lo que parece algún tipo de búnker o estructura, y un aparato de alta tecnología que es claramente un cañón o algún tipo de arma. Hay algunas quemaduras, pero es difícil precisar cuánto tiempo llevan ahí. No es la primera vez que ves este tipo de tecnología... te resulta bastante

familiar, como de esa especie alienígena que invadió hace un tiempo; algunos de los miembros de la especie de Kañón, si te acuerdas, llevaban armas parecidas pero más pequeñas.

Phyla: ¿Qué narices? ¿Qué hace esto aquí? El cacharro ese me pone nerviosa.

EJ: ¿Quieres intentar encontrar respuestas a eso o solo estás pensando en voz alta?

Phyla: Hmm... sí, vale, me acerco e inspecciono el cañón para ver qué puedo averiguar. ¿Puedo tirar por *Examinar* para sacar información?

EJ: Sí, claro, tírame.

Phyla: Bueno, he sacado un 7, al menos me da para hacer una pregunta. Vale... «¿Qué ha pasado aquí recientemente?».

EJ: Es evidente que antes esto era más potente. No solo eso, sino que parece que el cañón se disparó... y que lo fijaron apuntando a un objetivo hace casi cuarenta años. Pero eso es lo más reciente que parece haber pasado por aquí

EJEMPLO 2

EJ: Al entrar al laboratorio ves todo tipo de equipo antiguo desparramado por todas partes, como si los ocupantes hubieran tenido que escapar a toda prisa. Encuentras lo que habría sido tecnología punta hace quizá cincuenta años, como ordenadores y equipo de diagnóstico, cubierto por una gruesa capa de polvo. En el centro de la habitación hay un elemento que parece una especie de cápsula extraña, con capacidad para contener a un hombre grande.

Manat: Quiero dedicar algo de tiempo a examinar la sala, sobre todo la cápsula, pero también el equipo. Deja que tire, antes que nada... ¡un 6! Maldición, supongo que entonces no descubro nada, ¿no?

EJ: Me interesa más saber qué esperabas tú, parece que tenías algunas ideas. ¿Por qué no me haces una pregunta y entonces hago yo un movimiento?

Manat: Vale, bueno, estaba pensando que quizá este fuera el lugar en el que mi padre, o Acero Azul, como lo conocen los demás, trabajaba o se sometía a experimentos. Puede que incluso este sea el lugar donde obtuvo sus poderes. Así que supongo que habría preguntado: «¿Qué hay aquí que sea útil o importante para mí?».

EJ: ¡Tienes buena intuición! Encuentras una antigua grabación de vídeo del proceso y de tu padre entrando en la cámara, donde lo bombardean con rayos interestelares electrificados. Sin embargo... ¡esta grabación es especialmente importante para ti, porque revela una desagradable verdad! Ves a William Wilson—el billonario que desarrolló la tecnología para intensificar el proceso y el hombre que te crió cuando tu padre se acabó convirtiendo en un superhéroe, pero que perdió su consciencia para convertirse en parte del cosmos y su guardián— introduciendo unos últimos comandos en el ordenador tras distraer a un ayudante. No puedes distinguirlo bien, pero tus conocimientos de programación te permiten darte cuenta de que se trata de un código malicioso y que puede incluso haber sido la causa del desastre que condujo al estado en que tu padre dejó el proyecto. Voy a darte el Estado «Conmocionada en lo más profundo» por la revelación, si crees que eso cuadra bien con tu personaje, hasta que descubras qué paso exactamente o resuelvas el asunto de alguna otra forma.

Manat: Tiene sentido, desde luego la revelación me ha dejado conmocionada. Siguiendo parada: las Torres Wilson.



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Los Movimientos Especiales solo lo son en cuanto a que no se utilizan con tanta frecuencia como los básicos. Son más específicos y precisos. Se utilizan principalmente en el tiempo muerto, cuando las aventuras y las luchas han acabado y los héroes tienen que encargarse de las consecuencias de sus acciones y volver a sus vidas cotidianas.

CONSUNCIÓN

Cuando la situación sea desesperada y pongas toda la carne en el asador en un último intento de salvar a alguien que esté a punto de morir y, a consecuencia, dejes tus poderes sin control, tira+Vínculo con esa persona. **Con un 10+**, haces algo que nunca antes habías hecho, pero que es posible hacer con tus poderes; dile a los demás jugadores lo que es y añádelo a tu Perfil de Poderes. Tras ello, tu vida pende de un hilo y no puedes hacer nada más que moverte un poco y murmurar unas palabras hasta que descanses y te recuperes (ahora tienes tres Estados Críticos); puedes aumentar tu Vínculo con esa persona un nivel (si tu Vínculo con ella fuera negativo, se reinicia a cero). **Con un 7-9**, igual que con 10+, pero cuando termines haz el movimiento *Última oportunidad*. **Con un 6-**, lo consigues, pero estás *Muerto por ahora* (haz ese movimiento).

DESGLOSE DE CONSUNCIÓN

Consunción es un movimiento que solo se desencadena en situaciones de tipo «último recurso», «todo o nada», «la persona a la que amo está a punto de morir». Cuando se desencadena *Consunción* hay drásticas consecuencias, pero también es el único momento en el que puedes hacer algo que solo es «Posible» con tus poderes y que nunca has intentado (o que has hecho quizá una vez antes), pero que no es Imposible. Pase lo que pase, después de hacer el movimiento *Consunción* acabarás con tres Estados Críticos, tuvieras los Estados que tuvieras antes de hacerlo.

Con un 10+, puedes añadir lo que hayas hecho a tu Perfil de Poderes y además puedes aumentar el Vínculo que tuvieras con la persona que intentabas salvar. Si tu Vínculo con esa persona fuera negativo antes de hacer el movimiento, puedes volver a ponerlo a cero y empezar de nuevo con esa persona, sin importar lo negativo que fuera el Vínculo antes.

Con un 7-9, sigues pudiendo hacer todo eso, pero quizá estés muerto, ¡haz el movimiento *Última oportunidad* para descubrirlo!

Con un 6-, sigues pudiendo hacer todo eso, pero estás inequívocamente muerto, haz el movimiento *Muerto por ahora*.

EJ: ¡La metralla vuela por todo Times Square! Hay una valla publicitaria a punto de caerse, llueven escombros. Básicamente, no hay nadie a salvo... lo que incluye a tus compañeros de equipo. Solo tienes un instante para actuar antes de que se sientan las consecuencias, pero como tú percibes el tiempo de forma distinta a los demás, un instante te da para mucho, Zip. Entonces, ¿qué haces?

Zip: Quiero salvarlos a todos.

EJ: Sé que un instante para ti es largo, pero, como he dicho, hay metralla volando por todas partes, cristales y vallas publicitarias derrumbándose, escombros desprendiéndose de los edificios conforme pierden su forma y estructura... no hay forma de que puedas salvar a todo el mundo. Incluso salvar a una sola persona va a ser difícil, ¿qué quieres hacer?

Zip: Quiero romper mis límites, quiero forzar mis poderes más allá de lo que nunca haya hecho en mi vida. Quiero dar rienda suelta a la energía potencial almacenada en mi cuerpo para que el tiempo efectivamente se pare para mí, para que la luz apenas se mueva. Memorizo dónde se encuentra todo el mundo, lo que tengo que hacer. Miro a cada uno de mis amigos, mis compañeros de equipo, que podrían morir si no los salvo, y a todos los civiles que seguramente mueran si no lo hago, y entonces me lanzo.

EJ: Vale, desde luego eso no lo has hecho nunca, pero veo que está dentro de tus límites, aunque también que se acerca mucho a tu Imposible de «moverte más rápido que la luz», así que la dificultad es claramente Límite. Desencadenas *Consunción*. Tira, este no es un movimiento al que le puedas sumar nada, así que solo 2d6.

Zip: Sí, vale la pena. Ah, tío, debería haber quemado un Vínculo, he sacado un 5.

EJ: Bien, bueno, cuéntanos qué pasa porque de todas formas puedes hacerlo. Sin embargo, ten en mente que eso te mata, luego tiraremos *Muerto por ahora* para ver si regresas.

Zip: Vale, no te preocupes, esto va a estar guay aunque no regrese después. Entonces, básicamente, el tiempo se para y yo memorizo dónde está todo el mundo y lo que tengo que hacer. Al pararse el tiempo, hasta las partículas de luz avanzan a paso de tortuga y el mundo se queda a oscuras. Me siento mejor que nunca, como si todo mi cuerpo estuviera cargado y tuviera que soltar esa energía o fuera a explotar. Vuelo de un sitio a otro, de un problema a otro. Despejo metralla, traslado a los transeúntes a lugares seguros, limpio el aire de vallas publicitarias y escombros agitando las manos para crear ráfagas de aire fortísimas que los lancen hacia atrás por el aire y los hagan caer en zonas seguras. Cuando creo que lo tengo todo perfectamente arreglado dejo que el tiempo se vaya acelerando otra vez para asegurarme de que las trayectorias de las ráfagas de viento hagan lo que tienen que hacer y de que no me dejo a nadie. Una vez que las tengo todas conmigo y el tiempo empieza a acelerarse, me siento como una batería descargada, toda la energía potencial almacenada en mi cuerpo y sus células se ha gastado.

Sintiendo que mi cuerpo empieza a crujir y erosionarse, voy adonde está Diana y le digo que la quiero y que lo siento. Me derrumbo en la calle mientras para los demás todo sucede en un instante, de repente, incluso lo que digo resulta incomprensible. Cuando todo el mundo termina de orientarse, bajan la mirada y se encuentran lo que parece un hombre de ochenta años, consumido, superdelgado y sin músculo alguno, vestido con un traje que le está enorme...

RECABAR INFORMACIÓN

Cuando te quedes sin pistas, recurre a cualquier posibilidad que tengas y tira. Si lo haces...

- ...zarandeando a alguien, dándole una paliza o usando la fuerza bruta, tira+Aplastar.
- ...yendo a sitios donde no deberías estar, colándote o siendo sigiloso, tira+Maniobrar.
- ...investigando, ordenando tus pensamientos, mediante el debate o el análisis, tira+Investigar.
- ...utilizando tu encanto y gracia social, tira+Influir.
- ...cobrándote favores y confiando en los Vínculos, tira+Vínculo.

Con un 10+, haz una pregunta de la lista. Con un 7-9, el método que tuvieras como primera opción no te da respuestas, necesitas la ayuda de otro personaje jugador (y que vuelva a tirar los dados) o emplear un método diferente (prueba con otra característica). Con un 6-, no encuentras problemas, los problemas te encuentran a ti. El editor jefe te hará preguntas sobre lo que te proponías y entonces te dirá qué problema te surge.

- ¿Quién puede decirme lo que quiero saber?
- ¿Dónde puedo encontrar...?
- ¿Qué rumores hay sobre...?
- ¿Quién está más molesto por...?
- ¿Quién tiene más que ganar de...?

DESGLOSE DE RECABAR INFORMACIÓN

El movimiento *Recabar información* es un movimiento que haces cuando necesitas descubrir o deducir información concreta sobre un problema, una persona, un lugar o una organización específicos. Hay muchas formas de conseguir nueva información y la que elijas dependerá del personaje: si quiere ir a buscar a alguien a quien interrogar o colgar de un tejado, analizar y organizar la información de que dispone, colarse en un complejo donde se encuentre la información, utilizar sus encantos para ganarse a alguien y engañarlo sutilmente para que le dé la información o cobrarse favores de gente que conoce.

Con un 10+, puedes hacerle una pregunta de la lista al editor jefe. Esto significa que, pase lo que pase, tienes un siguiente paso; puede que sea la última parada o puede que sea una de muchas, según lo grande que sea la conspiración o lo difícil que sea conseguir la información. Además, los resultados de 10+ los justifica el editor jefe, cómo consigues la información al final queda a su elección. Podría ser tan sencillo como darle una paliza a alguien y hacer que unos matones te digan adónde ir o podría consistir en encontrar una llave que llevan que abre una caja fuerte donde está contenida la información, o encontrar información en su teléfono. No se pretende que un éxito en este movimiento incite al control mental ni cambie a los personajes y sus motivaciones, solo significa que consigues la información de alguna forma, por algún medio, y el editor jefe te dirá cómo.

La clave que hay que recordar aquí es que esto es solo para descubrir la respuesta a alguna cuestión concreta que tengas.

Con un 7-9, vas a tener que meter a otro colega, pedir ayuda y trabajar en equipo para descubrir lo que buscas, o intentar conseguir la información de una forma completamente diferente.

Si pides ayuda a un colega, este tendrá que explicar cómo intenta ayudarte y hacer por su cuenta el movimiento *Recabar información*. Si su resultado también es un 7-9 tendrá que pedir ayuda a otro compañero diferente y así sucesivamente. Sin embargo, si nadie consigue un resultado de 10+ o 6-, el último jugador obtendrá automáticamente la información que estáis intentando averiguar.

Si intentas conseguir la información de otra forma, esto quiere decir que tendrás que volver a tirar los dados, pero usando otra característica. Explica cómo lo haces ahora.

Con un 6-, el editor jefe te preguntará qué haces para conseguir la información y entonces te saldrá al paso con el problema que surge como consecuencia. Dependiendo del editor jefe, esto podría significar que consigues la información que querías de todas formas, solo que resulta ser algo más peligroso o podría significar que no consigues la información y te sobreviene un peligro. Queda completamente a elección del editor jefe.

EJ: Vale, Manat, llegas por fin a la azotea, pero el misterioso ninja de la bandana no aparece por ninguna parte. Pero es un ninja y tú aún tienes su bandana. De todas formas, eso nos lleva a un tiempo muerto, ¿qué queréis hacer? ¿Manat?

Manat: ¡Ah, no, ni se te ocurra! Este no se va a librar así como así. ¡Voy a por él! Voy a llevar la bandana al clan de la Boca para cobrarme un favor, seguramente sepan a qué clan pertenece esa rata.

EJ: ¿Qué? O sea, que hay un clan de la Mano, un clan del Pie, un clan de la Boca y... da igual, creo que lo pillo. Vale, bueno, ¿y los demás qué? ¿Estáis todos tan obsesionados con encontrar a este tío como Manat?

Todos los demás: ¡Me voy a casa!

Manat: ¡Descansaré cuando me muera! Ese tipo me ha mangado un guante. Quiero descubrir dónde se esconde. Voy a cobrarme un favor de Ippo.

EJ: Vale, parece que estás intentando *Recabar información*, súmale a la tirada tu Vínculo con Ippo.

Manat: ¡Un diez! Genial, «¿Quién puede decirme lo que quiero saber?».

EJ: Bien, entonces vas a ver a Ippo, ¿no? Y te dice que nunca ha visto una bandana como esa y le discutes un rato porque no le crees. Pero a la vuelta, haces como que te vas y te quedas escuchando a escondidas un poco. No hay duda, hace una llamada. Te quedas con el número que marca por los tonos de llamada, pero cuando después intentas averiguar adónde iba la llamada, te dice que el número no existe.

Manat: Bueno, pues... Centinela. ¿Me ayudas? Sé que tienes la inteligencia para ayudarme y la tecnología para respaldarlo, ¿qué dices?

Centinela: Bueno... supongo, pero me debes una. La ayudo a rastrear adónde va el número de teléfono.

EJ: ¿Cómo lo haces?

Centinela: Por supuesto, con ordenadores. Y CIENCIA.



EJ: Sé un poco más específico, por favor. No hace falta que tenga muchísimo sentido, pero dame algo con lo que moverme.

Centinela: Vale, vale. Voy a clonar el hijo de Ippo y entonces voy a intentar marcar usando solo ese número.

EJ: ¡Estupendo! Eso es lo que estaba pensando yo también. El teléfono suena y luego se oye un clic cuando alguien lo coge. Desde el otro lado de la línea se oye una voz familiar... «¡¿Y ahora qué?!».

ENCAJAR

Siempre que estés en un tiempo muerto entre escenas e intentes volver a tu vida «normal» para poder arreglar o crear un Vínculo, decide en qué Vínculo te quieres centrar y tira+Vínculo. **Con un 10+**, elimina un número de Estados igual al nivel del Vínculo que tienes con esa persona y luego aumenta tu Vínculo con ella un nivel. **Con un 7-9**, igual que con 10+, pero tendrás que enfrentarte a un peligro que amenaza tu vida diaria y que está relacionado con tu Vínculo. Empieza situando e interpretando la escena como de costumbre, el editor jefe te saldrá al paso y meterá peligro cuando le parezca.

DESGLOSE DE ENCAJAR

El movimiento *Encajar* es el único movimiento que puedes hacer para recuperarte de Estados o heridas que requieran descanso y recuperación durante un tiempo prolongado. Para hacerlo tienes que compartir con los demás jugadores una pequeña narración de cómo es tu vida normal, lo que haces, cuál es la persona u organización cuyo Vínculo te centras en aumentar y cómo queda eso en la ficción. Puede tratarse de una escena breve o tan a fondo como quieras. Puedes narrar lo que pasa y ya está o puedes situar una escena y pedirle a los demás jugadores o al editor jefe que participen en el papel de los personajes que haya en ella. No importa si el Estado es Leve, Moderado o Crítico, puedes librarte de él siempre que proporciones alguna justificación para eliminarlo dentro de la narración. Por ejemplo, si tienes el Estado «Infectado por rayos cósmicos» no vas a poder quitártelo justificándolo con que te echas una larguísima y estupenda siesta. Vas a tener que acudir a especialistas y cerebritos, someterte a pruebas y experimentos, etcétera. Sin embargo, si tienes un Estado como «Enterrado vivo», lo más probable es que se resuelva antes del tiempo muerto, de todas formas. Ese tipo de Estados se eliminan encargándose de ellos: pidiendo ayuda, arrastrándose a la superficie y cosas así.

El movimiento *Encajar* da por sentado que, para empezar, eres capaz de Encajar. Hasta entonces, la única forma de recuperarte de los Estados es resolviéndolos, lo que en algunos casos se puede hacer sin el movimiento (atrapado bajo escombros, distraído, cegado temporalmente y ese tipo de cosas) y en otros requiere el movimiento *Encajar* (normalmente cualquier Estado Crítico y que requiera descanso y recuperación durante un tiempo prolongado, como huesos rotos, crisis de identidad, desgarros y pérdida de sangre, ese tipo de cosas).

Con un 10+ no hay más detalles que añadir, pero **con un 7-9** el editor jefe te saldrá al paso en algún momento durante la narración o quizá tras ella para introducir un peligro o complicación en tu cotidianidad al que tendrás que enfrentarte.

EJ: Que se diga que soy un editor jefe benévolo. ¿Qué queréis hacer en vuestro tiempo muerto? ¿Phyla?

Phyla: Uff, por fin. Estoy machacada, chaval. Bien, vale, tengo que volver al museo. Ya tengo problemas con la junta por no haber tenido la exposición montada a tiempo la última vez que quemé un Vínculo. Voy a ir ahí y montar la mejor exposición que hayan visto en su vida e intentar recuperar ese Vínculo. Yyyy... saco un 7.



EJ: Excelente. Entonces dime lo que haces para montar la exposición y yo te saldré al paso con algún peligro.

Phyla: Genial. Vale, pues hablo con la junta directiva y me disculpo... Les digo que, para compensarles, les voy a montar la mejor sala de paleontología que hayan visto en su vida... Me paso toda la noche colocando huesos para la exposición más guay de la historia...

EJ: Y por la mañana todo tiene una pinta increíble, el museo abre sus puertas y tanto los críos como los padres flipan con los nuevos dinosaurios. Viene la junta directiva y se quedan superimpresionados.

Phyla: ¿En serio? Eso no parece muy peligroso, ¿no?

EJ: Y entonces oyes un grito cuando una niña viene corriendo adonde está su madre. Está entusiasmadísima y dice «Mamá, mamá, ven a ver conmigo el tiranosaurio en vivo. ¡Se mueve por la sala y todo!».

Phyla: Yyyy ahí lo tenemos. Supongo que no es solo un tiranosaurio, ¿verdad?

EJ: Chica lista.

ÚLTIMA OPORTUNIDAD

Cuando intentes seguir adelante pese a sufrir un cuarto Estado Crítico, tira. **Con un 10+**, lo consigues; estás en un aprieto, pero sigues vivo y consciente con tres Estados Críticos. **Con un 7-9**, lo consigues, pero no puedes levantarte a menos que consigas que tu enemigo siga hablando (tienes que conseguir que revele la respuesta a una de las preguntas de la lista) o si alguien cercano a ti está en peligro. **Con un 6-**, tu destino está sellado y no tienes ningún control sobre lo que tus enemigos os hacen a ti y a aquellos a los que has sido incapaz de proteger. El editor jefe te dirá lo que ocurre conforme te vas sumiendo en la oscuridad... Estás *Muerto por ahora*.

- 👉 *¿Qué le hizo tomar el camino para convertirse en un villano, cuál es el trauma que lo define?*
- 👉 *¿Cuál es la distorsión que sufre su visión del mundo y en qué se diferencia de la norma?*
- 👉 *¿Qué es lo que le molesta del statu quo?*
- 👉 *¿Cómo quedará el statu quo cuando consiga sus propósitos, en su mente?*
- 👉 *¿Qué relación tiene contigo o con cualquiera de los héroes?*

DESGLOSE DE ÚLTIMA OPORTUNIDAD

Cuando sufres un cuarto Estado, significa que deberías estar muerto (y podrías estarlo perfectamente), por lo que cuando sacas un 10+ y te levantas tras sufrir un cuarto Estado, significa que eres la leche en verso y deberías estar orgulloso de ti mismo (y de tu personaje). Incluso tras un 10+ sigues teniendo tres Estados Críticos y por lo menos un -3 a todas las tiradas (puede que más si haces cosas que interfieran también con Estados Moderados). **Con un 7-9**, aún puedes ser la leche en verso, pero solo si hay alguien cercano a ti en peligro (es decir, que alguien con quien tengas un Vínculo esté a punto de morir o algo de gravedad similar) o si consigues que tu oponente hable durante un cierto tiempo y revele cierta información. Si lo consigues, felicidades: sigues al borde de la muerte, pero tu destino no está del todo sellado y te mantienes en tres Estados Críticos.

Técnicamente, puedes hacer este movimiento varias veces, pero solo si quedan respuestas sin descubrir; tiene que quedar trasfondo o planes por revelar y en conformidad con el personaje. Aún más que eso, el editor jefe tendría que ser muy generoso, ya que el número de veces que un villano caiga en eso queda a su discreción y tiene que cuadrar con el personaje y el villano; si no cuadra con el villano, la única forma de seguir en pie es que alguien cercano a ti esté en peligro. Esto significa que probablemente solo tengas una oportunidad tras un resultado de 7-9 en este movimiento, así que ¡no la desperdicies!

EJ: Con cada golpe, el cráter que hay a tu alrededor se expande más. Salen volando escombros y te sale sangre de la nariz. Todo el mundo contempla la escena horrorizado, preguntándose cómo puede alguien, sea un superhéroe o no, sufrir una paliza así. ¿Por qué no tiras para ver si efectivamente puedes o no, Zip?

Zip: Ah, maldición, bueno, al menos no estoy muerto. He sacado un 7. ¡Sin embargo! Diana está aquí, por eso de que es periodista y siempre me sigue a la caza de la última primicia.

EJ: Dios, ¡pobre Diana! ¿Cuántas veces va a tener que verte volver arrastrándote de las profundidades del abismo, tío?

Zip: Vale, vale. Pongamos que esta vez le advertí que no viniera, puedo hacer que el villano siga hablando. Escupo sangre al asfalto y digo «No te mereces gobernar este país, Estrella Roja. Ni siquiera eres capaz de dirigir a tus hombres. ¿Qué te da derecho a ello?».

EJ: Vale, parece que intentas hacer que conteste a lo de «¿Cuál es la distorsión que sufre su visión del mundo y en qué se diferencia de la norma?».

Zip: ¡Sip! Cuando termine de hablar le voy a dar tal somanta de palos...

EJ: «¿Que qué me da derecho? ¿Derecho? ¡De eso es exactamente de lo que estoy hablando! Los americanos creéis en Dios, ¿verdad? Pues vuestro Dios me hizo así. Me hizo así de fuerte. Vuestro Dios me dio la fuerza para vivir mi vida y tomar lo que quiero».

Zip: «¡Dios no te hizo así! ¡Mírate! No eres más que un montón de circuitos, cacharros y *gadgets*. ¡No eres nada sin tu armadura! ¡¿Por qué no te enfrentas a mí como un hombre?! ¿Por qué no te enfrentas a mí como lo habría hecho tu padre?».

EJ: «¿Crees que necesito este traje? ¡Esto no significa nada para mí, no es más que un lastre!».

Zip: ¡Genial! Con eso vale, ¿verdad? Voy a esperar a que se quite la armadura y entonces lo voy a machacar.

EJ: Vale, pero recuerda que sigues con tres Estados Críticos, ¡te va a costar!

MUERTO POR AHORA

Cuando sufras un cuarto Estado Crítico y mueras, tira. Con un 10+, regresarás en el próximo Número, tras haber sobrevivido o que te traigan de vuelta de alguna forma; **con un 7-9,** regresarás dentro de unos cuantos Números, pero tienes que elegir una complicación de la lista que aparece a continuación. **Si fallas,** estás muerto hasta que el editor jefe decida resucitarte, con complicaciones a su elección. Una complicación puede ser algo así:

- Traes problemas contigo.
- Has perdido todos tus poderes.
- Tus poderes son bastante diferentes a como eran antes.
- Tus poderes se han vuelto más fuertes o más débiles.
- Manifiestas un poder que antes no tenías.
- No eres quien creías ser.
- Los secretos que guardabas se han revelado.
- Se hace una retrocontinuación de tu historia o tu origen, elige un nuevo Libreto de Origen.
- Procedes de otra realidad o línea temporal.
- Te han resucitado por una razón, para cumplir una misión.
- No recuerdas nada.
- Tienes una deuda con alguien a quien odias.
- Tu cuerpo tiene modificaciones permanentes.
- Todas las personas a las que conocías han seguido adelante sin ti (pon todos tus Vínculos a cero).
- Te cuesta controlar tus poderes y tus emociones.



DESGLOSE DE MUERTO POR AHORA

El movimiento *Muerto por ahora* es para cuando efectivamente sufres un cuarto Estado Crítico (o incluso un quinto si has utilizado Logros para progresar y ahora puedes sufrir un Estado más antes de quedar para el arrastre). **Con un 10+**, no te preocupes, volverás de entre los muertos (si quieres), de alguna forma. Lo más probable es que no sea hasta la próxima sesión, pero podría ser antes si el editor jefe se siente especialmente generoso y hay justificación ficticia para hacerlo. **Con un 7-9**, volverás, pero el editor jefe puede trastear un poco con tu personaje.

El movimiento *Muerto por ahora* da por sentado que tú quieres que tu personaje regrese. Si no quieres, puedes decir que muere y ya está. En caso de que sí quieras que regrese, querrás hablar con tu editor jefe sobre cómo vuelve y si tienes alguna idea, ya que el editor jefe tienes muchas opciones para elegir. El editor jefe y tú deberías poneros de acuerdo sobre cuándo regresas y de qué manera.

Un Número no es de ninguna forma una medida de tiempo de juego concreta. En general, significa simplemente que volverás cuando haya pasado el lapso de tiempo adecuado y se le haya dado la correspondiente solemnidad al asunto. Eso no quiere decir que tenga que ser algo demasiado solemne y que tengan que pasar unas cuantas sesiones de juego necesariamente, sino que debería encajar en el ambiente, historia y estilo de la partida que se esté jugando. Queda a decisión del editor jefe, pero a este se le anima a consultar al jugador para inventar una forma y momento de resucitarlo que resulten interesantes, aunque solo sea para que el jugador sepa cuándo y cómo va a reaparecer y cómo interpretarlo.

EJ: Y eso es lo que pasa cuando te pones chulo con un ruso.

Zip: Nunca vamos a volver a mencionar esto.

EJ: No puedes esperar ganar todas las tiradas de *Última oportunidad*, has tenido suerte.

Zip: Bueno, vamos a ver si estoy *Muerto por ahora*... Un 6. Perfecto. Y así murió Zip Blindsight.

EJ: No te preocupes, te traeré de entre los muertos y volverás mucho más guay. ¿Tienes algo en mente? Quizá este tío te lleve de vuelta con él y los rusos te arreglen y te laven el cerebro.

Zip: Podría ser peor, ¿tendría que hablar con acento ruso?

EJ: De ninguna manera, no le haría sufrir eso a los demás. Pero seguro que se nos ocurre algo guay.







CREACIÓN DE HÉROES

Este capítulo te guiará a través de la creación de un superhéroe, el personaje que interpretarás en el juego. Crear un personaje en **Worlds in Peril** es un proceso al que puedes dar comienzo formándote una idea de qué aspecto puede tener tu héroe, cuál puede ser su nombre y qué tipo de poderes puede tener y utilizar. Todas las fichas que utilizarás para crear tu personaje son ayudas imprimibles que se pueden encontrar al final del libro. Cuando te pongas a crear tu héroe, tendrás que:

- 1) Rellenar tu Perfil de Equipo, lo que os dará a ti y a los demás jugadores una cierta idea de vuestra historia pasada o una razón por la que estáis juntos en el presente.
- 2) Especificar cuáles son tus poderes y lo que puedes y no puedes hacer con ellos.
- 3) Elegir el Origen de tu personaje, que explica por qué se convirtió en superhéroe y te ayuda a detallar la historia de cómo lo hizo.
- 4) Elegir la Motivación de tu personaje, que explica cuáles son sus objetivos y motivaciones actuales.
- 5) Especificar las relaciones importantes que tiene tu personaje con las personas que lo rodean, además de con la ciudad y con las fuerzas del orden, creando Vínculos con ellos.

Ten delante las hojas de la ficha de personaje. Familiarízate con ellas y sigue el proceso paso a paso, empezando por tu Perfil de Héroe y Perfil de Equipo.

PERFIL DE EQUIPO

Empezaremos por el Perfil de Equipo. **Worlds in Peril** va de interpretar a un equipo de superhéroes... donde la palabra clave es equipo. A no ser que tengas intención de jugar una partida individual con solo un jugador y el editor jefe, querrás pasar por la creación de personajes en grupo para obtener los mejores resultados y que todo el mundo esté en sintonía.

Por supuesto, puede ocurrir que los demás jugadores y tú queráis empezar la partida como nuevos héroes o como héroes que aún tengan que aunar esfuerzos para formar un equipo, si es que alguna vez llegan a hacerlo. En **Worlds in Peril** suele ser mucho más divertido trabajar en equipo, porque esto implica mucho menos trabajo para el editor jefe y mucho menos tiempo saltando de un jugador a otro para irle dando protagonismo a cada uno. Si todo el mundo está presente y esforzándose por conseguir un objetivo común, o al menos en la misma zona, todo el mundo está involucrado y tiene algo de su interés. Dicho esto, no hay duda de que también puede ser divertido interpretar personajes que actúan en solitario cuyas vidas se cruzan ocasionalmente, o historias más personales entre grupos de jugadores más reducidos.

Antes de que cada jugador se cree su héroe de manera individual, rellenad juntos el Perfil de Equipo y preguntaos qué tipo de partida queréis jugar. La ficha de personaje tiene un hueco con el título «Perfil de Equipo» para poner cosas como:

Antiguo nombre: ¿El equipo se ha separado o ha cambiado de nombre o de composición alguna vez?

Primera aparición: ¿Cuánto tiempo llevan juntos sus miembros?

Misión: ¿Para cumplir qué misión u objetivo están unidos?

Ubicación: ¿En qué ciudad operan?

Cuartel general: ¿Tienen algún lugar de reunión en común? ¿Cómo es y dónde está?

Recursos: ¿Tienen acceso a algún medio de transporte especial, financiación o alguna otra cosa que pueda ayudarles a completar sus misiones?

Antiguos miembros: ¿Hay alguien que haya abandonado el equipo o haya sido expulsado?

Las respuestas a estas preguntas pueden cambiar drásticamente el planteamiento inicial de los héroes y dar forma a las historias que se narren en la partida. A efectos de la creación de personajes y para empezar, **Worlds in Peril** da por sentado que los héroes son novatos. No saben mucho de sus poderes y lo que pueden hacer con ellos. Su relación con la ciudad, las fuerzas del orden y los demás jugadores aún es incierta. Tienen mucho que descubrir y mucho por lo que trabajar. Esto significa que buena parte de estas preguntas permanecerán en blanco hasta que se vayan rellenando durante la partida conforme sea necesario. Quizá queráis jugar como un equipo informal, o como un equipo improvisado en el que los demás héroes y tú seáis reclutados para encargaros



de un problema específico o tengáis objetivos comunes que resulten concordar entre sí. Podéis simplemente empezar a jugar en una situación de este tipo, con un héroe que haya reclutado a los demás o un peligro común que haya que eliminar.

Aunque esto es lo que se presupone por defecto y eso se refleja en los pasos que tendréis que seguir en la creación de personaje, hablad entre vosotros y haced sugerencias durante el proceso si queréis empezar como un equipo consolidado, como veteranos, como una familia o cualquier otro concepto que se os ocurra.

Lo hablo con el resto de los jugadores y decidimos que vamos a ser un equipo que está empezando, sin cuartel general todavía ni recursos aparte de los que tengamos a nuestra disposición personalmente. De todas formas, será más divertido ir consiguiendo todas esas cosas juntos. Podemos debatir el nombre durante la primera partida y que cada uno dé las ideas que tenga. Nos conocimos la vez anterior, cuando nos unimos tras el incidente de la invasión extraterrestre de Times Square.

PERFIL DE HÉROE

Cuando todo el mundo esté en sintonía y sepáis cómo va a ser vuestro equipo y, por ende, de qué van a ir la partida y la historia, es el momento de profundizar en la creación de héroes individualmente. Igual que ocurre con la sección de «Perfil de Equipo», cada casilla se puede ir rellenando conforme se necesite. En particular, los Libretos de Origen y Motivación se eligen después. Cada Libro de Origen incluye también algunas sugerencias de enemigos.

Nombre en clave: Si nadie conoce tu verdadera identidad ¿con qué alias o nombre en clave te llaman?

Nombre real: ¿Cuál es el nombre que pone en el certificado de nacimiento y en el carné de identidad de tu personaje?

Libreto: ¿Cuáles son tus Libretos de Origen y Motivación? ¿Cómo conseguiste tus poderes y qué pretendes conseguir con tus esfuerzos?

Némesis: Todos los Libretos de Origen contienen sugerencias de oponentes y enemigos; son solo sugerencias, pero tener un enemigo o némesis siempre contribuye a crear un trasfondo interesante y siempre está bien darle al editor jefe más cosas que incorporar a la historia. Dicho esto, tal como ocurre con cualquier otra categoría, no hay razón por la que no se pueda rellenar durante la partida conforme la historia avance.

Traje actual: Si miras la hoja en la que puedes poner tus Libretos de Origen y Motivación, también tienes un hueco para dibujar a tu personaje.

EJEMPLO

Últimamente he estado viendo *Arrow* un montón, así que decido que quiero interpretar a un héroe similar. Con poca tecnología pero en plena forma física y muy guay pese a no poder volar ni nada de eso. Llamémosle Flecha... mejor, Punta de Flecha. Sí, por qué no. Punta de Flecha. Acaba de empezar, así que no tiene ningún antiguo nombre en clave; su nombre real es... Scott Starkings... Todavía no tengo ni idea de cuál puede ser su mayor enemigo, su traje, su Origen ni su Motivación; tendré que volver a eso para rellenarlo cuando lo tenga.

Quizá te resulte difícil pensar un nombre en clave o diseñar un traje si no tienes en mente un conjunto de poderes o habilidades para tu héroe. Avanza con toda libertad hasta la siguiente sección, las características, que te ayudarán a determinar lo que se le da bien a tu héroe, o incluso hasta los poderes si ya tienes una idea del tipo de cosas que quieres que sea capaz de hacer.

Si te cuesta inventarte un superhéroe, aquí tienes algunos tópicos que se suelen ver entre los héroes y con los que puede ser divertido jugar, darles la vuelta o simplemente ser consciente de ellos. No hay nada malo en adherirse a los tópicos y elementos comunes de los héroes, por supuesto, pero aquí tienes algunas cosas en las que pensar si quieres que tu personaje y las historias que se cuenten sobre él vayan por un camino diferente:

Religión o filiación política: La mayoría de los superhéroes de los cómics suelen no seguir ni elogiar ninguna religión y no tener ninguna ambición o filiación política para no incomodar a ningún lector, pero tú no tienes esa obligación cuando juegas a **Worlds in Peril**. Solo tienes que asegurarte de que el tema que quieras tratar le vaya bien a todo el grupo.

Que tu nombre y tu apellido empiecen por la misma letra: Aunque no sea exactamente un tema de debate, ¡te puede ayudar a pensar un nombre!

Ser guapo: La mayoría de los superhéroes son atractivos y tienen cuerpos perfectos, ¿tiene que ser ese el caso? ¿Cómo cambia eso su forma de ver el mundo y la forma en la que el mundo los ve a ellos?

Descubrir enseguida que quieres ser un héroe: En la mayoría de los cómics, los protagonistas descubren que quieren ser héroes muy rápido; en algunos casos, justo después de obtener sus superpoderes. ¿Cuánto tiempo tardaste en convertirte en superhéroe? ¿Qué hizo que te convirtieras en uno? ¿Aún tienes dudas?

Aprender a luchar contra el crimen fácil y rápidamente: A muchos héroes se les da muy bien lo que hacen; tienen superpoderes, por supuesto, pero por lo general ciertas habilidades como las acrobacias, el atletismo y la lucha no se aprenden tan fácilmente. ¿Y si tu héroe se equivoca de vez en cuando? Puede estar bien que sus fracasos incluyan cometer errores y que aún esté mejorando en algo.

Poderes que vienen con dificultades o inconvenientes: En muchos casos los poderes de los héroes no tienen ningún inconveniente. La superfuerza podría resultar inoportuna en determinadas ocasiones, pero ¿qué hay de los poderes que cambian cómo te ven los demás, o te dificultan la vida diaria, o interrumpen tu rutina y te obligan a cambiar y adaptarte?

Interacción con los padres: En muchos cómics, los héroes casi nunca interactúan con sus padres, si es que llegan a hacerlo alguna vez, excepto por una conmovedora escena cuando mueren o quizá un *flashback*. ¿Y si tus padres siguieran formando parte integral de tu vida y tú de la suya?

Heredar el dinero en vez de ganarlo: Quizá tu héroe no sea rico todavía, sino que esté esforzándose para abrirse camino hasta la cima. ¿Cómo de mal está aprovechar tus poderes para fines económicos?

Más rico que toda la población en su conjunto: Quizá el nivel económico de tu héroe sea más como el de cualquier otro hijo de vecino. Podría incluso provenir de una familia o barrio desfavorecidos.

Minorías: Aunque los héroes de diversas procedencias están consiguiendo cada vez más representación en los cómics, esta es tu oportunidad de interpretar a un héroe de un grupo social que no disfrute de tanta notoriedad en los cómics, si así lo decides.

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

En **Worlds in Peril** hay cinco características básicas y cuando creas un héroe tienes que asignar un número o modificador a cada una de ellas. Los poderes de tu personaje te dirán lo que puedes hacer en el juego, pero tus características y sus modificadores te dirán lo bien que se te da hacer ciertas cosas y con cuanta frecuencia consigues hacerlas bien:

La característica **Aplastar** se utiliza cuando tu personaje realiza una acción directa y contundente o una proeza de fuerza, ya se trate de derribar las paredes de la base de un villano, doblar barras para rescatar a un amigo o abrirte paso a golpes entre los esbirros que se interponen en tu camino.

La característica **Influir** se utiliza cuando tu personaje realiza una acción destinada a cambiar la opinión de otro personaje o a obtener lo que quiere de otra persona, ya se trate de persuadir a un criminal hablando, conseguir que otro personaje se una a tu causa o convencer al guardia de que te deje pasar.

La característica **Maniobrar** se utiliza cuando tu personaje realiza una acción furtiva, rápida o, en general, ágil, ya se trate de colarse tras los guardias y meterse por el conducto de ventilación, pasar corriendo entre los esbirros para atacar al líder o simplemente estar en el lugar adecuado en el momento oportuno.

La característica **Proteger** se utiliza cuando tu personaje realiza una acción defensiva, sea esta guardar tus pensamientos del ataque psíquico de un enemigo, proteger a un transeúnte inocente de los escombros que caen, prepararte para el ataque que se te viene encima o simplemente aguantar lo que te echen.

La característica **Investigar** se utiliza cuando tu personaje realiza una acción que requiere razonamiento, deducción o esfuerzos de lógica y conocimiento, ya se trate de descubrir más información sobre una zona u objeto dados, reunir las herramientas necesarias para hacer un trabajo o conectar todas las piezas de un misterio.

Hay una lista predeterminada de modificadores, uno por característica, que asignas para mostrar lo bien que se le dan a tu personaje ciertas acciones. El modificador que haya junto a cada característica irá de -1 a +2. Cuando digas algo y tu personaje haga algo que desencadene un movimiento, utilizarás el modificador de la característica que pida el movimiento. Que tu personaje tenga un modificador bajo o negativo junto a una característica no tiene que significar necesariamente que se le den mal ciertas actividades o que no sepa hacerlas; podría significar que, cuando hace las acciones asociadas con esa característica, las cosas suelen torcerse o se mete en líos más a menudo. La forma de describir a tu personaje y sus acciones queda a tu discreción.

Los números que le tienes que asignar a los modificadores son: -1, 0, +1, +1 y +2.

Mira las características que tienes para elegir (**Aplastar**, **Influir**, **Maniobrar**, **Proteger** e **Investigar**) y decide qué acciones se le dan especialmente bien a tu personaje, cuáles se le dan razonablemente bien y cuáles no se le dan tan bien. En general, **Aplastar** se suele utilizar para luchar, hacer proezas de fuerza o utilizar la fuerza bruta; **Influir**, en situaciones sociales; **Maniobrar**, cuando tienes que ser rápido o sigiloso; **Proteger**, para las acciones defensivas, e **Investigar**, para razonar y otras tareas intelectuales. Ten en cuenta también que lo bien que se le dé a alguien algo puede llevarlo a actuar de una manera determinada; el hecho de tener una característica más alta que otra también

da una cierta idea de la forma de ser de un personaje. Si le asigno mi modificador más alto a la característica Aplastar, es posible que mi héroe sea una persona directa, franca, brutalmente honesta o enérgica en muchas de sus acciones. Si le asigno mi modificador más alto a la característica Maniobrar, quizá haya tenido un entrenamiento ninja o sea un ladrón de casas convertido en héroe. Las características pueden ser buenos puntos de partida para pillarle el punto a la personalidad o el trasfondo de un personaje; evidentemente, este no es siempre el caso, pero puede serte de utilidad si te está costando crear a tu héroe.

Cabe señalar también qué modificadores de características se utilizan para los movimientos básicos, ya que esos son los momentos en los que tirarás los dados y, en la mayoría de los casos, les sumarás los modificadores de tus características.

- Derrotar (cualquiera, pero la más probable es Aplastar)
- Tomar el control (cualquiera, pero las más probables son Aplastar o Maniobrar)
- Forzar tus poderes (sin característica)
- Servir y proteger (Proteger)
- Usar el entorno (sin característica)
- Desafiar el peligro (cualquiera, pero es ligeramente más probable que sea Maniobrar)
- Ayudar o interferir (Vínculo)
- Examinar (Investigar)

Por supuesto, guiarse solo por la lista puede dar lugar a error; lo que tienes que recordar sobre las características y los modificadores es lo siguiente: en **Worlds in Peril** se presentarán desafíos en forma de enemigos u oponentes, enigmas y otras cosas, y los héroes los enfocarán y se enfrentarán a ellos de muchas maneras. Ahí es donde entran en juego las características: representan los distintos enfoques para derrotar y resolver estos desafíos.

A primera vista puede parecer que Aplastar no es una característica en la que sea demasiado útil poner un modificador alto, ya que puedes usar cualquier característica para *Derrotar* a un enemigo, *Tomar el control* o *Desafiar el peligro*, y *Usar el entorno* ni siquiera requiere tirar. Sin embargo, no olvides que aunque otras características se *pueden* usar para hacer ciertas cosas, siempre tienes que tener una situación adecuada establecida en la ficción para poder *hacerlas*: tiene que tener sentido en el juego. Te va a costar más justificar hacer cosas con ciertas características; utilizar Proteger para *Derrotar* a un enemigo te va a costar más que utilizar Aplastar, porque con Aplastar lo único que tienes que decir es que le pegas un puñetazo en la cara y, en la mayoría de los casos, esa es una opción bastante viable. Aplastar probablemente sea la característica cuyo uso sea más fácil de justificar en la ficción, porque no necesita más que el aplicar la fuerza bruta. Por el contrario, es probable que las pases canutas para justificar eliminar a hordas de enemigos utilizando la característica Proteger, ya que hay muy pocos casos en los que resistir o protegerse a uno mismo o a otro vaya a barrer a una muchedumbre.

El modificador que colocas junto a una característica indica la frecuencia con la que conseguirás resolver desafíos de esa forma, pero para desencadenar un movimiento sigues teniendo que decir lo que haces en la ficción.

Quiero que Punta de Flecha sea muy ágil y rápido, así que le voy a poner el modificador más alto, +2, en Maniobrar. También quiero que sea encantador y muy sociable, o algo así, así que pongo un +1 en Influir y el otro quizá en Investigar para que pueda seguirle la pista a cosas, investigar y todo eso. Es un tío más bien rolo lobo solitario, un justiciero, así que un -1 en Proteger tiene sentido. El 0 puede ir en Aplastar.

Tu Resumen de Poderes es la respuesta a la pregunta «¿Tu personaje puede hacer eso?»

¡Ahora vamos a detallar qué hace a tu superhéroe tan súper! ¿Qué lo hace único, qué es lo que puede hacer que nadie más puede? Una de las cosas más emocionantes de **Worlds in Peril** es que permite crear cualquier poder que seas capaz de imaginar. ¡Tu héroe puede tener varios tipos de poderes y lo que se presume por defecto es que ni siquiera sabe aún de lo que es capaz! La creación de poderes empieza con una descripción amplia y general, la comprensión y un resumen de lo que tu héroe puede hacer y luego, conforme vas avanzando, se va volviendo cada vez más específica. En tu Resumen de Poderes enumeras los poderes de tu héroe en términos muy generales («Cambiar de forma», «Superfuerza» y cosas así) y luego, en tu Perfil de Poderes, especificas cosas concretas que ha aprendido a hacer con esos poderes y lo difícil que le resultan, determinando unas ciertas pautas que marcan lo que es fácil o difícil y lo que es imposible.

RESUMEN DE PODERES

El Resumen de Poderes de tu héroe es donde escribes lo que tu héroe es capaz de hacer en términos generales. Anota absolutamente todo lo que quieras que pueda hacer en el futuro. Al principio no podrá hacerlo todo, pero tu Resumen de Poderes es adonde miras para ver si tienes justificación en la ficción para hacer algo o no. Superfuerza, control sobre las cosas metálicas, capacidad de volar o reflejos mejorados, todas esas cosas. Intenta pensar en los poderes de la forma más amplia posible y habla de aptitudes, no de acciones concretas. Cualquier cosa que supere las capacidades de un ser humano normal debería ir en esta sección. Aquí tienes algunas ideas de poderes que tu héroe podría tener:

- Imitar a un animal: conseguir la fuerza de un oso, el vuelo de un halcón peregrino, los ojos de un águila, etcétera.
- Aumentar superpoderes que ya tenga: conceder o potenciar un superpoder, imitar o negar el superpoder de otra persona, etcétera.
- Manipulación corporal de algún tipo: atravesar objetos y personas, manipular la densidad, elasticidad, sentidos mejorados, curación, fuerza, agilidad, resistencia, inmortalidad, invulnerabilidad, tipos de visión especiales (rayos X, radar, sónar, etcétera).
- Inventar, relacionarse o hablar con cosas que no sean personas: tecnología y máquinas, plantas, insectos, etcétera.
- Habilidades psíquicas: telepatía, empatía, precognición, control o manipulación mental, posesión, rayos psiónicos, proyección astral o telequinesis.
- Cambiar de forma o convertirse físicamente en algo: un animal, otro humano, algo monstruoso o alienígena, etcétera.
- Manipulación, conversión o absorción de energía o fuerzas: luz, elementos, magnetismo, masa, microondas, moléculas, probabilidad, radiación, sonido, tiempo, gravedad o suerte.
- Algo relacionado con el movimiento: supervelocidad, teletransporte, portales, viajes en el tiempo, viajes dimensionales, propulsión o capacidad de volar.

Si te está costando pensar cosas concretas que quieres que tu héroe sea capaz de hacer, prueba a empezar con la fuente de sus poderes y a contestar a las siguientes preguntas. Pueden serte de utilidad para determinar sus poderes y ¡quién sabe, quizá incluso su trasfondo!

- Fuente o tema de los poderes: ¿tu poder tiene o usa alguna fuente de energía?
- ¿Lo sacas de tu interior, manipulas tu chi o utilizas magia, hechizos o rituales?
- ¿Tienes alguna mutación que te cambia y te da poder o directamente tu naturaleza no es humana y perteneces a otro mundo, tiempo o especie?
- ¿Utilizas tu mente o fuerza psíquica para impulsarte a ti y a tus habilidades?
- ¿Dependes de la tecnología, equipo o gadgets para hacer cosas que una persona normal no podría hacer?

Es importante tener en cuenta que incluso si quieres crear un héroe que no tenga «superpoderes» reales en términos de visión térmica, superfuerza o supervelocidad y reflejos, sigues teniendo que utilizar esta sección para detallar lo que puede hacer más allá de lo que hace un ser humano normal. Si un superhéroe no tiene superpoderes que amplíen su capacidad o lo hagan mejor de lo normal, puede usar Ventajas que le den el empujón que necesita o que le ayuden a salvar el planeta de la inminente destrucción.

Los poderes son capacidades inherentes que no te pueden quitar, dañar o destruir. Sin embargo, pueden tener ciertas limitaciones: tu héroe puede tener alguna debilidad o puede que necesite cargarse de energía antes de poder lanzarla en forma de rayo. No obstante, aunque tengan limitaciones, los poderes forman parte del héroe y siempre los tiene disponibles.

Los poderes que son Ventajas son capacidades que le permiten al héroe poder hacer ciertas cosas o tener ciertas aptitudes, pero no son permanentes ni forman parte de él. Las flechas y los cinturones multiusos, las armaduras, los gadgets y la tecnología son Ventajas porque se pueden dañar, destruir o quitar. Así pues, cualquier cosa que un héroe pueda hacer solo con su cuerpo y sin nada más debería ir en el Resumen de Poderes y cualquier cosa que pueda hacer con ayuda de alguna cosa, como, por ejemplo, gadgets y tecnología, debería ir en «Poderes que son Ventajas», justo debajo del Resumen de Poderes.

Cuando estés satisfecho con todo lo que tengas en el Resumen de Poderes, llega el momento de pasar a tu Perfil de Poderes, donde vas a especificar qué cosas concretas sabe hacer realmente tu héroe con esos poderes... o, al menos, lo que sabe hacer por ahora. Recuerda que tu Resumen de Poderes representa todo lo que tienes la capacidad de hacer. Es adonde miras si el editor jefe te pregunta: «¿Puedes hacer eso?».

Vale, quiero que Punta de Flecha sea útil y se le den bien algunas cosas, por supuesto, aunque no tenga «poderes» como tales. Puede hacer cosas con flechas especiales y quizá algunos gadgets. Quiero que esté en plena forma física, así que voy a poner «Deportista de nivel olímpico» y quiero que sea capaz de darle a cualquier cosa con precisión milimétrica, así que voy a poner «Precisión milimétrica».

EJEMPLO

PERFIL DE PODERES

Tu Perfil de Poderes es la sección en la que especificas lo que tu héroe sabe hacer realmente con sus poderes y cómo de fácil le resulta. Por ahora, pon una cosa que sepa hacer en cada categoría. ¿Qué le resulta facilísimo? Quizá quieras incluir cosas sobre proezas atléticas como saltar de un tejado a otro o incluso algo sobre tener una precisión increíble, como darle a un objetivo a doscientos metros; no todo tiene que ser ostentosos superpoderes. Las cosas que escribas aquí son las que tu héroe puede hacer sin que tengas que tirar dados para *Forzar tus poderes*. Aunque al principio solo puedas poner una cosa en cada categoría, conforme juegues irás desarrollando tu Perfil de Poderes. Todo lo que escribas tienen que ser acciones y usos específicos de tus poderes.

Una vez establecido que puedes hacer algo, tu Perfil de Poderes es la respuesta a la pregunta «¿Cómo de difícil te resulta?».

- **Fácil:** ¿Qué puedes hacer con facilidad y, por tanto, haces más a menudo con tus poderes?
- **Difícil:** ¿Qué eres capaz de hacer y haces a menudo con tus poderes, pero requiere concentración y control?
- **Límite:** ¿Para qué has usado tus poderes en el pasado en momentos en los que temías por tu vida o estabas presionado más allá de tu límite?
- **Posible:** ¿Qué es lo que probablemente puedas llegar a hacer en el futuro, o al menos no has descartado poder hacer, teniendo en cuenta lo que ya has podido hacer con tus poderes?
- **Imposible:** ¿Qué es lo que jamás podrías hacer de ninguna manera, que pase lo que pase está decididamente más allá de los límites de lo que puedes hacer con tus poderes?
- **Perdido:** ¿Hay algo que antes pudieras hacer pero ya no? Esta no es la opción por defecto de todos los personajes, pero podría contribuir a crear un trasfondo interesante si lo quieres añadir a tu ficha de personaje.

Esta sección, junto con la sección de limitaciones que viene a continuación, se sigue aplicando a los héroes que no tengan realmente ningún «superpoder» en especial. Sean sus poderes inherentes, resultado de una mutación o provengan de la tecnología y de cosas que construya, el Resumen de Poderes debería detallar el tipo de cosas que pueden y suelen hacer; ya utilicen rayos solares, flechas, visión térmica o un cinturón multiusos para ello. Precisamente para eso en la ficha de personaje hay una sección para «Poderes» y luego otra para «Poderes que son Ventajas».

Cuando un héroe quiere hacer algo fuera del rango de cosas que tiene escritas en su Perfil de Poderes se desencadena el movimiento *Forzar tus poderes*. Ya sea que el héroe use superpoderes inherentes o Ventajas para hacer lo que mejor se le da, siempre que necesite expandir su repertorio o realizar ciertas acciones que aún no estén recogidas en su Perfil de Poderes, la forma de hacerlo es con el movimiento *Forzar tus poderes*. De esta forma, puedes llevar a tu personaje más allá de su zona de confort y de los límites impuestos por la lista que escribiste en tu Perfil de Poderes al principio.

Quiero que Punta de Flecha pueda utilizar sus flechas para hacer todo tipo de cosas, así que voy a dejarlo abierto para poder detallarlas conforme yo quiera y me vaya haciendo falta. Evidentemente, no va a poder hacerlo todo desde el principio, así que empecemos con unas cuantas cosas sigilosas:

RESUMEN DE PODERES: *Deportista de nivel olímpico, Precisión milimétrica.*

Poderes que son Ventajas: Carcaj de flechas especiales: una para cada situación.

Fácil: Burlar seguridad o electrónica sencillas.

Difícil: Eliminar objetivos lejanos.

Límite: Eliminar a todos los enemigos de una habitación (darle a varios objetivos a la vez) con una flecha especial.

Posible: Usar cualquier cosa como un proyectil letal.

Imposible: Darle a alguien a más de dos manzanas de distancia.

La ventaja de tener los poderes ya definidos es que siempre que se tenga establecida la situación adecuada en el mundo de juego y en la ficción, tu personaje podrá hacer esas cosas sin tener que *Forzar sus poderes* para ello: no será la primera vez que lo hace y sabrá cómo volverlo a hacer. Si quieres que tu personaje se diversifique e intente hacer algo que nunca haya intentado hacer con sus poderes, tendrá que hacer el movimiento *Forzar tus poderes* o incluso el movimiento *Consunción* de la sección de Movimientos Especiales. Ambos movimientos pueden tener graves repercusiones para el personaje que está tratando de expandir sus poderes. Sin embargo, aunque un personaje pueda hacer algo y sepa hacerlo (y, por tanto, no tenga que usar el movimiento *Forzar tus poderes* para ello), eso no significa que siempre vaya a resultarle fácil. Con poca justificación en la ficción solo se pueden hacer cosas sencillas. Para llevar a cabo acciones difíciles, límite o del ámbito de lo meramente posible, la ficción tiene que reflejar que se invierte el nivel adecuado de tiempo y dificultad en ellas, ¡lo que a veces no es tan fácil!

Tu Perfil de Poderes actúa como un marco de referencia para determinar acciones futuras, además de lo que sabes hacer y lo difícil que te resulta hacerlo. Si en el futuro quieres hacer algo, decidirás y evaluarás si para ti hacer esa acción es fácil, difícil, límite, posible o imposible. Es muy importante que tengas definidos este esquema general y su tope de cara a ti mismo, para que te ayude a evaluar la dificultad de ciertas acciones más adelante. La forma más fácil de visualizar la escala de dificultad es coger un tipo de acción e ir la ampliando. Por ejemplo, una acción fácil podría ser «pegar lo bastante fuerte para dejar inconsciente a un hombre normal», la difícil podría ser «pegar lo bastante fuerte para atravesar el ladrillo o el hormigón» y la límite podría ser «pegar lo bastante fuerte para atravesar el acero». Esto es útil porque establece unas pautas claras para la fuerza, pero resulta restrictivo si tienes más de un poder y planeas hacer más cosas que golpear objetos inanimados durante toda la partida. Extiende los diversos tipos de acciones que quieras realizar a lo largo de las dificultades y piensa en lo que más interés tienes en hacer nada más empezar.

TRABAJAR CON LOS PODERES

Como editor jefe, tienes varias opciones y movimientos que puedes hacer cuando necesites que un personaje *Desafíe el peligro* o inyectar conflicto en la historia. Infligirles algún tipo de daño como tal es solo una de las herramientas de la caja, pero es una que deberías saber usar y que tendrás la opción de usar cuando llegue el momento. Si al echarle un vistazo a los poderes de un héroe no estás seguro de si tal cosa es una posibilidad, pídele al jugador que te lo aclare. «¿Puedes hacer eso?» es una buena pregunta para ver si un personaje puede hacer algo según lo que tiene escrito en su Resumen de Poderes. «¿Has hecho eso alguna vez?» es una buena pregunta para ver si una acción está en el Perfil de Poderes de un héroe. «¿Cómo de difícil te resulta eso?» es una buena pregunta para determinar las consecuencias de tener que *Forzar sus poderes*, o simplemente para determinar lo que tiene que hacer en la ficción para justificar conseguir hacer la acción o si va a tener que *Desafiar el peligro* antes para poder hacerla.

Si pones «Piel de acero orgánico» en tu Resumen de Poderes tienes justificación para que las balas te reboten, los puños se rompan al golpearte o quizá incluso que se estrellen misiles contra ti sin que te quedes demasiado desmejorado. Que tengas algo en tu Resumen de Poderes es la justificación de que seas capaz de hacerlo. Lo que pones en tu Perfil de Poderes son las cosas específicas que tu personaje sabe que puede hacer, de las que tiene experiencia y cuyos resultados puede reproducir.

Si pones «Inmune a las balas» en tu Perfil de Poderes en la sección de Fácil, significa que sacudirte las balas es algo que haces con total naturalidad y que no te cuesta nada. Sin embargo, si un misil se dirige hacia ti y quieres ver si puedes absorber el impacto como harías con las balas, tendrás que *Forzar tus poderes* para ver si lo consigues. Aún no está en tu Perfil de Poderes, aunque tienes justificación para, de entrada, poder intentarlo, ya que está incluido en tu Resumen de Poderes dentro de «Piel de acero orgánico».

Ahora bien, eso no quiere decir que si decides jugar con un personaje al estilo de Superman vayas a ser invencible: querrás tener una idea exacta de cómo de fuerte eres y cuánto puedes aguantar. El editor jefe te hará preguntas para ayudarte a definir tus limitaciones conforme surja la ocasión en la partida a consecuencia de los diversos tipos de oponentes y desafíos que te ponga para que superes.

Es decisión tuya si en tu Perfil de Poderes quieres poner poderes que puedas usar para superar desafíos o poderes que puedas usar para resistir cualquier cosa que te echen tus oponentes. Todo dependerá del tipo de personaje que lleves. En general, lo mejor es que anotes primero en tu Perfil de Poderes las cosas que visualices a tu personaje haciendo a menudo, ya que son las que está más acostumbrado a hacer; queda completamente a tu elección si se trata de reventar enemigos con rayos cósmicos, viajar a la velocidad del sonido, levantar objetos que tengan cinco veces su peso o crear campos de fuerza para protegerse a sí mismo y a los demás.

Ten en mente que el juego siempre tiene que tener tensión y peligro, riesgo y recompensa, y las mecánicas apoyan eso con Estados. Aunque un personaje tipo Superman no vaya a sufrir ningún Estado que le haga tener que enfrentarse a una bala alojada en los intestinos, si le disparan sigue pudiendo sufrir otros Estados. Que

te dispare un ser amado podría imponerte el Estado «Estupefacto» o «Desolado», incluso «Exhausto» si detenerlo requiere un gasto de poder o energía, o quizá te haga quedarte «Distráido» o «Con la guardia baja». Encontrar formas de poner a los héroes en peligro es tarea del editor jefe y gran parte de ello se basa en conocer y entender los poderes de los héroes, pero para ti, como jugador, esto también implica aceptar la situación y estar dispuesto a dejar que tu héroe sufra daño y que la ficción lo afecte. Si normalmente el editor jefe no sabe cómo poner a tu héroe en peligro, quizá tengas que ayudarlo a encontrar formas de hacerlo o replantearte el concepto del personaje.

SEGUIR DEFINIENDO Y LIMITANDO TUS PODERES

Si quieres tener un montón de control sobre la ficción y la capacidad de tener éxito en las tiradas que consideres importantes, entonces quizá no quieras tener tantos poderes al principio, para tener más Vínculos que quemar cuando llegue el momento de hacer esas tiradas importantes. Además de esto, querrás que el editor jefe pueda poner a tu personaje en peligro real y plantearle desafíos adecuados para que nunca falte tensión en la partida. Para eso están las limitaciones.

Todos los poderes tienen inconvenientes y limitan a los héroes de alguna forma. Algunas veces, estas limitaciones harán que les sea más difícil luchar en ciertas circunstancias o derrotar a ciertos villanos y oponentes, pero la limitación más importante para un héroe tiene que ver con cómo afecta su poder a su facilidad para interactuar con los demás. Los poderes de un héroe, o la vida que lleva, pueden implicar, por ejemplo:

- Que tenga que mantener al resto del mundo a distancia, como le ocurre a los superhéroes con superfuerza, piel afilada como una cuchilla o la capacidad de absorber la energía de los demás.
- Que, simple y llanamente, no tenga tiempo ni energía para mantener una carrera profesional, una familia o una vida normal. ¡Tener que estar todo el rato ejercitándose para luchar contra villanos y recuperándose de esas luchas pasa factura!
- Que no sea capaz de confiarle sus secretos a los demás o que tema por sus vidas si deja caer la carga que pesa sobre sus hombros.

Una forma común de hacer que un personaje ultrapoderoso sea más manejable es hacer que dependa de algo o sea especialmente vulnerable a algo como el alcohol, la radiación solar, las profundidades del océano o los fragmentos de su mundo natal.

Tómate un tiempo para detallar las limitaciones e inconvenientes de los poderes de tu personaje y cómo afectan a su vida. Cuanto más poderoso sea tu personaje, más poderes podrás añadir a su Perfil de Poderes. Sin embargo, eso significa que le costará más encajar y tendrá menos Vínculos. Consulta la tabla de la página siguiente para ver la dinámica que hay entre ambas cosas. Ser capaz de encajar y llevar una vida relativamente normal significa tener más Vínculos, pero menos poderes, mientras que no ser capaz de formar parte de la sociedad significa tener menos Vínculos, pero más poderes.

FACILIDAD PARA ENCAJAR (INTERACTUAR CON LOS DEMÁS)	PUNTOS DE VÍNCULO EXTRAS	PODERES EXTRAS (ADEMÁS DE LOS YA ANOTADOS)
Ocasionalmente difícil	6	1 Fácil
A menudo difícil	5	1 Fácil y 1 Difícil
Casi imposible que forme relaciones duraderas	3	2 Fáciles y 2 Difíciles
Casi todos le dan de lado activamente	1	2 Fáciles, 2 Difíciles y 1 Límite

El número de Puntos de Vínculo que obtengas también afectará a la última sección de este capítulo de creación de héroes pero, por ahora, solo tienes que comprobar si puedes añadir algo más a tu Perfil de Poderes. Si así es, escríbelo ahora antes de pasar a elegir tu Libreto de Origen.

EJEMPLO

A juzgar por sus limitaciones e inconvenientes, Punta de Flecha es un tío bastante normal. No tiene un aspecto diferente y sus poderes en realidad no le exigen mucho aparte de mantenerse en forma y, de vez en cuando, tener que sacrificar la familia o el trabajo cuando está ocupado siendo un justiciero. Probablemente en el nivel que mejor encaje sea en el de «Ocasionalmente difícil», lo que significa que obtengo 6 Vínculos extras, por lo que conseguiré éxitos bastante a menudo ya que tendré un montón de Vínculos que quemar. También puedo apuntarme una acción Fácil más.

RESUMEN DE PODERES: *Deportista de nivel olímpico, Precisión milimétrica.*

Poderes que son Ventajas: Carcaj de flechas especiales: una para cada situación.

Fácil: Burlar seguridad o electrónica sencillas, cargarse a tíos normales con facilidad usando artes marciales.

Difícil: Eliminar objetivos lejanos.

Límite: Eliminar a todos los enemigos de una habitación (darle a varios objetivos a la vez) con una flecha especial.

Posible: Usar cualquier cosa como un proyectil letal.

Imposible: Darle a alguien a más de dos manzanas de distancia.

Ten en mente los poderes de tu personaje, ya que influirán en la ficción. La forma de narrar cómo hace las cosas y cómo responde a las situaciones un personaje (desencadene un movimiento o no) será diferente para cada jugador y dependerá de la personalidad y los poderes de su personaje. Tan solo recuerda: cuando quieras hacer algo en la ficción nunca mires a tus movimientos para intentar decidir cuál puedes hacer. En su lugar utiliza las pautas que le has marcado a tus poderes mediante el Resumen de Poderes y el Perfil de Poderes para determinar lo que es factible para tu personaje en el mundo del juego y lo que no. Tú simplemente sigue narrando lo que tu personaje hace y dice en la ficción y ya está. Tus poderes son la justificación para hacer cosas y desencadenar movimientos que otros jugadores y sus personajes no podrían hacer. Algunas veces lo que digas desencadenará movimientos y otras veces no. Dile a los demás jugadores cómo utilizas tus poderes, qué aspecto tienen y qué hace tu personaje con ellos para conseguir sus propósitos, y presta atención para ver si se desencadena algún movimiento.

Los poderes son amplios a propósito: con ellos puedes hacer cualquier cosa, aunque ciertas cosas se te darán mejor que a los demás —como héroe y como persona— y eso lo reflejas poniendo los modificadores más altos y más bajos en unas características u otras. Ponte los poderes en líneas generales y velos definiendo cada vez más conforme vayas jugando y usándolos. Los poderes de un héroe rara vez permanecen estáticos, e incluso cuando lo hacen, los héroes siempre los usan de formas nuevas e interesantes.

Los poderes son consideraciones ficticias y, como tales, afectan a lo que tu personaje hace y su forma de hacerlo y también a cómo narra el editor jefe la ficción. Si tu héroe tiene un factor de regeneración o piel que se vuelve de acero, el editor jefe lo tendrá en cuenta y sabrá que es más difícil herirte, y así lo describirá en la ficción. También interpondrá en tu camino desafíos adecuados y narrará la ficción con el debido respeto a tus poderes, siempre con el fin de hacerte la vida emocionante, dramática e interesante. Que te den un puñetazo que te haga atravesar tres edificios y tú te levantes y te sacudas el polvo mientras el editor jefe te dice que te apuntes solo un Estado Leve no es algo muy probable que ocurra a menos que cuentes con ciertas consideraciones ficticias, como tener poderes curativos o un aparato tecnológico que absorba la energía cinética.

El objetivo principal del Perfil de Poderes es ponerte límites a ti mismo. Cuando, más adelante en la partida, quieras hacer algo y no esté en tu Perfil de Poderes, tendrás que situarlo en la escala Fácil-Difícil-Límite-Posible para saber lo que tu personaje puede y no puede hacer. La sección Imposible está ahí para poner un tope y para ayudar a definir adónde no puede llegar tu personaje.

Sin embargo, más allá de mostrarte lo fácil o difícil que le resulta a tu personaje hacer algo, en realidad no tiene ningún significado mecánico. Pese a esto, no vas a poder hacer cualquier cosa que haya en tu Perfil de Poderes en las categorías Fácil, Difícil o Límite solo por conocer la dificultad que entraña: sigues teniendo que justificarlo en la ficción, como siempre. El significado de *fácil*, *difícil* y *límite* claramente variará de un personaje a otro, pero por lo general algo difícil requerirá concentración, tiempo, energía, esfuerzo o preparación comparado con algo fácil, que, por el contrario, probablemente sea algo que se pueda hacer sin pensar o esforzarse mucho, pudiendo ser incluso una reacción automática. «Límite» son las cosas que los héroes solo pueden hacer forzando sus poderes más allá de lo que han aprendido y de lo que saben sobre ellos. Para hacerlo, hazlo; solo recuerda justificar y reflejar con honestidad esos diversos niveles de dificultad en la ficción.

Si está en tu Perfil de Poderes, no tienes más que justificarlo en la ficción para hacerlo. Si no está en tu Perfil de Poderes, probablemente desencadenes el movimiento *Forzar tus Poderes*, que conlleva consecuencias que dependen de cuánto los fuerces. Para hacer algo realmente extremo, probablemente las cosas tengan que estar muy negras, porque tras una *Consunción* podrías acabar muerto.



ELEGIR UN LIBRETO DE ORIGEN

Cuando eliges un Origen para tu personaje lo que estás eligiendo en esencia es la razón por la que se convirtió en superhéroe. Puede que eso coincida con cuándo consiguió sus poderes, pero de lo que trata el Libroto de Origen es de la motivación que subyace al personaje, de por qué hace lo que hace. Cuando leas el título de un Libroto de Origen, empieza diciendo «Me convertí en superhéroe por...» y acaba la frase con el título del Libroto de Origen. Como los Libretos de Origen pretenden decir algo sobre tu trasfondo y motivación, también incluyen algunas ideas de posibles oponentes o enemigos que ya te hayas hecho y que puedes seguir detallando. Cuando eliges un solo Libroto de Origen obtienes todos los movimientos asociados con él. Si quieres combinar dos Orígenes para crearte tu propio Libroto, puedes hacerlo, pero no puedes tener más de tres movimientos en total. Esto significa que vas a tener que elegir qué movimientos de qué libros te quedas y cuáles descartas. En **Worlds in Peril** hay varios Orígenes que representan los tópicos y arquetipos más comunes de los cómics. Todos los Libretos de Origen son la respuesta a la pregunta «¿Qué te llevó a convertirte en superhéroe?» y son los siguientes:

Me convertí en superhéroe por...

- **Una muerte en la familia:** La muerte de alguien cercano te hizo tomar un nuevo rumbo.
- **El accidente:** Un error, un extraño accidente o un experimento te convirtieron en algo diferente y eso aún influye en ti y en las respuestas que buscas.
- **Soy un monstruo:** Naciste diferente o cambiaste en algún momento de tu vida. Ya no encajas ni te identificas con los demás humanos.
- **He regresado de entre los muertos:** Has estado en el más allá y al volver has dejado algo atrás. Cómo llegaste allí y lo que perdiste desempeñan un papel importante en tu vida.
- **La bestia que hay en mi interior:** Hay algo en tu interior que a veces te controla y que tiene mente propia.
- **El trato:** Renunciaste a una parte de ti a cambio de favor y poder, y ahora tu vida gira en torno a ello.
- **El futuro:** Vienes del futuro y has vuelto a la línea temporal actual; cómo y por qué has venido son tus razones para ser un héroe.
- **El cambio de rumbo:** Antes llevabas una vida delictiva, eras un villano o estabas involucrado de alguna otra forma en los bajos fondos de la ciudad hasta que alguien o algo te hizo cambiar de rumbo. Lo que fue y lo que pretendes ahora como héroe tiene que ver con tu pasado.
- **Mi herencia alienígena:** Vienes de otro planeta o de un lugar de la Tierra secreto, oculto o completamente desconocido para todos los demás. De dónde vienes y lo que tienes que hacer en la Tierra marcan la razón de que ahora mismo seas un héroe.
- **Mi legado:** No eres el primero y puede que no seas el último. La responsabilidad te la pasó un amigo, un mentor, un familiar o la recibiste mediante un ritual. Ocuparte de tu legado a la vez que tratas de ser tú mismo es parte integral de tu identidad como héroe.
- **Mi misión:** Eres un héroe porque tienes que serlo; hay alguien que es responsable de ti o que mueve los hilos desde las sombras. Colaborar o pugnar por salirte de los límites marcados es parte integral de tu identidad.
- **Lo que tengo:** Hay algo especial en tu interior o que llevas contigo que te convierte en un objetivo y que da forma a tu vida diaria y al tipo de héroe que puedes ser.
- **Lo que sé:** Tienes acceso a un conocimiento o poder secreto que además te hace estar en deuda con otra persona, o que te hace despertar a un nuevo mundo de responsabilidad tal que no ser un héroe podría ser desastroso para el mundo.

UNA MUERTE EN LA FAMILIA

VISITADO POR FANTASMAS: En el pasado te influyó mucho la pérdida de una persona y eso define el núcleo de por qué te convertiste en el héroe que eres hoy en día. Ahora vives según una serie de principios e ideales que a veces resultan casi imposibles de seguir. Escribe una o dos frases que definan esos ideales que guían tu vida. Cuando estés al límite y te enfrentes a una decisión difícil, piensa en la persona que perdiste. Ten una conversación con ella (la forma que adopte o el entorno en el que tenga lugar quedan a tu elección) e ignora los efectos de todos los Estados hasta que tengas éxito en una acción.

EL MAL NUNCA DUERME: Cuando te sientas incapaz de detenerte y volver a tu vida cotidiana debido al peso de la carga que sientes, *Recaba información* en vez de intentar *Encajar* y recupérate de un Estado tras resolver algún problema.

LAS MISMAS HERIDAS: Cuando alguien comparta su tragedia o profunda experiencia personal contigo o tú compartas la tuya con alguien, si quieres puedes aumentar tu Vínculo con esa persona un nivel y ella puede hacer lo mismo.

ENEMIGOS SUGERIDOS

El asesino: ¿Hay alguna persona u organización tras la muerte de tu ser querido? ¿De quién se trata? ¿Qué puede hacer? ¿Todavía anda suelto o lo han llevado ante la justicia?

La otra cara de la moneda: ¿Hay alguien ahí fuera que represente todo aquello contra lo que luchas? ¿De quién se trata? ¿Qué puede hacer? ¿Por qué hace lo que hace?

EL ACCIDENTE

CAMBIOS: Obtuviste tus poderes a consecuencia de un imprevisto tal como un error, un accidente extraño o un experimento en el que fuiste el sujeto de pruebas. Fue una experiencia traumática y los recuerdos que guardas de ello son confusos y desorientadores. Puede que, a consecuencia de ese incidente, tus poderes o incluso tu propio cuerpo cambien con el paso del tiempo. Escribe cómo te cambió el experimento, cómo podría cambiarte en el futuro y a quién más afectó.

- *El accidente me cambió en que...*
- *Los futuros efectos sobre mi cuerpo aún se desconocen, pero lo que podría pasar es que...*
- *Un enemigo que me creó a raíz del accidente es...*

BUSCANDO RESPUESTAS: Cuando busques respuestas a las preguntas que tienes sobre aquel fatídico día para descubrir más sobre lo que pasó o cómo sentirte al respecto, haz una pregunta sobre ello y tira+Investigar. **Con un 10+**, el editor jefe te dará una respuesta clara y detallada a la pregunta y obtendrás un +1 a la siguiente tirada si actúas de acuerdo a esa información. **Con un 7-9**, el editor jefe te contestará a la pregunta, pero puede que la información sea confusa, alarmante o sugiera una elección difícil.

ENEMIGOS SUGERIDOS

La cuenta pendiente: ¿Hay alguien a quien afectara el accidente y que te considere responsable de ello? ¿Qué le pasó y qué planea hacer al respecto?

El cerebro: ¿Hay alguien que estuviera moviendo los hilos desde las sombras todo el tiempo? ¿Cuál fue la primera pista que tuviste de que no todo era lo que parecía?

SOY UN MONSTRUO

TEMIDO: La gente odia y teme lo que no comprende y, por desgracia para ti, tú estás incluido en esa categoría. La gente sabe que eres diferente solo con mirarte. Escribe qué es lo que hace que se note tanto que eres distinto a los demás que produce una reacción negativa en la mayoría de los sitios a los que vas.

- *Soy temido y no me siento aceptado porque...*
- *Mi vida cotidiana consiste en...*

ES VERDAD, SOY UN MONSTRUO: Cuando utilices el miedo y el odio que alguien te tiene para intimidarlo y conseguir algo de él, usa tus diferencias para aterrorizarlo y tira+Influir. **Con un 10+**, lo asustas y consigues lo que quieres, si lo tiene. **Con un 7-9**, lo asustas y consigues lo que quieres, pero eso tiene consecuencias (que quizá justifiquen el miedo que te tiene), el editor jefe te dirá cuáles.

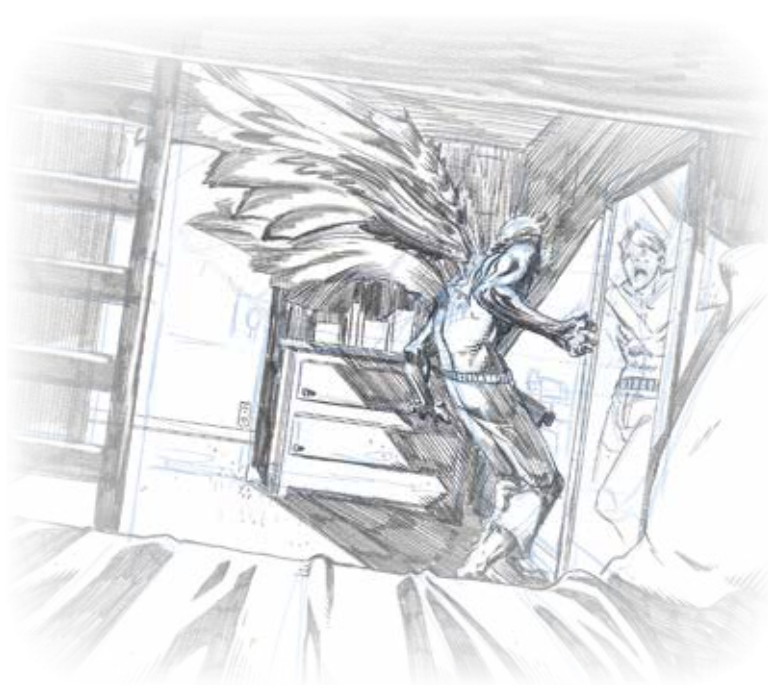
QUID PRO QUO: Cuando trabes conversación con alguien que sea como tú, le puedes hacer una pregunta de la lista que aparece a continuación. Si quieres que te responda con sinceridad, esa persona también te puede hacer una pregunta de la lista a ti. Si sospecha o descubre que le estás mintiendo, no puedes volver a utilizar este movimiento con esa persona nunca más.

- *¿A qué eres más vulnerable?*
- *¿Cuáles son tus intenciones actuales?*
- *¿Qué quieres que sepa?*
- *¿Qué quieres de mí?*
- *¿Con qué dolor cargas en secreto?*

ENEMIGOS SUGERIDOS

Los que te odian: ¿Hay alguna persona, grupo u organización que os odie y os tema a ti y a los que son como tú? ¿Qué intenciones tienen, cómo los ves y cómo tratas con ellos? ¿Qué experiencias has tenido con ellos hasta ahora?

El obseso: ¿Hay alguna persona, grupo u organización que parezca no cansarse nunca de ti? ¿Qué es lo que cree que puede obtener de ti y en qué le beneficiará eso?



HE REGRESADO DE ENTRE LOS MUERTOS

Moriste. Has estado en el Más Allá y no has vuelto entero. O quizá nunca regresarás del todo. Siempre tienes al menos un pie en la tumba. La relación especial que tienes con la Muerte te da una comprensión y una capacidad superior a la de los hombres y mujeres corrientes, pero al volver dejaste atrás una parte de ti. Podría ser algo como un recuerdo o un agujero en tu mente que ansías llenar. Podría ser una emoción o una parte de lo que piensas que te hacía humano. Podría ser que algo que tenías o que te esforzabas por conseguir se haya vuelto inalcanzable.

➤ *Al volver del Más Allá perdí... y tengo que soportarlo. Si no lo consigo, pierdo el control y...*

YA VENGO DE VUELTA: Cuando te lances de cabeza al peligro sin salvaguardas y acabes teniendo que hacer el movimiento *Última oportunidad* a consecuencia de ello, tira 3d6 en vez de 2d6 y descarta el dado con el resultado más bajo.

DESDE EL MÁS ALLÁ: Cuando lo que has perdido te dificulte o impida cumplir una tarea que te acerque a recuperarlo, sobreponte a ello inmediatamente. Si no puedes, tira+Proteger. **Con un 10+**, controlas la forma en la que pierdes el control, di lo que ocurre. **Con un 7-9**, controlas la forma en la que pierdes el control, pero el editor jefe te pondrá una complicación a la que enfrentarte a consecuencia de ello.

VER UN FANTASMA: Siempre que utilices tu experiencia con la muerte y lo que hay más allá para descubrir más sobre alguien o intimidarlo por primera vez, tira+Influir. **Con un 10+**, haz una pregunta de la lista siguiente. **Con un 7-9**, haz una pregunta de la lista, pero para que te responda primero le tendrás que dar tu respuesta a esa misma pregunta.

- *¿Cuál es tu mayor miedo?*
- *¿De qué es de lo que más te arrepientes?*
- *¿Cuál es tu debilidad?*
- *¿Qué secreto tienes que nunca le dirías a nadie?*

ENEMIGOS SUGERIDOS

El creyente: Hay alguien ahí fuera que sabe que has engañado a la Muerte y eso le ha afectado. Tiene que restaurar el orden natural... un orden que no te incluye a ti.

El desesperado: Alguien quiere que le ayudes a llegar más allá de la vida y la muerte para conseguir algo del otro lado. No puede hacerlo por sí mismo —al fin y al cabo, para los demás la Muerte es un viaje solo de ida— pero quizá tú seas el Orfeo que necesita mandar al Infierno. Y os hará cualquier cosa a ti y tus seres queridos para hacerte cooperar.



LA BESTIA QUE HAY EN MI INTERIOR

Dentro de ti habita una bestia que toma el control siempre que sucumbes a cierta emoción. Define lo que hace que tu bestia tome el control y cómo cambias cuando lo hace. Además, tu bestia tiene objetivos que no concuerdan con los tuyos y, cuando está desatada, los persigue hasta que cesan las condiciones que la desataron.

- *La bestia se apodera de mí cuando...*
- *Los objetivos o instintos de mi bestia la llevan a...*

No soy un monstruo: Siempre que luches para evitar que la bestia se apodere de ti, tira+Influir. **Con un 10+**, le arrebatas el control a la bestia y tienes tu destino en tus manos. **Con un 7-9**, consigues el control, pero solo tras saciar a la bestia actuando de acuerdo a alguno de sus objetivos o acercándote a su consecución de alguna forma.

Blandito por dentro: Cuando te abras para pedir ayuda y compartas un secreto sobre tu pasado, la bestia y la carga que representa, y el oyente sea receptivo, tira+Influir. **Con un 10+**, elige 2 de las siguientes opciones. **Con un 7-9**, elige 1 de las siguientes opciones.

- *Eliminar un Estado (tuyo o del oyente).*
- *Obtener +1 a la siguiente tirada para ayudarte a ti mismo.*
- *Que el oyente obtenga +1 a la siguiente tirada para ayudarte.*

ENEMIGOS SUGERIDOS

El reflejo: ¿Hay alguien como tú que se haya rendido completamente a su bestia? ¿De quién se trata? ¿Cómo de cercanos erais? ¿Te da caza? ¿Le das caza tú a él? ¿Tienes miedo de convertirte en lo que él?

El perjudicado: ¿Hay alguna persona u organización que piense que no mereces vivir? ¿De quién se trata? ¿Cómo de poderoso es? ¿Por qué quiere matarte? ¿Te lo mereces?

EL TRATO

Pacto con el diablo: Intercambiaste algo extremadamente importante con alguien que te exige algo a cambio de tus poderes.

- *Intercambié... por...*
- *Solo puedo recuperarlo si...*

Todo tiene un precio: Si sacrificas más, puedes forzar más tus poderes. Para hacer algo que nunca has hecho con tus poderes, explica qué sacrificas y cómo. A cuánto tienes que renunciar depende de si lo que quieres hacer es Fácil, Difícil o Límite: cuanto más poderoso o difícil sea, mayor será el sacrificio. Hazle una propuesta al editor jefe.

Confesión: Confía en alguien confesándole tus pecados. Aumenta un nivel el Vínculo que tienes con esa persona, aunque has de saber que el conocimiento que estás compartiendo con ella la pondrá en peligro. Cuando quemes este Vínculo, dobla sus efectos.

ENEMIGOS SUGERIDOS

El benefactor: ¿Luchas ahora contra quien te dio el poder? ¿Cómo de poderoso es? ¿Tiene secuaces? ¿Qué es lo que quiere? ¿Tienes miedo de acabar siendo como él?

El cazador de demonios: ¿Hay alguna persona u organización ahí fuera que pretenda matar a los que son como tú? ¿De quién se trata? ¿Por qué os dan caza? ¿Se puede razonar con ellos? ¿Guardas la esperanza de que lo consigan?

EL FUTURO

Vienes del futuro, pero ¿por qué? ¿Cómo es el futuro del que vienes y cómo es que has podido volver atrás?

- *Vengo del futuro para...*
- *El futuro del que provengo es...*

OSCUROS PRESAGIOS: Cuando le cuentes a alguien cómo es el futuro, obtienes un 1 Punto.

Cuando veas algo que te recuerde a los acontecimientos del futuro de los que hayas hablado, gasta el Punto para sumarle +1 a la siguiente tirada con la que pretendas resistir o hacer que se cumplan dichos acontecimientos futuros.

NÓMBRALO: Una vez por sesión, puedes señalar la relevancia de un acontecimiento u objeto para el futuro. Di lo que ese elemento anuncia sobre el futuro y el editor jefe hará todo lo que pueda por incorporar tu predicción a la partida, cuando él decida. Cuando se cumpla, tira+Influir. **Con un 10+**, elige 1 de las siguientes opciones. **Con un 7-9**, elige 1 de las siguientes opciones, pero predecir y cambiar el futuro tiene consecuencias, el editor jefe te dirá cuáles cuando él quiera.

- *Imponerle un -2 a otro personaje.*
- *Quemar un Vínculo gratis en una acción relevante.*
- *Aumentar tu Vínculo con alguien con quien hayas compartido tu predicción.*

ENEMIGOS SUGERIDOS

El exterminador: ¿Hay alguien que te haya seguido a través del tiempo para intentar detenerte? ¿Cuánto sabe sobre ti y cuál es su misión?

El sucesor: ¿Hay alguien que tenga mucho que ganar en el futuro y lo sepa? ¿Qué es lo que puede ganar? ¿Cómo descubrió su futuro y cómo de lejos está dispuesto a llegar para proteger la visión del futuro que cree que es real?

EL CAMBIO DE RUMBO

YA NO SOY ESA PERSONA: Antes operabas en un mundo con el que ninguna persona de bien querría verse asociada. Di cómo era tu vida y qué te hizo darle un nuevo rumbo.

- *Antes estaba involucrado en...*
- *Cambié de rumbo porque...*

VALOR ANTE LAS BALAS: Cuando recibas hostilidad a cambio de intentar hacer honestamente lo que crees que es correcto y la mitigues sin usar la fuerza, tira+Influir. **Con un 10+**, ocurren las dos opciones siguientes. **Con un 7-9**, elige 1 de las opciones.

- *Te ganas a los que observan tu acto de heroísmo, el editor jefe te ofrecerá la oportunidad de anotarte o aumentar un Vínculo.*
- *Recibes ayuda, el editor jefe te dirá qué forma toma.*

SEGUNDA IMPRESIÓN: Cuando intentes ganarte la confianza de alguien, puedes elegir quemar un Vínculo con un compañero de equipo y tirar+Influir. **Con un 10+**, te ganas su confianza, puedes apuntarte un nuevo Vínculo con esa persona. **Con un 7-9**, sigue teniendo sospechas o dudas y tarde o temprano necesitará que lo tranquilices, el editor jefe te dirá cuándo.

ENEMIGOS SUGERIDOS

El acreedor: ¿Hay alguna persona u organización de tu pasado delictivo que sienta que le debes algo? ¿De quién se trata? ¿Qué le debes? ¿Cuánto poder tiene? ¿Qué sabe sobre ti?

El traicionado: ¿Tenías algún compañero en tus días de delincuencia? ¿Se siente traicionado? ¿Sientes tú que lo has traicionado? ¿De quién se trata? ¿Qué puede hacer? ¿Sigue suelto?

MI HERENCIA ALIENÍGENA

ÚNICO EN MI ESPECIE: Eres diferente a los habitantes de la Tierra, contesta a las preguntas para marcar unas pautas sobre tus diferencias respecto a los humanos. Siempre que te metas en problemas debido a esas diferencias (ya sea debido a tu personalidad, aspecto, genética o instintos básicos), podrás recuperarte de un Estado cuando consultes a un miembro del equipo sobre las dificultades y diferencias que has experimentado.

- *¿Eres capaz de vivir en un entorno en el que un ser humano no podría sobrevivir?*
- *¿Sueñas?*
- *¿Cuál es tu objetivo?*
- *¿Qué necesitas para sobrevivir?*

Tómate un momento para dibujar o describir tu aspecto en tu ficha de personaje.

MENTE ALIENÍGENA: Siempre que alguien intente invadir tu mente o hacerte daño mentalmente, tira+Proteger. **Con un 10+**, lo expulsas y su intento de invasión lo deja desorientado. **Con un 7-9**, elige 1 de las siguientes opciones; lo expulsas y:

- *Puedes imponer el Estado que quieras en el intruso, pero tú sufres uno de la misma gravedad.*
- *Averiguas algo útil, pero él también descubre algo personal de ti.*

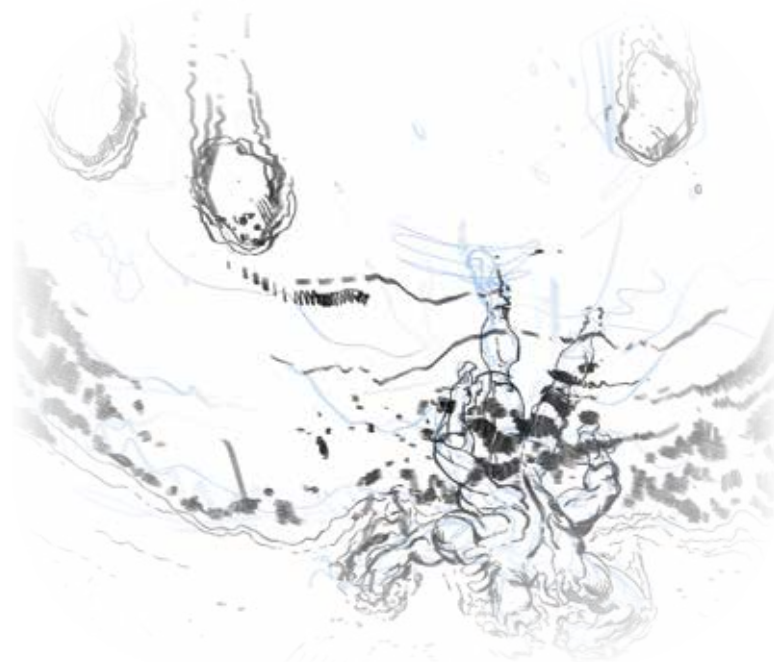
EL PESO DEL MUNDO: Cuando utilices tu herencia o tu aspecto alienígenas para influir en alguien que no esté familiarizado contigo, tira+Influir. **Con un 10+**, obtienes 2 Puntos. **Con un 7-9**, obtienes 1 Punto. Puedes gastar 1 Punto para:

- *Utilizar tus palabras o tu presencia para hacer que alguien vacile y te escuche.*
- *Unir a un grupo en una acción común.*

ENEMIGOS SUGERIDOS

El xenófobo: ¿Hay alguna persona u organización que sienta que tú o tu pueblo deberíais manteneros al margen de los asuntos humanos y fuera del planeta? ¿De quién se trata? ¿Por qué te odian? ¿Merece tu pueblo ser temido?

El purista: ¿Hay alguien de tu mundo natal que piense que no deberías asociarte con la gente de la Tierra? ¿De quién se trata? ¿Qué puede hacer? ¿Qué tiene en contra de la Tierra?



MI LEGADO

No eres el primer héroe en usar este nombre. Quizá seas el heredero de una causa sagrada o el mejor candidato disponible para recibir un poderoso artefacto tras la muerte de su anterior dueño. O quizá fueras la ayudante de la heroína anterior y, ahora que a tu mentora le ha llegado el momento de colgar la capa, estás lista para salir a escena en solitario. Sea cual sea la historia, una cosa es segura: tu nombre, tus poderes, tu misión... vienen con una historia. Apúntate un Vínculo con «El pasado» a nivel 4 y define cuáles son tu historia y tu legado y qué símbolo constituye el pasado. Si quieres puedes dedicar tiempo a establecer y dar profundidad a tu Vínculo con «El pasado», pero nunca podrá ser superior a 4 y descenderá cada vez que utilices el movimiento *Como nadie*. Al tratarse de una imagen pública, el Vínculo también puede verse afectado por lo que hagas y lo que ocurra en la ficción.

- *Tomé el testigo de...*
- *Porque esa persona...*

RAÍCES FUERTES: Siempre que entre en escena por primera vez una persona, lugar o cosa y te resulte familiar, dile al editor jefe la conexión que crees que tiene con tu legado y tira+Investigar. **Con un 10+**, el editor jefe te dirá algo útil sobre el tema y quizá te pregunte más detalles sobre cómo has descubierto dicha conexión. **Con un 7-9**, el editor jefe te dirá algo interesante sobre el tema, hacer que sea útil es cosa tuya. Puede que el editor jefe te pida más detalles sobre ello y sobre el papel que crees que desempeña en tu pasado.

LOS PECADOS DEL PADRE: Cuando te enfrentes a un enemigo o desafío al que tu predecesor ya se haya enfrentado antes, tira+Influir. **Con un 10+**, obtienes 2 Puntos. **Con un 7-9**, obtienes 1 Punto. Gasta 1 Punto para narrar algo sobre tu pasado o tu predecesor para:

- *Eliminar una Ventaja o encontrar un punto débil.*
- *Recuperarte de un Estado Leve o Moderado.*
- *Obtener +1 a la siguiente tirada.*

COMO NADIE: Cuando hagas algo para distinguirte de tu predecesor que nadie se haya visto venir, di lo que haces y en qué se distingue. Luego, elige 1 de las siguientes opciones:

- *Obtener el beneficio de la sorpresa, pillar a tus oponentes desprevenidos o atraer su atención hacia ti para obtener un +2 a la siguiente tirada.*
- *Quemar un Vínculo con el pasado para colocar 2 Puntos de Vínculo en otra parte.*
- *Quemar un Vínculo con el pasado para iniciar inmediatamente un efecto del movimiento Muerto por ahora, hacer una retrocontinuación de tu personaje y nacer de nuevo.*

ENEMIGOS SUGERIDOS

Legado oscuro: Los héroes no son los únicos que heredan sus poderes de quienes vinieron antes. Un antiguo enemigo resurge con una mejora y nuevos objetivos. Y tú eres el héroe número uno en su lista negra.

El impostor: Había otra persona en la línea sucesoria para convertirse en el próximo héroe y no eras tú. Por lo que a esa persona respecta, le has robado su derecho legítimo y tiene intención de recuperarlo.



MI MISIÓN

ÓRDENES: Escribe al menos una misión que se te haya asignado junto con quién o qué te la ordena (o no lo hagas y déjalo en el aire) y contesta a lo siguiente:

- *Mis órdenes actuales son...*
- *Si intento desobedecer mis órdenes...*
- *La organización que creo que está detrás de estas órdenes es...*
- *Puedo escapar a su control si...*

BENEFACTOR: Cuando recurras a la organización que te da órdenes para conseguir acceso a una determinada información, objeto o lugar, tira+Influir. **Con un 10+**, consigues tanto el acceso como la autoridad. **Con un 7-9**, consigues un cierto grado de acceso, pero antes de poder conseguir tu objetivo te encuentras con un obstáculo (el editor jefe te dirá cuál).

REBELARSE CONTRA EL SISTEMA: Cuando vayas en contra de tus órdenes y mientas, desvíes la atención o, en general, encubras tus indiscreciones, tira+Influir. **Con un 10+**, disimulas y por ahora te creen o al menos desvías su atención. Si te has arriesgado a ir en contra de tus órdenes para ayudar a otra persona, puedes aumentar un nivel tu Vínculo con ella. **Con un 7-9**, disimulas, pero para hacerlo tienes que confiar en alguien o acabar en deuda con alguien en quien no estás seguro de si puedes confiar. Di de quién se trata y anótate un Vínculo con esa persona a 0.

ENEMIGOS SUGERIDOS

El rival: ¿Tienes algún rival dentro de tu organización o en otra organización? ¿Te odia? ¿El odio es mutuo? ¿Cómo de lejos estaría dispuesto a llegar para hacerte quedar mal? ¿Cómo de poderoso es?

El desertor: ¿Hay alguien que antes formara parte de tu organización y haya desertado? ¿De quién se trata? ¿Tenías una relación estrecha con esa persona? ¿Por qué desertó? ¿Te preocupa que tuviera razón?

LO QUE TENGO

CODICIADO: Todo el mundo quiere lo que tienes, sea lo que sea. Ya te lo hicieras a ti mismo o te lo hiciera otro, lo que fuera que te diera tus poderes es algo que puede, al menos en teoría, replicarse. Y precisamente por eso hay varias organizaciones o personas que van a por ti.

- *Lo que tengo que todo el mundo quiere es...*
- *Por lo que sé, la gente que lo quiere es...*

MÁS RÁPIDO, MÁS LISTO, MÁS DIESTRO: Cuando te persigan o te arrinconen sin salida y estés solo, describe cómo evades a tus captores. **Con un 10+**, te escapas de entre sus garras, di cómo. **Con un 7-9**, lo consigues, pero dejas algún tipo de pista o conexión que os pone a ti o alguien cercano a ti en peligro. Dile al editor jefe lo que dejas atrás.

NO INTENTES HACERLE TRAMPAS A UN TRAMPOSO: Cuando creas que alguien está intentando pegártela, di lo que opinas de su honestidad y tira+Influir. **Con un 10+**, el editor jefe te dirá si tienes razón. Si la tienes, consigues darte cuenta del engaño; si no la tienes, eres lo bastante hábil como para que eso no tenga consecuencias. **Con un 7-9**, el editor jefe te dirá si tienes razón. Sin embargo, si tienes razón, tu interlocutor sabrá que lo sabes; si no la tienes, eso tendrá consecuencias; el editor jefe te dirá cuáles.

ENEMIGOS SUGERIDOS

El cazador: ¿Hay alguna persona u organización específica en pos de ti? ¿Trabaja por cuenta propia o contratado por alguien? ¿De quién se trata? ¿Cómo de poderoso es? ¿Qué sabe de ti?

El gemelo: ¿Hay alguien más que tenga tu misma capacidad? ¿De quién se trata? ¿Lo conoces? ¿Te conoce bien?

LO QUE SÉ

UNA VIDA DE DEDICACIÓN: Mediante años de estudio y dedicación has conseguido un conocimiento secreto solo al alcance de unos pocos. Este conocimiento te da poder, pero también representa una responsabilidad, ya que significa que tú eres uno de los pocos que puede proteger y guardar el mundo de un peligro específico que solo vosotros conocéis. ¿Qué es lo que sabes? ¿Cómo lo descubriste? ¿Quién más lo sabe y cuál es el peligro que tratas de impedir?

- *Los poderes que me confiere mi conocimiento son...*
- *La carga que conllevan mis poderes es impedir que...*

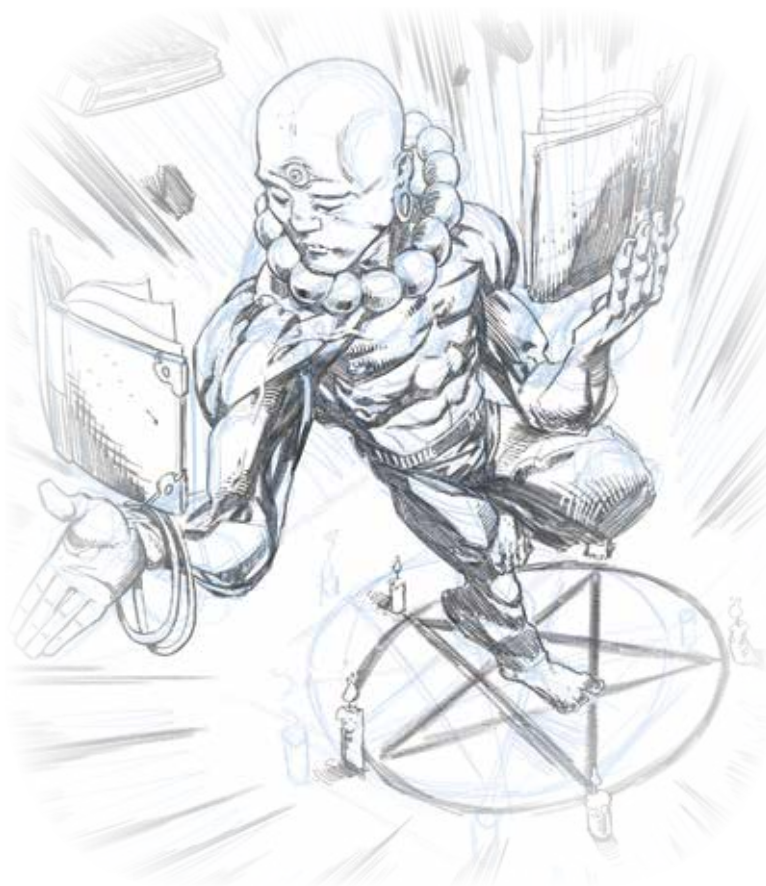
EXPERTO EN LA MATERIA: Cuando encuentres por primera vez una criatura, lugar u objeto importantes (según tu criterio) y que estén relacionados con tu conocimiento secreto, tira+Investigar. **Con un 10+**, dile al grupo de qué se trata, el editor jefe te dirá algo interesante y relevante sobre ello. **Con un 7-9**, el editor jefe te dirá algo interesante sobre ello, pero hacerlo relevante es cosa tuya.

CREAR ESCUELA: Cuando transmitas tu conocimiento a otro personaje, interpreta una escena en la que le enseñes o lo entrenes en alguna técnica. Cuando esa persona recuerde lo que le has enseñado y lo ponga en práctica por primera vez, puede convertir un resultado de 6- en uno de 7-9.

ENEMIGOS SUGERIDOS

El adversario: ¿Los peligros contra los que actúas como guardián son seres vivos (o no muertos)? ¿Tienen forma? ¿Se pueden matar? ¿Tienen algún avatar? ¿Cómo de poderosos son?

El ángel caído: ¿Hay alguien que antes tuviera tu conocimiento y posición pero haya caído en desgracia? ¿De quién se trata? ¿Cómo cayó en desgracia? ¿Te odia? ¿Quiere recuperar su posición?



ELIGE UN LIBRETO DE MOTIVACIÓN



El Libroto de Motivación que elijas mostrará los objetivos de tu personaje y la fuerza motriz que determina adónde se dirige y por qué hace lo que hace. Cuando leas el título de un Libroto de Motivación, empieza diciendo «Mi objetivo y motivación es...» y acaba la frase con el título del libreto. En este juego el progreso de los personajes se lleva a cabo principalmente mediante la apertura de nuevos Libretos de Motivación. Para abrir un Libroto de Motivación hay que cumplir los requisitos incluidos en él. Cada uno de los movimientos del libreto incluye también un requisito que el jugador tiene que cumplir para poder usar ese movimiento. Todos los movimientos son cosas que los personajes tienen que hacer o mostrar en la ficción. Cuando se cumplen todos los requisitos, el Libroto de Motivación queda abierto y el jugador puede empezar a trabajar para conseguir los movimientos que hay en su interior. El Libroto de Motivación hacia el que avanzas actualmente es la respuesta a la cuestión «Mi objetivo y motivación es...» y las Motivaciones que puedes esforzarte por alcanzar en **Worlds in Peril** son las siguientes:

Mi objetivo y motivación es...

Adaptarme a un mundo cambiante: Te cuesta adaptarte a una era más moderna y probablemente prefieras los viejos tiempos.

Convertirme en un icono: Quieres que tu nombre sea sinónimo de la ciudad en la que vives.

Crear: Quieres construir cosas que cambien el mundo y que te ayuden a cambiarlo.

Morir en el intento: Tienes un vicio que te está matando lentamente, pero que a veces te puede convertir en un agente del cambio muy útil.

Hacer lo que los demás no pueden: Estás dispuesto a ser más agresivo y caer sobre tus enemigos como una tempestad.

Inspirar a los demás: Quieres que los demás te vean como una fuente de esperanza y un modelo a imitar.

Descubrir quién soy: No tienes ni idea de quién eres o qué quieres, pero descubrirlo es importante para ti.

Mantener el pasado a raya: Has pasado por mucho y eso te ha dejado cicatrices y un pasado que te acosa.

Ser un líder: Quieres estar a la vanguardia, liderando el ataque y haciendo que los demás lo den todo.

Observar y aprender: Tienes una fuente de inspiración y un modelo, o simplemente quieres aprender tanto como puedas sobre una persona o un mundo diferente al que estás acostumbrado.

Proteger: Ya estás harto de que hagan daño y maten a gente y tu preocupación principal es asegurarte de que los demás estén seguros, cueste lo que cueste.

Probarme a mí mismo: Quieres demostrarle a los demás que eres alguien a quien vale la pena seguir, a quien apoyar y en quien confiar.

Superar los límites de la ciencia: Quieres cambiar el mundo y tirar por la ventana todas las ideas preconcebidas para provocar un cambio real.

Rebelarme: Ya has tenido suficientes encontronazos con el *statu quo* para saber que no solo no vale la pena defenderlo, sino que hay que cambiarlo: estás dispuesto a levantarte, afirmarlo y esforzarte para conseguirlo.

Reconciliarme con mi pasado: Tienes cicatrices y traumas a consecuencia de acontecimientos pasados que tienes que revisar antes de poder pasar página y seguir con tu vida.

Redimirme: Has cometido errores y todo el mundo sabe que has hecho algo terrible; ahora te esfuerzas por recuperar la confianza de los demás y reparar el daño que hiciste.

Hacer justicia: Alguien ha hecho algo malo y la justicia lo ha dejado escapar; tú eres el único que puede hacer algo al respecto... y estás dispuesto a llegar muy lejos.

Empezar de nuevo: Has encontrado una nueva comunidad y un lugar al que llamar hogar y estás decidido a luchar por protegerlo.

Comprender: Quieres entender conceptos y aprender todo lo que puedas sobre lo que te rodea y las cosas que te encuentras.

ADAPTARME A UN MUNDO CAMBIANTE

Puedes abrir este libreto cuando: tu incapacidad para sobrellevar algún aspecto de la sociedad moderna te traiga problemas.

OTRO DÍA, OTRA CRUZADA: Cuando las cosas pinten mal, háblale al grupo sobre un momento en el que la situación estaba muy negra y cómo conseguiste salir adelante (no te cortes en exagerar) y tira+Influir. **Con un 10+**, consulta la siguiente lista; puedes aumentar un nivel tu Vínculo con la persona que elijas y ella puede hacer lo mismo contigo. **Con un 7-9**, consulta la lista.

- *Si se quedan callados, pueden eliminar un Estado Leve o Moderado.*
- *Si se ríen, resoplan o dan muestras de incredulidad, pueden eliminar un Estado Crítico.*
- *Si se emocionan, se animan o se inspiran, pueden eliminar un Estado de cada.*

Puedes desbloquear este movimiento cuando: le demuestres a alguien que hacer algo a la antigua da un resultado mejor o más rápido.

WHISKY Y CIGARRILLOS: Cuando intentes tratar las heridas de otra persona en medio del fragor de la batalla, justifica la eliminación de un Estado con métodos o materiales poco ortodoxos y tira+Proteger. **Con un 10+**, eliminas un Estado. **Con un 7-9**, eliminas un Estado, pero tienes que elegir 1 de las siguientes opciones:

- *Si el Estado era Crítico o Moderado, pasa a ser un Estado Leve llamado «En mala forma» que podría agravarse con cualquier esfuerzo físico.*
- *Haces lo que puedes, pero le quedará una cicatriz horrible y muy evidente, o algún otro perjuicio estético (pregúntale al jugador de qué se trata).*

Puedes desbloquear este movimiento cuando: experimentes o tengas un *flashback* a un momento en el que fuiste incapaz de ayudar a un camarada en el fragor de la batalla.

CONVERTIRME EN UN ICONO

Puedes abrir este libreto cuando: tu nombre y lo que tú representas se vuelvan importantes y den que hablar en la ciudad en la que vives.

RADAR PARA EL PELIGRO: Cuando tu intuición te diga que estás en peligro, tira+Investigar. **Con un 10+**, haz 2 preguntas de la siguiente lista. **Con un 7-9**, haz 1 pregunta de la lista. El editor jefe te contestará con honestidad.

- *¿De dónde viene el peligro?*
- *¿Quién está en un peligro mayor?*
- *¿Cuánto falta para que el peligro se manifieste? Si la respuesta es «AHORA MISMO» tienes el tiempo justo para preparar una acción.*

Puedes desbloquear este movimiento cuando: seas víctima de una emboscada o sorpresa y establezcas que eso te afecta a nivel personal.

YO SOY LA LEY: Cuando le des una orden o le pidas un favor a un ciudadano de tu ciudad, tira+Influir. **Con un 10+**, elige 1 de las siguientes opciones. **Con un 7-9**, elige 1 de las opciones, pero quizá le falte entusiasmo, precaución o habilidad, el editor jefe te lo dirá. El ciudadano:

- *Hace lo que le dices.*
- *Se retira cautelosamente.*
- *Huye.*
- *Te ataca.*

Puedes desbloquear este movimiento cuando: salves a la ciudad de algún peligro y la mayoría de la gente reconozca tus esfuerzos.

CREAR

Puedes abrir este libreto cuando: construyas un espacio de trabajo o utilices para ello un espacio que antes se usaba para otra cosa y adquieras los tres tipos de componentes que necesita para ponerse a funcionar.

ESPACIO DE TRABAJO: Elige qué elementos de los siguientes incluye tu espacio de trabajo.

Elige 3: un portal a otra dimensión, un laboratorio de biología, un depósito de chatarra que te proporcione materias primas, vehículos de alta tecnología, sistemas electrónicos extraños, máquinas herramienta, transmisores y receptores, un terreno de pruebas, reliquias de otra época, trampas para los curiosos, máquinas y componentes de alta tecnología, artefactos cósmicos, reliquias misteriosas o tecnología desconocida.

Cuando te metas en tu espacio de trabajo y te dediques a crear algo o investigar algo en profundidad, decide qué intentas conseguir y díselo al editor jefe. El editor jefe te dirá «Vale, no hay problema, pero...» y luego de 1 a 4 de las siguientes cosas:

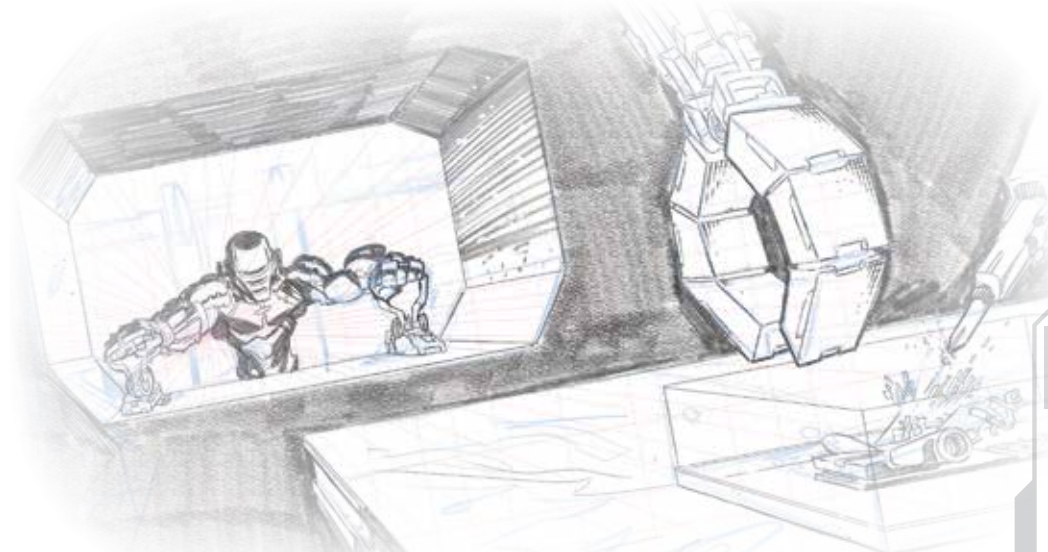
- *te va a llevar horas/días/semanas/meses de trabajo;*
- *antes tendrás que conseguir/construir/arreglar/averiguar...;*
- *vas a necesitar que alguien te ayude con eso;*
- *lo mejor que eres capaz de hacer es una versión inferior, frágil y poco fiable;*
- *va a implicar exponerte a ti (y a los colegas que te acompañen) a un grave peligro;*
- *antes vas a tener que añadirle algo a tu espacio de trabajo;*
- *te va a costar varios/docenas/cientos de intentos;*
- *vas a tener que desmontar otra cosa para hacerlo.*

El editor jefe puede conectar todas estas cosas con una «y» o puede meter una clemente «o». Una vez que hayas cumplido con los requisitos, ya puedes hacer lo que querías directamente y sin más impedimentos. Colabora con el editor jefe para decidir qué es y cómo funciona.

Puedes desbloquear este movimiento cuando: adquieras un componente que parezca ser inocuo para tu personaje, pero que anuncie un peligro futuro o cause tensión con alguien que te importe. Dile al editor jefe lo que tengas en mente.

BOLSILLOS PROFUNDOS: Cuando necesites algo relativamente común o no demasiado tecnológico (propónselo al editor jefe), tira+Investigar. Tiene que ser algo lo bastante pequeño como para llevarlo encima. **Con un 10+**, resulta que tienes justo lo que necesitabas o algo lo bastante similar. **Con un 7-9**, resulta que tienes algo bastante parecido, pero tiene alguna pega, el editor jefe te dirá de qué se trata. **Con un 6-**, tenías justo lo que necesitas, pero parece ser que un enemigo te lo ha robado, o quizá lo hayas perdido en alguna parte, el editor jefe te dirá dónde lo has visto por última vez.

Puedes desbloquear este movimiento cuando: alguien te quite tu creación más apreciada.



MORIR EN EL INTENTO

Puedes abrir este libreto cuando: reveles y te permitas un vicio grave y autodestructivo. Anota cuál es tu vicio autodestructivo.

REPUTACIÓN: Cuando conozcas a alguien importante (según tú), tira+Influir. **Con un 7+**, ha oído hablar de ti y tú decides lo que ha oído, el editor jefe hará que responda de acuerdo a ello. **Con un 10+**, obtienes además un +1 a la siguiente acción que tenga que ver con esa persona. **Con un 6-**, ha oído hablar de ti, pero el editor jefe decide lo que ha oído.

Puedes desbloquear este movimiento cuando: tu fama o tu vicio pongan a todos las personas cercanas a ti en peligro porque las desatiendes y porque satisfaces tu vicio.

UNA DOSIS: Permitirte satisfacer tu vicio autodestructivo tendrá consecuencias y probablemente haga que alguien consiga influencia sobre ti, pero de momento, obtienes 1 Punto. Gasta 1 Punto para:

- *Adquirir un recurso.*
- *Obtener acceso a alguien o a algún lugar.*
- *Que te presten atención.*
- *Conseguir influencia sobre alguien.*
- *Obtener +1 a la siguiente tirada.*

Puedes desbloquear este movimiento cuando: le reveles a alguien con quien tengas una relación terrible la razón de tu naturaleza autodestructiva y qué es lo que tienes que demostrar.

HACER LO QUE LOS DEMÁS NO PUEDEN

Puedes abrir este libreto cuando: toques fondo y no seas fiel a tu conciencia.

CONMIGO NO SE JUEGA: Cuando intentes intimidar a alguien haciendo algo horrible o que dé miedo, tira+Aplastar. **Con un 10+**, elige 1 de las siguientes opciones. **Con un 7-9**, elige 1 de las opciones pero, dependiendo de lo que hagas, puede que el editor jefe te haga quemar un Vínculo.

- *Tu objetivo escupe todo lo que sabe, hazle una pregunta y la contestará honestamente.*
- *Te conviertes en su peor pesadilla, obtienes un +1 la próxima vez que hagas un movimiento que implique a esa persona.*
- *Tu objetivo realiza una sola tarea que le encargues, dentro de lo razonable.*

Puedes desbloquear este movimiento cuando: tus actos te metan en problemas con las fuerzas del orden, otros superhéroes o ambos.

EN EL PUNTO DE MIRA: Cuando te marques un resultado de 12+ en un ataque, dirígete a tu próximo oponente, hazle saber lo que se le viene encima y tira+Influir. **Con un 10+**, elige 2 de las siguientes opciones. **Con un 7-9**, elige 1 de las opciones:

- *El enemigo te ve bajo una nueva luz y pone todos sus esfuerzos en evitarte tanto tiempo como pueda.*
- *El enemigo te ve ahora como la amenaza principal.*
- *Obtienes +1 a la siguiente tirada contra él.*

Si sale corriendo, puede decirle a los demás lo que te ha visto hacer y puede que empieces a crearte una reputación.

Puedes desbloquear este movimiento cuando: plantees y debatas seriamente con otro personaje con el que tengas un Vínculo fuerte la idea de utilizar fuerza letal.

INSPIRAR

Puedes abrir este libretto cuando: alguien busque esperanza y apoyo en ti y tú renuncies a algo personal e importante para ser la voz del cambio.

CALAR A UNA PERSONA: Cuando cales a una persona en una interacción tensa, tira+Influir. **Con un 10+**, obtienes 3 Puntos. **Con un 7-9**, obtienes 1 Punto. Mientras estés interactuando con esa persona, gasta 1 Punto para hacerle una de las siguientes preguntas al editor jefe o al jugador que lleve a ese personaje:

- *¿Tu personaje está diciendo la verdad?*
- *¿Qué siente tu personaje en realidad?*
- *¿Qué pretende hacer tu personaje?*
- *¿Qué querría tu personaje que yo hiciera?*
- *¿Cómo podría hacer que tu personaje...?*
- *¿Qué necesita tu personaje ahora mismo?*

Puedes desbloquear este movimiento cuando: alguien cercano a ti te traicione y eso cambie tu forma de ver a las personas.

LA VOZ DE LA RAZÓN: Cuando le digas la verdad a una multitud, tira+Influir. **Con un 10+**, obtienes 3 Puntos. **Con un 7-9**, obtienes 1 Punto. Gasta 1 Punto para hacer que la multitud:

- *Realice una sola acción según tus deseos, dentro de lo razonable.*
- *Se una y luche por ti.*
- *Regrese tranquilamente a sus vidas.*

Puedes desbloquear este movimiento cuando: recuerdes un momento en el que alguien te inspirase y sus palabras contribuyeran a dar forma a lo que eres y te movieran a ser así.

A MENUDO EN LO CIERTO: Cuando le des consejo a otra persona, te lo haya pedido o no, dile cuál crees honestamente que es el mejor curso de acción. Si sigue tu consejo, obtiene un +1 a cualesquiera tiradas que haga al llevar a cabo eso.

Puedes desbloquear este movimiento cuando: alguien ignore tus consejos y a consecuencia ocurra algo malo.



DESCUBRIR QUIÉN SOY

Puedes abrir este libreto cuando: tengas una crisis de identidad o una experiencia que te transforme. Rellena los siguientes huecos conforme se revelen en la partida. Los huecos se pueden rellenar varias veces o borrar y reescribir cuando sea necesario.

- *Algo de lo que no tenía ni idea sobre el mundo en el que vivo es...*
- *Me incomoda...*
- *La línea que no pienso cruzar es...*
- *Lo que más me aterra es convertirme en...*
- *Aspiro a convertirme en...*
- *Los valores que más me importan son...*
- *Un defecto que me lastra es...*

EL VIAJE DEL HÉROE: Cuando, en un momento que te defina, descubras algo sobre ti mismo y rellenes un hueco, puedes tirar 3d6 y descartar el resultado más bajo en la próxima tirada en la que respaldes esa revelación con acción.

Puedes desbloquear este movimiento cuando: hagas un cambio drástico en tu vida que dé un vuelco a tus relaciones y al lugar en el que vives o a tu forma de ver el mundo, de tratar con la gente y de enfrentarte a los problemas.

ATRÉVETE A SER DIFERENTE: Cuando tu percepción de quién eres no cuadre con algo que alguien te pida y te importe lo que esa persona piense de ti, arriesga un Vínculo y dile por qué no puedes hacerlo y qué puedes hacer en su lugar. Si es comprensiva y lo acepta, obtienes un +1 a la siguiente tirada para hacerlo. Si no, quema un Vínculo con esa persona. Si luego te reconcilias con ella y te respeta por ser quien eres, aumenta tu Vínculo con esa persona 2 niveles.

Puedes desbloquear este movimiento cuando: hagas algo que te pidan, aunque no cuadre bien contigo y te haga querer cambiar.

TRANSFORMACIÓN: Cuando necesites ayuda y oigas rumores sobre una forma de conseguir apoyo, un entrenamiento especial o una nueva luz, dile al editor jefe cuáles son esos rumores y tira+Influir. **Con un 10+**, elige 1 de las siguientes opciones. **Con un 7-9**, elige 1 de las opciones, pero al acabar tendrás que pagar un precio, el editor jefe te dirá de qué se trata. Te ofrecen un entrenamiento especial para que puedas:

- *Resolver un Estado o problema especial al que te estés enfrentando.*
- *Alcanzar la comprensión o el conocimiento que buscas.*
- *Añadir algo a tu Resumen de Poderes.*
- *Bajar un escalón la dificultad de algo que sabes hacer de tu Resumen de Poderes (siempre que no fuera Imposible).*
- *Mover un poder de «Perdido» a su lugar original.*

Puedes desbloquear este movimiento cuando: una empresa fallida te deje destrozado y aún más inseguro de quién eres.

MANTENER EL PASADO A RAYA

Puedes abrir este libreto cuando: algún elemento de tu pasado o trasfondo empiece a asomar las orejas y a perturbar tu vida para mal.

SE LO MERECE: Siempre que otro personaje esté intentando hablar o ser civilizado con alguien y tú los interrumpas con un ataque, obtienes +1 a la siguiente tirada.

Puedes desbloquear este movimiento cuando: tu amor por la violencia y tu impulso de luchar conviertan a un amigo en enemigo.

PASADO ACCIDENTADO: Cuando te encuentres a un enemigo por primera vez, puedes especificar cuál fue la última vez que lo viste y por qué estáis enfrentados. Si lo haces, tira+Influir. **Con un 10+**, elige 1 de las siguientes opciones y di cómo sabes lo que sabes. **Con un 7-9**, elige 1 de las opciones y el editor jefe también elegirá 1 de las opciones para tu enemigo. El editor jefe te preguntará cómo sabe el otro lo que sabe.

- *Recuerdas una debilidad o Ventaja que tiene.*
- *Recuerdas la forma o método de luchar que suele emplear.*
- *Recuerdas lo que le importa o su motivación.*

Puedes desbloquear este movimiento cuando: buscarte problemas, meterte con la gente o buscar pelea se convierta en parte de tu rutina diaria.

SER UN LÍDER

Puedes abrir este libreto cuando: encuentres una causa por la que luchar. Escribe una declaración de tu misión en la que especifiques el cambio que quieres ver en el mundo.

BOY SCOUT: Siempre que razones o intentes apelar a un villano, intenta mostrarle lo erróneo de sus actos y tira+Influir. **Con un 10+**, obtienes 3 Puntos. **Con un 7-9**, obtienes 1 Punto. Gasta un Punto para hacerle al villano una pregunta de la lista o para señalar una contradicción en su respuesta o en su lógica; mientras no des muestra de violencia, el villano tiene que responder; gasta otro Punto para obligarlo a titubear o a quedarse parado en mitad de una acción.

- *¿Qué te hizo tomar este camino?*
- *¿Qué esperas conseguir con tu plan?*
- *¿Cómo puedes justificar lo que estás haciendo?*
- *¿Qué te importa, aparte de ti mismo?*

Puedes desbloquear este movimiento cuando: encuentres a un villano al que en el fondo comprendas y sobre el que quieras descubrir más.

EVALUAR: Cuando cales una situación tensa, tira+Investigar. Con un 7+, puedes hacerle preguntas al editor jefe. Siempre que actúes según las respuestas obtienes un +1 a la siguiente tirada. **Con un 10+**, haz 2 preguntas de la siguiente lista. **Con un 7-9**, haz 1 pregunta de la lista:

- *¿Cuál es mi mejor vía de escape/de entrada/para pasar?*
- *¿Qué enemigo es más vulnerable para mí?*
- *¿Qué enemigo representa un peligro mayor?*
- *¿En qué posición se encuentra mi enemigo en realidad?*
- *Si tuviera que resistir aquí, ¿cuál sería el mejor lugar para hacerlo?*
- *¿Cómo puedo hacer que todos los presentes centren su atención solo en mí?*

Puedes desbloquear este movimiento cuando: dirijas a un grupo de personas de las que te sientas responsable en una misión para conseguir un objetivo concreto.

OBSERVAR Y APRENDER

Puedes abrir este libreto cuando: pases a formar parte de, al menos, dos mundos distintos de los cuales uno sea la Tierra, y estés en posición de juzgar a uno o a ambos por sus errores. Apúntate un Vínculo con la Humanidad; siempre que juzgues los méritos y defectos de la especie humana, consulta la puntuación de tu Vínculo. Si un acto te muestra los méritos de la especie humana, aumenta el Vínculo un nivel. Si un momento te hace dudar o cuestionar a la humanidad o exhibe sus fallos, disminuye el Vínculo un nivel. Los Puntos de Vínculo con la Humanidad no se pueden gastar y no te cuentan para el Límite de Vínculos, pero si el Vínculo aumenta por encima de 10, cuando la humanidad esté en peligro puedes quitarte un Estado por cada punto por encima de 10 que tengas. Si desciende por debajo de -5, apúntate un Estado Moderado por el cual tienes un -1 cada vez que quieras proteger o salvar a un ser humano o a la humanidad. Si desciende por debajo de -10 tendrás que pasar un tiempo lejos de los seres humanos, retirarte a tu fortaleza de soledad o volver con tu pueblo hasta que alguien te convenza de que vuelvas o hasta que presencias algo que te haga recuperar la fe en la humanidad.

FORTALEZA DE SOLEDAD: Tienes una. Dile al editor jefe dónde está; debe estar alejada y oculta de la civilización. Cualquiera que permanezca en la fortaleza durante un tiempo razonable (a discreción del editor jefe) puede deshacerse de un Estado por cada pregunta que haga (y tú contestes) sobre tu pasado, tu herencia alienígena, tu actitud ante la humanidad y la vida o cualquier otra cosa que te distinga de los seres humanos (máximo 2).

Puedes desbloquear este movimiento cuando: establezcas tu Fortaleza de Soledad (dónde se encuentra, por qué la necesitas) y quemes al menos un Vínculo a causa de ella.

MODELO: Cuando aprendas o te inspires al descubrir cómo se comporta alguien (una persona o un grupo), escribe una cualidad que quieras emular. Una vez por sesión puedes quemar un Vínculo gratis cuando te esfuerces por ser mejor y emular a tu modelo.

Puedes desbloquear este movimiento cuando: encuentres o elijas a un mentor y modelo al que admirar y del que aprender.

PROTEGER

Puedes abrir este libreto cuando: establezcas que has crecido, te han aceptado o conozcas muy bien una zona o comunidad concretas de la ciudad.

COMO LA PALMA DE MI MANO: Cuando necesites estar en algún lugar de tu ciudad ya, di cómo llegas de forma poco ortodoxa o por una ruta que solo tú conoces y tira+Maniobrar. **Con un 10+**, llegas justo a tiempo. **Con un 7-9**, puedes hacerlo, pero hay un obstáculo que tienes que superar antes y te está haciendo desperdiciar un tiempo precioso; el editor jefe te dirá de qué se trata.

Puedes desbloquear este movimiento cuando: dediques tiempo a buscar una forma o medio de transporte único para desplazarte por tu ciudad o inviertas recursos en crear uno.

¡NO PASARÁN! Cuando trazes una línea (en sentido figurado), tira+Proteger. **Con un 10+**, obtienes 3 Puntos. **Con un 7-9**, obtienes 1 Punto. Mientras impidas que el enemigo avance más allá de tu posición, puedes gastar un Punto para:

- *Infligir un Estado Leve a un enemigo como precio por cruzar la línea, di cómo.*
- *Evitar que un enemigo la cruce, di cómo.*

Puedes desbloquear este movimiento cuando: seas el único que queda en pie o que puede ayudar a inocentes y protegerlos de sufrir daño.

TRINCHERA: Cuando, durante el fragor de la batalla, otro personaje comparta contigo algo privado sobre sí mismo que te haga querer luchar por él y protegerlo, tira+Proteger. **Con un 10+**, reduce la gravedad del próximo Estado que sufras y aumenta un nivel el Vínculo con la persona con la que has compartido el momento. **Con un 7-9**, aumenta un nivel el Vínculo con la persona con la que has compartido el momento.

Puedes desbloquear este movimiento cuando: recuerdes un momento en el que intentarás proteger a alguien importante para ti pero fracasaras.

PROBARME A MÍ MISMO

Puedes abrir este libreto cuando: otro personaje se arriesgue por ti, a sabiendas de que pagará las consecuencias a causa de ello.

RESISTIREMOS: Cuando tengas todas las de perder, haz un discurso inspirador para motivar a tu equipo y encabeza la carga. Todos los que carguen junto a ti pueden sobreponerse al primer Estado que sufran.

Puedes desbloquear este movimiento cuando: luches y ganes cuando pareciera imposible.

PRIMER GOLPE: Cuando seas el primero en golpear a un enemigo al inicio de un combate, tira+Influir. **Con un 10+**, elige 2 de las siguientes opciones. **Con un 7-9**, elige 1 opción.

- *Que el siguiente en atacar al mismo objetivo obtenga un +1 a la siguiente tirada.*
- *Eliminar una Ventaja.*
- *Que le exijas a tu enemigo toda su atención, de manera que se centre en ti.*
- *Infligir un Estado Menor.*

Puedes desbloquear este movimiento cuando: caigas en batalla a consecuencia de proteger a un compañero de equipo.

COORDINAR: Cuando tu equipo tenga que organizarse para desplazarse durante el fragor de la batalla, tira+Maniobrar. **Con un 10+**, obtienes 3 Puntos. **Con un 7-9**, obtienes 1 Punto. Durante el combate, gasta 1 Punto para hacer a tu equipo:

- *Avanzar una posición.*
- *Aguantar la posición frente a un avance.*
- *Efectuar una retirada organizada.*

Con un fallo, tus órdenes ponen a alguien en peligro.

Puedes desbloquear este movimiento cuando: tengas un encontronazo con otro líder más poderoso o influyente que tú y le plantes cara.



SUPERAR LOS LÍMITES DE LA CIENCIA

Puedes abrir este libreto cuando: empieces a trabajar en un proyecto para cambiar el mundo. Primero háblalo con el editor jefe y luego escríbelo y apúntate un Vínculo con la Ciencia. Los Vínculos con la Ciencia no se pueden quemar y no te cuentan para el Límite de Vínculos. Por cada Vínculo que quemes a causa de estar sumido en la creación del proyecto, aumenta 2 niveles tu Vínculo con la Ciencia. Cuando tu Vínculo con la Ciencia sea mayor que todos tus demás Vínculos juntos, la máquina o tecnología que estabas intentando crear estará lista.

NO DURANTE MI GUARDIA: Siempre que alguien sufra una herida y tú montes algún ardid científico estafalario para tratarla, tira+Investigar. **Con un 10+**, lo consigues y tu paciente puede quitarse un Estado. **Con un 7-9**, hay una complicación u obstáculo que tienes que superar antes para poder tratar la herida y eliminar un Estado, el editor jefe te dirá de qué se trata.

Puedes desbloquear este movimiento cuando: hables de un momento en el que, pese a tu inteligencia y tu ingenio, te sentiste impotente y no conseguiste ayudar o salvar a alguien.

SOBRECARGA: Cuando fuerces un objeto que tengas a tu disposición más allá de sus límites, tira+Investigar. **Con un 10+**, elige 1 de las siguientes opciones. **Con un 7-9**, puedes conseguirlo y elegir 1 de las opciones, pero antes tienes que hacer u obtener algo, pregúntale al editor jefe de qué se trata.

- *Lo utilizas para aplicar un Estado a todos los que te rodean (Leve, Moderado o Crítico, a tu elección).*
- *Lo utilizas para aplicar un Estado tanto a tu enemigo como a ti (Leve, Moderado o Crítico, a tu elección).*
- *Lo utilizas para desafiar las leyes del tiempo, el espacio u otras leyes de la ciencia el tiempo suficiente para que tú, o alguien a quien instruyas, realicéis una única acción.*

Puedes desbloquear este movimiento cuando: tu deseo de descubrir cosas sobre algo ponga en peligro tu salud mental o tu identidad.

REBELARME

Puedes abrir este libreto cuando: te convenzas de una creencia o doctrina que vaya en contra de las normas sociales y la opinión popular o la establezcas tú mismo. Escribe en qué consiste tu creencia o doctrina, en qué difiere de la norma y qué problemas te causa.

DISIENTO: Siempre que le plantes cara o te opongas a alguien y seas lo bastante testarudo como para no escuchar la opinión de nadie más, dile lo que piensas de él y obtendrás un +1 a la siguiente tirada cuando hagas algo al respecto.

Puedes desbloquear este movimiento cuando: tus opiniones os metan en problemas con una organización muy poderosa e influyente a ti y a los que se relacionan contigo.

UN OJO EN LA PUERTA: Indica tu vía de escape y tira+Maniobrar. **Con un 10+**, te largas. **Con un 7-9**, puedes irte o quedarte, pero si te vas pagarás un precio: dejar algo atrás o llevarte algo contigo, el editor jefe te dirá de qué se trata. Si fallas, te verás atrapado en una posición vulnerable, con un pie dentro y otro fuera.

Puedes desbloquear este movimiento cuando: hagas que alguien se sienta traicionado o recuerdes un momento en el que te sintieras así.

CONOZCO A UN TÍO: Cuando necesites algo difícil de conseguir, tira+Influir. **Con un 10+**, conoces a alguien de quien puedes obtenerlo. **Con un 7-9**, conoces a alguien, pero...

- *tu relación con esa persona no es muy buena; explica por qué.*
- *le debes un favor; explica cuál.*
- *hablar con esa persona podría ponerla en peligro; explica cómo.*

Este movimiento se puede usar en lugar de *Recabar información* o se puede encadenar tras él.

Puedes desbloquear este movimiento cuando: cedas en tu moral o doctrina para ayudar a alguien importante para ti.

RECONCILIARME CON MI PASADO

Puedes abrir este libreto cuando: ocurra algo que cambie quién eres y cuyo recuerdo te persiga o detalles un acontecimiento así que ya haya sucedido.

MECANISMO DE DEFENSA: Siempre que reprendas o le des un corte a tu oponente para ocultar tus verdaderos sentimientos, tira+Influir. **Con un 10+**, elige 1 de las siguientes opciones.

Con un 7-9, el editor jefe elige 1 opción.

- *A la otra persona se le traba la lengua, titubea o se achanta.*
- *La otra persona revela algo de su trasfondo.*
- *La otra persona revela una parte de su diabólico plan.*
- *Te ganas toda su atención y su ira.*

Puedes desbloquear este movimiento cuando: le dejes vislumbrar a los demás jugadores la vulnerabilidad que cubres con violencia, salidas graciosas o ambas cosas.

CATARSIS DOLOROSA: Cuando un enemigo te haga algo que desencadene un recuerdo de tu pasado (a tu discreción), cuéntales el recuerdo a los demás jugadores y tira+Influir. **Con un 10+**, obtienes 3 Puntos. **Con un 7-9**, obtienes 1 Punto. Gasta 1 Punto para:

- *Ignorar los Estados que tengas durante un solo movimiento.*
- *Obtener +1 a la siguiente tirada.*

Puedes desbloquear este movimiento cuando: hagas algo que te ponga a ti o al grupo en peligro por actuar de manera irracional por algo que te ocurriera en el pasado.

REDIMIRME

Puedes abrir este libreto cuando: tus actos o una fuerza externa destruyan un Vínculo querido para ti y te sientas culpable por ello. ¿Qué le ha pasado a tu reputación? ¿Qué piensan los demás de ti y qué piensas tú de ti mismo? Si no tienes ya apuntado un Vínculo negativo asociado con tu reputación, apúntatelo ahora para que quede representado en tu ficha.

BAJO UNA NUEVA LUZ: Cuando te pruebes ante alguien que tuviera dudas o una mala opinión de ti, o a un compañero de equipo con el que tuvieras un Vínculo de 1 o menos, tira+Vínculo. **Con un 10+**, fortalece el Vínculo con esa persona 2 niveles y recupérate de un Estado más cuando hagas el movimiento *Encajar*. **Con un 7-9**, fortalece el Vínculo con esa persona 1 nivel.

Puedes desbloquear este movimiento cuando: tu deseo de probarte a ti mismo te haga sufrir un Estado Crítico.

CONTRACORRIENTE: Cuando contradigas la opinión popular con palabras y actos enérgicos, di cómo intentas cambiar esa opinión y tira+Influir. **Con un 10+**, te ganas a la mayoría de los que escuchen tus palabras y puedes aumentar un Vínculo un nivel o apuntarte uno nuevo; el editor jefe te dirá cuál. **Con un 7-9**, cambias la opinión de unos cuantos, pero eso te pone en peligro de sufrir daño.

Puedes desbloquear este movimiento cuando: se te trabe la lengua, titubees o te achantes ante el odio o la violenta oposición a un curso de acción que tendría una buena acogida si viniera de otro héroe.

HACER JUSTICIA

Puedes abrir este libreto cuando: sufras o reveles un trauma que te haga pensar que la única forma de enfrentarse realmente al mal es al margen de la ley.

CAZADOR: Tienes un objetivo que es culpable pero ha escapado al laxo sistema judicial que hay en vigor. Especifica de quién se trata, qué hizo y cuál es el siguiente paso en tu plan para derrotarlo (ve actualizando tu plan conforme avances). No podrás usar el movimiento *Encajar* hasta que hayas hecho justicia con tu objetivo (en lo que eso consista queda a tu discreción), pero cuando lo hagas, te recuperas de todos los Estados que tengas, sea cual sea su gravedad.

Puedes desbloquear este movimiento cuando: decidas que el fin justifica los medios y cruces la línea privando a alguien del proceso judicial que le corresponde.

UNA FORMA DE VIDA: Siempre que renuncies a hacer el movimiento *Encajar* y a la oportunidad de aumentar un Vínculo en favor de darle caza a tu presa, puedes recuperarte de un Estado si sientes que, al final de tu tiempo muerto, estás más cerca de encontrarla. Si al hacerlo te tomas la justicia por tu mano y eso tiene consecuencias, recupérate de dos Estados.

Puedes desbloquear este movimiento cuando: quemes un Vínculo con un amigo o compañero de equipo a cambio de que se haga justicia.

EMPEZAR DE NUEVO

Puedes abrir este libreto cuando: construyas, descubras u ocupes un lugar nuevo por el que valga la pena luchar.

JUEGO EN CASA: Cuando te enfrentes a un enemigo en un entorno que nadie conozca mejor que tú, tira+Investigar. **Con un 10+**, ocurren las dos opciones siguientes. **Con un 7-9**, elige 1 de las opciones:

- *Elige una de las Ventajas de tu oponente. Este no podrá usarla contra ti. Di por qué.*
- *Ignora las penalizaciones de los Estados que sufras aquí hasta que uno de los dos se marche.*

¡Si fallas, no obtienes ninguna de las dos cosas y tu enemigo encuentra un punto débil que puede usar contra ti!

Puedes desbloquear este movimiento cuando: defiendas un lugar por el que valga la pena luchar y pruebes el sabor de la derrota.

UNO DE NOSOTROS: Cuando participes en la vida diaria de tu gente, ayudando y contribuyendo, tira+Influir. **Con un 10+**, alcanzas la comprensión de un problema que tengas o encuentras un lugar seguro para esconderte, planear o recuperarte (a tu elección). **Con un 7-9**, igual, pero además elige 1 de las siguientes opciones:

- *Necesitan una demostración de tu obediencia y respeto a las tradiciones de la comunidad.*
- *Los pones en peligro después de recibir su ayuda.*

Puedes desbloquear este movimiento cuando: la gente te acepte como uno de ellos y sientas y pienses en ese lugar como en tu verdadero hogar.



COMPRENDER

Puedes abrir este libreto cuando: entren en juego tu mayor fracaso y lo que te haya permitido superarlo.

JERGA TÉCNICA: Cuando expliques un proceso o concepto relativo a las ciencias o una materia en la que seas experto de tal manera que esté muy por encima del alcance de quienes te rodean (no tiene que tener sentido de verdad), tira+Investigar. **Con un 10+**, puedes usar un elemento tecnológico para que haga algo con lo que normalmente no tiene nada que ver. **Con un 7-9**, lo mismo, pero también tendrá un resultado no deseado (el editor jefe te dirá de qué se trata).

- *Si puedes volver a explicar tu jerga técnica de forma que resulte muy sencilla (se recomienda el uso de una analogía), obtienes un +1 a la tirada de este movimiento.*

Puedes desbloquear este movimiento cuando: le hagas algo a algún elemento tecnológico con imprudencia y eso ponga en peligro, por lo menos, a una ciudad entera.

PLANTEAR UNA HIPÓTESIS: Siempre que manipules o examines un objeto interesante (a tu discreción), tira+Investigar. Si tienes éxito, puedes hacerle preguntas al editor jefe. **Con un 10+**, hazle 3 de las siguientes preguntas. **Con un 7-9**, hazle 1 de las preguntas:

- *¿Quién manipuló esto antes de mí?*
- *¿Quién fabricó esto?*
- *¿Qué ha sido lo último que han hecho con esto, o lo último que le han hecho?*
- *¿Cómo puedo arreglarlo o romperlo?*
- *¿Para qué se construyó?*

Puedes desbloquear este movimiento cuando: recuperes la cordura tras explotar y perder la cabeza al descubrir algo que ningún ser humano corriente tenga la capacidad de comprender.

FASCINANTE: Cuando disecciones (metafóricamente) a un enemigo y le saques defectos, o parlotees sin descanso sobre cuánto te fascina desde un punto de vista científico, tira+Investigar. **Con un 10+**, obtienes 3 Puntos. **Con un 7-9**, obtienes 1 Punto. Gasta 1 Punto para:

- *Hacer que tu enemigo tropiece, titubee o se achante.*
- *Redirigir hacia ti un ataque destinado a un aliado.*
- *Hacer que tu enemigo cuente una parte de su trasfondo.*
- *Hacer que revele una parte de su diabólico plan.*

Puedes desbloquear este movimiento cuando: alguien utilice la misma estrategia contigo y te analice a ti y todos tus defectos con gran eficacia.





VÍNCULOS Y TRASFONDO

Ahora que ya tienes una idea del equipo de superhéroes que interpretaréis en la ficción, dedica un rato a rellenar la casilla de Vínculos de tu ficha de personaje. Aquí es donde puedes gastarte los Puntos de Vínculo, así que asegúrate de tener claro cuántos tienes para gastar. Los Vínculos representan quién y qué es importante para tu personaje, tienen una breve descripción que define el estado actual de la relación y un valor numérico junto a ellos que muestra su naturaleza.

Hay una parte de la ficha en la que puedes anotar el número de Vínculos que tienes con una persona, con la ciudad o con las fuerzas del orden. Utiliza también esta parte para detallar las relaciones que tienes con otros personajes jugadores. Además, tienes un Vínculo automático con «Las fuerzas del orden» y «La ciudad», respectivamente. A continuación, no olvides anotar todas las relaciones personales que tenga tu personaje.

De base, tienes tantos Puntos de Vínculo como personajes jugadores haya en juego durante la creación de personajes, aparte de ti. A continuación, consulta el cuadro de la página 90 y súmale el número de Puntos de Vínculo que obtengas dependiendo de lo bien que encaje tu personaje. Tras sumar esas dos cantidades, el resultado es tanto el número de Puntos de Vínculo con el que empiezas como el número máximo de Puntos de Vínculo que puedes tener en total, lo que se conoce como Límite de Vínculos. Marca el número de Puntos de Vínculo que tienes en total en la casilla «Límite de Vínculos» de tu ficha de personaje.

Reparte los Puntos de Vínculo que tengas entre los personajes jugadores, los personajes no jugadores importantes, «La ciudad» y «Las fuerzas del orden». Tienes que poner al menos un Punto de Vínculo en cada personaje jugador (lo que te deja solo con los Puntos de Vínculo que obtienes según lo bien que encaja tu personaje con los demás). Escribe una frase para describir la relación que tienes con ellos. Si te quedan Puntos de Vínculo puedes asignarlos donde quieras.

Los Vínculos son descripciones de las relaciones importantes que tiene tu personaje con otros personajes o instituciones del juego. En primer lugar, anota tus Vínculos con los demás personajes jugadores para explicar por qué colaboráis, por qué sois un equipo y la naturaleza de tu relación con cada uno de ellos o qué piensas de cada uno de ellos. Cada uno de los Vínculos que tienes con otros personajes jugadores tiene un número al lado, que determinas durante la creación de personajes. Escribe una frase que describa la relación que tienes con esa persona u organización en el espacio que tienes para ello. Tras esto, puedes poner los Puntos de Vínculo que te queden en la ciudad en la que vives, las fuerzas del orden que operan en ella o puedes crear a todos los personajes no jugadores que sean importantes para tu personaje y asignarles Vínculos.

Como tu personaje tiene un Vínculo con la ciudad a la que sirves y proteges, que indica la percepción y opinión que tiene la gente y el gobierno local de ti, y otro con las fuerzas del orden, estas son las opciones más fáciles en las que colocar Vínculos si tu personaje es más bien un lobo solitario. Sin embargo, en la mayoría de los casos también querrás invertir Puntos de Vínculo en crear Vínculos con personajes no jugadores, para mostrar quién le importa a tu personaje en la ficción: su interés romántico, familia o amigos. Cuanto mayor sea el número que hay junto a un personaje, la ciudad o las fuerzas del orden, más positiva será la relación. Una puntuación de 0 en un Vínculo significa que la relación aún no está definida y una puntuación negativa significa que para tu personaje la relación es tóxica, peligrosa, incómoda o malsana.

EJEMPLO

Bueno, probablemente el Origen que más sentido tenga para Punta de Flecha sea «Una muerte en la familia». Se queda atrapado en una isla y su padre se sacrifica tras darle una lista de gente que llevar ante la justicia. Le da la responsabilidad de tener que enmendar el mal que él hizo. Al sacrificarse para salvarlo, cambia quién es y lo obliga a madurar y convertirse en alguien que no piense solo en sí mismo.

Así que su Motivación es, por supuesto, «Hacer justicia». Quiere dar caza a todas las personas de la lista de su padre y hacer caer el peso de la justicia sobre ellas. Ahora que está de vuelta en la ciudad, es momento de ponerse manos a la obra.

En cuanto a mis Vínculos, estoy jugando con otros dos jugadores que llevan héroes, así que tengo 2 Puntos de Vínculo de base, pero de todas formas tengo que poner uno en cada uno de ellos. Sin embargo, obtengo 6 Puntos de Vínculo más por lo normal que soy y lo fácilmente que encajo, ¿cómo debería distribuirlos? Bueno, ahora mismo lo más importante para mí es «La ciudad», incluso más que mi familia, ya que quiero cumplir la misión que me encomendó mi padre. Así que voy a poner 3 Puntos de Vínculo en ella para hacer la relación muy positiva. La gente sabe quién soy y me da la bienvenida a mi regreso, pensando que morí en aquella isla como mi padre. En cuanto a los otros 3, voy a poner 2 en mi ex novia, a quien siempre quise pero de la que me separé al irme a la isla. Ahora que he vuelto empezaremos de nuevo, espero. No sé cómo se desarrollará eso, pero ya se me ocurrirá algo cuando empecemos la partida. El otro lo voy a poner en el que era mi mejor amigo cuando me fui. Voy a intentar recuperar mi relación con ellos ahora que he vuelto. Entonces, como descripción de una sola frase de cada Vínculo, pongo «El regreso del hijo pródigo» para la ciudad. Para mi ex novia pongo «Mi regreso fue como una luna de miel, pero ahora empieza a sospechar ya que desaparezco noche sí y noche también». Para mi mejor amigo, tengo algunas ideas de futuros conflictos en caso de que tenga que quemar Vínculos, así que voy a poner «Antes éramos mejores amigos, pero últimamente algo va mal entre nosotros...».





REGLAS IMPORTANTES PARA LOS JUGADORES

Esta sección examina en detalle todas las mecánicas de juego que utilizarás y con las que interactuarás para contar la historia con los demás jugadores y tu editor jefe durante la partida. Además de eso, conforme juegues más a **Worlds in Peril**, seguramente querrás empezar a implementar reglas de mejora y mostrar cambio y progreso; este capítulo empieza con las reglas de mejora, sigue con explicaciones detalladas de las mecánicas que actúan en el juego y que vas a usar como jugador, y finalmente acaba con algunos consejos que te vendrá bien tener en mente mientras juegas a **Worlds in Peril**.



Aunque los superhéroes pueden no variar apenas a lo largo de todos los cómics en los que aparecen, al menos en lo que respecta a su nivel de poder y sus habilidades, muchos sí lo hacen. En concreto, los héroes que acaban de empezar aprenden a luchar contra el crimen y afrontar diversas situaciones y, en general, se vuelven mejores en lo que hacen, por lo que este sistema tiene reglas que sirven para reflejar ese tipo de cambios. Volverse más fuerte y más duro gracias a la experiencia y el entrenamiento se representa mecánicamente pudiendo sufrir más Estados antes de caer derrotado.

Otras formas de mejora, como manifestar poderes secundarios, nuevas formas de usarlos o expansiones de poderes que ya se tengan, son cosas que suelen ocurrir en los cómics, pero normalmente por una razón. Por tanto es importante que siempre que un personaje decida progresar en eso sea plausible en la ficción y que al resto de jugadores y al editor jefe les parezca que funciona. Que se manifieste una mutación secundaria, que se destruyan los bloqueos psíquicos, que vuelva a exponerse a la radiación o los rayos cósmicos, que entren en juego la experimentación y la manipulación genética, que la pubertad o la crisis de los cuarenta transformen a los personajes... ¡quién sabe cuál podría ser el detonante de unos cambios tan drásticos! Cuando un personaje gasta Logros para progresar, las mejoras solo tienen lugar cuando son consecuencia de la ficción y se dan explicaciones para ellas.



PROGRESO Y LOGROS

Cuando elegiste tu Libreto de Motivación probablemente te dieras cuenta de que hay unos requisitos para «abrir» el libreto y unos requisitos para «desbloquear» los movimientos. El objetivo de los Libretos de Motivación es mostrar la motivación actual de tu héroe, por lo que tendrás que mostrar que tu personaje se esfuerza para conseguir unas metas u otras según el Libreto que hayas elegido. Una vez que abras un Libreto de Motivación, lo cual no suele ser demasiado difícil, puedes empezar a trabajar para desbloquear movimientos dentro de él. Cada movimiento tiene un requisito específico que lo desbloquea cuando lo cumples en la ficción. A su vez, al «desbloquear» el propio Libreto de Motivación, o un movimiento dentro de él, también consigues Logros.

La mejora y la transformación de un personaje en **Worlds in Peril** se llevan a cabo mediante los Logros, que son como una moneda de cambio. Al recibir y acumular Logros te vas acercando a poder comprar ciertas cosas para tu personaje. Las cosas que puedes hacer con los Logros son las siguientes:

- 1) Puedes gastar Logros para aumentar el modificador de una característica según la siguiente tabla. El modificador de una característica nunca puede ser superior a 3.

MODIFICADOR DE CARACTERÍSTICA	LOGROS NECESARIOS
Subir de -1 a 0	3
Subir de 0 a 1	2
Subir de 1 a 2	3
Subir de 2 a 3	4

- 2) Puedes gastar 2 Logros para aumentar un nivel tu Límite de Vínculos en cualquier momento, pero tienes que justificarlo en la ficción del mundo del juego para explicar cómo y por qué ha cambiado tu Límite de Vínculos.
- 3) Puedes gastar Logros para añadir algo nuevo que sepas hacer a tu Perfil de Poderes, según la tabla que aparece a continuación. Para que tenga efecto tienes que justificarlo en la ficción del mundo del juego para explicar cómo y por qué han cambiado tus poderes.

DIFICULTAD	LOGROS NECESARIOS PARA AÑADIR ALGO A TU PERFIL DE PODERES
Fácil	2
Difícil	3
Límite	4
Posible	5

- 4) Puedes gastar 3 Logros para sumarle uno al número de Estados Críticos que puedes sufrir antes de tener que hacer el movimiento *Última oportunidad*, lo que le añadirá una casilla más a tu registro de Estados. Para que tenga efecto tienes que explicar por qué sucede y qué le está pasando en el mundo del juego que justifique este cambio. El registro de Estados normal aparece en la sección «Reglas detalladas sobre daño y Estados» (página 127). Tras elegir esta mejora, el nuevo registro de Estados de un personaje quedaría de la siguiente manera:

ESTADOS CRÍTICOS (MÁX. 5)
1) Debilidad (-1 a una característica)
2) -1 continuo a todos los movimientos
3) -2 continuo a todos los movimientos
4) -3 continuo a todos los movimientos
5) Haz el movimiento <i>Última oportunidad</i> (si fallas puede que mueras)

- 5) Puedes gastar 3 Logros para eliminar las limitaciones correspondientes a aumentar un nivel tu Dificultad para Encajar (ver página 90). Esto requiere que le restes uno a tu Límite de Vínculos y que muestres cómo un poder mayor le dificulta a tu personaje hacerse pasar por una persona corriente y encajar, además de justificación en la ficción.

Al mostrar que tu personaje cambia y se esfuerza para conseguir unos objetivos específicos en la ficción, no solo abres Libretos de Motivación y desbloqueas movimientos, sino que al hacerlo también obtienes Logros que puedes usar, si quieres, para hacer que tu personaje progrese aún más, por lo que querrás llevar la cuenta de estos objetivos y esforzarte por conseguirlos.



REGLAS DETALLADAS SOBRE LOS VÍNCULOS (Y CÓMO QUEMARLOS)

Cuando quemas un Vínculo te aseguras el éxito en una tirada y que tu personaje consiga hacer lo que se proponía. Puedes decidir quemar un Vínculo con cualquiera de los personajes o instituciones que haya en tu ficha, incluyendo la ciudad o las fuerzas del orden, pero el precio que tienes que pagar es que tu relación con esa persona o institución empeore y tu Vínculo con ella descienda un nivel. Los Vínculos son una buena herramienta para aprovechar las oportunidades de que tu personaje brille y consiga las metas que tú quieras. De igual manera, son una forma estupenda de introducir conflicto personal en la vida de tu personaje, ya que tienes que mostrarle al resto de jugadores cómo empeora el Vínculo, ya sea inmediatamente, cuando lo quemas, o más tarde, durante el tiempo muerto.

Cuando un Vínculo se quema, lo que disminuye no es el Límite de Vínculos, sino el valor del Vínculo que tuvieras con esa persona u organización, que desciende un nivel. El nuevo total refleja si el Vínculo es ahora neutro, positivo o negativo y, si es necesario, se escribe una nueva descripción para reflejarlo.

Los Vínculos con los demás jugadores empiezan todos a 1 y se pueden quemar si el jugador así lo desea. Cuando se queman Vínculos con otros personajes jugadores, queda a discreción de los jugadores si hablan de lo que ocurre en ese momento de la ficción o si inventan una escena o viñeta más tarde para mostrar la discordia o el debilitamiento de su relación. Lo mismo ocurre cuando los personajes jugadores deciden fortalecer sus Vínculos con otros héroes: si algo cambia en la ficha tiene que reflejarse en la ficción y viceversa.

- Si el valor de un Vínculo es positivo, eso significa que tienes una relación con esa persona o institución que hace que tenga una opinión favorable de ti en la ficción. Se muestra amistosa y dispuesta a ayudar, y más leal y devota cuanto más aumente el valor del Vínculo.
- Si un Vínculo es negativo, eso significa que con esa persona tienes una relación incómoda o peligrosa para ti. No tiene una opinión favorable de ti y podría incluso llegar a intentar buscarte la ruina de manera activa o complicarte la vida siempre que tenga oportunidad.
- Si tienes una puntuación de 0 en un Vínculo, eso significa que tu relación aún no está definida, que a esa persona o institución le das igual, que está demasiado ocupada como para prestarte atención o que te está evitando activamente.

Si, por ejemplo, tenías un Vínculo positivo con un personaje no jugador importante que era tu amante, pero queda reducido a cero, esa persona se muda, deja de cogerte el teléfono, no quiere saber nada de ti y te ignora o, simplemente, intenta seguir adelante con su vida.



Aunque el número total de Puntos de Vínculo que puedes tener queda fijado cuando te creas el personaje y está representado por tu Límite de Vínculos, los niveles de tus Vínculos aumentarán y disminuirán según lo que pase en la ficción y según si quemas Vínculos o no. Algunos movimientos te dirán que le sumes un nivel a un Vínculo y otros te dirán que lo quemes, reduciendo su valor un nivel. Los Vínculos no solo describen y definen las relaciones (aunque también lo hacen); cuando quemas un Vínculo obtienes una ventaja temporal: un arranque de energía, la voluntad de vivir, una resolución más fuerte. Esto se representa mecánicamente asegurando el éxito de una tirada. Si quemas un Vínculo y sacas un 6-, la tirada se trata como un 7-9. Si sacas un 7-9 se trata como un 10+ y si sacas un 10+ se trata como un 12+, aunque haya muy pocos movimientos que tengan resultados para 12+.

Solo puedes quemar un Vínculo por acción. Los Vínculos solo se pueden quemar antes de tirar los dados y hay que declararlo ante los demás jugadores y el editor jefe. Cuando quemas un Vínculo puedes mostrar el resultado de haberlo quemado inmediatamente, si tiene sentido en la ficción, o en un momento posterior a tu elección, cuando a tu personaje se le presente la oportunidad en la ficción. Esto suele ocurrir después de que la acción se extinga y tengas un poco de tiempo muerto con el que trabajar.

Hay algunos movimientos que te permiten incrementar los Vínculos que tengas con otros personajes o apuntarte Vínculos nuevos; en caso de que el Vínculo sea con otro personaje jugador, esa persona puede decidir si quiere aumentar su Vínculo

contigo también para reflejar el fortalecimiento de la relación. Sin embargo, esto no es algo obligatorio y puede que no tenga sentido según lo que esté pasando en la ficción. Puede acabar significando que otro personaje jugador piense que la relación es más fuerte de lo que es, o que su naturaleza sea diferente desde su punto de vista. De igual manera, cuando se quema un Vínculo con otro personaje jugador probablemente sea adecuado que el otro jugador también disminuya su Vínculo un nivel, dependiendo de la situación. Si no tienes claro de qué forma puede verse afectada la relación, espera hasta después de jugar la escena para tener una indicación de cómo y por qué cambia la relación y luego apúntate el nuevo valor del Vínculo.

Sin embargo, los Vínculos no son algo destinado puramente a asegurar el éxito, no constituyen solo beneficios: ¡su uso tiene consecuencias! Siempre que quemes Vínculos, tienes que justificar y mostrar cómo empeora la relación, ya sea en ese momento de la ficción o más tarde, cuando tengas que situar y narrar tu propia escena cuando termine la acción o durante un momento oportuno. No obstante, en vez de entenderlo como un castigo, ¡piensa en ello como dos beneficios en uno! No solo tienes éxito en tu acción, sino que además tienes la oportunidad de mostrar la vida personal de tu personaje.

Los héroes son mucho más interesantes como personajes cuando se nos permite vislumbrar sus vidas cotidianas para ver los desafíos a los que se enfrentan. ¿Qué responsabilidades de su propia vida eluden para salvar el mundo? ¿Cuánto puede aguantar Mary Jane antes de dejar definitivamente a Spiderman? ¿Cuántas veces la dejará él plantada, cuántas veces irá a por ella un enemigo que quiera coger a Spidey y cómo se lo compensará él? ¿Por qué Tony Stark no es capaz de sentar la cabeza y comprometerse en una relación seria? Debe de estar quemando Vínculos todo el rato, ¡puede contar el número de amigos íntimos que tiene con los dedos de una mano!

Algunas veces puede parecer contrario a la intuición: si quemas un Vínculo con la ciudad para salvar la ciudad, ¿por qué narices debería descender? Y sin embargo ¿cuántas veces has leído un cómic en el que la gente corriente se harta de los héroes o se enfada con ellos por el daño que causan a la ciudad o los peligros que los siguen a todas partes? Dicho esto, el editor jefe tiene poder para conceder (o quitar) Vínculos según le parezca adecuado a la ficción. Por tanto, si un equipo de rodaje capta tu arriesgada maniobra para salvar al anciano atrapado en el edificio en llamas, es probable que consigas un Vínculo. El editor jefe te puede ofrecer un Vínculo con la persona a la que salves (si quieres introducirla en tu historia personal) o te puede dar la opción de sumarlo a la ciudad, si sale en las noticias, se extiende por las redes sociales o influye en la ficción de alguna otra forma.

Así que no te cortes en usar los Vínculos: no harán más que enriquecer la historia. Gran parte de lo que conlleva ser un héroe es poner a los demás en peligro y tratar de sobreponerse a las repercusiones de serlo conforme van calando en tu vida y acaparando el tiempo que habrías dedicado a tus seres queridos o a tus responsabilidades diarias. Además eres una figura pública y tus actos no siempre se percibirán bajo una luz favorable. Todo esto forma parte de las historias de superhéroes y tú, como superhéroe que eres, también ganarás y perderás Vínculos de esta manera según lo que ocurra en la ficción. Además, de todas formas nunca sabes qué puede pasar que te haga perder un Vínculo, así que, para eso, ¡mejor gástalos, obtén sus beneficios y cuenta tu propia historia!



REGLAS DETALLADAS SOBRE DAÑO Y ESTADOS

Cuando trates de imponer Estados para deshacerte de un peligro o enemigo, normalmente acabarás haciendo el movimiento *Derrotar*, que puede dar lugar a cierta confusión.

A la hora de imponerle un Estado a un enemigo puede ser fácil pensar que siempre va a tener efecto, especialmente cuando, como jugador, tiras para determinar el daño y la gravedad. Por desgracia para los héroes, no todos los villanos funcionan de la misma manera ni presentan el mismo nivel de dificultad. Los enemigos son diversos y peligrosos y tienen sus propios poderes y bolsa de trucos para encargarse de los héroes y evitar sufrir daño. Así que hacer un movimiento que deba imponer un Estado mediante elecciones no significa que efectivamente lo vayas a imponer, sino que eso depende de lo que tu personaje esté haciendo en la ficción. Por ejemplo, si un villano está hecho de fuego y tú le lanzas flechas de fuego... aunque tires y el movimiento diga que impones un Estado, el editor jefe tiene una idea y un sistema para ciertos enemigos que le permite saber qué es especialmente efectivo o poco efectivo contra ellos. Que el enemigo contra el que estás usando fuego sea un elemental de fuego hará, como mínimo, que la gravedad del Estado que le impongas sea menor o incluso que no le impongas ningún estado.

Depende de vosotros, los jugadores, ser listos a la hora de enfrentaros a los enemigos para averiguar la mejor forma de derrotarlos o apaciguarlos. Algunas veces lo más efectivo para derrotar a los enemigos es imponerles Estados que les afecten mental o socialmente, como intentar convencerlos hablando, distraerlos o enfurecerlos. Para derrotar finalmente a algunos enemigos te hará falta usar la táctica del ensayo y error, pero para eso cuentas también con movimientos que sirven para descubrir más información sobre tus oponentes. No esperes que tu personaje tenga siempre el efecto deseado: ¡lo que funciona con un criminal corriente no tiene por qué funcionar con un genio del mal!

En el juego, el daño se representa mecánicamente como Estados, en los que puedes pensar como consideraciones ficticias que tienen detrás un peso mecánico. Hay tres tipos de Estados diferentes: **Leves**, que representan situaciones de la ficción en las que el personaje tiene que tratar ese Estado antes que nada o enfrentarse a consecuencias más graves; **Moderados**, que le dificultan la realización de ciertas acciones, ya sea debido a heridas que sufre o a otros factores que tengan efecto en la ficción y, por último, **Críticos**, que muestran que el personaje sufre un daño grave, lo que le dificulta tener éxito en cualquier cosa que haga y, a la larga, puede llegar a matarlo.



Los **Estados Leves** se utilizan para mostrar una elección difícil que se le presenta a un personaje. El personaje tiene que tratar el Estado antes de hacer nada más o podría empeorar. Tienes que tratarlo inmediatamente (requiera las acciones o movimientos que requiera) o *Desafiar el peligro* para intentar ignorarlo y hacer otra cosa. Si el Estado sigue teniendo efecto cuando te embarques en un nuevo curso de acción puede que tengas que volver a *Desafiar el peligro*. El editor jefe decidirá lo que te juegas si no tienes éxito en el movimiento *Desafiar el peligro* y aclarará el peligro que el personaje está tratando de desafiar. Fallar en el movimiento *Desafiar el peligro* puede resultar en un Estado Moderado o Crítico o en otra cosa completamente diferente que encaje con la ficción, que puede estar respaldada por el peso mecánico de un Estado o no.

Los **Estados Moderados** imponen un -1 continuo a ciertas acciones hasta que uno se deshace de ellos. Si mi personaje tiene el Estado Moderado «Hombro dislocado», eso no es obstáculo para su capacidad de lanzar rayos láser por los ojos, por lo que no tendría una penalización para ello. Sin embargo, si quisiera pegarle a alguien en la cara, a esa acción se le aplicaría un -1 sin lugar a dudas.

Estados Críticos (máx. 4):

- 1) -1 a una característica
- 2) -1 continuo a todos los movimientos
- 3) -2 continuo a todos los movimientos
- 4) Haz el movimiento *Última oportunidad* (si fallas puedes morir)

Los Estados se imponen cuando el editor jefe informa a un jugador de que su personaje ha sufrido uno o cuando los personajes realizan movimientos que hacen que se imponga uno. Siempre son el resultado de algo que ocurre en la ficción, como que un villano te lance contra un rascacielos, una discusión especialmente fea con tu pareja, un rayo mortal alienígena que mande radiación desde el espacio... ya te haces una idea. Un Estado puede representar cualquier cosa que afecte negativamente a un personaje, ya sea Leve, Moderado o Crítico. El primer Estado Crítico que se sufra impone un -1 a cierta característica, según corresponda a la ficción. Si sufre otro Estado Crítico, al personaje jugador se le aplica un -1 continuo a todos los movimientos, además de la debilidad de la característica que ya sufría. Si sufre otro Estado Crítico más, se le aplica un -2 continuo a todos los movimientos, que puede alcanzar el -3 si el movimiento utiliza la característica perjudicada. Por último, si sufre un cuarto Estado Crítico, tiene que hacer el movimiento *Última oportunidad*.

EJEMPLOS DE ESTADOS		
Leve:	Moderado:	Crítico:
aturdido	patidifuso	sin esperanza
enfadado	fuera de sus casillas	<i>berserker</i>
cansado	exhausto	últimas fuerzas
afectado por la radiación	enfermo	enfermedad terminal
tobillo torcido	tendones desgarrados	pierna inutilizada
hombro dislocado	brazo roto	huesos astillados
entre la viga y la pared	encerrado	debilitado
inmovilizado	cegado temporalmente	conmoción cerebral
paralizado por la impresión	desconsolado	sentenciado

Esta lista no recoge en modo alguno los únicos Estados que se pueden imponer: podría tratarse de cualquier cosa que se os ocurra, sobre todo teniendo en cuenta que **Worlds in Peril** es un juego de superhéroes. Los Estados pueden ser cualquier cosa, desde emociones como «Enfadado» o «Fríó y distante» a estados físicos como «Amorotado, ensangrentado y roto». Son circunstancias que se le aplican a un personaje en la ficción que conllevan un peso mecánico cuando surgen y se pueden utilizar contra él. Como editor jefe, cuando ocurra algo en la ficción que deba afectar a un personaje de alguna forma negativa, lo único que tienes que hacer es pensar una o dos palabras que lo representen y decidir de qué tipo de Estado debería tratarse. En muchos casos un Estado podría incluirse en cualquier categoría, pero los Estados Críticos solo se utilizan en los momentos adecuados de la ficción, que se explican mejor en la página 147, en el capítulo del editor jefe.

Por desgracia, la muerte, o al menos el peligro de la muerte, es algo con lo que la mayoría de los héroes se encuentran cara a cara en algún momento. Un personaje que sufra cuatro Estados Críticos tiene que hacer el movimiento *Última oportunidad* al sufrir el cuarto. Según lo que saque en la tirada, puede que después tenga que hacer el movimiento *Muerto por ahora*. Si el personaje se estabiliza sigue teniendo tres Estados Críticos, pero está vivo, aunque inconsciente. Si consigue recuperarse, según dicte la ficción, recupera el conocimiento y puede actuar. Si sufre otro Estado Crítico tiene que volver a hacer el movimiento *Última oportunidad*.

Todos los Estados que sufran los jugadores tendrán nombres que los describan, igual que los Estados que le inflijan los jugadores a sus oponentes. Es tarea del editor jefe informar al jugador de cuándo sufre un Estado su personaje, de su gravedad y del nombre que lo describe, y de igual manera es responsabilidad del jugador hacer lo mismo por cada Estado que inflija.

Todos los Estados y los modificadores que conllevan se acumulan, pudiendo alcanzar una penalización máxima de -3. Habrá casos en los que un Estado Moderado entre en juego y se acumule con uno Crítico, mientras que los Estados Críticos afectan al personaje constantemente hasta que los elimina.

REGLAS DETALLADAS DE CURACIÓN Y RECUPERACIÓN

Hay muchas formas de recuperarse de las heridas y otros Estados que puedan mantenerte apartado de la batalla en vuestro universo de cómic. Aunque el mundo en el que jugáis y la ficción deberíais crearlos y establecerlos entre todos, la mayoría de los cómics comparten una suspensión de la incredulidad similar en lo que respecta a la recuperación de las heridas. A menudo solo hacen falta una o dos viñetas de transición para que el personaje vuelva a estar en pie y listo para presentar batalla. En otras ocasiones, puede que siga un poco magullado o perjudicado, pero aún pueda luchar.

La forma de recuperarse de las heridas más común para los personajes es hacer el movimiento *Encajar*. Un personaje puede recuperarse de sus heridas cuando disponga de tiempo suficiente para quitarse la capa e interpretar un par de escenas en las que muestre su vida cotidiana y haga un esfuerzo para construir, o quizá reconstruir, relaciones tras haber quemado Vínculos con la gente que le importa. Por supuesto, existe la posibilidad de que se encuentre con interrupciones y peligros, ¡pero a veces el deber llama!

También hay otros movimientos de diversos libretos que pueden facilitar la curación. Los Estados siempre duran hasta que se traten en la ficción. Si un personaje tiene el Estado Moderado «Hombro dislocado» y otro jugador describe que su personaje le ayuda volviéndole a encajar el hombro, aunque no tenga ningún movimiento que sirva para tratar las heridas, es razonable decir que el Estado se resuelve. Aunque, dependiendo de la situación, podrías decir que necesita tener formación previa: todo depende de lo que esté ocurriendo en la ficción, cómo se describa y el tono y el ambiente de la partida a la que estéis jugando y que queráis crear.

Otra cosa que quizá te estés preguntando es qué ocurre si un héroe tiene un factor de curación o acceso a instalaciones médicas: no hay movimientos que permitan recuperarse o curarse de Estados durante el combate excepto en algunos Libretos de Motivación, e incluso en esos casos tiene que estar justificado en la ficción. Cogerse ciertos poderes, como la curación, no tiene ventajas mecánicas más allá de la justificación ficticia que conlleva cualquier capacidad. Aunque tu personaje sea fuerte, duro de roer y capaz de hacer cosas que no serían capaces de hacer otros héroes sin factor de regeneración, el peligro aumenta de nivel contigo, siempre de acuerdo a la ficción. Para deshacerte de los Estados, lo único que tienes que hacer es justificar eliminarlos y un factor de regeneración puede ser una razón para recuperarse de un Estado, pero no es excusa para no tener tensión ni conflicto en la historia y no estar nunca realmente en peligro. Los Estados Moderados y Críticos, en concreto, van a necesitar más justificación que decir que el factor de regeneración de tu personaje entra en juego y ya está, especialmente si estás en medio del fragor de la batalla. Como cualquier otro héroe, la forma que tienes de recuperarte de cualquier Estado grave es durante el tiempo muerto con el movimiento *Encajar* y para poder eliminar cualquier Estado seguirás teniendo que dedicar tiempo en la ficción a tratarlo. Un personaje con un factor de regeneración no solo podrá soportar más daño, sino que también podrá justificar deshacerse de ciertos Estados o hacer ciertas cosas en la ficción que otros personajes que no tengan factor de regeneración no podrán hacer, igual que a un personaje con superfuerza se le van a permitir ciertas cosas en la ficción que a otros que no tengan tales poderes no se le permitirán.

¿QUÉ TENGO QUE HACER?

Cuando juegues a **Worlds in Peril** en ningún momento habrá demasiadas cosas de las que te tengas que preocupar. Al igual que la mayoría de los superhéroes, mayormente reaccionarás a las cosas que te diga el editor jefe y harás que tu personaje responda en consecuencia; ¡lo tienes muy fácil! Aun así, hay algunas cosas que te vendrá bien tener en mente:

- 1) El editor jefe tiene orden de echarte algo siempre que no estés reaccionando a nada o no tengas claro qué hacer. Podría tratarse de un villano, un nuevo oponente, problemas en la ciudad o incluso dificultades personales. Dado que los momentos que tienes para perseguir los objetivos personales que te hayas marcado para tu personaje y su historia pueden no presentarse tan a menudo como te gustaría, cuando se presenten aférrate a ellos y toma la iniciativa. Si, por ejemplo, necesitas tomar bajo tu protección a otro personaje para desbloquear ese Logro, conseguir ese movimiento que quieres o abrir ese Libreto de Motivación, usa cualquier tiempo muerto que tengas para avanzar hacia tus metas. Si acudes al editor jefe para que ocurran cosas, ¡te encontrarás con que él tiene sus propias reglas que le dicen que te eche algo y haga que la historia siga siendo interesante!
- 2) Los Vínculos son tus amigos, te ayudarán a conseguir hacer lo que quieres. Y no solo eso, sino que al quemarlos consigues la oportunidad de situar, interpretar o narrar cosas que ocurren en la vida personal y el trasfondo de tu personaje, con lo que la partida y la historia se vuelven más ricas y apasionantes para todos.
- 3) Si el editor jefe narra que algo ocurre en la partida, puedes estar seguro de que, si no reaccionas a ello, no va a hacer sino empeorar. Trata de tener reflejos rápidos: probablemente, hasta hacer algo precipitado e imprudente sea mejor que las consecuencias de dudar o esperar a ver qué ocurre a continuación... ¡el riesgo enseguida se transforma en peligro!
- 4) Las cosas que hagas no siempre encajarán perfectamente en las descripciones de los movimientos y, por tanto, no siempre los desencadenarán. Sé claro con lo que hace tu personaje en la ficción para que sepas si se desencadena algún movimiento. Aunque no se desencadene ningún movimiento, tu personaje seguirá haciendo lo que narres, así que recuerda: para hacer algo, hazlo. Puede que acabes imponiendo un Estado o ayudando a tus aliados sin siquiera tener que coger los dados (o a la inversa, ¡pero así es la vida de los superhéroes!).
- 5) El juego es una conversación entre el editor jefe, los demás jugadores y tú. Al igual que en cualquier otra conversación, no pueden hablar varias personas a la vez y, cuando una persona deja de hablar, empieza otra. El editor jefe tiene la responsabilidad de hacer que el juego fluya y os preguntará a todos los personajes lo que hacéis en ciertas ocasiones. Si hay algún momento de calma dentro o fuera del combate, aprovecha la oportunidad para perseguir los objetivos y metas de tu personaje que tienes apuntados y que quieres conseguir para desbloquear un nuevo libreto de Motivación o movimientos dentro de él.







SER EL EDITOR JEFE

Los cómics llevan existiendo mucho tiempo y las historias que cuentan son increíblemente diversas. Este libro se centra principalmente en dirigir partidas ambientadas en un universo moderno de Marvel o DC, especialmente orientado a Marvel (aunque intentamos echarle el guante a tanto buen material de lectura de fuentes diversas como nos es posible). El escenario base es la misma Tierra y la misma Nueva York que todos conocemos y amamos, pero aunque las aventuras empiezan en metrópolis como Nueva York, lo conocido puede quedar atrás rápidamente al entrar en juego dimensiones o realidades alternativas, otros planetas o, simplemente, localizaciones conocidas pero que resultan nuevas e interesantes.



Como editor jefe de la partida tienes reglas que seguir, así como las tienen los jugadores. La mayor parte del tiempo estarás haciendo preguntas para aclarar o ampliar la ficción. Lo que aparece a continuación es un marco para construir, describir y arbitrar el mundo en el que decidáis jugar. Para conseguir crear en tu partida el ambiente de unos estilos o eras de cómic u otros, lo único que te hace falta en realidad es que todo el mundo esté en sintonía y colabore para describir y construir la ficción teniendo en mente una imagen similar a la que tú quieres conseguir. Las reglas para preparar aventuras y enemigos o para jugar en determinados entornos y localizaciones se pueden usar con la misma facilidad para la mayoría de las ambientaciones de superhéroes y para distintas eras del cómic.

En **Worlds in Peril**, es tu tarea como editor jefe mantener a los personajes jugadores bajo presión constante y enfrentándose a elecciones difíciles entre ser un superhéroe y las responsabilidades de la vida real. Los jugadores pueden resistirse a esto y crear más espacio para que sus propios personajes se acerquen a sus metas y sueños quemando Vínculos e impulsando sus objetivos cuando se presente la ocasión o haya algún tiempo muerto entre una preocupación acuciante y otra. Al fin y al cabo, el mundo está en peligro constante y los desastres no se quedan por ahí esperando pacientemente hasta que a uno le venga bien encargarse de ellos.



VISIÓN GENERAL DEL PAPEL DE EDITOR JEFE

Como editor jefe, cuentas con un marco de referencia para dirigir el juego. Este marco está compuesto de **objetivos**, **principios básicos** y **movimientos**. Los objetivos son lo que te propones hacer cuando te sientas a jugar una partida de **Worlds in Peril**. Están basados en las expectativas que se supone que tenéis los jugadores y tú del tipo de juego que os habéis puesto a jugar. Los principios básicos son las directrices que te ayudan a crear ese mundo en el que os habéis puesto de acuerdo para jugar y los movimientos son las viñetas concretas del cómic, que destacan partes importantes de la historia y la hacen avanzar. Los objetivos, principios básicos y movimientos son reglas que te ayudan a sacarle todo el jugo a **Worlds in Peril**.

Cuando te sientes a la mesa para jugar a **Worlds in Peril**, haz lo siguiente:

- Describe la situación.
- Sigue las reglas.
- Haz movimientos.
- Utiliza lo que tienes preparado.

Mientras que los jugadores se centran en sus propios personajes y lo que dicen y hacen en la ficción, tú tienes la tarea de rellenar el resto de ella. De ti depende cómo respondan el mundo y los personajes que no sean jugadores.

No dejes de describir la situación inmediata que rodea a los jugadores. Así es como empiezas una sesión de juego y cómo haces que siga la partida tras una pausa o una coña: describe de manera concreta cuál es la situación actual en la ficción. A menudo, esto se hace mediante preguntas a los jugadores.

EJ: ¿Qué estás haciendo ahora mismo, Centinela?

Centinela: Estoy en el laboratorio, intentando averiguar qué es este extraño material.

EJ: Estupendo. ¿Cómo es tu laboratorio?

Centinela: Está en un sótano debajo de una universidad muy conocida. Limpio y esterilizado, aunque un poco destartado, ya que lo estoy tomando «prestado».

EJ: Guay. Vale, entonces tienes la muestra del material bajo el espectrómetro gigante este y de repente empieza a aparecer y desaparecer de la realidad. ¿Qué haces?

Utiliza detalles y referencias a los cinco sentidos para hacer que los jugadores se sumerjan en el mundo. Describe el olor, el sabor, el sonido y el tacto de ciertos sitios. La falta de detalles en un escenario también se puede usar para conseguir un gran efecto: la ausencia de cierto sentido en un entorno conocido puede causar tantos problemas como la abundancia de detalles. Dales siempre algo a lo que reaccionar, algo que hacer. Cuando describas una situación siempre debe haber algo que hacer, algo a lo que responder. En una partida no tienes que representar el tiempo de forma lineal: si no hay nada que hacer, salta a una nueva escena, una nueva viñeta del cómic, y describe la situación en ella, dales algo que hacer en otra parte. Cuando describas la situación, acaba siempre con un «¿Qué hacéis?».

Asegúrate de conocer las reglas y los movimientos básicos lo suficiente como para poder **seguir todas las reglas**. Apréndete qué poderes y Vínculos tienen los personajes. Sé capaz de identificar cuándo debería desencadenarse un movimiento y, si la ficción no está lo bastante clara o si el jugador estaba intentando hacer otra cosa o desencadenar un movimiento diferente, pregunta hasta que todo el mundo tenga claro lo que está ocurriendo y esté en sintonía. Puede que tardes una o dos partidas en aprenderte todos los desencadenantes de los movimientos y ser capaz de cogerlos al vuelo, no pasa nada. Puedes consultar tus objetivos, principios básicos y movimientos de editor jefe sin que la partida se corte ni caiga en un punto muerto. De todas formas, es algo que los demás jugadores y tú querréis aprenderos para sacarle el máximo partido al sistema.

Parte de seguir las reglas consiste en **hacer movimientos**. Tus movimientos como editor jefe son distintos a los de los jugadores y se describen tras los objetivos y los principios básicos. Los movimientos del editor jefe están ahí para enriquecer y cambiar el ritmo de la partida y la ficción.

A la hora de hacer estas cosas, **utiliza lo que tienes preparado**. Es probable que, en todo momento, sepas un puñado de cosas que los jugadores no saben todavía. Puedes utilizar ese conocimiento como apoyo para hacer movimientos: para aludir a cosas que pueden pasar más adelante en la ficción o ponerlas en marcha.

OBJETIVOS

Hay algunas cosas que siempre querrás tener en mente cuando dirijas **Worlds in Peril**. Son las siguientes:

- Describe un mundo de cómic.
- Llena las vidas de los personajes de acción y aventuras.
- Juega para descubrir lo que sucede.
- Empuja a los jugadores a que también cuenten sus historias.

Todo lo que dices y haces durante la partida está para cumplir estos cuatro objetivos y no otros. Las cosas que no aparecen en la lista no son tus objetivos. No estás aquí para contarle a todo el mundo una historia planeada al detalle, para intentar matar a los personajes jugadores ni para probar su capacidad para resolver misterios.

Tu primer objetivo es **describir un mundo de cómic**. **Worlds in Peril** va de ser un héroe, lo que implica sopesar la necesidad y el coste de hacer ciertas cosas y no otras. Va de ser un héroe y de todo lo que eso conlleva: la valentía, el heroísmo, el partir caras y todas las demás cosas que te importan, pero también va de encargarte de tu vida y objetivos personales y equilibrar eso con las necesidades del mundo y de aquellos a los que beneficiaría tu ayuda. Como editor jefe, tienes la tarea de asegurarte de que eso ocurra dándole a los jugadores situaciones en las que brillar y presentándoles duros obstáculos que les obliguen a tomar decisiones difíciles. Superar ciertos obstáculos debería resultar una tarea sobrecogedora, hasta el punto de que tengan que sopesar cuánto quieren conseguirlo y a cuánto tienen que renunciar para ello. Sin los personajes jugadores el mundo probablemente se sumiría en el caos y la destrucción... y puede que aún lo haga, incluso con los personajes jugadores luchando por impedirlo. Muéstrales a los jugadores las maravillas del mundo en el que están jugando y hazles querer tener éxito y responder a su llamada, y haz que los desafíos sean lo bastante difíciles como para que tengan que mantener todas sus responsabilidades en equilibrio. Los jugadores te ayudarán a hacer esto: siempre que uno de ellos quiera conseguir lo que se propone aun a costa de algo, quemará un Vínculo y al hacerlo creará un problema en la vida de su personaje, presente o futura. Eludirá otras responsabilidades o decepcionará a sus seres queridos para salvar a muchos, para salvar el mundo. Lo único que tienes que hacer es presentarles desafíos que quieran superar, en los que quieran tener éxito con tantas ganas como para quemar esos Vínculos y enfrentarse al subsiguiente caos en sus vidas después de haberse enfrentado al caos que amenazara al mundo.

Llenar las vidas de los personajes de acción y aventuras quiere decir colaborar con los jugadores para crear un mundo atrayente y dinámico. Los superhéroes siempre se ven envueltos en las conspiraciones y planes destinados a conquistar o destruir el mundo, así que promueve y fomenta ese tipo de acción en el juego.



Las aventuras y los planes generales que se dan en **Worlds in Peril** nunca dan por sentadas las acciones de los personajes porque la ambientación está siempre en movimiento. El mundo está vivo y en constante cambio: enormes ciudades y vastas localizaciones con todo tipo de héroes y villanos que persiguen sus propios objetivos. Conforme los héroes establezcan relaciones con otros héroes que tengan sus mismos objetivos y motivaciones, el conflicto y la acción se volverán inevitables y tu tarea como editor jefe es retratar honestamente cómo se desarrollan esas acciones y conflictos conforme avanza la conversación de la ficción.

Así es como **se juega para descubrir lo que sucede**: no planees la aventuras de antemano, simplemente puebla el mundo de gente con motivaciones, objetivos y propósitos diferentes y entrarán en conflicto de manera natural. Las reglas del juego están diseñadas para hacer cambiar el rumbo de la ficción en cualquier momento, por lo que tener una historia planeada de antemano no va a funcionar bien.

Empujar a los jugadores a que también cuenten sus historias significa darles oportunidades de quemar Vínculos (apretándoles las tuercas para que se lo planteen) o acordarse de dar periodos de tiempo muerto en los que los jugadores puedan usar movimientos especiales para *Encajar* y recuperarse de Estados o construir Vínculos. Déjalos situar ellos mismos las escenas que giren en torno a los Vínculos y las historias personales que rodeen a sus personajes y hazlo posible ofreciéndote a interpretar cualquier papel que necesiten en sus escenas. Facilita el proceso asignando roles a los demás jugadores si el propio jugador no lo hace y pide también que le ayuden si es necesario. Cada sesión debería incluir por lo menos un periodo de tiempo muerto en el que los jugadores puedan hacer sus cosas y situar una o dos escenas en las que muestren la vida personal de su héroe.

PRINCIPIOS BÁSICOS

- Dirígete a los personajes, no a los jugadores.
- Recibe con los brazos abiertos lo extraño, estrafalario, extraterrestre y fantástico.
- Haz movimientos que se desprendan de la ficción y tengan sentido en ella.
- Nunca digas el nombre de tus movimientos.
- Dale vida a cada enemigo.
- Ponle nombre a cada persona.
- Haz preguntas y utiliza las respuestas.
- Hazte admirador de los personajes.
- Piensa como un villano.
- Empieza y acaba en la ficción.
- Piensa en lo que sucede fuera de plano.
- Pon a los jugadores ante decisiones difíciles.
- Conoce las motivaciones de tus villanos.

Dirígete a los personajes, no a los jugadores significa que no digas «Eh, Adam, ¿qué vas a hacer para detener a Luz Negra?», sino que digas «Eh, Centinela, ¿qué vas a hacer para detener a Luz Negra?». Esta regla está para mantener a todo el mundo inmerso en la ficción y también es importante para las reglas del juego. Hablarle a los jugadores en vez de a los personajes puede hacer que se te pasen por alto o se te escapen datos clave de la ficción y puede sacar a los jugadores del juego. Los movimientos siempre ocurren en función de las acciones del personaje en la ficción, por lo que tienes que pensar en lo que pasa en términos de esos personajes... no de los jugadores que los representan.

Recibe con los brazos abiertos lo extraño, estrafalario, extraterrestre y fantástico porque las ambientaciones de cómic le echan a la ficción todo lo que tienen en la cocina excepto el fregadero. Las aventuras de ciencia ficción son comunes y hay todo tipo de alienígenas dentro y fuera de la Tierra, así como monstruos mutantes o humanos y alienígenas alterados genéticamente; hay criaturas que habitan en el fondo del mar, bajo los cimientos de la ciudad o en hábitats donde la vida humana es insostenible; los dioses y sus sirvientes vigilan los asuntos de los hombres e interfieren en ellos a la par que las leyendas y la mitología cobran vida, y seres incognoscibles de las estrellas muestran su presencia o imponen su voluntad. Piensa en todas las cosas raras y estrafalarias que no ocurren en la vida real pero sí en los cómics. Por defecto, mantén ese dial al máximo, pon a tope todos los elementos que quieras ver en la ficción cuando sea ese el efecto que quieras conseguir. Si alguien te pregunta si tal y tal es cierto o existe en la ambientación, tu respuesta por defecto debería ser «No veo por qué no, ¿cómo os parece que encaja en la ficción?».

Haz movimientos que se desprendan de la ficción y tengan sentido en ella, siempre. Los movimientos que hagas siempre deberían estar basados en lo que esté pasando en la ficción. ¿Qué tiene sentido que pase aquí, en este momento de la historia? ¿Cómo puedo desarrollar esto o dar pistas de lo que se viene encima? Hazte estas preguntas cuando hagas movimientos como editor jefe. Algunas veces el resultado del

movimiento de un jugador pedirá que el director se invente algo y eso a menudo serán malas noticias para los héroes. La mejor manera de llevar esto es examinar la ficción en busca de la cosa mala completamente evidente que estaba a punto de pasar y hacer que pase. A veces parece muy ingenioso y tentador sacarse algo nuevo e inesperado de la manga, pero eso significa que puede que no se desprenda directamente de lo que ya está pasando en la ficción. Sin embargo, si tienes cosas preparadas y adecuadas que los jugadores aún no se han encontrado, a veces esta puede ser una buena oportunidad de revelar o activar esos peligros.

Nunca digas el nombre de tus movimientos cuando elijas la respuesta a algo que ocurra en la ficción. Tus movimientos de editor jefe no son más que apuntes que te indican qué hacer y cómo reaccionar a ciertas cosas que pasan en la ficción, pero en ningún caso tienes que decirles a los jugadores qué movimiento estás haciendo. Tú sabes que la razón de que un trozo del rascacielos que se está desmoronando esté a punto de aplastar a un grupo de inocentes transeúntes justo en las narices del héroe es que has hecho el movimiento «Pon a alguien en un aprieto», pero a los jugadores no les hace falta saber eso. Tú se lo muestras a los jugadores como un resultado directo de sus acciones o como una progresión lógica en la historia ya que, si tu movimiento se desprende de la ficción, eso es exactamente lo que debería ser.

Dale vida a cada enemigo, haz que sean creíbles, que tengan personalidad y que cada uno sea único. Las criaturas del caos elemental no deberían tener el mismo aspecto ni comportarse igual que una masa de ciudadanos furiosos. Los villanos, en particular, tienen que estar bien caracterizados si quieres hacerlos atrayentes. Lo único que separa al villano de tres al cuarto del que nadie sabe mucho y que para el héroe es poco más que una tarea rutinaria del gran archienemigo final es la caracterización y el tiempo que aparece en escena, más que otra cosa. Los villanos de tres al cuarto tienen su lugar, por supuesto, pero no tengas miedo de hacer igual que en muchos cómics y darles más personalidad o subirles una marcha para que, cuando pase el tiempo y aprendan más sobre el mundo en el que viven y los héroes a los que se enfrentan, se conviertan de repente en una amenaza peligrosa y completamente nueva. Lo mismo ocurre con los ciudadanos normales y las multitudes: no importa lo heroico que seas, aún te puede disparar por la espalda un tío cualquiera cuando vayas de camino a un juicio, ¿quién sabe?

Ponle nombre a cada persona. Todas las personas con las que hablan los personajes tienen nombre. También tienen personalidad y sus propias metas y motivaciones, pero eso vendrá luego. Empieza con un nombre para darles una buena base en la ficción y el resto fluirá a partir de ahí.

Haz preguntas y utiliza las respuestas. Parte de jugar para ver lo que sucede es no saberlo todo, ser curioso y querer desarrollar la ficción y descubrir cosas sobre ella con los demás jugadores. La pregunta más fácil de usar es «¿Qué haces?», que es lo que preguntas tras hacer tu movimiento, pero también deberías hacer otras preguntas. Cuando haya algo en el mundo que todavía esté sin definir, déjalo abierto y detállalo solo lo necesario para esa escena, para que puedas desarrollarlo y hacer preguntas sobre ello más tarde.

Hazte admirador de los personajes. Piensa en los personajes jugadores como en los protagonistas de un cómic, una serie de televisión o una película. Aplaudes sus victorias, lamentas de sus derrotas. Habla con ellos e inventa historias interesantes y posibles formas de desbloquear sus libretos de Motivación y conseguir Logros, o de que sus personajes se retiren.

Piensa como un villano o un señor malvado: todo se puede poner en peligro en la ficción. Nada de lo que crees puede estar protegido, nunca. Traza planes para derribar y destruir las cosas que has construido en la ficción. ¿Qué ardides pondrían en peligro estos elementos y qué cosas nuevas puedes crear para ponerlas en riesgo en el futuro? El mundo está en constante cambio y, sin la participación de los personajes jugadores, cambia a peor.

Empieza y acaba en la ficción. Todo lo que hagáis los jugadores y tú viene de la ficción y vuelve a desembocar en ella. Cuando los jugadores hacen un movimiento es porque ha pasado algo en la ficción que lo ha desencadenado y entonces se aplican las reglas del movimiento para obtener un efecto ficticio que nos lleva de vuelta a la ficción. Cuando haces un movimiento como editor jefe, siempre deriva de la ficción.

Piensa en lo que sucede fuera de plano. No todo lo que ocurre en la ficción sucede siempre delante de los personajes. Algunas veces tu movimiento será hacer que pase algo en otra parte, en otra ciudad, otro planeta u otra localización. Haz que suceda algo en otra parte y muestra su efecto cuando salga más adelante en la partida. Pasa a una nueva escena y narra una situación que progresa hacia un destino aciago o lo muestra para crear ironía dramática.

Pon a los jugadores ante decisiones difíciles. Tomar decisiones difíciles es en lo que consiste ser un héroe, sopesar las consecuencias de una acción sobre otra. Si haces los desafíos lo bastante difíciles, esto ocurrirá de manera natural, pues los jugadores querrán quemar Vínculos para tener éxito, pero además tus movimientos pueden obligarles a tomar decisiones difíciles durante escenas específicas, lo que se refleja en muchos de los movimientos del editor jefe, así que ¡úsalos!

Conoce las motivaciones de tus villanos. En la mayoría de los casos habrá un villano en el centro de todo y, como el mundo está en constante cambio, no te conviene tener planeado de antemano todo lo que va a pasar. Ten en cuenta que para predecir lo que haría un villano en unas circunstancias determinadas basta conocer sus motivaciones y metas. Cuando necesites que haga movimientos y acciones, puedes improvisar a partir de ahí.



SIEMPRE HAS DE DECIR

- Lo que los principios básicos exijan.
- Lo que las reglas exijan.
- Lo que tus preparativos exijan.
- Lo que la honestidad exija.

En una partida de **Worlds in Peril**, todos los participantes comparten la responsabilidad de la conversación. Los jugadores tienen la responsabilidad de decir lo que su personaje dice, hace, piensa, siente y recuerda. Algunas veces, ciertos movimientos les piden que hagan algo más. Tu tarea como editor jefe es hacer todo lo demás: todo lo que respecta al mundo y cómo reacciona a los jugadores, todos los personajes que hay en él excepto los personajes jugadores.

Sé tan abierto y generoso con la verdad como puedas... aunque hay un montón de cosas de las que no sabrás la respuesta, ni deberías saberla. Sin embargo, lo que les está pasando a los personajes jugadores y lo que ocurre a su alrededor es importante que lo sepas y está completamente bajo tu control. Juega con integridad y dale a los jugadores todos los beneficios de sus movimientos, incluso cuando estos permitan cambios drásticos o grandes revelaciones en la ficción. Estás de parte de los jugadores y juntos estáis contando una historia. No juegues como su adversario ni adoptes una mentalidad de confrontación. Todas las historias necesitan tensión, conflicto y lucha, y tú estás ahí para proporcionar eso, pero también deberías estar animando a los jugadores y a sus personajes para que alcancen la otra orilla. Se supone que quieres ver cómo cambian sus personajes y qué les hacen los desafíos que les echas, cómo reaccionan a ellos, cuánto pueden soportar.

Ser honesto y coherente con los jugadores también es importante en un juego en el que tienes un montón de control sobre la efectividad que tienen contra sus enemigos. Ten cuidado y recuerda que tu capacidad para crear villanos con poderes y habilidades que exijan que los héroes adopten diversas tácticas para su derrota tiene que representarse de forma justa y coherente para que la historia vaya de poner retos a los personajes, no de obligarles a seguir la historia que tú quieres contar.

MOVIMIENTOS DEL EDITOR JEFE

Siempre que los jugadores te miren para ver qué ocurre, elige uno de estos movimientos. Cada movimiento es algo que sucede en la ficción, no son palabras clave ni términos especiales. Por ejemplo, «Sepáralos» significa que divides literalmente a los personajes para que estén separados físicamente unos de otros.

- Usa un movimiento de un enemigo o un lugar.
- Revela una verdad desagradable.
- Muestra signos de que se aproxima un peligro, avanza un Plan.
- Inflige un Estado adecuado (Leve, Moderado o Crítico).
- Gasta sus recursos, quítales sus cosas.
- Revela o restaura una Ventaja.
- Vuelve su movimiento en su contra.
- Sepáralos.
- Da una oportunidad acorde a las aptitudes de un personaje
- Muestra un inconveniente de un personaje, su aspecto, su equipo o su poder.
- Ofrece una oportunidad, con o sin un coste.
- Pon a alguien en un aprieto.
- Diles los requisitos o consecuencias y pregunta.
- Pon un Vínculo en peligro.
- Aprovechate de una Limitación.
- Pon un secreto en peligro.
- Anima a usar los poderes de forma creativa, exhibe una Ventaja.
- Aprovechate de un Estado.
- Cambia el entorno.
- Señala un peligro que se cierne sobre ellos.
- Introduce una nueva facción o tipo de enemigo.
- Utiliza un peligro de una facción o tipo de enemigo ya existente.
- Hazlos retroceder.
- Plantea un desafío a uno de los jugadores.

Recuerda no decir nunca el nombre de tus movimientos; haz que sean cosas reales que les ocurran en la ficción: «Mientras intentáis abriros paso para salir del rascacielos que se está derrumbando, el suelo tiembla y el aire se llena de polvo y escombros. No ves ni oyes nada a tu alrededor, Kañón, parece que estás solo. Lo único que ves son unos cuantos rayos de luz que proceden de varios sitios del techo. ¿Qué haces?». Hazas el movimiento que hagas, luego pregunta siempre «¿Qué haces?».

Tus movimientos son una forma de cumplir tus objetivos... uno de los cuales es llenar de aventuras las vidas de los personajes. Tus movimientos les obligan a actuar y, si no actúan, haces que sufran consecuencias que resultan de esa inacción en la ficción. Los personajes siempre tienen que estar haciendo algo o sufrir las consecuencias de su inacción.

CUÁNDO HACER UN MOVIMIENTO

Haces un movimiento:

- Cuando todo el mundo te mire para ver qué ocurre.
- Cuando los jugadores te den una oportunidad de oro en la ficción.
- Cuando saquen un 6 o menos.

En general, cuando los jugadores simplemente te miren para ver qué ocurre y no haya nada que pueda agravarse, haz un movimiento suave. En los demás casos, haz un movimiento duro.

Un movimiento suave es uno que no tiene consecuencias inmediatas ni irrevocables. Es un movimiento que dispone algo para que ocurra más tarde en la ficción; prepara a los jugadores para un peligro futuro. Los movimientos suaves más comunes son los que *muestran signos de que se aproxima un peligro*, los que *ponen en peligro un lugar seguro*, o los que, simplemente y en general, les dan a los jugadores algo que hacer y ante lo que reaccionar inmediatamente. Puede ser algo tan sencillo como «el suelo empieza a temblar a tu alrededor, las lecturas que recibe tu traje parecen indicar actividad sísmica en el suelo que hay bajo tus pies».

Un movimiento suave ignorado se convierte en una oportunidad de oro para hacer un movimiento duro. Si los jugadores no responden y sus personajes no hacen nada o no tratan el problema, ¡es difícil pasar por alto la oportunidad de hacer un movimiento duro y que el suelo o los edificios que hay a su alrededor se derrumben! Infligir Estados y demás consecuencias graves se reservan para los movimientos duros, mientras que los movimientos suaves están para desarrollar la ficción y preparar futuros movimientos duros.

No hay reglas tajantes que digan cuándo usar un movimiento duro y cuándo usar uno débil, pero si has hecho advertencias justas en la ficción, es razonable hacer un movimiento duro. Sin embargo, si hacer un movimiento suave encaja mejor con la ficción, la ficción es siempre el mejor indicador de qué hacer que pase y qué movimiento hacer.

Un movimiento suave puede ser decirle a un jugador: «tu novia Joanna lleva toda la semana comportándose de forma un poco extraña, preguntándote por qué es tan difícil dar contigo y si puedes hacer planes en firme de salir este fin de semana».

Luego, si el jugador no arregla la situación, el movimiento duro puede ser: te deja un mensaje de texto con el que rompe contigo. La primera parte ha sido el peligro y el presagio; la segunda parte, la consecuencia.

También hay veces en las que pasas directamente al movimiento duro: ella rompe contigo sin previo aviso. Sin embargo, el jugador aún puede intentar pedir una explicación *a posteriori*.

EJEMPLO

Recuerda que los movimientos duros que crecen como una bola de nieve a partir de movimientos suaves no son ninguna venganza ni castigo; su gravedad debe ser acorde a la ficción. Un movimiento duro no tiene por qué consistir en daño o en un Estado y, si decides infligir daño, puede tratarse de un Estado Leve, Moderado o Crítico. Un movimiento duro solo significa que no hay posibilidad de evitarlo o de que no ocurra, mientras que un movimiento suave siempre permite una respuesta y una reacción de los jugadores y está diseñado para suscitarla.

ELEGIR UN MOVIMIENTO

Para elegir un movimiento, piensa en las consecuencias evidentes de la acción que lo ha desencadenado en la ficción. Si ya tienes una idea de algo que quieras que pase, sigue adelante con ella siempre que encaje con tus objetivos y con los principios básicos del juego. Deja que tus movimientos crezcan como bolas de nieve y se desarrollen los unos a partir de los otros, como cuando avisas de que vas a hacer un movimiento duro haciendo primero uno suave. Construye sobre los éxitos y fracasos de los movimientos de los jugadores y sobre tus movimientos previos.

Si tu primera reacción es no hacerles daño ahora, sino que se deje sentir luego, ¡estupendo! Eso forma parte de tus principios básicos (piensa en lo que sucede fuera de plano). Apúntalo y revélalo cuando llegue el momento.

HACER UN MOVIMIENTO

Cuando hagas un movimiento, ten en mente los principios básicos: nunca digas el nombre del movimiento y dirígete a los personajes, no a los jugadores.

Recuerda adecuar la ficción a cada movimiento, y cada escena a cada personaje: hazle el juego a sus puntos fuertes y débiles y ten siempre en mente las cualidades únicas que tiene cada uno. Es importante saber quiénes son los personajes y qué poderes tienen, porque todo eso afecta a la ficción: sabes que costará mucho más derrotar a un héroe con un factor de regeneración que a un héroe sin protección o defensa ninguna.

Después de hacer cualquier movimiento, pregunta siempre «¿Qué haces?».

USA UN MOVIMIENTO DE UN ENEMIGO O UN LUGAR

Cada enemigo que encuentren los héroes durante el curso de sus aventuras probablemente tenga al menos un movimiento que pueda hacer, según cuántos le tengas puestos. Un movimiento de un enemigo o un lugar no es más que una descripción de lo que ese enemigo o lugar les puede hacer a los personajes jugadores, como «poner en peligro a un inocente» para un villano de medio pelo o «invocar ayuda de las profundidades subterráneas» para un sectario o un monstruo que forme parte de una horda.

REVELA UNA VERDAD DESAGRADABLE

Una verdad desagradable es un hecho que el jugador desea que ojalá no fuera cierto; por ejemplo, que la guarida de un supervillano resulte tener una bomba trampa o que un personaje no jugador que les suele ayudar resulte ser en realidad un impostor, un espía o un cambiaformas.

MUESTRA SIGNOS DE QUE SE APROXIMA UN PELIGRO, AVANZA UN PLAN

El objetivo de este movimiento es mostrarles a los personajes algo que va a ocurrir a no ser que tomen cartas en el asunto. Un peligro puede ser cualquier tipo de amenaza o cosa mala que esté esperando entre bastidores o que venga de camino según el Plan que tengas pensado. Muestra que hay acción fuera de plano para avanzar las Etapas del Plan, mediante los Peligros y oponentes que tengas preparados para cada Etapa. Los Planes y los Peligros se tratarán en más detalle en próximas secciones.

INFLIGE UN ESTADO ADECUADO

Ten en cuenta que cualquier movimiento puede incluir infligir daño, no solo este. Siempre que te parezca que los personajes jugadores deberían sufrir daño en la ficción, es tarea tuya como editor jefe infligírselo. Utiliza la ficción para determinar primero si hay que infligir daño y, en caso de que así sea, determina qué tipo de daño es más apropiado entre los Estados Leves, Moderados y Críticos (esto puede variar entre distintos personajes: si uno de los poderes de un personaje es tener un factor de regeneración, le puedes decir a esa persona que sufre daño, pero que su factor de regeneración surte efecto y enseguida está de vuelta en la refriega, mientras que otro personaje quizá sufriera un Estado Leve si se viera ante las mismas circunstancias).

Cuando inflijas daño, elige una fuente de daño que amenace al personaje en la ficción y aplícala. Si está en combate cerrado contra un villano, este lo estampa contra el suelo. Si está atacando al jefe en su base de operaciones puede que active una trampa que no sabía que estaba ahí y quede atrapado en un campo radiactivo que lo bombardee con radiación nuclear. Todo daño físico o mental se puede representar con Estados, pero solo si es suficiente para poner al héroe en riesgo. Un héroe puede estar confundido o puede tener el Estado Leve «Confundido». El uno no es más que un adorno de la ficción, mientras que el otro es una imposición sobre el personaje: si intenta hacer algo sin tratarlo, podría empeorar. Eso lo hace importante y hace que haya que dedicarle tiempo y energía en la ficción.

Los Estados los impones tú cuando hace falta debido a la ficción. Sin lugar a dudas puede tratarse de un movimiento duro, pero también es responsabilidad tuya respaldar lo que sea que lo justifique con un Estado. Cuándo y qué tipo de Estado depende de ti, de lo que esté ocurriendo en la partida y de quién sea el personaje. ¿Que el personaje tiene un factor de regeneración, piel de metal o el poder de crear escudos de fuerza? Probablemente requiera más justificación en la ficción imponerle un Estado a un personaje así que a alguien que sea un tío normal con un arco y flechas. ¿Que la historia no ha hecho más que empezar y lo que está ocurriendo en realidad no necesita tener peso mecánico? Simplemente narra lo que pasa y sigue adelante. ¿Que los héroes están atrapados en una lucha a muerte con un villano? ¿Que se les acaba de caer un edificio encima? ¿Que alguien acaba de hacerles cuestionarse su cordura o lo que significa ser un héroe? Probablemente todos esos sean momentos estupendos para imponer un Estado.

- **Un Estado Leve** es solo lo bastante grave para requerir atención, tiempo y energía. Lo único que hace falta para eliminarlo es tratarlo en la partida; podría ser algo físico, como estar atrapado bajo los escombros, un tobillo torcido o un hueso dislocado que haya que recolocar; pero también podría ser algo emocional: podría representar estar distraído, confundido o sorprendido. Si no se le presta atención, un Estado Leve puede evolucionar hasta convertirse en uno Moderado, pero no tiene por qué hacerlo. Tiene que tener sentido en la ficción, aunque a menudo puede bastar con hacer un movimiento *Desafiar el peligro* para ignorar un Estado Leve, ya que, de todos modos, hacer un movimiento puede resultar en más complicaciones.

- **Un Estado Moderado** es más grave, afecta a lo que hace el personaje, pero de una forma limitada en tanto que solo afecta a un tipo determinado de acción. Una torcedura o una dislocación podrían evolucionar en una rotura o simplemente en una penalización a hacer cualquier cosa con ese miembro hasta que no se lo mire. Un héroe distraído, confundido o sorprendido puede acabar sufriendo daño de una forma completamente distinta. Los Estados Moderados solo imponen penalizaciones a hacer ciertas cosas: utilizar un brazo roto para trepar, o intentar trazar un plan con una migraña, por ejemplo.
- **Un Estado Crítico** es grave e impone una penalización constante a todo lo que hace el héroe sin excepción. Cuatro Estados Críticos matan a un héroe. Pueden representar la acumulación de daño a lo largo del tiempo o un único golpe destructor de mundos; la pérdida de fe del héroe en sí mismo o en la humanidad; la pena por la muerte de un ser querido; un cuerpo invasor, una enfermedad alienígena o una vorágine psíquica que desgarre la mente.

A la hora de elegir la fuente del daño, además de las consideraciones ficticias sobre qué peligro es más aparente, también quieres tener en mente qué tipo de daño estás infligiendo. Eso también puede resultar evidente en la ficción, pero ten en cuenta que infligir daño no tiene que significar siempre imponer un Estado. Si hay un ciudadano solo enfrentándose a uno de los héroes y amenazándolo, puede parecer una fuente de daño obvia (y de cuando en cuando el daño puede ser variado y venir de fuentes cotidianas, si ese es el tipo de partida a la que queréis jugar), pero eso no significa que el civil tenga que infligir un Estado para resultar amenazador o peligroso. Cómo expreses el daño y cómo tengan que reaccionar los héroes a cada oponente queda en tus capacidades manos.

La decisión sobre si imponer un Estado o no debería depender de tres cosas:

- 1) Que tenga sentido en la ficción y fluya a partir de ella.
- 2) Que sea coherente con cómo has representado el daño anteriormente.
- 3) Que tenga en cuenta tanto los poderes y aptitudes del personaje como los del peligro que lo amenaza.

GASTA SUS RECURSOS O QUÍTALES SUS COSAS

¿El villano ha visto frustrados sus planes por culpa de los buenos alguna vez? ¿Conoce ya la fuente de los poderes de los héroes y sus tácticas? Entonces tiene sentido que se prepare para enfrentarse a ellos la próxima vez que se encuentren, ¿verdad? Quitarles sus cosas o gastar sus recursos se puede mostrar en la ficción de varias formas. Si un héroe usa algún arma especial (como por ejemplo un martillo encantado, un escudo irrompible o un puñado de *gadgets* tecnológicos chulos) mira a ver qué hace cuando no puede contar con ella. El malo puede mandar un pulso electromagnético que sobrecargue y desactive algunos de sus *gadgets* chulos. Un héroe que lleve armadura, tenga un poder con un número determinado de cargas o lance proyectiles siempre se puede quedar sin combustible. ¡En combate cerrado, un enemigo lo desarma y manda su arma mística al quinto pino! Los recursos u objetos no tienen que perderse o gastarse permanentemente. De hecho, eso es algo que debería pensarse muy seriamente ya que muy rara vez ocurre durante mucho tiempo en los cómics.

REVELA O RESTAURA UNA VENTAJA

Una Ventaja puede ser algo que ayude a un enemigo (especialmente a un genio del mal u otro villano) o quizá que lo proteja del daño o lo desvíe para que no lo sufra. Los héroes tienen la capacidad de eliminarlas en juego, por lo que para seguir plantándoles cara, a veces los villanos tendrán que reparar o restaurar Ventajas que ya tengan pero estén dañadas o sin terminar. También podría ser que la Ventaja aún no estuviera en uso, ya se trate de un medio de infligir daño, como una pistola o una granada; de un medio de escape, como un *jetpack* o un portal dimensional, o de cualquier otra cosa. Las Ventajas son una forma estupenda de tener a los héroes siempre en vilo.

VUELVE SU MOVIMIENTO EN SU CONTRA

Coge los beneficios mecánicos que otorga un movimiento al jugador que lo realiza y trátalos como si fuera la oposición o el objetivo quien le hubiera hecho el movimiento al jugador. Si el movimiento de un jugador le permite hacer preguntas para descubrir información, haz que la oposición descubra información sobre el jugador. Si el jugador está tratando de herir, confundir o inhibir a un enemigo de cualquier otra forma, haz que el enemigo le haga lo mismo al personaje jugador, bien en lugar de que el jugador se lo haga a él o bien en respuesta.

SEPÁRALOS

Si quieres volver una pelea mucho más peligrosa o una decisión mucho más difícil, separa al héroe de sus amigos o seres queridos y pon a varios personajes en peligro. O aprovecha la oportunidad para ponerles peligros similares a los héroes y ver lo diferentes que son entre sí las formas de actuar de cada uno a la hora de resolver ciertos problemas.

DA UNA OPORTUNIDAD ACORDE A LAS APTITUDES DE UN PERSONAJE

A los personajes que tienen movimientos para crear y fabricar cosas se les da bien construir el mundo e inventar *gadgets*, a otros se les dará bien llegar a los sitios en los que tienen que estar, calar situaciones y personas, conseguir lo que quieren, etcétera. Cada personaje tiene algo que se le da especialmente bien: dale a cada uno una oportunidad de brillar.

MUESTRA UN INCONVENIENTE DE UN PERSONAJE, SU ASPECTO, SU EQUIPO O SU PODER

Un personaje centrado en proteger se siente responsable poco más o menos que de todo el mundo, a los alienígenas les cuesta comprender la forma de actuar de los seres humanos, etcétera. La mayoría de los héroes probablemente tengan un aspecto lo bastante diferente o característico como para que la gente sepa que son superhéroes o, como mínimo, que son diferentes. Todos los héroes tienen un poder o un conjunto de aptitudes que hacen que algo se les dé bien, sin importar si la fuente de su poder es la energía cósmica o una tecnología construida en el garaje de su casa. Ser reconocido o incomprendido, ser forastero y desconocido o incluso tener un poder chulo como el control de la electricidad son cosas que pueden tener inconvenientes; haz que la gente a la que el héroe tiene que salvar se las esté viendo con un villano con habilidades acuáticas, o que la gente a la que se supone que está salvando entre en pánico al ver que quien los libra del peligro es un extraterrestre.

OFRECE UNA OPORTUNIDAD, CON O SIN UN COSTE

Muéstrale al jugador algo que quiera: aceptación, poder, tecnología extraterrestre, lo que sea. Puede ser la oportunidad de formar o aumentar un Vínculo con alguien o incluso la mera oportunidad de recuperarse pero, si la aprovecha, puede que tenga un coste (implícito o explícito), como por ejemplo ignorar otra cosa que esté pasando o tener una pelea más dura en el futuro. Esta oportunidad puede ser algo que sepas que el personaje quiere y que se está esforzando por conseguir: si está intentando volverse popular e influyente en la ciudad, quizá agradezca que la gente de la ciudad lo vote para alcalde, pero evidentemente ir a por eso tendrá un coste. También puede consistir en algo que quiera en ese momento concreto: si está intentando impresionar a un tío en una cita, puedes narrar que él no para de hablar bien de su *alter ego*, diciendo lo guay, dura y sexy que es Electric Girl, y luego pregúntale si quiere revelar su identidad. No hay duda de que conseguiría lo que quiere en ese momento, pero eso tendría también repercusiones evidentes.

PON A ALGUIEN EN UN APRIETO

Cuando pones a un personaje en un aprieto le presentas una elección difícil que preferiría no tener que hacer; cuanto más difícil sea la elección, peor es el aprieto.

DILES LOS REQUISITOS O CONSECUENCIAS Y PREGUNTA

Siempre que un personaje quiera hacer algo que no esté contemplado o que ya haya intentado hacer pero haya fracasado, dile que puede hacerlo pero que tendrá consecuencias. Dile qué tiene que conseguir para poder realizar la tarea satisfactoriamente y pregúntale si sigue estando dispuesto a hacerlo.

PON UN VÍNCULO EN PELIGRO

Los personajes tienen Vínculos con otros personajes no jugadores de la ficción, así como con la ciudad y las fuerzas del orden. Ponlos en una situación en la que tengan que actuar rápidamente o hacer una elección para evitar quemar uno de esos Vínculos. Quizá aparezca un equipo de rodaje justo en un momento en que los héroes no están dando muy buena imagen, o el gobierno o un cuerpo de seguridad del Estado les pida ayuda en un momento inconveniente.

APROVÉCHATE DE UNA LIMITACIÓN

Las limitaciones están en la ficha de personaje para recordarles a los jugadores lo que no pueden hacer con sus poderes y cómo puedes ponerlos en peligro. De la mayoría de las limitaciones es fácil aprovecharse, sobre todo si algunos de sus poderes vienen de *gadgets* o equipo. Sin embargo, algunos libretos de Origen y Motivación conllevan o contemplan aspectos negativos, como el libreto de Motivación «Morir en el intento», que trata de la adicción a algo, lo que constituye un elemento del que uno se puede aprovechar y que se puede usar para poner a un jugador en un aprieto. Sé creativo y recuerda a los jugadores que ponerse limitaciones significa que tú puedes jugar con ellas y utilizarlas para hacer sus vidas más peligrosas y emocionantes.

PON EN PELIGRO UN SECRETO

Secretos tienen todos los personajes: cosas que no les pueden decir a los demás para protegerse a sí mismos o a sus seres queridos, o quizá simplemente porque las consideran información personal. Los secretos gordos son las identidades secretas, por supuesto, pero cualquier dato puede verse amenazado en juego. Puede que un admirador o un reportero metomentodo sigan al héroe de vuelta a casa, que su traje o su máscara se rompan en una batalla o que aparezca un sobre con fotos de cámaras de vigilancia o un dossier sobre su pasado secreto en la puerta de su casa.

ANIMA EL USO CREATIVO DE LOS PODERES, EXHIBE UNA VENTAJA

Es crucial conocer y comprender los poderes de los héroes para poder preparar situaciones en las que tengan que usarlos de forma imaginativa para resolver problemas o derrotar enemigos. Una buena forma de hacer que los jugadores piensen de manera creativa es darles a sus enemigos ciertas Ventajas como escudos o *gadgets* que les ayuden a luchar, escapar o conseguir sus objetivos. Cuando exhibas una Ventaja que tenga un enemigo, lo natural es que los jugadores empiecen a pensar una forma de intentar quitársela, ¡así que ten cuidado con lo que les echas!

APROVÉCHATE DE UN ESTADO

Cuando los héroes sufren daño, suelen recibir Estados a consecuencia. Si un enemigo ve que un héroe cojea, está claramente herido o es incapaz de hacer algo, es probable que se aproveche de ello.

CAMBIA EL ENTORNO

Un cambio de entorno puede ser tan drástico como que la propia ciudad cambie, o puede consistir simplemente en un cambio en el espacio inmediato. Si apuntas alto y tienes intención de fastidiar la ciudad a gran escala, deberías dividirla en zonas, cada una con su propio ambiente y aspecto. El aspecto de cada una de estas zonas debería estar basado en las expectativas de todos los jugadores, pero se le pueden introducir cambios drásticos al más puro estilo de los cómics. Puede que una parte de la ciudad se cubra de repente de vegetación y fauna, que se abran en ella grietas o portales desde otra dimensión y eso afecte a las zonas de alrededor, que haya terremotos u otros desastres naturales o que aparezcan en ella paisajes extraterrestres de repente y sin explicación alguna. Las razones de estas cosas pueden ser peligros y amenazas que formen parte de tu Plan o pueden ser cosas que te inventes sobre la marcha para las que ya pensarás una explicación más tarde, conforme los jugadores contribuyan a expandir la ficción averiguando cosas, investigando o partiéndole la boca a los implicados.

Sin embargo, lo más corriente será que cambies el entorno inmediato de los personajes para hacer que las cosas sigan siendo dinámicas, trabajando a una escala más pequeña y con sucesos que se desprendan naturalmente de lo que ocurre en la ficción, tanto si eso implica a un villano o un plan maestro como si no. Algunos ejemplos son que un villano cree un obstáculo o un escudo para bloquear o entorpecer a los héroes o a las fuerzas del orden, que los personajes jugadores reciban tal golpe que salgan volando y caigan en un edificio o en un parque, que un villano derribe su propia guarida en un intento desesperado por aplastarlos o que se abran portales dimensionales por la ciudad y los héroes, que habían caído inconscientes, despierten en un lugar totalmente diferente.

SEÑALA UN PELIGRO QUE SE CIERNE SOBRE ELLOS

Este es un movimiento que puedes usar para dar pistas o indicios de los peligros que podrían ocurrir a continuación, que ya deberías tener listos. Por ejemplo, una invasión alienígena puede estar prologada por la aparición de espías o el aterrizaje de tecnología alienígena en nuestro planeta en forma de meteoritos o sondas. Puedes avanzar en lo que tienes preparado y tirar de ello, aunque también puede que haya cosas evidentes e inmediatas que puedan pasar. Puedes decirle a un personaje jugador que el «civil» al que acaba de salvar le resulta extrañamente familiar o que aquella bola de cristal que miró es lo único en lo que puede pensar mientras yace despierto en la cama por la noche. Lo que muestre signos del negro porvenir podría ser un puente, edificio o máquina dañados: ¡chispas que saltan, columnas que se derrumban, cables que se parten!

INTRODUCE UNA NUEVA FACCIÓN O TIPO DE ENEMIGO

Un tipo de enemigo es un término muy amplio y general; podría tratarse de una muchedumbre, una banda, un nuevo villano, un extraterrestre, un mutante, una nueva especie o cualquier otro tipo de criatura que se interponga en el camino de los personajes. Una facción es un grupo de enemigos que está unido por un objetivo común, como una banda callejera o un grupo de malvados villanos unidos por su odio hacia los héroes. Una vez introducidos, puedes empezar a hacer que les creen problemas a tus héroes. Este movimiento puede dar lugar fácilmente a un combate o una emboscada, o simplemente dejar la facción preparada para su futuro uso.

UTILIZA UN PELIGRO DE UNA FACCIÓN O TIPO DE ENEMIGO YA EXISTENTE

Una vez que hayas introducido la nueva facción o el nuevo tipo de enemigo, es hora de empezar a hacer que le compliquen la vida a los personajes.

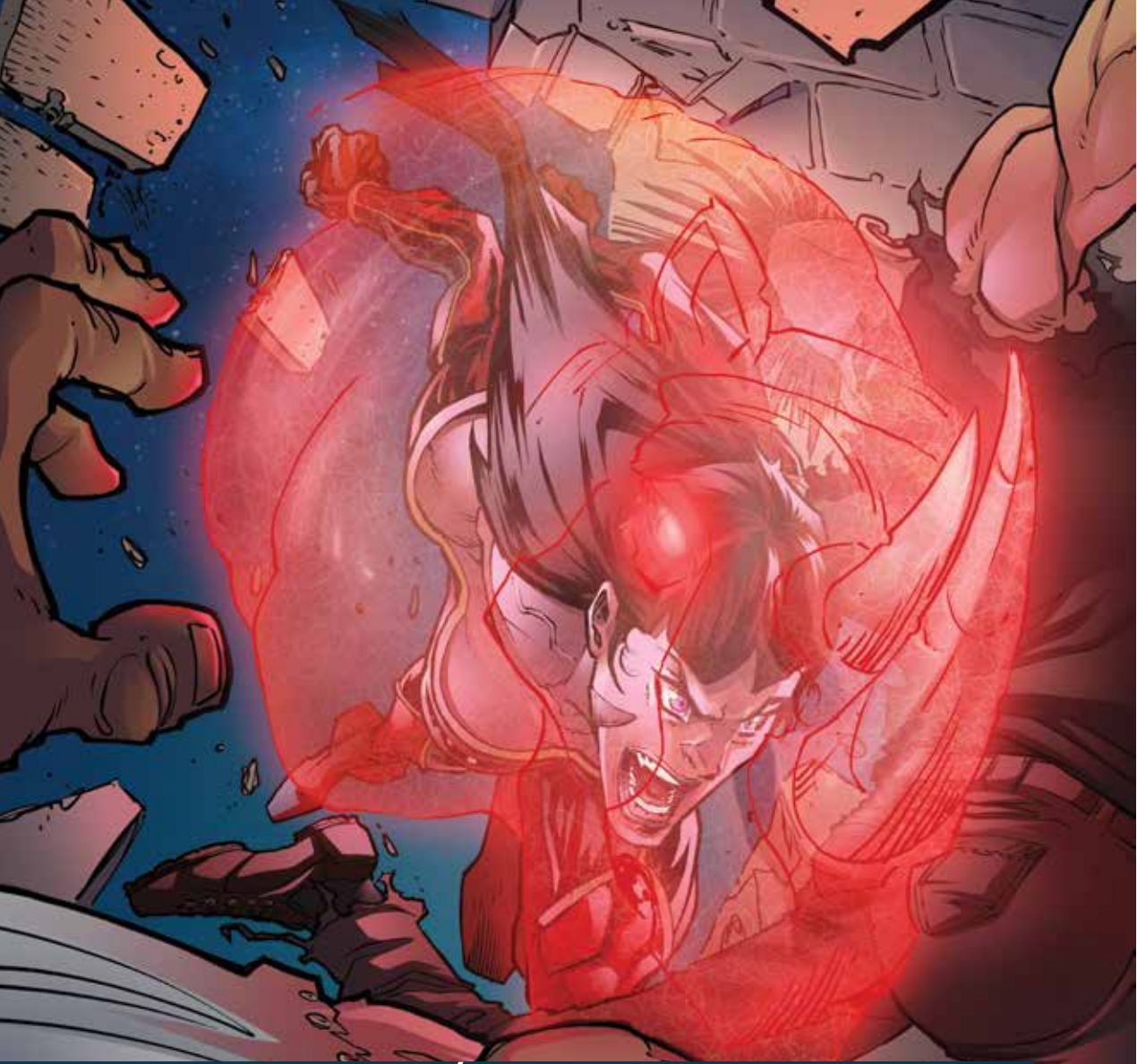
HAZLOS RETROCEDER

Al encontrar pistas o descubrir información nueva es probable que los héroes acaben dando vueltas por toda la ciudad y visitando sitios varias veces. Cuando visiten zonas en las que ya hayan estado antes, muestra cómo han cambiado debido a sus acciones. Puede que el escenario de una gran batalla esté de obras o aún sin reparar, o que haya un barrio que esté floreciendo después de que los héroes se hayan esforzado por echar a una banda de las calles. Quizá alguien a quien hayan conocido antes y que aparentemente fuera inocente o no llamara mucho la atención tenga más chicha de lo que parecía a primera vista.

PLANTEA UN DESAFÍO A UNO DE LOS JUGADORES

Mira lo que se le da bien al jugador, qué poderes tiene, a qué le ha asignado los modificadores más altos y qué tipo de personaje lleva, y entonces plantéale un desafío que le dé juego a sus ventajas. O también puedes hacer lo contrario: plantearle el desafío de resolver algo sin sus superpoderes o hacer algo que normalmente no se le dé bien. Recuerda mantener en movimiento el foco de atención de una escena a otra y darle a todo el mundo una oportunidad de brillar con este movimiento.





EL PRIMER NÚMERO

La primera sesión de juego o Número debería empezar con la creación de personajes y con todo el mundo hablando de sus expectativas sobre el mundo del juego mientras rellenan los Vínculos, se crean los poderes e incluso hacen un boceto o un dibujo de cómo podría ser su personaje. El primer Número es especialmente importante para establecer y hacer ciertas cosas por primera vez. Como editor jefe esta sección es para ti y detalla lo que deberías hacer y tratar de conseguir durante tu primera sesión de juego.

PREPARATIVOS



Para el primer Número deberías tener impreso lo siguiente:

- Unas cuantas copias de los resúmenes de los movimientos básicos y los movimientos especiales.
- Una copia de cada libreto de Origen y Motivación.
- La ficha del editor jefe.

También deberías haberte leído todo el libro y estar familiarizado con la parte dedicada al editor jefe y, sobre todo, con la sección de movimientos del editor jefe, con los movimientos básicos y con los movimientos que los jugadores hayan elegido mediante sus libretos de Origen, para que sepas cuándo deben desencadenarse movimientos en la ficción. Léete también la sección sobre crear Peligros y villanos que aparece a continuación.

Lee cómics, ve películas de superhéroes y sitúa tu mente en ese plano. Habla un poco con los jugadores con antelación para ver a qué estilo de cómics quieren jugar y familiarízate con algún material de referencia. Cuánto prepares para el primer Número es decisión tuya, pero por lo menos deberías llevar unas cuantas ideas de cosas chulas que te gustaría que pasaran... aunque quizá quieras preparar un poco más e inventar un villano, un plan maligno y algún peligro que ponerles a los jugadores. Si trazas planes malignos que ejecutar en la partida, no los detalles demasiado; que sean cosas que estén pasando en el mundo pero que sean los jugadores quienes lleven la iniciativa respecto qué hacer con ellas. Estate siempre abierto a las ideas chulas que te puedan dar los jugadores para la partida.

Puede ser muy divertido marcar cosas en el mapa de una ciudad grande como Nueva York conforme va avanzando la partida. También puede resultar útil tener fotos de diversos personajes que se puedan encontrar los héroes, e incluso puede ser divertido tener listas algunas imágenes de Google Street View o fondos de escenarios donde puedan transcurrir batallas.

Cuando estéis a punto de sentaros a jugar vuestro primer Número, asegúrate de que todo el mundo esté familiarizado con el sistema de juego y que sepa a qué estar atento en la ficción para saber cuándo se desencadena un movimiento. Marcad las expectativas que tenéis todos y hablad sobre el tipo de partida y el tono que buscáis para que todos los jugadores se puedan crear los personajes de acuerdo a ello. También hay unas preguntas que deberías hacerles a los jugadores para facilitar la creación de personajes. Mientras los jugadores se hacen los personajes, toma nota de cuáles son sus Orígenes, poderes y, sobre todo, Vínculos. Aquí tienes algunas preguntas que querrás formular al grupo y que contesten entre todos:

¿Los personajes son amigos? ¿Se van a conocer en el primer Número, unidos ante una amenaza común, o ya han colaborado antes? ¿Son ya un equipo con objetivos comunes? Si quieren que algunas de estas preguntas se respondan durante la partida, no hay problema, pero si los personajes no están juntos desde el principio significa que vas a tener que ir saltando de un personaje a otro a menudo, llevando la cuenta de cada uno y juntándolos. Para cuando acabe el primer Número, todos los personajes deberían como mínimo saber de la existencia de los demás, si es que no son un equipo. Eso no quiere decir que no puedas dirigir una partida en la que los personajes vayan normalmente a su bola, pero va a resultarte más difícil mediar y hacer que siga siendo interesante. Cuando juguéis de esa forma los Vínculos tendrán que rellenarse conforme los personajes se conozcan y luchen unos junto a otros. Puede ser una forma divertida de jugar, pero antes de llevar una partida en esa dirección asegúrate de que eso sea lo que todo el mundo espera.

¿Hay más superhéroes? Bueno, tú tienes superpoderes, los demás personajes los tienen y no hay duda de que algunos villanos los tienen, pero ¿cuántos hay? ¿Hay ya una percepción de ellos entre el público o se trata de algo nuevo? ¿Ha habido algún acontecimiento reciente o algún cambio repentino que haya hecho que salgan héroes con superpoderes por todo el globo o en alguna zona concreta? Estas preguntas ayudarán a los jugadores a rellenar sus Vínculos con la ciudad y con las fuerzas del orden. Conforme lo hagan, y conforme se apunten Vínculos con otros personajes importantes para sus héroes, inclúyelos en tus notas para su futuro uso. Todo lo que los jugadores te den durante la creación de personajes son elementos que puedes usar en futuras aventuras.

Presta atención cuando los jugadores hagan preguntas. Si las preguntas son sobre las reglas y el sistema de juego, respóndelas. Si las preguntas son sobre la ambientación, el tono y el ambiente del mundo y las organizaciones que hay en él, dales la vuelta y plantéaselas a los jugadores. Asegúrate de que este sea el mundo en el que quieren jugar: haz que creen los detalles que necesiten antes de empezar. Colabora con los jugadores, si tienes ideas en mente para futuros personajes importantes como el alcalde de la ciudad, funcionarios del Estado o el jefe de policía, puedes hablar con ellos y preguntarles qué opinan de estos personajes. No obstante, ten cuidado de no entrar en demasiados detalles: si alguien te pregunta si tal cosa existe en la ambientación o en la ficción, piénsatelo bien antes de decir que no. En su lugar, una respuesta estupenda es «Por ahora no»; un mundo de cómic nunca es estático y nunca sabes cuándo vas a necesitar un nuevo elemento con el que jugar. Aún mejor, ¡pregúntales qué piensan de ello y cómo puede encajar en la ficción!

Cuando todo el mundo haya terminado de hacerse su héroe, repasa las notas que has tomado y los preparativos que hayas hecho (si los tienes) y ¡preparate para empezar!

EN QUÉ CENTRARSE

El punto central del primer Número es presentarles el mundo a los jugadores y quizá incluso hacer que los personajes se conozcan entre sí. Puede que el objetivo de la sesión sea reunirlos, pero el punto central siempre va a ser presentarles nuevas facciones y enemigos a los jugadores. Alude a amenazas en ciernes y Peligros que puedan ocurrir o resurgir en futuros Números. Empieza la aventura con todos los héroes inmersos en una situación tensa que demande acción o bien con cada uno de ellos en una distinta, todas diseñadas para reunirlos lo más rápido posible. El robo de un banco, extraños objetos que se estrellan contra la ciudad, que el suelo tiemble y se abra mientras de él salen hordas de extrañas criaturas que se arrastran hacia la ciudad. Empieza a hacer preguntas sobre la situación. ¿Por qué están aquí los personajes? ¿Qué estaban haciendo antes de que esto los interrumpiera? Haz preguntas sobre los Peligros que los hagan reaccionar de inmediato a la situación.

Conforme los jugadores empiecen a describir lo que hacen sus personajes y cómo reaccionan, la ficción y la conversación echarán a rodar y se empezarán a desencadenar movimientos. Quizá al principio esto no resulte del todo intuitivo, ya que puede que el sistema sea nuevo para todos, así que tú, como editor jefe, deberías prestar especial atención a lo que se dice y hace en la ficción. Ayuda a los jugadores y haz que todo el mundo se acostumbre a cómo funciona la conversación. Siempre que oigas a alguien decir algo que se parezca al desencadenante de un movimiento, acláralo con él diciendo algo como «parece que estás tratando de...» y luego guíalo a través del movimiento. Si los jugadores miran su ficha de personaje o la lista de movimientos en busca de una guía para decidir qué hacer, pregúntales qué hacen exactamente en la ficción. Si un jugador dice «¡Uso *Derrotar!*» o «¡*Desafío el peligro!*», pregúntale enseguida cómo lo hace. ¿Qué pasa en la ficción que desencadene *Derrotar*? ¿Qué es lo que haces? ¿Cómo lo haces? ¿Qué utilizas para hacerlo? Y así.

Para la primera sesión tienes unos cuantos objetivos específicos:

- Establece datos, describe.
- Utiliza lo que te den.
- Haz preguntas.
- Deja cosas en blanco.
- Busca hechos interesantes.
- Ayuda a los jugadores a entender los movimientos.
- Apréndete los poderes de los personajes jugadores.
- Apréndete las motivaciones de los personajes jugadores.
- Dale a cada personaje una oportunidad de brillar.
- Haz que el mundo también reaccione a los personajes.
- Introduce personajes no jugadores.
- Ten en mente que los villanos no deben ser pan comido.



ESTABLECE DATOS, DESCRIBE

Lo más importante del primer Número es describir y establecer el aspecto y el funcionamiento del mundo. Qué se necesita para hacer daño a un personaje, cómo utilizan sus poderes, cómo responde la ciudad ante los héroes, quién está al mando y cómo es la zona que hay inmediatamente alrededor de ellos. Estas cosas descríbelas, pero de manera breve y abierta, para poder expandirlas luego. Utiliza detalles o ten preparadas de antemano unas cuantas descripciones de lugares en los que los héroes pueden acabar o en los que pueden luchar para tener datos sólidos y evocadores que darles cuando llegue el momento.

UTILIZA LO QUE TE DEN

Ten contigo las notas de las respuestas a las preguntas que les hiciste durante la creación de personajes, de los Vínculos de los personajes, de sus Motivaciones y de sus poderes. Tu tarea es construir un mundo emocionante en el que jugar con la ayuda de los jugadores, así que utiliza e incorpora todos los elementos que te den: ya están ahí y resultan atractivos para ellos.

HAZ PREGUNTAS

Lo que los jugadores te dan no basta. Vas a necesitar mucho más conforme surjan nuevas situaciones y aventuras. No tengas miedo de hacer preguntas; querrás asegurarte de que todo el mundo juegue en sintonía con tu imagen mental. Una idea que tengas o una pregunta que plantees pueden llevar a todo tipo de desarrollos, intenta obtener algo de cada jugador. Cuando pasen cosas en la ficción, no dejes de chinchar a los personajes al respecto. Pregúntales qué piensan sus personajes sobre lo que acaba de ocurrir. Las preguntas pueden mejorar muchísimo una partida y les dan algo de confianza y poder a los jugadores. Un mundo creado entre todos resultará mucho más atractivo que uno que describas tú solo y que solo tú puedas ver.

DEJA COSAS EN BLANCO

Si tienes un mapa de una ciudad, puedes dividirlo en distritos o indicar ciertas zonas en el mapa en las que pueden ocurrir cosas, pero déjalos en blanco. Cada espacio en blanco es algo chulo a la espera de ocurrir. Si alguna vez no sabes qué decir en la partida y los personajes están en la ciudad, piensa en algo chulo que pueda estar pasando por allí o pregúntale su opinión a algún jugador. Quizá ni siquiera tengas una idea real de qué hacer que pase, pero les puedes decir a los jugadores que están recibiendo extrañas señales de energía desde esa dirección, o que se están reuniendo multitudes, o que el cielo se ha oscurecido, o que está ocurriendo un evento localizado. Cuando lleguen allí, pregúntales de qué se trata, ¿qué está ocurriendo? ¿Por qué está ahí toda esa gente?

BUSCA HECHOS INTERESANTES

Entre los jugadores van a surgir un montón de ideas, sobre todo si haces montones de preguntas... cosa que deberías hacer a menudo. Hay veces en las que un jugador dirá algo como «¿No estaría guay si...?». Esas cosas está bien apuntarlas o simplemente tenerlas en mente para más tarde. En muchos casos, sus ideas serán mejores que las tuyas, así que cuando oigas datos jugosos no dudes en incorporarlos a la trama o cambiar sobre la marcha lo que tenías planeado.

AYUDA A LOS JUGADORES A ENTENDER LOS MOVIMIENTOS

Tú te has leído el juego, pero los jugadores quizá no, así que es responsabilidad tuya guiar el juego y dirigirlos. Diles cuáles son las buenas prácticas y qué deberían hacer para ser fieles al espíritu del juego. Si se sienten abrumados, diles que solo tienen que describir lo que hace y dice su personaje y ya está, que las reglas se encargan del resto. Puede que para recordar cuándo se desencadenan ciertos movimientos antes tengas que acostumbrarte un poco a ellos, así que estate atento a lo que oyes y date tiempo para aprender.

APRÉNDETE LOS PODERES DE LOS PERSONAJES JUGADORES

Cada héroe de **Worlds in Peril** es diferente y su capacidad para hacer ciertas cosas y justificar lo que hace en la ficción depende de su Resumen de Poderes y su Perfil de Poderes. Algunos de los mejores indicadores del tipo de partida que el jugador quiere jugar y las escenas en las que le gustaría participar están en su Perfil de Poderes. Es muy importante que te familiarices con las expectativas que tiene cada jugador para su personaje, sobre todo en el caso de los poderes defensivos. Si el personaje tiene un factor de regeneración, piel de acero o la capacidad para crear constructos, escudos u otros elementos defensivos, debes acordarte de representarlo en la ficción. Cuando los personajes *Desafíen el peligro*, intenta que el movimiento tenga un aspecto diferente para cada uno de ellos. Igualmente, cuando impongas un Estado Leve, Moderado o Crítico, intenta que también tenga un aspecto diferente para cada uno en lo que respecta a cuánto pueden soportar y cómo se les imponen los Estados: tener en consideración al personaje del jugador, sus poderes y sus expectativas es un requisito que la ficción debería cumplir. Eso significa que todo el mundo tiene que estar en sintonía.

Un personaje que tenga un factor de regeneración o un campo de energía constante que produzca y absorba energía cinética a su alrededor será capaz de soportar mucho más daño que un tío normal con un arco y flechas, y eso lo tienes que tener en mente. La ficción tiene que ser emocionante y peligrosa para todo el mundo y aunque esto no debería depender siempre de qué poderes y habilidades tengan los personajes, siempre hay que tomarlos en consideración. Esto se tarda un poco en aprenderlo, así que no tengas vergüenza de preguntarles a los jugadores por sus personajes y lo que pueden hacer siempre que lo necesites.

Dicho esto y sobre todo al principio, vas a tener que hacer un montón de preguntas, asegurarte de que cada jugador tiene su oportunidad de contribuir y de que las expectativas de todos están claras. Si no estás seguro de cuánto daño puede soportar el personaje de un jugador, pregúntale. Si no estás seguro de si lo que está haciendo le resulta Fácil, Difícil, Límite o incluso Imposible, pregúntale. Asegúrate de que todo el mundo esté en sintonía y apréndete los poderes de tus personajes jugadores.

APRÉNDETE LAS MOTIVACIONES DE LOS PERSONAJES JUGADORES

Conocer a los personajes no consiste solo en saberte sus poderes y narrar una historia que los tenga en consideración, ni consiste solo en hacer que esta sea atractiva, interesante y peligrosa, sino en saber qué quiere cada personaje, hacia qué se dirige, qué se esfuerza por desbloquear o trata de conseguir. Algunos de los requisitos que los jugadores trabajan para conseguir van a necesitar de tu tiempo y tu atención para que puedas incorporarlos a la partida y crear oportunidades de cumplirlos. Sus orígenes también son una buena fuente en la que basarte. Pregúntales sobre sus Orígenes y Motivaciones para ayudar a inventar peligros pasados, enemigos mayores y un concepto básico del tipo de personaje al que aspiran.

DALE A CADA PERSONAJE UNA OPORTUNIDAD DE BRILLAR

Eres admirador de los héroes, así que dale a cada uno una oportunidad de hacer lo que mejor se le da. Asegúrate de que los Peligros y problemas que les echas a los jugadores tengan varias soluciones, para que puedan enfrentarse a ellos de diversas maneras. De vez en cuando puedes incluso adaptar un desafío específico a los talentos y aptitudes de un héroe para darle una oportunidad de lucirse y hacer su número.

HAZ QUE EL MUNDO TAMBIÉN REACCIONE A LOS PERSONAJES

Los Vínculos son algo muy importante en **Worlds in Peril**. Son una moneda que los jugadores querrán conservar y tu tarea es hacer que acaben en situaciones lo bastante interesantes y peligrosas para que tengan que quemar esos Vínculos con tal de conseguir hacer lo que quieren. Como los Vínculos son importantes para los jugadores, puede que pienses que no son algo en lo que debas participar mucho, pero es justo al contrario. Hacer que los jugadores ajusten sus Vínculos según lo que pasa en la partida forma parte de tus principios: describir un mundo de cómic que parezca real y vivo y que reaccione a lo que ocurra en la partida y a lo que hagan los personajes.

Puede que a los jugadores no siempre les parezca justo que les hagan disminuir sus Vínculos (y, por supuesto, tu tarea no es castigarlos o penalizarlos, al fin y al cabo, tú estás de su parte), pero el mundo no siempre reacciona como quieren los héroes... ante ellos o ante sus acciones. Es probable que las líneas argumentales que se te ocurran o que surjan naturalmente afecten a los Vínculos... ¡y deberían hacerlo! Si alguien tiende una trampa a un héroe para incriminarlo en un asesinato y la ciudad y la policía lo persiguen porque su imagen ahora es la de un violento justiciero enmascarado, deberías reflejarlo también en sus Vínculos con las Fuerzas del Orden y la Ciudad. La mayor parte del tiempo los personajes ya harán un buen trabajo ellos solitos quemando Vínculos con personajes con los que tengan una relación más personal, pero siguen viviendo en la ciudad, ¿verdad? Los Vínculos gordos a los que tienes que prestar atención y sobre los que tienes que reflexionar son las Fuerzas del Orden y la Ciudad, porque son una forma estupenda de mostrar que el mundo reacciona a lo que ocurre y a lo que hacen los héroes. Simplificando mucho: cuando hagan cosas buenas y haya una percepción de ello, refléjalo dándoles Puntos de Vínculo; cuando hagan cosas malas y haya una percepción de ello, refléjalo quitándoselos.

INTRODUCE PERSONAJES NO JUGADORES

Los personajes no jugadores le dan vida al mundo: son la gente que les importa a los héroes y que quieren salvar. Son los rostros de los organismos del gobierno, las fuerzas del orden y la ciudad. Son los seres queridos de los personajes. Ponles nombre, dales personalidad y objetivos y asegúrate de que les importen a los personajes. Puede que algunos jugadores se peguen a ciertos personajes, así que cuando lo hagan intenta darles un papel mayor en la historia. Vuelve a los personajes cada tantos Números para ver cómo han cambiado y qué están haciendo si no aparecen mucho en la historia.

TEN EN MENTE QUE LOS VILLANOS NO DEBEN SER PAN COMIDO

Recuerda que, al menos en algunos casos, la clave de muchas batallas puede consistir en descubrir cómo tener siquiera algún efecto contra un villano o amenaza. Solo porque un movimiento diga que los héroes pueden imponer un Estado no quiere decir que siempre sea así, ya que lo que hacen para imponerlo y cómo lo hacen es igual de importante. La imposición de Estados y los niveles de gravedad están para mostrar la efectividad de lo que hacen los personajes jugadores, por lo que si lo que hacen no tiene efecto, no debería imponerse ninguno. Haz que las peleas sean interesantes y divertidas. Esto puede materializarse en una situación en la que un héroe derrote a un villano especialmente adecuado para ser derrotado por ese tipo de héroe (como cuando le das una ocasión de brillar), o a una en la que los héroes tengan que retirarse para idear una forma de ser realmente efectivos contra un villano al que se encuentran por primera vez. También puede significar que tengan que eliminar unas cuantas Ventajas o abrirse paso entre defensas; ¡no te sientas mal por hacer que los héroes se lo curren!

Al mismo tiempo, tienes que asegurarte de que realmente haya una forma de tener efecto contra el villano, y de que los personajes la encuentren. Está muy bien plantear desafíos y lo imposible tiene su lugar en los juegos en ciertos momentos, pero sigues siendo admirador de los jugadores y sus personajes: esos desafíos se los planteas para contar una buena historia, no la historia que tienes en mente o que has preparado. De lo único que te tienes que preocupar es de tener tus objetivos y principios básicos en mente y de ser franco y generoso con la verdad; los jugadores tienen multitud de opciones para descubrir información y puntos débiles, y pueden probar de mil maneras sus ideas y teorías sobre cómo resolver un desafío concreto, así que asegúrate de que son conscientes de que existen.

DESPUÉS DEL PRIMER NÚMERO

Cuando acabes el primer Número, dedica algo de tiempo a reflexionar sobre la sesión. ¿Qué elementos has introducido que puedan utilizarse más adelante? ¿Qué cosas han dicho los personajes que vaya a ser divertido incorporar más tarde? ¿Qué es importante para ellos y cómo puedes usarlo en el futuro? Los preparativos para el segundo Número te llevarán un poco de tiempo, sobre una hora, aunque quizá menos si ya tienes ideas acerca de adónde quieres ir a parar. Crea Peligros e incluso nuevos enemigos a los que puedan enfrentarse los héroes o movimientos personalizados de lugares o amenazas para crear una sensación general de lo que está ocurriendo en la ciudad y los peligros que aguardan en ella.



PREPARATIVOS DEL EDITOR JEFE

Tras la mayoría de planes maléficos y sucesos terribles del mundo de los superhéroes hay al menos un genio del mal orquestando los Peligros que ocurren en el mundo o aprovechándose de ellos para alcanzar sus propios objetivos por razones perversas o egoístas. A la hora de planear cosas que ocurran en el mundo a las que los personajes jugadores vayan a tener que reaccionar, lo primero que deberías hacer es inventar las motivaciones del genio del mal u oposición clave y qué es lo que está tratando de cambiar. Después de eso, desarrolla y detalla el plan general que llevará a cabo para ilustrar cómo intentará hacer efectivo ese cambio. Por último, establece el «cómo» del plan, su posible realización y en qué se materializará para los jugadores en lo que respecta a peligros y oponentes.

¿QUIÉN ESTÁ DESCONTENTO CON EL *STATU QUO*?

A la hora de crear a la oposición clave a la que tus héroes se vayan a enfrentar, primero tendrás que decidir quién o qué es y qué quiere. Siempre deberías saber cuál es la motivación de la oposición clave, aunque esa motivación sea tan simple como causar estragos y la oposición sea una fuerza de la naturaleza. La ficha del editor jefe que hay al final del libro plantea un enfoque, pero este capítulo te guiará a través de él.

Tómate un momento para contestar a esta importante cuestión: ¿cuál es su ambición? ¿Qué es lo que no le gusta de lo que le ha tocado en la vida y del *statu quo*? ¿Qué es lo que quiere? Podría tratarse de un villano que intenta cobrarse venganza contra el mundo o quizá solo contra los personajes jugadores por una ofensa, injusticia o humillación que percibe que le han hecho. Podría tratarse de horrores incognoscibles cuyos motivos no podría aspirar a comprender ninguna mente mortal, pero que de todas formas han venido a destruirlo todo. Podría tratarse incluso de fuerzas planares en busca de nuevos dominios o recursos o que desean escapar de su propio plano. Podría tratarse de fuerzas mitológicas o antiguos dioses cansados o amargados por la falta de culto. Podría tratarse de hordas de criaturas de las profundidades subterráneas que ya no se contentan con pasar su existencia luchando por los despojos que la humanidad tira y les deja.

Para hacerte una idea de las motivaciones de un villano puedes empezar simplemente con una o dos emociones que lo definan: avaricia, venganza, odio, celos o inseguridad, por ejemplo. Las emociones son un buen punto de partida porque dan una indicación de cómo actuará el villano y pueden incluso proporcionar la fuente de su ambición y motivación. Desde ahí puedes trabajar hacia atrás para construir un pasado que explique por qué es así. ¿Qué le ocurrió y qué experiencia pudo haberle hecho cambiar así?

Una vez que establezcas una base para sus emociones en el pasado puedes extrapolarla para inventar qué pueden llevarle a hacer sus experiencias y su visión del mundo en el futuro. ¿Qué quiere hacer para cambiar el *statu quo* y a qué escala es su objetivo? Si quiere que el cambio que desea llegue lejos o sea duradero, quizá necesite tomar medidas para conseguir poder y control antes de poder hacerlo efectivo.

Aunque las ambiciones pueden cambiar, serán lo más estable a lo largo del tiempo y determinarán la motivación del villano y cómo actúe para intentar realizar sus objetivos.

NOTA



PLANES Y ETAPAS

¿QUÉ VA A HACER AL RESPECTO?

Una vez que hayas elegido a la oposición y su ambición, haz un esquema de su Plan en unos cuantos pasos concisos. Trabajando desde el objetivo final hacia atrás o, si lo prefieres, desde el principio, diseña unos cuantos pasos que puede que el Plan tenga que cumplir para hacer efectivo el cambio en el *statu quo* que el villano desea. Dependiendo de lo larga y épica que quieras que sea la historia, te harán falta más o menos pasos para ver al villano conseguir su Plan. Estos puntos clave del Plan se llaman Etapas.

El Plan registra todos los pasos que tiene que seguir el villano para llevar a cabo el cambio que desea, aunque el poder que necesita para hacerlo efectivo puede conseguirlo fuera de escena mediante un MacGuffin o como parte de su trasfondo. Hazte varias preguntas: ¿tiene solo un plan? ¿Varios planes convergentes? ¿Tiene alguna salvaguarda en caso de fallo o alguna medida de contingencia o es un plan de todo o nada?

A continuación, cada Etapa debería tener al menos un obstáculo, o quizá una serie de ellos, que el villano tiene que superar. Obviamente, los héroes constituirán un obstáculo en algún punto, pero también podría tratarse de otras personas influyentes, los componentes o partes para fabricar algo, o la necesidad de formar aliados y alianzas. Esto nos lleva al tema de cómo afronta el villano la tarea de hacer efectivo el cambio; ¿lo hace él mismo? ¿Se realiza en el terreno político mediante burocracia, luchando o mediante un golpe de Estado? Las Etapas de un plan a menudo consistirán en reunir recursos hasta que el villano pueda ejecutar el cambio que persigue en la Etapa final.

Cada una de estas Etapas debería incluir una idea general de lo que puede pasar en caso de que esa Etapa, o incluso el Plan en su totalidad, tenga éxito o fracase.

Entonces, pongamos que eliges algo sencillo para tu primer Plan: tu genio del mal se llama Nuclear, y es el líder superdotado de una horda de grotescas criaturas mutantes que viven muy por debajo de la superficie de la Tierra. Tomó el nombre tras leer la primera revista que encontró arrastrada hasta las profundidades, inexplicablemente, ya que lo único que consiguió sacar en claro es que era algo temible. Tiene un poder que le permite controlar la voluntad de los que le rodean, especialmente la de aquellos con los que ha estado en contacto durante mucho tiempo. Ni siquiera es consciente de su don, sino que cree que simplemente es carismático, y sus seguidores tampoco son conscientes del efecto, sino que creen ser libres.

Nuclear es un villano y su motivación sería conquistar el mundo de la superficie para su pueblo. Puede que se crea carismático debido a sus poderes mentales, pero se vendría abajo enseguida si descubriera que en realidad su pueblo quizá no le siga con el corazón.

Tras elegir a tu genio del mal, determina cuál es su Plan. Como es tu primera historia como editor jefe, pongamos que decides no complicarte: el plan de Nuclear es conquistar el mundo de la superficie y crear un lugar para que su pueblo pueda vivir a la luz del sol. Para ello tiene que hacer lo siguiente:

- 1) **Reconocimiento del terreno:** Enviar una avanzadilla para ver cuál es la mejor posición para salir a la superficie, esconderse, mezclarse con la gente, mandar mensajes, etcétera.
- 2) **Preparación:** Facilitar el acto físico de escalar desde las profundidades con desastres naturales: erupciones volcánicas y terremotos artificiales provocados por máquinas creadas por Nuclear y colocadas por sus esbirros.
- 3) **Ataque:** Enviar fuerzas a tomar varios lugares de la ciudad, algunos por su valor estratégico (los puentes que llevan a Manhattan), algunos por estar más cerca de las profundidades (metros, alcantarillas) y otros porque queda guay o baja la moral y porque suelen caer (Estatua de la Libertad, Central Park).
- 4) **Moderación:** Enviar emisarios en secreto para parlamentar con líderes o asesinarlos. Si la avanzadilla ha tenido éxito antes quizá se revelen e intenten tomar el poder.
- 5) **Apoteosis:** Nuclear aparece con todos sus esbirros, amenazando con borrar la ciudad del mapa a menos que le cedan su control.

La mayoría de las cosas de esta lista son bastante progresivas en términos temporales, lo que significa que probablemente el Plan de Nuclear vaya del paso 1 al 5 de uno en uno en vez de empezarlos todos o varios de ellos a la vez, excepto quizá con la avanzadilla y los emisarios, que podrían ser enviados al mismo tiempo. Hay cinco pasos, lo que significa que el Plan de Nuclear tiene cinco Etapas que se irán iniciando conforme haga falta que pasen cosas malas. Puedes empezar con la primera Etapa en la primera sesión de juego o puedes hacer una introducción antes de meterte con ella, pero la última Etapa debería ser algo grande que lleve a un acontecimiento que cambie el mundo. Es la culminación del Plan y, se realice plenamente o no, debería tener graves repercusiones si los héroes no consiguen detenerlo. Si los héroes no consiguen detener una determinada Etapa, es probable que eso desencadene la siguiente, aunque también puede derivar en una Etapa o Plan completamente nuevos que quizá tengas que poner por escrito. Por ejemplo, si los héroes descubren la avanzadilla y averiguan de dónde vienen o para quién trabajan, pueden decidir viajar a las profundidades para intentar encontrar a quien los haya mandado, lo que significa que pueden no estar en la superficie para protegerla o impedir que se cumplan algunas de las Etapas que tengan lugar allí. Entonces, cuando encuentren por fin a Nuclear (o no), puede que la superficie ya esté completamente invadida o que Nuclear los capture o intente negociar con ellos. A excepción de la motivación del genio del mal, no debería haber nada grabado en piedra; el resto es una trama fluida y cambiante destinada a que el villano vea realizado su objetivo.

Los planes suelen variar en función del éxito, el fracaso o condiciones que cambian. En la ficha de editor jefe salen ramificaciones del primer par de Etapas del Plan con el doble propósito de recordarte que el fracaso es una opción en cualquier etapa y de darte un lugar en el que poner las variaciones del Plan en caso de que las cosas no salgan bien.

HISTORIAS Y TÓPICOS COMUNES EN LOS CÓMICS DE SUPERHÉROES

Los cómics llevan existiendo muchísimo tiempo y a lo largo de él se han desarrollado muchos tipos de historias y tópicos comunes. Algunos de ellos son exclusivos de los cómics o más frecuentes en ellos, mientras que otros también se pueden encontrar fácilmente en otro tipo de medios. Todos ellos se pueden utilizar como un trampolín excelente a la hora de idear un nuevo Plan. De esta forma, empiezas con un genio del mal u oponente clave y luego eliges un tópico con el que trabajar o que adaptar al Plan. Sin embargo, cuando tomes un tópico como punto de partida en lugar de empezar con un genio del mal o un oponente clave y luego trazar la progresión natural del Plan según su motivación, tendrás que asegurarte de que la oposición tenga ambiciones y motivaciones adecuadas que encajen con el tópico cuando improvises a partir de elementos narrativos corrientes.

El enemigo de la semana: Aparece un villano único e interesante, normalmente con un propósito sencillo y singular. La dificultad para derrotarlo va en aumento, pero a menudo hay un método específico de lidiar con él que hay que descubrir para ser efectivo contra él. Puedes usar este recurso simplemente para introducir un nuevo villano u organización y poder usarlos en tramas posteriores.

Arreglar errores en la continuidad: El mundo se ha vuelto diferente y está cambiando. Quizá solo afecte a algunas personas. ¿Quién puede recordar en qué es distinto? ¿Quién hay detrás de esto? ¿Deberíais arreglarlo? ¿Cómo? ¿Tiene que ver con viajes en el tiempo, control mental o qué? ¿Para arreglarlo hay que ir al pasado o al futuro? ¿Viene alguien para avisarles o ayudarles? ¿Es alguien bueno o malo?

Contra el *statu quo*: Alguien es culpable de alzarse como voz del pueblo e influir en sus corazones y sus mentes de una forma muy perjudicial; o quizá ocurran cosas que dejen claro que el sistema existente está corrupto o no funciona. ¿Cómo detienes y te enfrentas a un país entero, su población, su legislación, su política y su gobierno?

La identidad secreta se desvela: ¡El secreto se ha desvelado! ¿O ha habido un malentendido? ¿Lo reconoce o lo niega? ¿Quién lo ha contado y por qué? ¿Cómo afecta a su vida?

Construir el MacGuffin: ¡Un villano tiene un plan maléfico que tiene que llevar a cabo! ¡Tiene que reunir, robar o conseguir como sea posible todas las piezas del puzle para construir su MacGuffin!

La conexión: Hay alguien que está eliminando gente de forma aparentemente aleatoria. ¿Qué conexión hay entre ellos? ¿Son héroes? ¿Qué motivación hay tras este suceso?

Creecer: Los héroes acaban de descubrir o recibir sus poderes y algo sale mal: quizá se les vayan de las manos. Tendrán que aprender a controlar sus poderes mientras tú les pones obstáculos especialmente adecuados a sus nuevas habilidades con distintos niveles de dificultad.

Ser un héroe: ¿Qué pasa cuando un héroe pierde sus poderes? ¿Qué es lo que hace al héroe ser un héroe? ¿Es capaz de estar a la altura pese a ser normal?

El regalo: Uno de los héroes o el grupo recibe un regalo misterioso y posiblemente peligroso. ¿Qué es? ¿Para qué sirve y qué es lo que hace? ¿Quién lo ha mandado y por qué?

Perseguido por el pasado: A causa de acciones anteriores surge un nuevo villano. De repente, las consecuencias de las acciones pasadas se dejan sentir, sumiendo a los personajes en la duda, o al menos haciendo que el villano despierte su compasión y resulte peligroso para su reputación. ¿Qué han hecho en el pasado que pueda volver para hacerles daño? (Aquí tienes algunas opciones comunes: destruir la propiedad ajena, no conseguir proteger a alguien, ignorar a alguien).

La petición de ayuda: Alguien que los héroes conocen y respetan está en problemas o se dirige a ellos pidiendo ayuda para una tercera persona. ¿Qué es lo que le pide a los héroes? ¿Por qué se sentirían obligados a decir que sí?

La misión de escolta: A los héroes les encargan la tarea de proteger a una persona o un objeto y llevarlos de un lugar a otro por alguna razón, normalmente para devolver un favor, porque es demasiado peligroso para los demás, la misión requiere talentos únicos o están bajo protección y son especialmente valiosos. ¿Por qué son valiosos y para quién? ¿Cuál es el peligro?

Inestable: Algo o alguien que solo los héroes pueden controlar está amenazando las vidas de los demás o puede que incluso la suya. Puede que sea un futuro villano, pero también puede que sea solo un individuo aleatorio que ha obtenido nuevos poderes que no sabe controlar. ¿Cómo fue para los héroes obtener sus poderes? ¿Qué aprendieron de su experiencia que se pueda aplicar aquí? Quizá no se trate de una persona, sino de algo extraterrestre o de naturaleza tecnológica.

Desaparición: Alguien importante para uno o varios de los héroes desaparece. ¿Quién ha desaparecido y por qué? ¿Por qué les importa a los héroes?

Doble juego: Alguien en quien confiabas, a quien conocías o que está en una posición de poder no es quien creías que era. Esto puede incluir cambiaformas, estar bajo control mental o que alguien mueva los hilos desde las sombras. Por lo general es difícil dejar expuesto al villano. ¿De quién se trata? ¿Por qué ha fingido ser esta persona? ¿Durante cuánto tiempo? ¿Para qué fin?

La conspiración: A alguien a quien los héroes conocen o incluso a los propios héroes les han tendido una trampa para incriminarlos en un crimen y el pueblo quiere justicia. ¿Han sido ellos realmente? ¿Es una exageración o una mentira descarada? ¿Van a ir a juicio y, si los condenan, permanecerán en prisión? ¿Qué habrá que hacer para liberarlos?

Simpatía por el villano: El enemigo o villano está haciendo cosas malas, pero por una razón comprensible y con la que se puede simpatizar. Quizá se trate de un personaje estilo Robin Hood. Quizá busque venganza por un agravio o injusticia muy real, personal y auténtica que le hayan hecho. Quizá se haya convertido en villano a raíz de un problema muy real con el que todos nos podemos identificar (algunos casos comunes son que el banco lo haya desahuciado o problemas con la seguridad social o la burocracia). En muchos casos estos villanos son honestos de corazón y se derrumbarán cuando se den cuenta de que están haciendo daño a otro individuo y no a una institución, o que no están llevando a cabo un cambio como ellos pensaban. ¿Qué es lo que busca y qué es lo que hace que los personajes puedan comprenderlo?

La víctima: La víctima de un crimen o una persona desamparada por alguna otra razón acude a los héroes o les pide de alguna otra forma que hagan justicia. ¿Intenta evitar a las doncellas en apuros!

El enemigo de mi enemigo: Como medio para conseguir algún fin, los héroes acaban teniendo que colaborar con alguien a quien odian, desprecian o que es malvado de una forma u otra. ¿Por qué odian o desprecian al villano? ¿Tiene alguna cualidad que lo redima? ¿Lo habían malinterpretado? ¿Tenían prejuicios los héroes? ¿Qué puede ser tan grande que los héroes se planteen trabajar con un oponente?

Traicionados: Un mentor, jefe, compañero de equipo o alguien importante para los héroes que conocían desde hace mucho tiempo los traiciona. ¿Por qué haría algo así? ¿Es legítimo o ha sido coaccionado? ¿Qué ha hecho para que los héroes lo odien, busquen venganza o se cuestionen todo lo que saben?

Leva: El país, el mundo o su gente necesitan la ayuda de los héroes para luchar contra el enemigo. ¿Qué obligación tienen los héroes para con su pueblo o su país? ¿Está justificada la batalla? ¿Importa eso al final? ¿Contra quién luchan y por qué?

Guerra civil: Una cuestión polémica divide el país. Héroes y amigos de toda la vida se enfrentan ahora entre sí. ¿Cuál es la cuestión, quién está en cada bando y quién representa esta cuestión? ¿Están implicados el gobierno u otras instituciones?

Escala: Cuando los crímenes y los sucesos que solo los héroes pueden resolver empiezan a ocurrir en otros lugares, ¿qué hacen? ¿Cómo van allí? ¿Hasta dónde llega la responsabilidad de un héroe? ¿El barrio? ¿Toda la ciudad? ¿La nación, el continente o todo el planeta?

El Apocalipsis: Se aproxima una amenaza que afecta al mundo entero. ¿Cuánto tiempo queda? ¿Cuál es el peligro y cuál es el motivo para destruir la Tierra? ¿Se trata siquiera de un villano? ¿Es algo con lo que se pueda razonar? (Podría tratarse de zombis, enfermedades, una fuerza de la naturaleza... quizá el villano sea una personificación de las fuerzas de la naturaleza).

Héroes como villanos: Los héroes se han convertido en villanos o son vistos como tales debido a ciertos acontecimientos. ¿Qué podría haber pasado para que esto ocurra? ¿Quién está sesgando las acciones de los héroes, o se trata de algo que los héroes han hecho? ¿Quién aboga en su contra y cómo pueden demostrar de nuevo que son héroes?

Nuevo sheriff en el pueblo: Un nuevo héroe o grupo de héroes viene a la ciudad para imponer su control o extender su protección. ¿Qué pasa cuando los héroes chocan con ellos? ¿De dónde han salido y por qué han venido? ¿Cuáles son sus intenciones y motivos? ¿Es la ciudad lo bastante grande para todos?

Historia del origen: Todo héroe tiene algún trapo sucio. Debido a sucesos recientes, se hace necesario explorar el pasado de un héroe para resolver problemas en el presente o para solucionar ciertos asuntos antes de poder hacerlo. ¿Cómo se hace tal exploración (psíquicamente, yendo a sitios reales, etcétera)? ¿Cuál es el problema actual que tienen que tratar o por qué hace falta de repente explorar el pasado? ¿Qué pueden hacer los demás héroes mientras esto tiene lugar?

El final de una era: Llega el momento de que los héroes pasen el testigo. ¿A quién se lo pasan? ¿Está listo? ¿Van a tener que entrenarlo, ayudarlo o regresar? ¿Qué indica a los héroes que su tiempo ha acabado y cuánto tiempo podrán permanecer retirados?

Venganza: El sistema judicial, los demás héroes o todos en general están cegados o dejan libre al culpable pese a las injusticias cometidas contra un héroe o el equipo. ¿Qué se puede hacer al respecto? ¿Hasta qué punto están dispuestos a llegar para hacer justicia?

Redención: Alguien la fastidió en el pasado (un héroe o varios). ¿Cómo pueden compensar a la gente y cuál es la percepción que se tiene de ellos actualmente? ¿Cómo pueden cambiar su imagen y cómo se sienten respecto a lo que hicieron?

Cruzar la línea: Aparece otro individuo o grupo que en principio son héroes, pero poco a poco van aumentando su rigor y la gravedad de los castigos que infligen. ¿Cuánto es demasiado? ¿Cuándo cruza la línea un héroe? ¿Por qué sigue aumentando de rigor el nuevo equipo? ¿Hasta qué punto les dejarán llegar los héroes, cuánto margen les darán?

Los pecados capitales: Llegan a la ciudad unos villanos que representan los pecados del hombre. ¿Tienen derecho a castigarnos? ¿Son realmente pecados los siete pecados? ¿Se trata de hombres o fuerzas de la naturaleza? ¿Sirven a alguien o están obligados hacia alguien, como la Muerte?



Por encima de la Ley: Aparecen unos villanos que no forman parte de la especie humana y que, por tanto, no se consideran sujetos a las leyes humanas. ¿Son los humanos los únicos que tienen derechos sobre el mundo? ¿Están estos seres sujetos a nuestras leyes? ¿Qué hacen para empujar a los héroes a hacer elecciones y contestar preguntas? ¿Y si la Tierra fuera suya en un principio y lo que estuvieran haciendo ahora fuera regresar?

Atentado terrorista: Los héroes deben enfrentarse a un nuevo tipo de peligro: histeria, pánico y ataques diseñados para incitar el terror. ¿Quién está detrás de estos ataques y cuáles son sus motivos? ¿Cómo puede uno tratar y combatir el miedo?

Seguridad frente a privacidad: ¿Cuántos secretos se le permite al gobierno ocultarle a la población? Si hubiera alienígenas aquí, ¿merecería saberlo la gente? ¿Se debería permitir a los héroes ocultar sus identidades? ¿Tienen los héroes derecho a voto sobre el asunto «seguridad frente a privacidad»?

Teorías de conspiraciones: Algunas viejas historias podrían resultar ser verdad. Explora teorías de conspiraciones como el asesinato de Kennedy, el incidente de Roswell, el Nuevo Orden Mundial, etcétera. Arroja una nueva luz sobre ellas relacionándolas con nuevos villanos u organizaciones que las pusieran en marcha y que aún sigan trabajando desde las sombras para que se produzca un cambio. ¿Quiénes mueven los hilos? ¿Cuáles fueron sus motivos y qué hicieron para poner en marcha dicha conspiración? ¿Por qué les importa a los héroes? ¿Cómo afecta la conspiración a lo que les está ocurriendo ahora mismo?

El golpe: Hay algo que los héroes necesitan, pero es inalcanzable y está guardado bajo llave y rodeado de todas las cosas que pueden contrarrestarlos. ¿Cómo van a entrar? ¿Qué van a hacer para conseguirlo? ¿De qué se trata y por qué lo necesitan?

Dividido entre dos mundos: Los héroes acaban en algún tipo de «isla desierta» sin forma de volver: una dimensión alternativa, otro planeta, una línea temporal distinta, etcétera. ¿Cómo regresan? ¿Quieren hacerlo? ¿Qué responsabilidad tienen hacia el nuevo lugar donde están y qué pasa con el antiguo?

El MacGuffin: Los héroes necesitan un MacGuffin para hacer frente a un peligro o para resolver un problema que tienen, ya sea externo o interno. En este caso, el MacGuffin podría ser entrenamiento o conocimiento. Podría ser un artefacto del Juicio Final o una tecnología especial que permita curar una enfermedad o proteger al mundo de un peligro inminente. ¿Con qué se tienen que enfrentar y cuáles son los pasos que tienen que seguir para conseguirlo? ¿Qué tienen que sacrificar?

La elección imposible: Los héroes acaban en posición de tener que hacer una elección imposible o enfrentarse a un dilema moral. ¿Qué los pone en esa tesitura y por qué? ¿Cómo les afectará la elección y qué ocurrirá cuando la hagan?



PELIGROS Y Oponentes

¿CÓMO VA A INTENTAR LLEVAR A CABO SU PLAN?

Un genio del mal u oposición clave cuenta también con Peligros y oponentes que utiliza para conseguir sus propósitos; de ti y de tu genio del mal depende si los Peligros saben que están realizando el trabajo sucio de otro o si piensan que están sirviendo a sus propios fines. La oposición clave podría ser una organización, algo completamente desconocido procedente de más allá de la realidad y los sueños, una fuerza de otro plano, una fuerza mitológica, una horda de criaturas o un villano malvado, pero los Peligros y oponentes con los que se encuentren los héroes podrían ser también cualquiera de estas cosas. A veces estos Peligros, oponentes y esbirros estarán trabajando todo el rato para conseguir también sus propias metas y objetivos; debes tener en mente hasta qué punto y durante cuánto tiempo van a estar de parte de la oposición clave o genio del mal.

Los Peligros y los oponentes cambian todo el rato, de una sesión a otra o de una escena a otra. Algunos oponentes podrían intentar utilizar tácticas similares una y otra vez, pero si lo hicieran no serían genios del mal. Es probable que los Peligros y oponentes a los que tengan que enfrentarse los héroes sean representativos de una Etapa o parte del plan concreta; ¿qué métodos usará el villano para llevar a cabo sus ambiciones y verlas realizadas la próxima vez?

NOTA

Que una Etapa tenga éxito suele ser el resultado de que los Peligros y oponentes hagan lo que se supone que tienen que hacer y lleven a cabo su parte del plan, traten los héroes de detenerlos o no. Siempre existe la posibilidad de que una Etapa no se cumpla del todo satisfactoriamente, o incluso que no se cumpla en absoluto. Si Nuclear manda una avanzadilla a la superficie y los jugadores encuentran una forma de mandar un mensaje de vuelta a Nuclear diciéndole que no debería atacar, o de que la zona es inhóspita, entonces quizá la primera Etapa no tenga éxito en absoluto o al menos se retrase. Aun así, puede que Nuclear mandara más de una avanzadilla y que la otra sí encontrara una zona a la que salir, solo que no sea la que los héroes han especificado. Queda a decisión tuya imaginar cómo influirá eso el Plan general y los Peligros que conlleva.

En el Plan de Nuclear, los Peligros y oponentes podrían quedar tal que así:

- 1) **Reconocimiento del terreno:** (a) Enviar una avanzadilla a que descubra tanto como pueda. Quizá empiece a aparecer por la ciudad gente a la que le hayan absorbido la mente hasta dejársela seca en sitios como túneles del metro o alcantarillas. (b) Enviar a algunos de los mutantes con capacidad de cambiar de forma o control mental para que controlen a figuras clave del ámbito público, religioso o gubernamental o se hagan pasar por ellas: quizá un líder religioso popular, el alcalde, uno o dos superhéroes que desafíen a los héroes... puede incluso que también descubran información sobre los héroes relativa a quién es importante para ellos y cómo presionarlos.
- 2) **Preparación:** (c) Terremotos seguidos por un tsunami y uno o dos desastres naturales más; escenas de búsqueda y rescate para ver cómo priorizan los héroes entre las personas que forman parte de su vida y su responsabilidad con la ciudad. (Oportunidad de poner en peligro los Vínculos de los personajes).
- 3) **Ataque:** En cualquier caso, (d) ataque a los puentes para aislar Manhattan, (e) ataques a la Estatua de la Libertad para desmoralizar a la ciudad eliminando un símbolo importante en un despliegue de poder.
- 4) **Moderación:** (f) Retransmisión pública de un presentador de televisión exhortando a los ciudadanos a permanecer en sus casas y no oponer resistencia; quizá intentar ponerlos en contra de los héroes diciendo que ha sido culpa suya. (g) Quizá organizar una protesta contra los héroes encabezada por el líder religioso (¿Podría afectar a los Vínculos con la Ciudad o las Fuerzas del Orden?).
- 5) **Apoteosis:** (h) Nuclear aparece y lucha, (i) no revelará el plan hasta que se dé cuenta de que no puede vencer a los héroes o hasta que sepa que lo superan en potencia de fuego (Guardia Nacional, Ejército, etcétera), en cuyo caso amenazará con que tiene una bomba y la detonará si no le dan Manhattan como hogar para él y su pueblo.

En cada paso hay oponentes y Peligros a los que enfrentarse. Si no se detienen los Peligros, estos hacen que se completen Etapas satisfactoriamente y, si no se detienen las Etapas, estas hacen avanzar el Plan y el genio del mal está más cerca del éxito. Puede haber Peligros que solo se puedan detener parcialmente, o que estén pensados para solo poderse ralentizar o suavizar; en esos casos, que los héroes consigan hacer retroceder la amenaza, recargar y recuperar la energía o animar a los ciudadanos podría entenderse como detener una Etapa del Plan. Aunque, probablemente, eso no evite que se lleve a cabo un ataque a no ser que una muestra de poder haga a Nuclear

pensárselo dos veces. Siempre queda a tu discreción como editor jefe pensar cómo afecta todo a la historia, a los Peligros y al genio del mal entre bastidores. Puedes incluso decidir tener varios genios del mal desarrollando sus propios Planes.

Los esbirros y Peligros que utilice un genio del mal pueden tener motivaciones propias y distintas, y probablemente deban tenerlas. La escala y alcance del propio plan y de todas las partes que lo componen son decisión tuya. Si los personajes jugadores arruinan los planes de un genio del mal una y otra vez, pero no lo capturan o detienen de manera permanente, ¿de qué manera es más probable que sus planes cambien o aumenten?

Si un genio del mal fracasa, es seguro que va a seguir tramando planes. Sus motivaciones y ambiciones no mueren con su primer intento de llevar a cabo un plan o, al menos, la mayoría de las veces no. Aquí tienes algunas sugerencias de lo que puede ocurrir si un genio del mal es derrotado:

Aliados: Busca aliados que lo ayuden. Hace equipo con otros villanos que hayan probado el sabor de una derrota similar. Contrata a los mejores esbirros o trata a los nuevos de forma diferente para asegurarse su lealtad.

Personal: Ahora el asunto se ha convertido en algo personal. Fuera cuales fueran antes sus planes, quedan en suspenso hasta que consiga derrotar a los héroes y pueda así perseguir sus otras ambiciones.

Plan: Desaparece durante meses o años para trazar el plan perfecto. Estudia cada faceta, cada uno de sus detalles, a los héroes, la ciudad, sus rutinas y sus puntos débiles, antes de volver a atacar por fin.

Recursos: Reúne dinero u otros recursos que puede usar para presionar a los héroes, desarrolla sus propios proyectos o se introduce en otras áreas que le puedan ser de ayuda, como el gobierno, la mafia u otras organizaciones poderosas.

Entrenamiento: Se da cuenta de que aún no es lo bastante poderoso para derrotar a los héroes, por lo que busca el poder que necesita. Tratos con el diablo u otras fuerzas oscuras, entrenamiento y tutela, etcétera. Quizá justo lo que necesita sea buscar un artefacto, arma, tecnología o energía que espere someter a su voluntad.



LLEVAR UN REGISTRO DE TUS PREPARATIVOS

A continuación, querrás tener una lista de Peligros y una descripción de todos los implicados en el Plan y las Etapas que lo conforman. Por poner un ejemplo sencillo: que decidas que todos los Peligros sean criaturas mutantes de las profundidades no quita para que sigan teniendo diversos niveles de fuerza y dificultad y sus propias particularidades. Los exploradores no van a actuar de la misma manera que los guerreros y también puede que unos tengan poderes para cambiar de forma, otros control mental y otros incluso poderes elementales o que los hagan ser sigilosos. Cada Etapa puede tener su propio lugarteniente que la supervise y mantenga la vigilancia mientras le retransmite información al jefe. Según las motivaciones y objetivos que le des, estos Peligros individuales podrían hacer que la historia fuera aún más compleja.

No hace falta que tengas absolutamente todos los personajes listos, pero está bien que tengas algunos Peligros de diversos niveles de dificultad por si te hace falta echarles algo a los jugadores. Muchos de los masillas y matones básicos van a ser similares, pero los lugartenientes o los oponentes más fuertes deberían tener habilidades interesantes para que puedan presentar algo más de batalla y hacer la historia interesante. Como la creación de villanos es una parte tan central e importante del proceso, tiene su propio capítulo (en la página 180), pero los pasos que aparecen a continuación te darán una idea general antes de ponerte a detallar individualmente cada uno de esos Peligros, incluido el genio del mal. Cada Tipo de Peligro tiene unos motivos de ejemplo que puedes usar como fuente de inspiración si necesitas ideas para inventar una línea argumental y para que sepas cómo actuarán en ciertas situaciones.

Otra cosa a tener en cuenta es cuánto planear y con cuánta antelación hacer los preparativos. Lo ideal es preparar de antemano solo una o dos Etapas. La razón es que cuanto más preparas, más trabajo haces que quizá nunca llegue a ver la luz. No solo eso, sino que cuanto más preparativos hagas, más influencia pueden tener sobre ti y sobre la ficción. Si tienes planes y enemigos listos con cuatro Etapas de antelación y los jugadores intentan hacer algo que desvíe el plan y lo fuerce a cambiar en la segunda Etapa, eso puede hacerte menos receptivo a ese cambio y empujarte a dirigir a los jugadores hacia lo que ya tenías preparado. No planees con demasiada antelación y utiliza la ficha de editor jefe para resumir lo que ocurrirá en cada Etapa en caso de éxito o fracaso. Mantente abierto a que los jugadores afecten a la ficción, porque es algo que ocurrirá a menudo y, por una parte, te hace la vida más fácil como editor jefe (ya que no tienes que preparar tanto) y, por otra, se la hace más divertida a los jugadores (ya que ven cómo sus acciones afectan directamente a la ficción). Aquí tienes algunos ejemplos de Tipos de Peligro que puedes usar para tomar ideas para crear a tu genio del mal y demás peligros y oposición que participan en la consecución de sus ambiciones.

ELIGE EL TIPO DE PELIGRO:

- Organizaciones ambiciosas
- Seres desconocidos
- Fuerzas de otros planos
- Fuerzas mitológicas
- Hordas
- Villanos

ORGANIZACIONES AMBICIOSAS

- Bienhechores equivocados (*Objetivo: hacer lo correcto a cualquier precio*).
- Banda (*Objetivo: controlar un territorio o servicio*).
- Facción secreta (*Objetivo: conseguir cosas mediante el subterfugio*).
- Secta (*Objetivo: corromper desde dentro*).
- Organización religiosa (*Objetivo: establecer y seguir una doctrina, convertir*).
- Gobierno corrupto (*Objetivo: mantener el statu quo*).
- Camarilla (*Objetivo: aumentar su poder y rehacer el mundo a su antojo*).
- Clan o sociedad secretos (*Objetivo: proteger sus secretos y expandirse*).
- Organizaciones gubernamentales (*Objetivo: controlar y explotar a quienes tengan poderes y experimentar con ellos; deshacerse de aquellos con quienes no puedan hacer lo anterior*).



EJEMPLOS DE MOVIMIENTOS DEL EDITOR JEFE PARA ORGANIZACIONES AMBICIOSAS

- Volver en tu contra a las personas cercanas a ti (darle a personas importantes una moralidad, unos ideales distintos).
- Atacar a alguien directamente (como banda).
- Atacar a alguien de manera furtiva (mediante secuestro, envenenamiento, etcétera).
- Influir a alguna institución poderosa o grupo grande de gente (cambiar una ley, manipular la doctrina).
- Reclamar territorio o recursos.
- Negociar un trato.
- Observar en detalle a un enemigo en potencia.

SERES DESCONOCIDOS

- Extraterrestres misteriosos (*Objetivo: investigar y estudiar*).
- Extraterrestres con un propósito (*Objetivo: conquistar, esclavizar, aprender todo lo posible, etcétera*).
- Enemigos de otra dimensión (*Objetivo: hacer suyo este mundo*).
- Enemigos de una realidad alternativa (*Objetivo: el horror no debe llegar a ocurrir*).
- Extraño de otro tiempo (*Objetivo: encontrar su lugar en el mundo*).
- Enfermedad (*Objetivo: multiplicarse y extenderse*).

EJEMPLOS DE MOVIMIENTOS DEL EDITOR JEFE PARA SERES DESCONOCIDOS

- Seguir exigiendo cosas hasta el colmo.
- Empezar a conquistar las ciudades principales.
- Eliminar cargos importantes y gente con poder.
- Afirmar que hay que sacrificar algo preciado por un mañana mejor.
- Ayudar u obstaculizar al extraño o al gobierno o cuerpo de seguridad que pretende estudiarlo, hacerle daño o restringir sus movimientos.



FUERZAS DE OTROS PLANOS

- Dioses (*Objetivo: conseguir fieles*).
- Príncipe de los demonios (*Objetivo: abrir las puertas del infierno*).
- Deidad exiliada (*Objetivo: acceder al mundo de los vivos*).
- Señor elemental (*Objetivo: disgregar la creación en sus partes constituyentes*).
- Fuerza del Caos (*Objetivo: destruir cualquier cosa que se parezca mínimamente al orden*).
- Constructo de la Ley (*Objetivo: juzgar y restaurar la ley y el orden como es debido, o algo que se le parezca*).

EJEMPLOS DE MOVIMIENTOS DEL EDITOR

JEFE PARA FUERZAS DE OTROS PLANOS

- Cambiar una organización (corromper, infiltrarse, influir).
- Enviar sueños proféticos.
- Echar una maldición.
- Arrastrarse por los sueños de los vivos.
- Conseguir una promesa a cambio de conceder un gran favor.
- Atacar indirectamente, a través de intermediarios.
- Atacar directamente, bajo ciertas condiciones especiales.
- Promover rivalidades con otras potencias.
- Exponer a alguien a una Verdad, deseada o no.

FUERZAS MITOLÓGICAS

- Guerreros divinos (*Objetivo: demostrar su valía en combate y conquistar*).
- Atlantes (*Objetivo: infligir venganza sobre aquellos que contaminan y destruyen su tierra*).
- Fuerzas de Ávalon (*Objetivo: devolver el mundo a los días de antaño*).
- Deidad olvidada (*Objetivo: restaurar el conocimiento y la cultura largamente olvidados*).

EJEMPLOS DE MOVIMIENTOS DEL EDITOR

JEFE PARA FUERZAS MITOLÓGICAS

- Desafiar a los más poderosos.
- Crear un reino en la Tierra.
- Escapar a la Tierra e integrarse.
- Crear desastres naturales para sumergir al mundo en los océanos que los seres humanos envenenan cada día.
- Empezar a volver el tiempo atrás lentamente, pero cada vez más rápido.
- Matar a todos los fieles que les queden para poder por fin descansar, morir y sumirse en el olvido.



HORDAS

- Criaturas subterráneas (*Objetivo: defender su hogar, salir a la luz, ser aceptados*).
- Plaga de no muertos (*Objetivo: extenderse*).
- Gente que odia a los héroes (*Objetivo: expulsar o matar a todos los héroes*).



EJEMPLOS DE MOVIMIENTOS DEL EDITOR JEFE PARA HORDAS

- Asaltar la ciudad o bastión de la civilización.
- Huir y traer un peligro mayor.
- Mostrar superioridad.
- Llegar a la gente para cambiar la opinión pública.
- Convocar concentraciones para aumentar su número, atacar a héroes.
- Designar un campeón.
- Comerse todos los cerebros, infectar a los vivos.

VILLANOS

- *Objetivo: conquistar el mundo.*
- *Objetivo: esclavizar el mundo.*
- *Objetivo: hacer justicia por un agravio sufrido.*
- *Objetivo: aumentar su poder.*
- *Objetivo: aumentar su conocimiento.*
- *Objetivo: hacerse rico.*
- *Objetivo: ¡probarse a sí mismo!*
- *Objetivo: jugar con alguien y manipularlo.*
- *Objetivo: liberarse de su inmenso poder.*
- *Objetivo: cambiar el futuro o impedir que llegue a ocurrir.*
- *Objetivo: destruir a todos aquellos que tengan poderes.*

EJEMPLOS DE MOVIMIENTOS DEL EDITOR JEFE PARA VILLANOS

- Inventar y colocar máquinas para controlar las mentes de las personas.
- Capturar y mantener como rehenes a personas con cargos clave.
- Viajar al futuro y regresar con tecnología adecuada para la conquista del mundo.
- Perseguir y matar a los responsables uno por uno.
- Ponerse en contacto con un ser o fuerza omnipotente.
- Hacer un pacto con una fuerza a cambio de que realice una obra.
- Robar bancos, conseguir tanto dinero como pueda.
- Desafiar y superar a todos aquellos que alguna vez lo hayan derrotado, ¡prepararse para que esta vez sea él quien gane!



DESCRIPCIÓN Y ELENCO DE PERSONAJES

Hazte unas notas sobre los personajes que vayan a ser agentes principales en los Peligros que vayan a tener lugar, qué tipo de amenaza representan y por qué. Cuáles son sus motivaciones, cuál es su objetivo final, con qué recursos cuentan y qué recursos necesitan. Si son agentes clave, no olvides ponerles nombre y añadirles un par de detalles. Déjate espacio para construir y crear detalles con los jugadores conforme avance la historia y no te cortes en hacer preguntas e implicar a los jugadores a la hora de inventar información sobre los Peligros que hay en juego, ni de utilizar sus respuestas para cambiar las ideas que tuvieras en mente.

CREAR MOVIMIENTOS PERSONALIZADOS (SI ES NECESARIO)

A veces un Peligro sugerirá o incluso suplicará que le crees un movimiento que no esté cubierto por los que ya existen; de hecho, es probable que la mayoría de las veces este sea el caso. Escribe movimientos personalizados para todos los Peligros que los necesiten para que encajen en la historia exactamente de la forma que tú quieres. Ya que tú, como editor jefe, haces un movimiento siempre que los jugadores te miren para ver qué ocurre, cuando no reaccionan ante algo que ocurre en la ficción, no consiguen resolverlo o tratarlo adecuadamente, o cuando alguien saca un 6-, los movimientos de los enemigos son una opción estupenda para hacer que pasen cosas. Seguiremos hablando de ellos más adelante, ya que no hace falta que los uses todo el rato y por lo general son muy específicos de un tipo especial de villano o enemigo.

RESOLVER PARTES DE TUS PREPARATIVOS

Los Peligros deberían resolverse y lo harán. No todas las historias tienen que convertirse en un evento apocalíptico o que destruya el mundo porque el genio del mal consiga sus objetivos y su Plan tenga éxito. Cuando todos los Peligros de los que había que encargarse a lo largo de varias sesiones de juego estén resueltos y el Plan esté finiquitado, llega el momento de crear un nuevo genio del mal con su Plan. Escribe unas cuantas ideas, define el nuevo Plan y a continuación divide las cosas que tienen que pasar para llegar hasta ese fin. ¿Qué evento que cambiaría el mundo podría tener lugar al final? Crea Peligros y Etapas para llevar el mundo desde los arcoíris y las florecillas hasta el Apocalipsis.

Recuerda que cuando se resuelvan Peligros o Etapas debería haber también tantas pausas intermitentes como sean necesarias para que los jugadores y sus personajes descansen, se recuperen o persigan sus propias metas o los requisitos que se estén esforzando por conseguir. Con qué frecuencia ocurran es decisión tuya como editor jefe. La vida de los superhéroes está llena de peligros, no cabe duda, pero la posibilidad del éxito siempre debería estar ahí.

TRAZAR EL MAPA DE TUS PREPARATIVOS

Una buena forma de llevar un registro de tus Peligros es anotarlos en tarjetas que puedes colocar en la mesa delante de ti. En la cara que queda hacia abajo, es decir, oculta contra la mesa, escribe a qué Etapa del Plan está conectado el Peligro y cuáles

son sus objetivos, para tenerlo todo el rato como referencia. Conforme los jugadores vayan descubriendo más sobre ciertas Etapas del Plan, quiénes están implicados en él y demás información importante, escribe los hechos relevantes en la cara de arriba de la tarjeta para que todos los vean. Esto también se puede hacer con Peligros que no resulten evidentes de inmediato o conforme los jugadores obtengan más información respecto a la culminación de ciertas cosas y el Plan se vaya realizando (o no). Conforme los personajes vayan descubriendo más sobre los Peligros implicados, o sobre quién mueve sus hilos, puedes hacer que un jugador haga una tarjeta por cada Peligro que contenga lo que saben sobre él y que la vaya actualizando.

Otra forma divertida de mostrar los que les ha estado pasando a los jugadores o lo que han descubierto hasta ahora es colocar las tarjetas o la información sobre las zonas de un mapa o alrededor de ellas. Un mapa de Nueva York podría tener tarjetas en los sitios donde estén teniendo lugar Peligros o incidentes que los héroes estén investigando, como un cuerpo chupado hasta quedar seco y al que le falte el cerebro cuando aparezca la avanzadilla, o la Estatua de la Libertad cuando sufra un ataque, etcétera.

CREAR PELIGROS Y VINCULARLOS A LAS ETAPAS Y AL PLAN

Elige tu genio del mal u oposición clave, con sus ambiciones y motivos, y entonces traza su Plan, determinando también cuántos pasos puede tener.

A cada uno de los pasos se le llama «Etapas». La primera Etapa suele dar comienzo a la partida, pero no tiene por qué hacerlo. La última es la apoteosis y debería presentar un Peligro y unas consecuencias de una gravedad adecuada.

Para el primer par de Etapas del Plan, detalla qué pasa si tienen éxito o fracasan, pero solo en términos generales, ya que el Plan va a cambiar en el momento en que los jugadores le pongan las manos encima.

Elige dos o tres Tipos de Peligros, define sus motivos y cómo están llevando adelante los Planes de la oposición clave, a sabiendas o no.

Crea Peligros y oponentes que la oposición clave o genio del mal vaya a usar para llevar a cabo las Etapas de su Plan.

Describe de forma general el elenco de personajes que está implicado en el Plan y cada uno de sus objetivos, para que sepas cómo van a reaccionar a los éxitos y los fracasos.

Crea algunos movimientos personalizados para tu genio del mal o cualquier Peligro que los necesite tras leer la sección que aparece a continuación titulada «Crear villanos y enemigos principales».

NOTA

El diagrama ilustra la estructura de un Plan Maestro, organizado en secciones con encabezados rojos:

- EDITOR JEFE**: Encabezado principal.
- GENIO DEL MAL**: Sección para el antagonista principal.
- ORGANIZACIONES**: Lista de cuatro organizaciones, cada una con el atributo **IMPULSO**.
- FIN ÚLTIMO DEL PLAN MAESTRO**: Encabezado para el desenlace final.
- PASO 1** y **PASO 2**: Etapas del plan, cada una con opciones de **ÉXITO** o **FRACASO**.
- MULTITUD 1** y **MULTITUD 2**: Grupos de personajes, cada uno con atributos: **IMPULSO**, **RANGO DE TAMAÑO**, **OBJETIVOS/RELACIONES** y **MOVIMIENTOS/PODERES**.
- SACO DE BOXEO** y **PESO PESADO**: Grupos de personajes, cada uno con atributos: **IMPULSO**, **LÍMITE DE ESTADOS**, **OBJETIVOS/RELACIONES** y **MOVIMIENTOS/PODERES**.



CREAR VILLANOS Y ENEMIGOS PRINCIPALES

Un villano es cualquiera que se interponga en el camino de los héroes o cualquiera en cuyo camino los héroes quieran interponerse. Al igual que ocurre con cualquier Peligro, la forma de utilizar a los villanos para enfrentarte a los jugadores se desprende de tus objetivos y principios básicos: retrata un mundo de cómic. Cómo describas a los villanos y enemigos con los que hagas medirse a los héroes marca una diferencia abismal. Hazlos vivos e interesantes. Querrás asegurarte de que todo el mundo esté en sintonía, así que haz a unos villanos cutres y predecibles y a otros diabólicos y omniscientes, según lo que resulte más adecuado para tus jugadores. Ya se trate del genio del mal de la partida o tipos que le estén haciendo el trabajo sucio a sabiendas o no, el villano debería tener una cierta definición y alguna motivación en la historia que haga que enfrentarse a él sea interesante y divertido. Absolutamente cualquier obstáculo al que los personajes jugadores tengan que enfrentarse para conseguir lo que se proponen puede considerarse un villano o un enemigo.

Los enemigos están en la ficción para llenar el mundo de aventuras y para darles un propósito a los personajes, algo contra lo que luchar. Querrás hacer que la mayoría de las batallas contra enemigos constituyan un reto y sean cinematográficas, ya que no hay tensión alguna en una batalla que se gana fácilmente. Sin embargo, no querrás que los villanos derroten a los héroes. Imponer Estados Leves, Moderados y Críticos es una herramienta estupenda para marcar las expectativas en la ficción respecto a lo que los personajes pueden hacer o no y para que sepan contra qué se enfrentan. Sé constante, pero ponles también alguna que otra sorpresa en el camino... sobre todo si empiezan a sentirse demasiado cómodos. No pocas veces el villano cutre de tres al cuarto con media torta se vuelve más fuerte que nunca para vengarse de los héroes desprevenidos que se lo tienen muy creído. Las batallas no tienen que ser siempre justas (en el sentido de que se puedan ganar desde el principio), de vez en cuando hasta los héroes se tienen que retirar para recuperar la calma y preparar un plan de acción. Preséntales un peligro real y mira a ver qué hacen con él.

CREACIÓN DE ENEMIGOS: ELEMENTOS

A la hora de inventar enemigos, comienza con la descripción. Hazte una idea de qué aspecto tiene el enemigo, lo que quiere y cómo pretende conseguirlo. Decide si hace falta que el enemigo esté definido mecánicamente o si te basta solo con tener una idea general de lo que puede hacer y cuánto debe durar. Si ves que necesitas definirlo con algo más que una mera idea general, puedes usar la siguiente plantilla como ayuda para detallarlo.

NOMBRE		TIPO
OBJETIVO	(o Rango de Tamaño si es una multitud)	
ASPECTO		
LÍMITE DE ESTADOS		
PODERES		

Todo enemigo tiene movimientos que describen cómo actúa y qué hace. Estos movimientos los utilizarás cuando los jugadores se vuelvan a mirarte expectantes, cuando te den una oportunidad o cuando saquen un 6- en una tirada. Los movimientos de los enemigos no son más que opciones extras que añadir a tus movimientos de editor jefe, que puedes utilizar hasta que el enemigo deje de ser un factor en la ficción.

El **Tipo** de un enemigo indica cómo de fuerte es o cuánto peligro representa para los héroes. ¿Se trata de una multitud o de un obstáculo? ¿Una peligrosa amenaza o un villano capaz de cambiar el mundo, al que los héroes no podrían ni soñar con enfrentarse sin antes prepararse y aprender más sobre él? En la próxima sección profundizaremos más en los Tipos de Villano.

El **Nombre** es la forma de llamar al enemigo y es el lugar indicado para poner si tiene una identidad secreta o no y si distintas personas lo conocen por nombres distintos.

Como todos los demás Peligros, los enemigos tienen **Objetivos** que te dan una idea de cómo actúan. ¿Cuál es su motivación y qué hacen para conseguir lo que quieren? Empieza por decidir cuáles son su objetivo y su motivación; deberías ser capaz de utilizar eso como concepto básico del personaje y su carácter. Si un esbirro está ahí solo porque le pagan, quizá abandone antes que alguien que cree en una visión y un plan de futuro.

El **Aspecto** es la apariencia externa del enemigo. Lo que lo identifica como lo que es. Pregúntate, ¿qué aspecto tiene este enemigo? ¿Lleva algún traje? ¿Es deforme, tiene un aspecto monstruoso como de otro mundo o es carismático? ¿Tiene alguna temática? ¿Se trata del maestro de la electricidad, de un señor de la oscuridad, de un mimo homicida? ¿Lleva armas? ¿Mantiene su identidad oculta? No dejes de darle a tu villano un aspecto que lo haga único si es importante para su concepto.

El **Límite de Estados** que tiene un enemigo es la cantidad de daño, o de Estados, que puede sufrir hasta quedar fuera de combate o dejar de resultar un peligro. Siempre se asume que los héroes tratan de someter a los enemigos sin matarlos (se supone que son héroes, ¿no?), pero si afirman lo contrario toma nota y responde en la ficción de manera acorde: es posible que se quemen Vínculos con otros personajes —probablemente con otros héroes— y también es probable que la ciudad y las fuerzas del orden u otros organismos reaccionen, etcétera.

Algunos enemigos también tienen **Poderes Especiales** con los que desafiar a los héroes, o **Ventajas** como *gadgets* que les permitan volar o teletransportarse si no los tienen.

Un enemigo puede tener una **etiqueta** que describa si algo es una Ventaja (y por lo tanto se le pueda quitar, inutilizar, etcétera) o si puede ayudar al enemigo absorbiendo Estados y daño (como por ejemplo un campo de fuerza o una armadura de alta tecnología).

Lo que aparece a continuación son algunas ideas que quizá quieras tener en cuenta a la hora de crear villanos, además de algunos tópicos que suelen cumplir los villanos en los cómics de superhéroes; de ti depende si quieres usarlos o si prefieres desafiarlos e inventar tus propios villanos e historias, únicos e interesantes. De hecho, yo te animo a que te plantees romper los tópicos siempre que puedas, sobre todo los que aparecen en esta lista, para inyectar frescura y nuevas ideas en tu partida. En particular, hay que eliminar el tópico de representar las especies extraterrestres de manera unidimensional y, sobre todo, de que sean completamente viles y malvadas (o completamente buenas).

Que el villano esté relacionado con uno de los héroes: Por lo general, un villano común e interesante es alguien con quien el héroe se identifica. Podría tratarse de un reflejo del héroe o su opuesto absoluto, o podría ser simplemente una relación temática, como un origen similar o idéntico al héroe. También podrían tener un trasfondo personal, conexión o historia compartidos.

Conseguir riqueza: Utilizar los poderes para conseguir riqueza (ya sea mediante la fuerza o no) suele ser un tópico común para los villanos. Lo mismo ocurre con el poder político o la influencia.

Buscar poder deliberadamente: Los villanos suelen buscar poder deliberadamente (ya se trate de superpoderes o de cualquier otra forma de poder) y tratar de conseguirlo o imbuirse de él.

No letal: Según el cómic y la época, los villanos no suelen matar de verdad a civiles (aunque la destrucción del entorno no suele ser un problema). Variar esta escala cambia drásticamente el tono de la historia y no hay duda de que los cómics modernos consiguen un gran efecto jugando con este dial.

Que la violencia sea la solución perfecta: En muchos cómics los villanos suelen usar la violencia para resolver la mayoría de los problemas. Esto suele ocurrir porque es la forma más fácil de implicar a los héroes en la ficción y mostrar algo de acción, y en las partidas de rol ocurre lo mismo, pero siempre es divertido inventar otras cosas y mezclarlas.

Villanos y especies extraterrestres: A veces las especies extraterrestres encarnan uno de los dos extremos entre la utopía y la benevolencia o la vileza y maldad absolutas. Y si no, suelen ser igual que los seres humanos pero mejores en algo. Este es el camino fácil; no hay problema en que lo cojas siempre y cuando tengas en cuenta que en realidad toda sociedad va a ser compleja y multidimensional.

ELIGE EL TIPO DE VILLANO

Hay cuatro etiquetas y cada una representa un tipo de enemigo que los héroes se encuentran típicamente en los cómics. Esas cuatro etiquetas son: **Multitud**, **Saco de Boxeo**, **Peso Pesado** y **Genio del Mal**. Como los villanos van a ser los Peligros que más salgan en las partidas, los nombres están diseñados para ese contexto, pero estas etiquetas también se pueden aplicar a otros enemigos, así como a bestias, criaturas, extraterrestres y todo lo demás.

En las plantillas de villanos hay una sección para sus movimientos, que no son más que cosas que pueden hacer siempre que necesites hacer un movimiento de editor jefe. Los poderes muestran lo que pueden hacer, tal como hace el Resumen de Poderes para los héroes, pero aquí está más condensado y aparece en rojo. Los movimientos concretos que pueden hacer con esos poderes aparecen debajo y funcionan más o menos como el Perfil de Poderes de los personajes jugadores. Cuando tengas que hacer un movimiento con un enemigo, solo tienes que elegir algo de entre sus movimientos o hacer que haga algo que tenga en cuenta sus poderes y capacidades.

Si el enemigo es una **Multitud**, suele tratarse de un grupo grande que sirve de carne de cañón para los héroes. Deberían utilizarse para obstaculizar y amenazar el avance de los héroes, ya que no suelen ser un gran peligro para ellos aunque, por supuesto, ¡nada impide que de vez en cuando tengan suerte! Las Multitudes funcionan de forma diferente al resto de etiquetas de enemigos porque representan un gran colectivo de enemigos que se mueven con un único propósito. Cuando creas una multitud, tienes que darle un rango de Tamaño (cuántos golpes puede soportar) y un Factor (cuántos enemigos se eliminan con cada golpe) según lo difíciles de derrotar que quieras que sean. Si una multitud tiene Tamaño de rango 1 y Factor 10, hay un total de 10 enemigos y siempre que un personaje utilice el movimiento *Derrotar* para reducir un rango el Tamaño de una multitud, elimina a 10 enemigos: la multitud entera quedaría eliminada de un solo ataque. Si la multitud tuviera Tamaño de rango 2 a Factor 50, con cada movimiento que redujera un rango el Tamaño de la multitud se eliminarían 50 enemigos. Cuando el Tamaño de una multitud llega a rango 0, esta deja de ser una multitud y un peligro y los que la componían se dispersan. Aquí tienes un ejemplo de Multitud:

MATONES DE LA SINGULARIDAD

OBJETIVO	Eliminar a cualquiera que se acerque al jefe.
ASPECTO	La banda del Lobo Feroz, completamente leales. Tienen un símbolo ovalado cruzado por una flecha en zigzag en las máscaras.
RANGO DE TAMAÑO	5 a factor 10 (50 enemigos).
PODERES	Sin poderes inherentes, algo de tecnología.

RIFLES DE ENERGÍA [V]

- Atravesar obstáculos o barreras.
- Disparar a los héroes.
- Crear caos.
- Poner en peligro a inocentes.
- Obstaculizar.
- Aglomerarse y sepultar.



MULTITUD

Si el enemigo es un **Saco de Boxeo** suele ser un actor secundario con poderes mediocres. Debería tener uno o dos poderes genéricos o alguna habilidad especial. El propósito de un Saco de Boxeo es exactamente lo que su nombre indica: darle a los jugadores algo resistente que golpear. Los Sacos de Boxeo deberían ser duros y capaces de causar daño, pero no un gran desafío para un héroe. Los Sacos de Boxeo funcionan bien en equipo, sobre todo bajo el mando de un Peso Pesado. Aquí tienes un ejemplo de Saco de Boxeo:

MACHOTE

OBJETIVO

Proteger al jefe. Que le paguen.

ASPECTO

Un mostrenco imparable, medio hombre medio ciborg, con injertos tecnológicos que le cubren visiblemente una parte de la cara y un ojo y gran proporción de la parte superior del cuerpo cubierta de metal.

LÍMITE DE ESTADOS

1×[número de héroes].

PODERES

FUENTE DE PODER:
CIBERNÉTICA, PODERES INHERENTES

- Invulnerabilidad de bajo nivel.
- Superfuerza, parcialmente aumentada por la cibernética [V].
- Agarrar y estrangular.
- Lanzar objetos cercanos.

BERSERKER

- Poner en peligro a inocentes.
- Se hace más fuerte con cada Estado que sufre.

SACO DE BOXEO



Si el enemigo es un **Peso Pesado** se trata de un actor principal con poderes considerables. Los Pesos Pesados suelen tener poderes únicos que deberían plantear un desafío y estar diseñados para oponerse a los héroes o causar una gran destrucción para tenerlos en vilo. Deben ser difíciles de derrotar y pueden tener incluso una o dos inmunidades. Un Peso Pesado debería representar una amenaza muy grave para los héroes y ser capaz de aguantar el tipo contra un grupo. Debería ser memorable y recurrente. Aquí tienes un ejemplo de Peso Pesado:

PIRATA AÉREO

OBJETIVO

Segundo al mando. Poner en marcha la Singularidad y cubrir Washington D.C. y la Casa Blanca de nanobots que controlan la mente.

ASPECTO

Lleva una máscara de espejo y siempre tiene cerca a sus nanobots... como que se pasean por todo su cuerpo. Lleva un traje blanco.

LÍMITE DE ESTADOS

2×[número de héroes].

PODERES

TECNOLOGÍA, SOLAR, HABILIDAD

- Escudo predictivo [V] [2].
- Controlar máquinas.
- Tomar el control de una máquina.
- Apagón mediante pulso electromagnético.

ENERGÍA SOLAR

- Absorber y redirigir.
- Absorber toda luz cercana, haciendo que todo se quede completamente a oscuras.



Si el enemigo es un **Archienemigo** normalmente va a tratarse del personaje impulsor de una Etapa o Plan. Debería tener un conjunto de poderes único y quizá incluso la capacidad de destruir héroes o ciudades con facilidad. Derrotar a un Archienemigo debería tener una dificultad cercana a lo imposible y requerir astucia, ingenio y trabajo en equipo. Los enfrentamientos directos con los Archienemigos deberían ser épicos y algo a evitar si los héroes no están en su territorio. Aquí tienes un ejemplo de Archienemigo.

SAUDADE

OBJETIVO

Reiniciar la humanidad y el mundo aumentando sus poderes con magia negra.

ASPECTO

Lleva un casco negro y morado con una serie de joyas rojas engarzadas que amplifican su poder, y un corsé morado que acaba en una falda larga negra y morada.

LÍMITE DE ESTADOS

3×[número de héroes].

PODERES

Psiónicos.

ARCHIENEMIGA

VISIONES DEL FUTURO

Forzar o implantar visiones en la mente de alguien.

CONTROL MENTAL

Fusión mental.

Crear ilusiones.

Forzar confrontación en el plano psíquico [3].

Telepatía.

FUERZA PSIÓNICA

Campo de escombros flotantes [3].

Lanzar metralla.

Destruir el entorno (para volver a llenar el campo de escombros).



VENTAJAS, PODERES

No olvides que para hacer más especiales a los enemigos puedes ponerles Ventajas o Poderes Especiales. A la hora de crear un villano, si quieres puedes usar etiquetas para recordarte a ti mismo ciertas capacidades o Ventajas que tiene. Una V entre corchetes es una etiqueta que muestra que esa cualidad es una Ventaja que se puede eliminar y queda así: [V]. Un número entre corchetes es una etiqueta que muestra el número de Estados que ese poder, capacidad o conocimiento puede añadir al Límite de Estados de un enemigo si entra en juego. Por ejemplo, si hay un [3] junto a una capacidad de Resistencia al Fuego, eso significa que si el enemigo fuera a sufrir daño causado por fuego, antes de restarle Estados a su Límite tendrías que descontarlos del número entre corchetes.

Las Ventajas le dan a un enemigo la capacidad de hacer algo pese a no tener poderes, o además de los poderes que ya tenga. Por lo general, una Ventaja confiere una capacidad: volar, balas que pueden atravesar una armadura, etcétera. Para hacerte una idea, puedes pensar que lo que tienen Iron Man y Batman es una lista larguísima

de Ventajas consistentes en *gadgets* que tienen a su disposición: eso los hace versátiles y peligrosos, pero como no son cualidades inherentes, ninguna está libre de que se la quiten. Esto se representa mediante una [V] que muestra que son Ventajas y que se las pueden quitar.

Los Poderes Especiales, por su parte, son cualidades inherentes que no se le pueden quitar. Si un villano tiene superpoderes, como por ejemplo piel impenetrable, es probable que sea más difícil de derrotar. Si tiene sentidos mejorados, es probable que sepa cuándo van a aparecer los héroes, etcétera. Si ese va a ser un factor que siempre esté en juego, ajusta el Límite de Estados del villano para reflejarlo. Si solo va a entrar en juego dependiendo de lo que ocurra en la ficción, pon un número entre corchetes para mostrar cuántos Estados puede absorber antes de quedar inutilizado. Si entra en juego, ve descontando los «usos» conforme lo necesites. En los ejemplos lo hemos representado como un número entre corchetes, pero tú puedes representarlo como gustes.

Por último, las Ventajas también tienen usos que descontar, concretamente para reducir o negar el daño y los Estados que se impondrían en caso de que no estuvieran. Por tanto, a veces puedes tener una [V] junto a una [X], donde X es el número de Estados que puede absorber la Ventaja antes de quedar inutilizada o tener que recargarse.

MOVIMIENTOS DE LOS ENEMIGOS

A la hora de hacer movimientos para los enemigos no tienes que seguir el mismo formato que los movimientos que se hacen de cara a los jugadores. En vez de escribir largos movimientos con desencadenantes para los enemigos, basta una simple lista de las cosas que pueden hacer. Cuando necesites hacer un movimiento con el enemigo, elige algo de esa lista o mira sus poderes en busca de inspiración. Un movimiento para un puñado de matones puede ser algo tan sencillo como «Aglomerarse» o «Sepultar y apabullar». Un movimiento para un Saco de Boxeo puede ser «Retirarse solo para volver más fuerte» o incluso un movimiento similar a alguno de los que usan los jugadores como «Usar el entorno». No son más que unas cuantas palabras que describen lo que pueden hacer que quizá conecten con sus impulsos y te den así una idea de lo que podrían hacer. Lo que es más importante, son cosas interesantes y descriptivas a las que puedes recurrir siempre que tengas que hacer un movimiento. Pueden ser tan potentes o débiles como necesites y sea adecuado para el enemigo que estés definiendo. Un psíquico que sea un Archienemigo o un Peso Pesado puede tener un movimiento como «Implantar un pensamiento o sugestión en la mente de alguien» y un dios puede tener el movimiento «Desterrar». Los movimientos solo están limitados por la ficción que quieras representar y por tu imaginación.

Otra forma de hacer a un enemigo mucho más difícil es darle movimientos que le permitan sacudirse Estados Leves, Moderados o Críticos: una Multitud puede tener un movimiento que restaure su número de forma que aumente su tamaño o, como quizá se dispersen si su líder es derrotado, pueden tener un movimiento que les permita nombrar a un nuevo líder. Un Saco de Boxeo puede tener un movimiento que le permita sacudirse un Estado Leve cada turno cuando tome un rehén para poder recuperar el aliento. Un Peso Pesado puede tener un movimiento o Poder Especial

que lo haga más fuerte o que desbloquee ciertos poderes cuando le hayan impuesto algún Estado. Un Archienemigo puede tener un movimiento que le permita eliminar todos los Estados Leves y Moderados cuando revele su plan diabólico y utilice un arma secreta para curarse o volver a su forma original. Un Estado Crítico no se debería eliminar casi nunca a no ser que ocurra algo en la ficción que lo cure completa o significativamente. Imponer un Estado Crítico no es tarea fácil, así que no debería ser algo que se le quite a los jugadores o se descuente sin razón.

ENEMIGOS ESPECIALMENTE PODEROSOS

Algunos enemigos están tan por encima de que les afecten incluso los poderes de los superhéroes que ni siquiera necesitan tener Límite de Estados. Por ejemplo un dios, un ser celestial o algo así de poderoso. Eso no significa que los superhéroes no tengan ninguna posibilidad de hacer frente a un ser realmente poderoso, solo significa que para eso antes tendrán que pasar un montón de cosas en la ficción o que tendrán que encontrar una forma basada en la inteligencia y el ingenio en vez de los ataques de fuerza bruta. Otros enemigos, por su parte, pueden ser facilísimos de despachar y no constituir un peligro para los superhéroes en la mayoría de los casos, por lo que quizá tampoco necesiten un Límite de Estados.

Aunque un enemigo no tenga Límite de Estados, puede y debe tener un objetivo y una razón para estar ahí, por lo menos. Sigue estando presente en la ficción, afectándola de una u otra forma, simplemente se trata de un tipo de desafío u obstáculo diferente a la mayoría de los enemigos a los que se enfrentarán los personajes.

PUNTOS CLAVE PARA LA CREACIÓN DE ENEMIGOS

Aquí tienes algunas preguntas que hacerte a ti mismo que te ayudarán a la hora de crear enemigos.

¿Cuál es su principal poder ofensivo?

¿De qué forma intenta hacer daño a sus adversarios? ¿Se acerca hasta enzarzarse en un combate personal y empieza a lanzar golpes? ¿Pone en peligro a otros? ¿Busca primero los puntos débiles? ¿Tiene rayos de energía, superfuerza, control mental o control sobre los elementos?

¿Cuál es su principal poder defensivo?

¿Cómo se defiende cuando está en peligro? ¿Tiene algún escudo? ¿Piel impenetrable? ¿Esbirros que se pongan delante de él, teletransporte o reflejos mejorados?

¿Es inmune a algo?

Entonces no se le puede imponer ningún Estado de esa forma (por ejemplo, si es inmune al fuego y un personaje intenta imponerle un Estado lanzándole una bola de fuego, el Estado no se impone).

¿Es resistente a algo?

Entonces todo Estado que se le imponga disminuye su gravedad un nivel (es decir, si el jugador decide imponer un Estado Crítico, se impone uno Moderado en su

lugar. Si fuera a imponer un Estado Leve, no se impone ninguno en su lugar). Por lo demás, si se trata de una resistencia débil, siempre puedes tratarla como una etiqueta y anotarla con un número al lado para mostrar cuánto puede absorber en caso de que entre en juego.

¿Se vuelve más fuerte cuanto más daño sufre?

Refléjalo aumentando la gravedad de los Estados que impone o la escala a la que inflige daño (quizá imponga Estados a varias personas con un ataque en área).

¿Sus poderes, inmunidades o resistencias proceden de la tecnología?

En caso afirmativo, es probable que sean Ventajas, por lo que recuerda que se las pueden quitar.

¿Tiene poderes que lo protejan o sean un obstáculo para los héroes?

En caso afirmativo, es probable que sean Ventajas. Campos de fuerza, armaduras de energía, etcétera. ¿Cuánto duran? ¿Cuántos Estados pueden absorber antes de perder efecto? ¿Están conectados al villano o tienen voluntad o una fuente de energía propias?

¿Cuál es su estado de ánimo? ¿Tiene alguna debilidad?

¿Tiene miedo de algo? ¿Es propenso a los ataques de ira o a las rabietas? Una buena forma de echarle un cable a un jugador es permitir que se impongan Estados aunque no sea a propósito. Por ejemplo, si un personaje ataca a un villano con fuego y este es inmune a él (por lo que no se impondría ningún Estado), aún puede sufrir un Estado como «¡Menudo poder!» porque se quede sorprendido o impresionado de que el héroe contra el que está luchando pueda hacer gala de un poder tan magnífico o porque el poder tenga algún efecto sobre su comportamiento o su salud mental.

¿Cómo lucha?

¿Hace el trabajo sucio él mismo o se rodea de esbirros? ¿La dificultad principal de la pelea es simplemente alcanzar al enemigo o derrotarlo cuando por fin consigues llegar hasta él (o ambas cosas)? Quizá los jugadores tengan que encontrar formas de eliminar a sus esbirros o hacerlo salir para tener éxito.

¿Cuál es su motivación?

No solo qué es lo que quiere, sino ¿qué tiene su motivación que lo convierte en un adversario? ¿El enemigo es una amenaza para la ciudad, el país, el mundo, el universo? ¿Cómo afecta su motivación a su personalidad o viceversa? ¿Es frío y calculador? ¿Es psicótico, arrogante o un incomprendido?

¿A qué escala opera?

¿Qué está autorizado a hacer en la ficción? Una entidad cósmica con capacidad para destruir el mundo va a poder hacer muchas más cosas y a una escala mayor que un enemigo que robe bancos y no tenga poderes.

¿Dónde tiene su base?

Cuando se ve forzado a retirarse, ¿adónde va? Cuando traza sus planes diabólicos, ¿desde dónde lo hace? ¿De dónde saca a sus esbirros y qué hace cuando no está en escena?

¿Cuánto saben los personajes de él?

¿Conocen los personajes el trasfondo del enemigo? ¿Qué es lo que lo mueve? ¿Alguno de ellos conoce sus puntos débiles? ¿Qué tipo de dinámica e historia tiene cualquiera de los personajes con él y cómo afectará eso a la historia y a sus acciones?

¿Qué aspecto tiene?

Aunque el nivel de detalle en el que tendrás que entrar variará mucho de un enemigo a otro, un par de palabras, una o dos frases, contribuirán mucho a la hora de plasmar al enemigo tanto en tu mente como en las de los jugadores.

NOTA

¿CÓMO PUEDEN ENFRENTARSE LOS HÉROES AL VILLANO?

Esta es una pregunta que querrás tener en mente tanto a la hora de crear un villano como a la hora de hacer que se enfrente a los héroes. Está aquí para recordarte que, con la mayoría de los villanos, busques el punto medio y mantengas el equilibrio entre lo que supone un reto y lo que es directamente imposible. Querrás que los héroes se curren sus éxitos, pero también que tengan efecto, si no ya desde el principio, al menos en algún momento. Guíalos hasta ese punto y ten pensado cómo va a reaccionar el villano a los héroes y a lo que intenten hacer. Puede que el ataque de un héroe no tenga ningún efecto físico sobre el enemigo, pero quizá lo ponga nervioso y haga que se altere, haciéndole sufrir un Estado que le afecte mentalmente. Puede que cuando un héroe arremeta contra un villano y se estrelle contra la barrera que se interpone entre ellos, el generador de escudo del cinturón del villano emita un destello que indique que está funcionando a toda máquina. Como mínimo, deberías permitir a los jugadores hacer preguntas (sobre todo mediante movimientos), aunque de vez en cuando quizá quieras también echarles una mano y darles pistas de qué puede ser más efectivo. Plantear desafíos a los jugadores está bien, pero también querrás que se lo pasen bien; como editor jefe, puede que esto te resulte terreno pantanoso, así que en caso de duda, opta por la diversión. No olvides deshacerte de todas las tramas y estrategias preconcebidas que pienses que los jugadores deban seguir cuando introduzcas villanos y otros elementos en la historia. Juega para descubrir lo que sucede.

INTERPRETAR ENEMIGOS

Ya que las partidas de **Worlds in Peril** suelen consistir principalmente en luchar contra villanos, aquí tienes algunos poderes que puedes asociar con varias etiquetas de enemigos y la explicación de cómo usar los Poderes Especiales de manera efectiva.

- Los poderes genéricos son aquellos que son típicos en el mundo de los superhéroes. Algunos buenos ejemplos son la fuerza mejorada, las habilidades de combate, las explosiones de energía, la resistencia aumentada, los campos de fuerza, la supervelocidad y los reflejos superiores. Un Saco de Boxeo típico podría ser fuerte y resistente o tener habilidades de combate y reflejos que estén por encima de la media.
- Los poderes especiales son aquellos que no se suelen ver o que son completamente originales. Contribuyen a hacer que tus Pesos Pesados y Archienemigos sean memorables y deberían tener movimientos asociados. Por ejemplo, un poderoso psíquico podría tener un movimiento para controlar mentalmente a los jugadores y un maestro de la oscuridad podría ser capaz de invocar esbirros de las sombras. Recuerda, cuanto más original y especial sea un poder, más memorable será el villano.

Los Poderes Especiales y las Ventajas se utilizan para poner limitaciones a lo que pueden hacer los jugadores, a cómo pueden enfrentarse a los peligros. Son formas estupendas de animar a los jugadores y a sus personajes a ser creativos y lidiar con ciertos desafíos de formas poco tradicionales. Una Ventaja que haga a un enemigo invulnerable hará que los jugadores se pongan a pensar cómo eliminarla. Un superpoder que permita a un villano absorber toda energía cinética implica que los puñetazos y los ataques directos se van a freír espárragos y que tienen que probar con otra cosa. No tengas miedo de imponer este tipo de restricciones: no todo tiene que tener un Límite de Estados para que se pueda resolver con fuerza bruta. Esto también constituye una forma muy fácil de mostrar la fuerza de un oponente; si lo que hacen los personajes ni siquiera le afecta, esto hará que enfoquen al enemigo y la situación de forma diferente y les indica que este no es un enemigo típico. Sin embargo, no olvides que eres admirador de los jugadores y que estás retratando un mundo de cómic. Los jugadores tienen herramientas para descubrir cómo tener más efecto, cómo sortear o eliminar esa Ventaja, qué punto débil tiene ese villano o lo que sea que estén tratando de descubrir. Por encima de todo, tu objetivo es que todo el mundo se lo pase bien, así que si tienes que darles pistas o codazos a los jugadores para que revisen una situación o para que presten atención a la Ventaja que protege al villano o a un punto débil que acaba de mostrar, hazlo.

Lo ideal es que tus villanos tengan una mezcla de poderes ofensivos y defensivos o poderes que sean lo bastante versátiles para hacer ambas cosas.

Por ejemplo, las cruces de Obispo Negro están hechas de luz «blanca». Son capaces de atravesar hasta la armadura más recia y la piel más gruesa. Eso duele. Por tanto, los constructos de luz de Obispo Negro pueden «Hacer trizas». Este villano también utiliza sus poderes para formar prisiones de luz, que pueden soportar un Estado antes de disiparse [1]. Además, está poseído por un espíritu. Si te toca, te obliga a recordar tus pecados.

Los poderes defensivos son poderes que evitan que el villano sufra daño o lo reducen; por ejemplo, un Estado Crítico puede quedar reducido a uno Moderado. Estos poderes se manifestarán principalmente como escudos de alguna clase. Los villanos también pueden tener habilidades especiales que conlleven cosas malas para los personajes en determinadas circunstancias; por ejemplo, que exploten si lo tocan directamente.

Los escudos son cualquier cosa que separe al villano del daño. Hay que derribarlos mediante ataques reiterados. Puede tratarse de un campo de fuerza, una esfera de metal o un muro de cruces que rotan. Los escudos u otros obstáculos similares suelen tener su propia etiqueta con un número entre corchetes para mostrar cuánto pueden absorber si entran en juego. Según lo que quieras emular en la ficción, puede incluso que se regeneren. También puede que solo detengan ciertos ataques o que tengan algún defecto; serán tan frágiles o resistentes como tú los hagas. Recuerda que el número solo está ahí para cuando sea aplicable a la ficción y a la historia que se esté contado, si es que llega a serlo en algún momento.

EJEMPLO

Por ejemplo, el Dispositivo 42 de Newcastle genera un campo de fuerza constante a su alrededor. Puede absorber un Estado [1] antes de fallar. Si se le da el tiempo suficiente, el Dispositivo 42 puede recargarse y volver a generar el campo de fuerza.

NOTA

Y AHORA, TODO JUNTO

Los poderes son lo que usas para limitar la forma en que los personajes pueden derrotar a un oponente o tener efecto contra él. Si un héroe tiene la capacidad de lanzar fuego, que un enemigo sea inmune va a hacer que el héroe se piense la situación dos veces. Los poderes son tu forma de decirle a los jugadores y a sus personajes lo que funciona contra su oponente y lo que no y cómo pueden derrotarlo.

Las Ventajas se pueden usar de la misma forma que los poderes: para dificultar una batalla o para forzar la creatividad. Sin embargo, como no son permanentes y se pueden neutralizar, puedes justificar que sean cosas más poderosas, como cañones de plasma o rayos que puedan ultracongelar una manzana entera. También se pueden utilizar para darle una ayuda repentina a un oponente, como un último recurso o un as en la manga. Objetos como una granada de gravedad, una pistola que utilice la fuerza vital del que la empuña para hacer un daño devastador o *jetpacks* o botas cohete que ayuden a los enemigos a huir rápidamente se pueden usar para añadir una nueva dinámica a un conflicto o darle un poco de gracia a una triste Multitud.



CREAR GENIOS DEL MAL Y SUPERVILLANOS INTERESANTES

A la hora de crear a tu genio del mal u oposición clave y trazar su plan, puedes afrontar la tarea de varias maneras. Tu oposición clave va a necesitar más detalles que los adversarios que controla y utiliza para realizar el cambio que desea. Los adversarios son personajes u obstáculos que bloquean el camino de los héroes, a la vez que provocan la realización del plan del genio del mal u oposición clave. Cuánto detalles a tu villano es cosa tuya, pero cuanto más tiempo y pensamiento le dediques, más ricas y profundas serán su motivación y personalidad y más memorable será para tus jugadores.

Para dar lugar a una historia más profunda que afecte a los jugadores y a sus personajes, plantéate hacer un plan que interfiera directamente con lo que estén intentando conseguir y con quién creen que son. Enfocar el Plan y el villano bajo esta luz implica que todos los Peligros y oponentes sean adversarios en tanto en cuanto están ahí para ser obstáculos para los héroes. Tienen objetivos opuestos a los suyos y son agentes del cambio, mientras el genio del mal u oposición clave opera en un segundo plano. El mero hecho de que sus objetivos sean opuestos hará que se encuentren tarde o temprano y el primer indicio de un genio del mal probablemente se dé a nivel superficial, cuando se vean a sus esbirros y otros adversarios bullendo por ahí, cada uno haciendo sus cosas.

Desde esta perspectiva, el Plan no solo tiene que avanzar los objetivos del genio del mal, sino que también tiene que interponerse ante los deseos y metas de los héroes e, idealmente, obligarlos a cambiar o replantearse la forma en que se ven a sí mismos. No hace falta que profundices mucho en ello, lo único que tienes que hacer es ponerles obstáculos para que esto suceda. Cuando se encuentren con esos obstáculos, los héroes los superarán, quedarán cambiados por ellos o acabarán atascados en un estado de conflicto a causa de ellos. Tu objetivo es que los obstáculos revelen tanto de los héroes como sea posible, ya que su forma de enfrentarse a la adversidad revela sus puntos fuertes y sus puntos débiles y los obliga a alcanzar nuevos estadios físicos o emocionales. Estos obstáculos deberían incorporarse a las situaciones y desafíos que componen las diversas Etapas del Plan mayor. Cuanto más difícil de superar sea un obstáculo y más angustiosa sea la batalla, más fácil será hacer que los jugadores se enfrenten a sus personajes y piensen quiénes son en realidad.

Al principio del plan quizá lo mejor sea tan solo insinuar y augurar la oposición clave y lo que puede hacer: cuanto más capaz, poderosa y despiadada sea y más lejos esté dispuesta a llegar para conseguir sus objetivos, antes deberías empezar a augurarla. Puedes empezar a mostrarla en los enfrentamientos menores del principio o puedes mostrarla fuera de plano cuando tengas ocasión mediante movimientos.

Cuando crees un villano, archienemigo o genio malvado, muestra su maldad mediante sus acciones o reacciones en escena. Primero, empieza por la naturaleza del mal: el mal crea o enfatiza a una víctima, o la hace sentirse vulnerable. El mal viene de actos que oprimen, dañan, manipulan o atormentan. Hace daño tanto físico como mental y deja a su paso heridas y traumas. El mal es la intención de hacer daño, lo que significa que tus villanos carecen de humanidad y bondad hasta algún punto.

Los malvados villanos probablemente quieran utilizar el poder para aterrorizar, controlar o manipular a otras personas y sus emociones o para causar dolor físico. Quieren deformar la realidad y moldearla según su visión del mundo y para ello culparán a otros, distorsionarán la verdad y mentirán. Hacen presa de los vulnerables y ejercen control sobre ellos. Quieren poder para destruir en mayor o menor medida; quieren quitarle la felicidad, confianza o sensación de seguridad a los demás, puede incluso que lo disfruten o lo necesiten. El mal odia al bien y siempre quiere dominar. Por todo esto, la presencia de un villano, desenmascarado, debería causar miedo y aprensión.

Un villano debería tener cierta proximidad o cercanía que lo haga real y terrorífico: esto puede lograrse mediante una conexión personal con alguno de los héroes o, simplemente, convirtiendo en villano a alguien cercano como un familiar, un poderoso líder, un vecino, un predicador, etcétera.

Aunque un villano interesante puede resultar comprensible en muchos casos, sus metas siempre son inmorales, es malvado por sistema y esta es una decisión que tomó en algún momento de su vida. En su trasfondo suele haber alguna situación o trauma que lo han definido, ya sea durante su niñez, su adolescencia u otro momento, haciéndole tomar el camino que lo lleva al mal.

Los villanos no suelen percibirse a sí mismos como malvados, simplemente tienen unos códigos morales muy pobres y se les ocurren todo tipo de justificaciones para los crímenes que cometen: la ley de la jungla, la supervivencia del más fuerte, ideas distorsionadas sobre derechos, honor o justicia que puede que incluso solo se apliquen a ciertos grupos de personas. Pueden ignorar fácilmente la humanidad de los demás, sacrificarlos o utilizarlos como cabeza de turco para conseguir sus objetivos cuando lo necesiten y encontrar formas de justificar hacerles daño. Algunas veces incluso muestran bondad y generosidad para que la gente siga en duda. Crear intrigas es lo suyo y se les da mejor que a nadie.

Los villanos, sobre todo los genios del mal, suelen tener secretos escondidos que no quieren que se descubran. No tienen miedo a los enfrentamientos, son muy inteligentes, capaces, lógicos, competentes, encantadores y muy impredecibles. Por encima de todo, deberían tener la capacidad de destruir a los héroes y, en algún momento de su Plan, ir de verdad a destruirlos. Los villanos cometen los peores actos de maldad para conseguir la mayor ganancia posible. Afrontan riesgos extremos y se obsesionan con la estrategia, los planes de ataque y cómo borrar sus huellas.



Un villano interesante debería tener algún rasgo físico que llame la atención, una forma de pensar y de hablar distintivas, un comportamiento realista y motivaciones complejas. Puede que tenga una filosofía, religión, experiencia o actitud ante la vida especiales y desde luego debería tener objetivos opuestos a los de los héroes. También debería ser lógico y coherente con su propia visión del mundo para que puedas mostrar cómo piensa a través de sus palabras y acciones, esté en escena o no. ¿Dónde vive? ¿Qué aspecto tiene su guarida? ¿Qué puede hacer que sea único, especial y más que capacitado para eliminar a los héroes?

Tu villano debería tener rasgos y profundidad. Para inventar el trasfondo de un personaje y sus características y peculiaridades, empieza por escribir los de gente que conozcas y que te resulte irritante. A continuación, escribe los de gente que te dé miedo. Por último, escribe los de gente a la que no conozcas, pero que también te dé miedo y además sea poderosa: líderes mundiales, políticos, asesinos, sociópatas, personajes de los medios de comunicación, lo que quieras. Ahora elige uno o dos rasgos de cada lista y diseña una vía por la que tu villano muestre cómo ha podido pasar de ser relativamente normal a dar miedo y finalmente a ser poderoso. ¿Cuándo empezó a desviarse? ¿Qué le pasó y cuál fue su trauma, su elección? ¿Procede de un hogar roto? ¿Participó en el crimen organizado durante la adolescencia? ¿O su trauma ha sido más reciente y le ha provocado una crisis de identidad?

Ahora imagina cómo trata a sus subordinados y esbirros, a sus secuaces. ¿Cómo mantiene su lealtad: dinero, carisma? ¿Los subordinados buscan un trato de favor, dinero, poder? En muchas ocasiones, los villanos representan lo mejor y lo peor del ser humano: a menudo son admirados y están en posiciones de poder. Te hacen pensar «¡Uau, imagina lo que podrían hacer si dedicaran todo eso a una buena causa!».

Si el villano tiene una guarida, debería ser un reflejo de quién es y revelar algo de su personalidad. Podría ser un lugar de su pasado importante para él o una zona muy significativa. Podría ser un lienzo en blanco o estar llena de equipo de alta tecnología. Podría estar reluciente y esterilizada o ser una madriguera invadida por la tierra. Dale algún elemento rompedor que insinúe maldad o anormalidad y recuerda que cuando el villano esté ahí siempre lleva ventaja. Cuando otras personas entren en ella, sobre todo los héroes, sus vulnerabilidades aumentan drásticamente.

Los villanos suelen tener algo que los mueve y los engaña y distorsiona su visión del mundo. Ellos no perciben que sean malos ni estén equivocados y niegan quiénes son o lo que son. Si un supervillano es humano y es posible identificarse con él aunque sea un poco, probablemente se pueda encuadrar en una

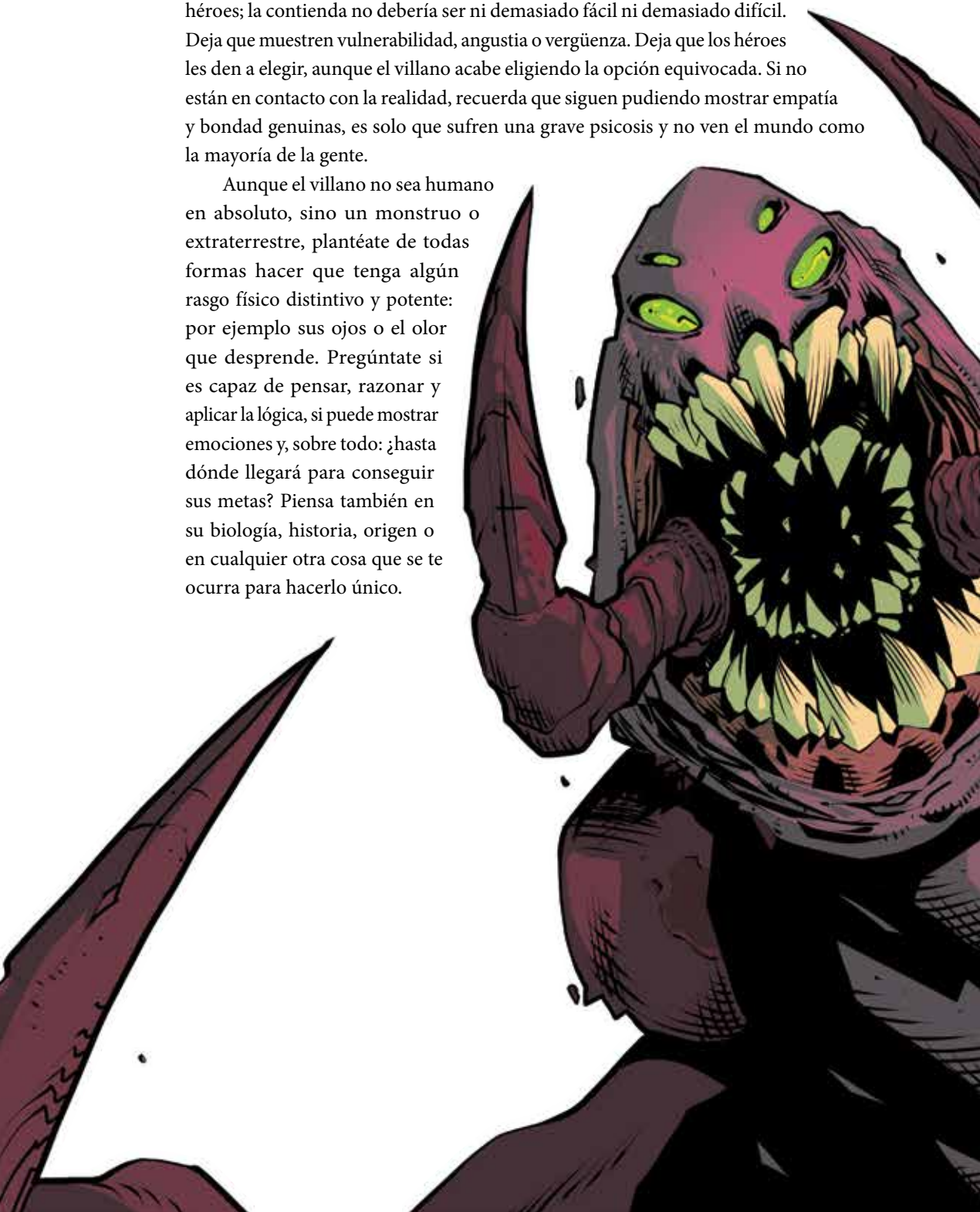
de estas dos categorías: los que no están en contacto con la realidad y los que sí lo están. El primer tipo está constituido por los supervillanos que no están en contacto con la realidad en absoluto y que no la perciben como lo haría una persona normal. Están movidos por delirios, alucinaciones u obsesiones extremas. El otro tipo sigue en contacto con la realidad: distinguen el bien y el mal, lo real y lo imaginario; simplemente son egoístas y deciden hacer lo que mejor se aviene a sus propósitos.

Los supervillanos del segundo tipo suelen ser amorales, narcisistas y carentes de conciencia o empatía. Sin embargo, tienen un aspecto y un comportamiento normales: crean y buscan entornos en los que ser agresivo y controlar a los demás esté aceptado y se vea de forma positiva o incluso se admire. Son deshonestos, presuntuosos y parasitarios. Corren riesgos y buscan emociones, pero no son capaces de ser hormiguitas debido a su deseo de ganar y dominar. Son codiciosos y promiscuos, pero también son actores maestros que camuflan y ocultan perfectamente su estilo de vida. Se creen que están por encima de la ley y que los demás son inferiores, y tratarán de mancillar, arruinar o dañar todo y a todos los que envidien.



Elijas el tipo de villano que elijas, si quieres que los demás puedan identificarse con ellos o que les despierten compasión, es mejor que evites los trasfondos más horrendos o desmesurados. Los villanos resultan atractivos cuando nacen de sus propias elecciones, al menos hasta cierto punto. Que suden cuando se enfrenten a los héroes; la contienda no debería ser ni demasiado fácil ni demasiado difícil. Deja que muestren vulnerabilidad, angustia o vergüenza. Deja que los héroes les den a elegir, aunque el villano acabe eligiendo la opción equivocada. Si no están en contacto con la realidad, recuerda que siguen pudiendo mostrar empatía y bondad genuinas, es solo que sufren una grave psicosis y no ven el mundo como la mayoría de la gente.

Aunque el villano no sea humano en absoluto, sino un monstruo o extraterrestre, plantéate de todas formas hacer que tenga algún rasgo físico distintivo y potente: por ejemplo sus ojos o el olor que desprende. Pregúntate si es capaz de pensar, razonar y aplicar la lógica, si puede mostrar emociones y, sobre todo: ¿hasta dónde llegará para conseguir sus metas? Piensa también en su biología, historia, origen o en cualquier otra cosa que se te ocurra para hacerlo único.







EDITOR JEFE

GENIO DEL MAL

ORGANIZACIONES

- | | |
|---|---------|
| 1 | IMPULSO |
| 2 | IMPULSO |
| 3 | IMPULSO |
| 4 | IMPULSO |

FIN ÚLTIMO DEL PLAN MAESTRO

PASO 1

FRACASO

ÉXITO

PASO 2

FRACASO

MULTITUD 1

IMPULSO

RANGO DE TAMAÑO

OBJETIVOS/RELACIONES

MOVIMIENTOS/PODERES

MULTITUD 2

IMPULSO

RANGO DE TAMAÑO

OBJETIVOS/RELACIONES

MOVIMIENTOS/PODERES

SACO DE BOXEO

IMPULSO

LÍMITE DE ESTADOS

OBJETIVOS/RELACIONES

MOVIMIENTOS/PODERES

PESO PESADO

IMPULSO

LÍMITE DE ESTADOS

OBJETIVOS/RELACIONES

MOVIMIENTOS/PODERES

Antes de hacer una tirada, puedes quemar un Vínculo para asegurarte el éxito. **6-** : 7-9, **7-9** : 10+, **10+** : 12+

NOMBRE EN CLAVE

MANIOBRAR

INVESTIGAR

PROTEGER

INFLUIR

APLASTAR

OBJETIVO

LOGROS

ORIGEN

NÉMESIS

ESTADOS

LEVES Pueden ser peligrosos si se ignoran

MODERADOS -1 al hacer cosas relacionadas

CRÍTICOS (Máximo 4)

-1 a una característica

-1 a todos los movimientos

-2 a todos los movimientos

Última oportunidad

PERFIL DE PODERES

FÁCIL

DIFÍCIL

VÍNCULOS

LÍMITE

LA CIUDAD

FUERZAS DEL ORDEN

VÍNCULOS POR RESOLVER

LÍMITE

POSIBLE

IMPOSIBLE

PERFIL DE HÉROE

PERFIL DE EQUIPO

RESUMEN DE PODERES

LIMITACIONES

VENTAJAS

PERFIL PSICOLÓGICO

MOTIVACIÓN 1

MOTIVACIÓN 2



SALVA EL MUNDO DE UN PELIGRO CIERTO

El dios espacial vuelve su rostro hacia ti. En sus ojos explotan estrellas cuando sus sinapsis prenden. Por un momento el desánimo te invade, pero encuentras la fuerza para reponerte conforme los rayos del sol comienzan a cargar las baterías de tu traje. Parece que aún puedes dar mucha guerra. ¿Qué haces?

Worlds in Peril es un juego de rol colaborativo diseñado para dar vida a un mundo de cómic. Descubre las reglas del juego leyendo el cómic que hay en el interior y síguelas para crear tu propio héroe y diseñar sus poderes con total libertad. Pon a prueba sus límites y mira cómo sus capacidades se expanden y cambian a medida que lo presionas para que crezca y aprenda. Enfrentate a villanos de medio pelo, genios del mal decididos a dominar el mundo y seres incognoscibles de otros planos de existencia.