

## **Adaptación del mundo de Superhéroes Inc al sistema d10**

**Con algunas modificaciones que el autor (o sea yo) que a mi modo arbitrario de pensar por ser el creador editor y diagramador de este documento creí necesarias, y otras que complementan el juego y no son oficiales pero dan vueltas por la red o se me ocurrieron en un momento de inspiración cuasi divina (ahora aceptado por la RAE escrito de esa manera), en fin de Superhéroes INC quedó básicamente la estructura de presentación del libro, las descripciones de algunas razas y en un 20-30% el sistema de juego pero no por eso vamos a quitarle el merito a los gallegos estos ni a los otros pobres autores plagiados por mi en este manual.**

**Entre las modificaciones echas por mi se pueden citar, el agregado de razas guerreras basadas el los cómics de Akira Toriyama lo que, como autor, aprovecho para publicidad gratuita por lo que este compendio a pesar de ser mucho mas amplio y tomar prestadas ideas de todos lados se llama Dragon Ball - Superhéroes INC**

**Ademas no daba ponerle:**

**“Superhéroes INC-Mutant Chronicles-Marvel-DCcomics-MutantChronicles-Vampiro-Hombre Lobo-Dungeons and Dragons”.**

### **Descarga del autor**

Antes que nada hola y gracias por leer esto, mi nombre es Álvaro Helguero vivo en Argentina y me gusta dragon Ball así como tantas otras boludeces varias, pero no conozco ningún juego de rol basado en este mundo tan conocido por todos, Esto me decidió a revisar por toda internet para ver si conseguía algo, un día por casualidad encontré un sistema muy básico pero bastante bueno donde alguien había intentado llegar a hacer algo parecido a lo que yo buscaba, de la misma manera conocí SHI, cuando tuve acceso a un pdf oficial de libre distribución. Ahora basándome en estos dos sistemas que me habían gustado y aplicándole algo de mi opinión personal empecé con todo esto, mas tarde llegue a darme cuenta que lo más fácil que podía hacer era agregar las razas y algunas cosas de dragon Ball que no existían en el mundo de SHI como si fuera una expansión, ahorrándome el desarrollo del sistema de juego *(al final termine cambiando todo sorry!!! así que guarda con que no borre la mención a este sistema de esta descarga!)* Así llegué a lo que hoy es esto básicamente un manual oficial de SHI, al que le agregue partes y corregí otras mi gusto personal. Bueno eso es todo cualquier consulta mi mail es [quiquehelguero@hotmail.com](mailto:quiquehelguero@hotmail.com) (no me agreguen al Messenger, bueno si,... da igual!) que lo disfruten Ah me olvidaba el manual de SHI en el que me base es de libre distribución (eso dice)y mi aporte también lo es, así que si alguien te quiere cobrar por esto, decile que lo escuche al diego<sup>1</sup>

1\_ Si no sabes quien es “el diego” y cual es una de sus frases famosas tas al horno

## Primero que nada ...

### Que es un juego de rol ?

Según Wikipedia:

*Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el «rol» de [personajes](#) imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guión a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores (dentro de cierto [rango obvio](#)). Por esta razón, la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de esta forma [dramatúrgica](#). En cierto modo los juegos de rol son la versión adulta de los juegos de fantasía infantiles, como «policías y ladrones», «mamá y papá» o «indios y vaqueros», en los que los niños se imaginan ser un personaje que en realidad no son.*

*Más en profundidad, la etimología del nombre nos remite a su significado original. Según el [DRAE](#): «**rol**. → papel. Cargo o función que alguien o algo cumple en alguna situación o en la vida.»<sup>[4]</sup> Efectivamente, en los juegos de rol cada jugador interpreta un personaje ficticio, con una serie de [características](#) propias que lo definen. La interpretación del personaje no debe ser tan rigurosa como en una obra de teatro(o sí). En el rol no hay guiones por los cuales regirse. Cada jugador definirá el carácter de su personaje según sus propios criterios y, durante una partida, responderá a las diversas situaciones que le puedan surgir decidiendo en el momento las acciones de este personaje, es decir, improvisando de acuerdo a los parámetros por los cuales fue creado el personaje.*

*Así pues, una partida de rol no sigue un [guión](#) prefijado, sino que la «historia» se va creando con el transcurso de la partida. De forma similar al juego infantil, cuando un jugador anuncia «Ahora yo te disparo», el otro puede responder: «Y yo te lo esquivo». Corresponde al [director de juego](#) (ver abajo) el decidir hasta qué punto debe quedar la partida en manos del azar, pudiendo intervenir en cualquier momento para reconducir la trama en una u otra dirección.*

*Otro aspecto que diferencia a los juegos de rol de otros juegos es que cada jugador interpreta a un personaje único y diferente, con personalidad y características distintas, dependiendo del deseo del jugador a la hora de crear su personaje, o de los requisitos del director de juego en el momento de repartirlos. El concepto básico es que los jugadores persiguen un fin común, y deben cooperar entre ellos (aunque a veces esta regla no se cumple), y los personajes pueden ser complementarios; unos destacan en [habilidades](#) y [capacidades](#) físicas, otros en intelectuales o sociales, y, si la temática del juego lo permite, otros pueden tener habilidades místicas (magia, milagros, etc.). Todas esas características se indican en una hoja de personaje, que varía según el sistema de juego.*

Bastante flojito lo de la Wiki tal vez cuando termine de editar esto corrija también Wikipedia!

Sacado de la web [www.juegosdeque.com.ar](http://www.juegosdeque.com.ar)

*En un juego de rol, cada uno de los jugadores toma el papel de un personaje que vive en un determinado mundo de ficción. Estos personajes imaginarios son el alter ego de los jugadores, y poseen características propias (raza, profesión, fuerza, destreza, inteligencia, distintas habilidades, etc.), que no son las del jugador que les da vida, pero que le ayudan a sobrevivir en su mundo. Estas características están medidas de una u otra manera y registradas en una "hoja" o "planilla" de personaje.*

*La función del jugador es tomar el lugar de su personaje, e imaginarse en su piel. Gran parte de la diversión de un juego de rol es que el jugador se crea que **durante el juego**, él es el personaje.*

*Existe además un árbitro o Director. Entre él y los jugadores, se va urdiendo una historia o aventura, donde los "aventureros" son los personajes. De esta manera, el jugador vive lo que vive su personaje, toma sus decisiones y resuelve sus acciones. Durante el juego, los jugadores anuncian sus decisiones en primera persona; no actúan por su personaje; son su personaje, y en eso consiste la gracia del juego. Por supuesto que lo más común es que uno no se de cuenta de lo "gracioso" del juego hasta no jugar por lo menos una vez.*

*El juego de rol se juega en "sesiones" que suelen durar varias horas, con más o menos 4- 5 jugadores y un Director.*

Ese es muuuchísimo mejor!!!

Entonces sacando cuentas, el director de juego o máster o amo del calabozo, es el que prepara el escenario dirige la partida pone en ambiente a los jugadores maneja a los personajes secundarios ya sean amigos o enemigos, describe las circunstancias y los lugares. Y los jugadores usan su imaginación para resolver las situaciones planteadas por el antes nombrado para solucionar los problemas o desafíos que se nos van planteando a medida que transcurre la aventura pero teniendo en cuenta a que personaje están representando y tratando de ser coherentes para hacerlo mas ameno y divertido para todos (un pj que representa un sacerdote nunca orinaría en la puerta de una iglesia, salvo que sea la iglesia de un dios contrario a su fe, y a veces ni siquiera!)

Mas allá de eso un juego de rol no debe dejar de ser un juego y para que todos nos divirtamos podemos adaptarlo siendo estas adaptaciones de común acuerdo (en la escondida/escondite se pre acordaba cuanto debía contar antes de salir a buscarnos para darnos tiempo a escondernos!) y que cada adaptación a las reglas deba tener para cada situación el mismo resultado.

## Que es un Superhéroe?

Volvemos a Wikipedia para citar

Un **superhéroe** es un [personaje de ficción](#) cuyas características superan las del [héroe](#) clásico, generalmente con [poderes sobrehumanos](#), y entroncado con la [ciencia ficción](#). Generados a finales de los [años 30 del siglo XX](#) en la industria del [cómic book](#) estadounidense, que contribuyeron a levantar, [\[1\]](#) han gozado de multitud de adaptaciones a otros medios, especialmente el [cine](#). Legalmente, sólo los personajes pertenecientes a [Marvel Cómics](#) o [DC Cómics](#) pueden hacerse llamar "superhéroes", ya que es una marca registrada en [Estados Unidos](#).

O sea un tipo que además de tener más o menos motivación para defender proteger y estar al servicio del prójimo tiene capacidades sobrehumanas que hace que su tarea sea más o menos complicada.

Entre las más comunes están las capacidades de volar sin alas ni implementos, respirar bajo el agua o ver a través de las cosas o ser inmune a los golpes o daño físico, y todos esos sueños que uno posee de chico.

## Cómo crear un personaje y encima que sea superhéroe!!!

Lo primero para comenzar a jugar es crear tu superhéroe (*obvio no? Gallegos!*).

El proceso normal de creación de un personaje conlleva algunos pasos, aunque si deseas jugar con algún superhéroe conocido del mundo del cómic, puedes hacerlo creándolo a tu antojo.(o sea si querés hacerte un mutante que regenere vida y sea malhumorado y tenga garras hacerlo!, si para vos es divertido va a ser divertido para todos!)

- 1) Obtener las características del personaje mediante tiradas de dados. Las características representarán las capacidades de tu personaje en seis aspectos distintos.
- 2) Determinar la puntuación de Voluntad. Este dato determinará en gran medida el carácter del personaje, a la vez que será de vital importancia a la hora de conocer su resistencia ante los ataques de tipo psíquico.
- 3) Conocer el origen de sus superpoderes o su diferencia con respecto al patrón homo sapiens sapiens normal, así como su motivación. A partir de ese momento tendrás que aplicar todos los modificadores que tu origen te indique. Luego, es necesario que determines su historial o el de su identidad secreta. Para darle un poco de trasfondo cosa que nunca esta de más.  
Imagina a superman, llego de una nave espacial porque exploto su planeta al igual que goku, eso es la historia, pero el trasfondo tiene más ventajas por Ej.: cuando quiere descansar se va a la granja de los padres! Tiene vecinos, conocidos, compañeros de trabajo que siempre pueden ser útiles para tener acceso a información, que mejor que un periodista ya sea este conocido, vecino, o pariente y para conseguir armas es bueno saber que nuestro papa es un ex militar muy reconocido!!! La historia de tu personaje es tan importante como sus características.
- 4) Saber sus superpoderes que **pueden** ser sorteados elegidos al azar o por gusto del creador
- 5) Elegir una profesión para el personaje. Podrás escoger entre diferentes profesiones que dependerán de la historia particular del PJ que quieres representar. Para ello, deberás también tener en cuenta el origen, el historial y las posibilidades que las características marquen a tu personaje. No creo que haya muchos Verdes periodistas en la tierra pero seguramente habrá muchos más vampiros viviendo en los castillos medievales de Europa! O guardianes en templos shaolines del Tíbet (*que se yo! por decir algo! Quien dijo que era fácil encontrar ejemplos adecuados!*)
- 6) Calcular sus habilidades generales. De esta forma podrás saber la capacidad de tu personaje a la hora de enfrentarse a las situaciones más comunes. (Comunes para el común de la gente, para un superhéroe lo mas común es luchar contra el mal!!!)
- 7) Calcular sus habilidades de aprendizaje. Estas habilidades representan los conocimientos que ha adquirido tu personaje y deben estar en relación con su profesión o con sus intereses aunque..... No tiene nada de malo que Rambo sepa tejer, o que un ingeniero en sistemas pueda prender fuego con 2 palitos, ponete a pensar de que trabajas vos y cuantas cosas sabés que o tienen nada que ver con tu trabajo! Mas de un experto en informática no sabe instalar un juego y su crack y mas de un chico de 15 años te lo hace automáticamente
- 8) Obtener su resistencia a prejuicios. Esto es necesario para saber la capacidad que tiene tu personaje de emprender acciones que van en contra de su ambiente, su cultura, su raza o sus motivaciones. Como decía del sacerdote en la iglesia o de un avaro a dar propina o de un policía a hacer la vista gorda
- 9) Conocer sus puntos débiles. Irán surgiendo a lo largo de la creación del personaje. Siempre es bueno, si el superhéroe mas antiguo y conocido de la historia de la humanidad muere contra la kryptonita y linterna verde es alérgico al amarillo tu personaje puede ser un gran superhéroe teniendo uno o dos debilidades para darle color
- 10) Elegir un nombre para tu personaje. Intenta que sea acorde con sus poderes o motivación. Asimismo, si tu personaje tiene identidad secreta, deberás hacer lo propio. Esto es lo mas difícil habiendo tantos miles de superhéroes famosos, los mejores nombre si o si serán plagio de alguno ya inventado.. Y a nosotros que! Mientras no vendamos sus historietas con ese nombre!!

## Características

Las características representan la aptitud del personaje en sus aspectos más esenciales, sus cualidades de nacimiento.

En el sistema de juego de Superhéroes Inc. estas características son seis. Se obtienen realizando tiradas de 1d100 y desechando aquellas que estén por debajo de 40.

Generalmente los jugadores expertos obvian este paso y eligen sus características, pero uno debe estar ya muy cómodo con el sistema de juego para hacerlo, otros prefieren hacer las tiradas en orden para cada característica lo que a mi modo de ver es un error porque salen personajes que nunca son lo que espera el jugador

En mi opinión el mejor sistema es tirar seis tiradas (u 8 descartando 2 a elección del jugador en el caso de querer ser más permisivo) y dejarle al jugador ordenarlas como desee, así permitimos que el personaje sea coherente y con puntuaciones sobre la media pero no desmedidas

Para obtener el valor de esas características necesitarás la ayuda de dos dados de 10 caras, que podrás comprar en las tiendas especializadas (*en los simpson tenés el estereotipo de tienda especializada y es un ejemplo en todo sentido, te roban y cobran lo que quieren, pero no te queda otra!*). Elige los dados de diferente color. De esa forma podrás leer siempre uno de ellos antes que el otro, de forma que uno indique las decenas y el otro las unidades. Existen en el mercado algunos dados de 10 caras que marcan las decenas. *En la foto de la derecha ves un típico conjunto de dados donde se aprecia el dado de 10 caras en el centro y a su derecha un dado de 10 caras marcado en decenas*

En caso de no conseguirlo 1d100 funciona de la siguiente manera: Si, por ejemplo, tienes un dado negro con el que marcarás las decenas y otro azul con el que marcarás las unidades, una tirada en la que obtengas 8 (negro) y 3 (azul) representará un valor de 83. Una tirada 00 representa un 100.



En las tablas que se indican a continuación, aparecerán valores por encima de 100. Todos estos valores son los que marcan una característica extraordinaria, y por lo tanto, son específicos de metahumanos.

Sin mas preámbulos las características son las siguientes:

### Fuerza (FUE)

Afecta a cualquier acción relacionada con el esfuerzo físico prolongado o momentáneo. Acciones regidas por esta característica son: manejo de armas (*de armas medievales o de combate cuerpo a cuerpo como un palo un hacha o un nunchaku, los misiles atómicos teledirigidos con gps no necesitan fuerza, para eso hay botoncitos en las computadoras!!*) donde la fuerza es el elemento determinante, levantamiento de pesos, etc.

No todas las acciones relacionadas con la fuerza requieren una tirada.

Dependiendo de las características del personaje y de la situación (ver «Modificadores»), el DJ asignará tiradas en algunos casos y en otros indicará que se trata de acciones automáticas que no requieren ninguna dificultad para su realización.

Las siguientes tablas aclaran las capacidades de que dispone un personaje en función de su fuerza:

Peso levantado y daño en función de la fuerza y Salto en función de la fuerza

FUERza	Peso	Daño
40 a 75	FUE Kg	1d4
76 a 90	2 x FUE Kg	1d4+5
91 a 99	3 x FUE Kg	1d4+10
100	500 kg.	1d4+10
101 - 110	1 Tn.	1d6+10
111 - 120	2Tn.	1d6+10
121- 125	4 Tn.	1d6+15
126 - 130	8 Tn.	1d6+15
131 -135	16 Tn.	1d6+15
136 - 140	30 Tn	1d6+15
141 - 143	40 Tn	1d10+15
144 - 147	50 Tn	1d10+15
148 - 150	60 Tn	1d10+15
150 +	(FUE -50) Tn.	2d10 + (FUE/10)

Además se indica el daño máximo que puede realizar un personaje en

condiciones normales. El jugador que interpreta al SPJ puede declarar su

intención de no aplicar toda su fuerza, sino parte de ella. Por ejemplo, Ogro es un supervillano que tiene una FUE de 180, lo cual quiere decir que es capaz de levantar hasta 130 TON, y que sus golpes de puño producen un daño, en condiciones normales, de 2d10+18

Ogro desea desembarazarse de Jinete Nocturno, un héroe urbano (*con nombre bastante gay por cierto*), totalmente humano. El jugador que lleva a Ogro declara su intención de dejar inconsciente a Jinete, pero sin matarlo (*o sea, darle para que aprenda nomas*), por lo que no utiliza su máxima fuerza, que destrozaría al justiciero.

La fuerza sobrehumana también influye (debido a la musculatura de las piernas) en la capacidad de salto del SPJ. La siguiente tabla indica el modificador al salto dependiendo de la FUE.

FUERza	Mod. al Salto
< 100	0
101 a 120	X 2
121 a 140	X 5
141 a 160	X 10
161 a 180	X 20
181 a 200	X 40
> 200	X 100

## Agilidad (AGI)

Indica la capacidad de reacción, tanto física como psíquica, de un personaje para asumir una situación. También ayuda a manejar situaciones en las que el personaje deba realizar algún tipo de equilibrio. Dos parámetros que están directamente relacionados con la AGI del personaje son la Parada (o posibilidad de esquivar el ataque de otro) y el número de Acciones por asalto (AxA) que éste puede llevar a cabo en un turno de juego. La Parada es un parámetro que sirve para modificar negativamente la acción de un contrario que intenta atacar al personaje en combate cuerpo a cuerpo o con armas lentas (espadas, mazas, etc.) **SE SUMA AL BONIFICADOR DE ARMADURA SIEMPRE QUE LA ARMADURA PERMITA EL USO DE LA AGILIDAD DEL PERSONAJE** en caso de ser necesario redondea para abajo siempre. Las acciones por asalto representan el número de acciones físicas que un personaje puede emprender durante un turno de juego, sean estas de combate o no. parada, acciones por asalto y saltos

AGIilidad	Parada	At x As	Salto
40 a 75	AGI / 4	1	AGI/12
76 a 90	AGI / 4	2	AGI/12
91 a 100	AGI / 4	3	AGI/11
101 a 115	30	4	AGI/11
116 a 130	40	4	AGI/10
131 a 145	50	4	AGI/10
146 a 160	55	5	AGI/9
161 a 175	60	5	AGI/9
176 a 190	65	5	AGI/8
191 a 195	70	6	AGI/7
196 a 199	75	6	AGI/6
200	80	7	AGI/5

El salto viene indicado en longitud, siendo la altura la tercera parte del salto indicado y la distancia máxima = (AGI / 10) m afectado por la FUE del pj. (si tenés ganas de calcular la parábola y la resistencia del viento estas en total libertad)

## Constitución (CON)

Este valor indica la resistencia a la acción de elementos adversos que ponen a prueba la integridad del personaje, tales como enfermedades, venenos, daños recibidos por armas, etc. También está relacionada con el aguante al dolor y la resistencia al cansancio de los personajes, **un PJ nunca puede realizar esfuerzo durante mas de CON asaltos y en casos particulares como ser ejercicios muy demandantes el valor se divide**

Ningún PJ puede correr/volar durante mas de CON/2 asaltos

Ningún PJ puede combatir durante más de CON/4 asaltos

Ningún PJ puede nadar durante mas de CON/10 asaltos (salvo que sea de una raza acuática)

Hacerlo implicará pérdidas de CON temporales y consiguientes PV al ritmo de 2 por asalto que siga realizando el esfuerzo.

La CON también determina la velocidad natural de regeneración y recuperación del daño, es decir, la mayor o menor capacidad de un personaje de reponer sus puntos de vida originales después de haber sufrido agresiones físicas de algún tipo:

El daño absorbido se aplica a ataques contundentes, cortantes o cualquier tipo de ataque de tipo cinético como balas o colisiones, cualquier ataque de este tipo que produzca menos daño que la cantidad de daño absorbido por el pj tiene un 60% de ser omitido por el spj y un 40% de causar la mitad de daño. La tirada se hace con 1d100 si saca menos de 60% el ataque no produce daño si es superior produce la mitad

CONstitucion	Recupera PV / h	Daño absorbido
Hasta 100	1	0
101 a 110	2	15
111 a 120	4	30
121 a 130	6	45
131 a 140	10	60
141 a 150	15	75
151 a 160	20	90
161 a 170	25	105
171 a 180	30	120
181 a 190	35	135
191 a 200	40	150

La recuperación de PV por hora se produce siempre que el personaje se encuentre en condiciones óptimas de recuperación, descansado y sin carencias. La actividad física normal impide la recuperación de PV en el ámbito normal, debiendo el DJ determinar si se produce a la mitad del valor normal, a un tercio, etc., o incluso la imposibilidad de recuperar PV si el personaje se encuentra realizando una actividad física apreciable.

## Puntos de Vida

Los puntos de vida indican la cantidad de daño que puede recibir el personaje o cosa en cuestión antes de caer inconsciente o "morir"

- Es sabido que una persona más corpulenta es normalmente mas resistente a efectos del alcohol fármacos y golpes, Además independientemente del tamaño una persona puede tener una afinidad o un metabolismo excepcional que se representa como una puntuación alta de CON

Esto hace que los puntos de vida sean directamente dependiente de esta puntuación y estaban dados por  $2 \times \text{CON} + 20$

- Al subir de nivel un personaje se vuelve mas resistente debido a su constante lucha y entrenamiento por lo tanto gana  $\text{CON} + 2d10$  puntos de vida por nivel

- Cuando un pj alcanza 0 puntos de vida se lo considera incapacitado, estando de esta manera recupera PV a mitad del ritmo normal si esta en un lugar seguro, si alguien le realiza curaciones adecuadas puede recuperarse a ritmo normal siempre que se encuentre haciendo reposo y atendido, no pudiendo realizar ninguna acción por sus propios medios hasta no llegar a los 15 PV.

- Si un pj tiene Puntos de vida negativos pierde 1 PV cada 5 min y se lo considerara muerto cuando estos sean menos que CON/4 antes de este punto puede ser restablecido con curaciones recuperándose de la manera antes mencionada

- Cuando un pj recibe un daño igual a la mitad de sus puntos de vida máximos cae inconsciente instantáneamente por 1d10 rounds.

## **Inteligencia (INT)**

Se utiliza para determinar el resultado de acciones que tengan que ver con la actividad mental, tales como descifrar pistas, tener ideas brillantes, resolver cubos rubik, plantear teoremas teorías y soluciones, etc.

En lo relativo al juego, conviene distinguir muy claramente a los jugadores de sus personajes. Así, un jugador licenciado INGENIERO (*dígame licenciado, gracias muchas gracias*) que interprete a un personaje idiota deberá actuar como tal, sin dejarse llevar por su profesión en la llamada “vida real” inteligencia o conocimientos sino por lo que supuestamente su personaje podría llegar a pensar o resolver.

Por lo general es el Director de Juego el que se encargará de indicar las ideas geniales que puedan tener los personajes o el resultado de sus cábalas en el transcurso de la partida. Respecto al diseño y creación de tecnología, en los cómics de superhéroes es tradicional que un miembro del supergrupo sea extremadamente inteligente y desarrolle los más sorprendentes artilugios, pero hay que recordar que también es necesario tener en cuenta si el personaje dispone de los elementos, recursos y tecnología necesarios para llevar a buen fin su proyecto, no es lo mismo alfred de un Batman multimillonario que un adolescente nacido en la pobreza, por mas que sean igual de inteligentes.

Dependiendo del nivel de inteligencia (0-200), el SPJ podrá realizar y entender determinadas acciones:

### **Inteligencia Capacidades.**

**0 a 20** Intelecto rudimentario. Nivel animal. Se mueve más por instintos que por reflexiones abstractas.

**21 a 40** Inteligencia infantil. Puede comprender órdenes sencillas y directas, así como manejar aparatos muy simples (palancas, armas blancas, etc.).

**41 a 60** Inteligencia humana inferior. Comprenden lentamente los procesos complicados. Pueden aprender basándose en esfuerzo.

**61 a 80** Intelecto humano normal. puede ser un pelmazo o 007 tranquilamente jeje

**81 a 100** Inteligencia humana superior. Pueden entender el manejo funcionamiento de aparatos sistemas complejos realizar cálculos avanzados o analizar estadísticas complejas, así como comprender y aplicar la tecnología normal de su época.

**101 a 140** Genio. Es capaz de establecer conjeturas sobre la tecnología alienígena o futurista. Posee conocimientos muy elevados de tecnología actual de su planeta

**141 a 180** Superdotado. Puede desarrollar productos basándose en ingeniería inversa sobre tecnología alienígena o de otro tiempo.

**>180** Inteligencia cósmica. Nada escapa a su comprensión y entendimiento.

Los personajes con un marcado talante científico y especializados en una rama concreta (biología, genética, ingeniería, robótica, etc.) suben un nivel de atribuciones en ese campo respecto al correspondiente por INT. Aquellos SPJs humanos (incluidos mutantes) que superen el nivel **150 no podrán hacer uso de su inteligencia**, ya que la fisiología humana no puede admitir tamaña capacidad de proceso.

## **Percepción (PER)**

Se resuelven con este parámetro situaciones en las que un personaje debe darse cuenta de lo que sucede a su alrededor, tales como ver, escuchar, buscar alguna pista, etc. La calidad de la percepción depende también del porcentaje de esta característica que se posea. Así, teniendo en cuenta los diferentes sentidos y su puntuación en PER tendremos lo siguiente:

### **Supervista**

**101 a 120** Vista de lince. El SPJ puede leer los titulares de un periódico de un extremo al otro de un campo de fútbol (100m) y distinguir una persona a 500m. Ve en condiciones de poca luz hasta 10m.

**121 a 140** Vista de águila. En este caso el personaje es capaz de ver casi perfectamente en la “oscuridad”. Sus ojos se adaptarán automáticamente a cualquier nivel de luz (salvo que sea oscuridad absoluta o mágica). No puede discernir detalles (caras) solo ve formas difusas hasta 100m

**141 a 160** Con esta puntuación será capaz de ver el calor que desprenden los cuerpos hasta 100m siempre y cuando no tenga nada delante. un vidrio por ej. reduce la distancia a la mitad.

**161 a 180** Adquiere visión de rayos X hasta 30m, 5cm de plomo 30cm de acero o 1m de pared normal bloquea este poder

**181 a 200** Visión de larga distancia. Aquí el SPJ puede enfocar la vista en un punto y ver hasta que algún obstáculo se lo impida. Si nada se interpone puede, incluso, ver a través de distancias interestelares (con la limitación temporal de la velocidad de la luz rotación de la tierra etc etc etc).

### Superoído

**101 a 120** El espectacular desarrollo de ese sentido permite detectar sonidos casi imperceptibles para los humanos, como el producido por un alfiler al caer al suelo, etc.

**121 a 140** Se amplía el espectro sonoro hasta captar ultrasonidos, del mismo modo que lo hacen los perros o los lobos.

**141 a 160** La capacidad auditiva se agudiza hasta el extremo de asemejarse a la de los murciélagos, confiriendo así un nivel de percepción similar a un radar orgánico.

**161 a 180** La concentración auditiva permite al personaje oír los latidos de un ser humano a una distancia de hasta diez metros, mediante lo cual, puede averiguar el estado físico de esa persona, o si está mintiendo o diciendo la verdad en un momento determinado.

**181 a 200** Capacidad de enfocar a distancia el sentido del oído. Puede así escuchar lo que sucede en el interior de una habitación de un edificio situado a 5 Km de distancia.

### Superolfato / Supergusto

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

**101 a 120** A este nivel el personaje puede distinguir por el olor o el gusto la mayoría de ingredientes de una comida. También podrá seguir un rastro no visual de una antigüedad no superior a cinco minutos.

**121 a 140** Puede distinguir a las personas conocidas por el olor corporal. Es capaz de seguir un rastro como en el caso anterior, pero tras un período de una hora.

**141 a 160** Reconoce el olor de cualquier persona a la que haya oído con anterioridad por lo menos una vez. No perderá el rastro a menos que hayan pasado más de tres horas.

**161 a 180** Su olfato y su gusto le permiten descubrir una sustancia con una débil traza de la misma, pudiendo así descubrir venenos o drogas casi indetectables, mezclados con algún alimento o bebida. Es capaz, mediante el olor, de seguir un rastro después de diez horas.

**181 a 200** Su capacidad es tal que puede distinguir una sola molécula de cualquier sustancia. No tiene demasiadas dificultades en hallar y seguir un rastro producido veinticuatro horas antes.

### Supertacto

**101 a 135** El Personaje puede advertir cosas con el tacto, que están ocultas a sus otros sentidos: puertas secretas, levísimas corrientes de aire, etc.

**136 a 170** Mediante el tacto puede captar la diminuta elevación producida por la tinta impresa sobre un libro o un periódico, pudiendo así leer sólo con las manos.

**171 a 200** La sensibilidad del personaje es tan elevada que es capaz de sentir ondas eléctricas, de radio o energéticas en el aire, e incluso en el interior de un muro o una pared; pudiendo averiguar así la localización de cables eléctricos en una pared o emisores de ondas de radio o teléfonos celulares en un radio de 10m.

### Apariencia (APA)

Se usa para indicar el aspecto físico, así como su grado de sensualidad y la imagen que proyecta del personaje. Incluye parámetros como elegancia, sex appeal y aspecto general ante los sentidos del observador. Tiene utilidad para saber la influencia que se tiene con los demás, incluidas las relaciones con los miembros del sexo opuesto. Es una equivocación frecuente el que los jugadores menosprecien la importancia de esta característica.

**0 a 20** Repulsa y rechazo. Posibles tiradas de EQM para no entrar en un estado mental alterado

**21 a 40** Desagrado. -20 a las tiradas de Influencia (+20 si se pretende intimidar)

**41 a 70** Persona normal pero poco agraciada

**71 a 90** Aspecto agradable. Persona atractiva

**91 a 100** Gran belleza física. +20 a las tiradas de influencia sobre seres del sexo opuesto

**101 a 130** Belleza sobrenatural. Tiradas de EQM para no quedar prendado del SPJ (siempre que sea del sexo opuesto)

**131 a 190** La impresión causada por un SPJ con esa apariencia es tal que se ejerce un leve control mental sobre los miembros del sexo opuesto.

**191 a 200** La belleza del SPJ es tan grande que causa una atracción casi irresistible al resto de SPJs, sin importar la raza ni el sexo.



**Voluntad (VOL)**

Cada personaje, al margen de las seis características, posee un valor de carácter más o menos indeterminado, pero que muchas veces es el que marca la diferencia entre un tipo de personas y otro. Ese valor es la Voluntad. Se determina en un principio de igual manera que las características, mediante una tirada de 1d100, siendo válidos los valores situados entre 40 y 100. Cuanto más alta sea la puntuación, mayor será la fuerza de voluntad de nuestro personaje, su determinación y valor ante las adversidades.

Voluntad de la Víctima	Modificador
40 a 50	+25
51 a 60	+10
61 a 70	-
71 a 80	-10
81 a 90	-25
> 90	-50

Este cómputo servirá, además como defensa ante los poderes psíquicos, así dependiendo de la Voluntad, los SPJ con dichos superpoderes tendrán un modificador a la actuación de su poder.

De todas formas, también influirá en la actuación de dichos poderes, la Voluntad del propio metahumano poseedor de dichos poderes.

VOLuntad del Psionico	Modificador
40 a 50	-50
51 a 60	-25
61 a 70	-10
71 a 80	-
81 a 90	+10
> 90	+25

Otro factor que afectará de manera determinante al efecto de los poderes mentales es el tipo de personaje hacia el que estén dirigidos:

Estos modificadores serán acumulativos con todos los anteriores.

Tipo de Superser	Modificador
Humano	-
Mutante	-
Mago	- 20
Alienígena	- 10
Sobrenatural	- 20
H. Cósmico	- 25
Dios	- 25

Otra manera de utilizar la puntuación de Voluntad es como ayuda en casos desesperados. Es decir, cuando el superpersonaje se encuentre en una situación crítica, en la que su vida, la de sus compañeros o el buen desenlace de una misión importante dependan de una tirada determinada. Entonces puede utilizar puntos de Voluntad para incrementar su porcentaje de acierto. **La proporción es de 1 punto porcentual de la habilidad o característica a utilizar por cada 2 puntos de Voluntad gastados.**

Ejemplo: «Euroman se encuentra en el interior de un edificio abandonado, buscando al villano Davenport. El malvado ser mecánico, escondido tras una columna, dándose cuenta que la misma aguanta la mayor parte del peso del maltrecho inmueble, la golpea con todas sus fuerzas.

El techo se desploma sobre la cabeza del héroe. Toneladas de ladrillos se precipitan sobre él. El DJ anuncia que para salvarse a través de una lejana ventana, Euroman deberá realizar con éxito una tirada de Saltar con un Mod. de -100. La puntuación del héroe en dicha habilidad es de 140, por lo que se quedaría reducida a un 40%. El jugador opina que el riesgo es demasiado grande, así que utiliza 60 puntos de su Voluntad para aumentar en 30 puntos el porcentaje final de Saltar. Lanza los dados y obtiene un 53 en la tirada de dados...Menos mal que decidió usar sus puntos de Voluntad, de lo contrario habría quedado enterrado bajo los escombros a merced del villano.»

Dependiendo del resultado de la acción, y aparte de los puntos de Voluntad gastados en la acción determinada (que se recuperarán al final de la aventura), el DJ puede establecer que el SPJ pierda o gane algunos puntos de Voluntad debido a la falta de confianza posterior a una acción catastrófica, o bien al resultado sorprendentemente satisfactorio de una acción heroica. Estas variaciones deben ser muy pequeñas (1d10 puntos como mucho) y generalmente transitorias (duran hasta el final de la aventura). Sólo en ocasiones realmente excepcionales el DJ puede considerar que una variación de ese tipo sea permanente.



Imagen robada sin permiso



**Energía vital (ENV)**

Es la energía interna de que posee el personaje o la energía vital del medio ambiente que puede manipular el personaje para usarla de otra manera (léase crear rayos de energía, Hadokens, kamehamehas, volar, etc.). Para todos los efectos tanto para ataque como defensa los efectos de la ENV se tratan como energía cinética, por lo tanto un personaje que pueda absorber energía de este tipo o un escudo mágico que defienda contra este tipo de energía es igual de efectivo contra las técnicas de ENV, no obstante un SPJ puede crear o aprender técnicas de ENV que se comporte como otro tipo de energía pero debe ser aclarado expresamente en el momento que este la aprende y debe quedar en claro para

En el mundo de dragon ball es llamada ki en los caballeros del zodiaco cosmos, en beta x era la luz pero todo es lo mismo, es la capacidad de generar una cosa moldeando la energía propia interna o la del medio ambiente (*nunca las 2, esto se debe aclarar cuando se crea el personaje sobre todo para que el director del juego tenga una herramienta argumental en caso de catástrofe*). Para poder moldear la energía vital el personaje debe aprender la técnica apropiada para cada efecto, una técnica puede constar de movimientos palabras componentes o una mezcla de ambos, esto se indica en el capítulo Técnicas.

La ENV de cada ser es particular, como una huella digital, y puede, con la capacidad adecuada ser diferenciada, si ya se conoce con anterioridad al ser que la emite.

Para poder usar esta energía se debe poseer el poder Manejo de ENV y puede ser gastada a razón de ENV<sub>max</sub>/10 x round, cuando la ENV llega a 0 el personaje cae inconsciente.

La puntuación de esta característica está dada por (FUE + CON + PER + INT)/3 y aumenta 1d10 por nivel deben tenerse en cuenta la capacidad de cada raza por esto de la energía vital ya que es algo muy espiritista y complicado y hasta puede llegara ser un dato innecesario en algunos personajes, por lo que quedan los siguientes modificadores.

-Dioses	0	-Guardianes	
-Mutantes	-100	y sin poderes	1d10 puntos de ENV + 1 por nivel
-Magos	Usan su EM	-Guerreros	
-Sobrenaturales	-50	del espacio,	
-Tecnificados	Tratados como sin poderes	Verdes y	
-Robots	No tienen ENV	Superaliens	0
-Alienígenas	0		

En los casos en los cuales los personajes posean ENV y no posean el poder de controlarla el dato parecerá anecdótico, sin embargo esta ENV puede ser donada a alguien que si pueda utilizarla y la necesite, aunque el costo es perder 2 puntos de vida por cada punto de ENV donado, por lo que queda vulnerable a cualquier agresión futura, por otro lado el personaje que recibe la ENV es el que decide cuanta ENV sacar aunque nunca pudiendo dejar al otro personaje en menos de 5 puntos de vida.

Otra imagen choreada impunemente



## Origen de los poderes

Un metahumano dispone de unos poderes determinados que le sitúan por encima de las capacidades de la raza humana. Existe una razón por la que esto es así: su propia naturaleza o algún acontecimiento durante su vida pasada le ha proporcionado esos poderes.

Para conocer cuál es la naturaleza real de los poderes de que disfruta un SPJ se debe en primer lugar determinar el origen de dichos poderes. Ésta es una fase fundamental de la creación de un personaje.

La siguiente tabla permite saber cual es dicha naturaleza:

*\* todas las tiradas de creación de personaje marcadas con un asterisco para elegir tipo o poderes son optativas para permitir un personaje acorde al gusto del jugador y al mismo tiempo no crear personajes absurdos o no jugables*

## Origen de los poderes

Divino	Tecnología
Mutación genética	Inhumano
Mutación inducida	Guardián
Magia	Sin poderes
Sobrenaturales	Origen múltiple

Los distintos orígenes darán al SPJ un determinado número de poderes, puntos débiles y capacidades adicionales y algún tipo de historial que debe tenerse en cuenta a la hora de interpretarlo.

El «Origen múltiple» indica que el personaje pertenece a dos de los grupos anteriores, por lo que deberá consultar con el máster para saber a cuáles puede pertenecer para no crear un personaje inútil en el contexto de la aventura o desequilibrado, **no pudiendo nunca acumular más de 6 poderes entre mutantes, elementales o divinos**. En el caso de tener como uno de los orígenes "Sin poderes" se entenderá que es la actitud, la destreza con las armas o su capacidad para las artes marciales, lo que complementará al otro origen. Existe un caso de incompatibilidad aparente: "Mago-Tecnología". Esto no es así pues en el mundo del cómic, tan desarrollado en más de cincuenta años de historias con superhéroes, existen personajes muy variopintos con extrañas mezcolanzas en su origen, sin que por ello dejen de tener cabida en este manual.

## Dioses

Son seres provenientes de otras dimensiones a los que en un pasado más o menos lejano los hombres adoraban. En los tiempos que corren han perdido, en gran medida, esa función. Pero muchos de ellos no se resignan a abandonar a la humanidad y continúan entre nosotros. Otra posibilidad es que se trate de mensajeros de estos seres, que parten de una naturaleza humana que ha sido transformada con el fin de que lleven a cabo su misión. Un tipo de dioses desconocidos son aquellos que deben su poder al concurso de entidades cósmicas (Unidad, Entropía, etc.). Estos personajes están encuadrados en este mismo apartado, aunque nunca hayan sido reverenciados como deidades.

Dependiendo de los poderes que posean, y de la función para la que hayan sido creados, los Héroes Cósmicos habrán sido servidores de Entropía, Unidad o cualquiera de sus Aspectos menores.

Normalmente son SPJs muy poderosos. Tienen varias características propias, como son:

- SUPERFUERZA (suman +80 a su característica FUE)
- SUPERCONSTITUCION (suman +80 a su característica CON)
- Sí son inmortales, en el sentido de que no envejecen, *aunque...*
- Sí son vulnerables. se les puede aniquilar infligiéndoles suficientes puntos de daño, *a pesar de lo cual...*
- Pueden volver a la vida siempre que la Primera Presencia del panteón o la Entidad Cósmica que le dotó así lo requiera.
- Pueden sobrevivir en el espacio, soportando perfectamente la diferencia de presión, el frío y la falta de aire del vacío
- Poseen 1 poder de un tipo especial llamados PODERES ELEMENTALES. Uno de estos poderes lo conseguirá a Rango Alto o Cósmico (1-80 = Alto, 81-100 = Cósmico), automáticamente.
- Posee el poder Volar con Rango Cósmico

Estos poderes pueden residir en el propio SPJ, o pueden ser inherentes a un objeto o arma especial que esté en su poder.

Para determinar esto se lanza 1d100: (\*)

**01-50** Los poderes son propios del dios.

**51-00** Los poderes residen en un objeto / arma.

Dependiendo de los poderes que sean, y de acuerdo siempre con el DJ, se buscará el objeto o arma que sea más apropiado.

Cuando un jugador tiene a un dios como personaje, puede que sea una divinidad desconocida y joven, que comenzará sus aventuras en el primer nivel e irá subiendo sus habilidades hasta el Nivel 10; pero también puede ser que sea un dios conocido (Ares, Hermes, etc.), en ese caso, el SPJ llevará viviendo cientos o miles de años, por lo que ya no podrá subir más de nivel. En este último caso, el jugador creará al personaje como si fuera de Nivel 1, y a continuación, realizará las correspondientes subidas de nivel hasta situarlo en el Nivel 10 y conseguir así la ficha definitiva.

## Poderes Elementales

Son aquellos propios de los dioses y las Fuerzas del Universo, con las que estas entidades estuvieron asociadas en el principio de los Tiempos. Los personajes que dispongan de estos poderes disfrutan de ellos en virtud de su propia naturaleza, vinculada a algún panteón conocido o desconocido. Los poderes Elementales disponibles pueden verse en la tabla siguiente:

### Poderes elementales

Control del fuego	Teleportación
Control del agua	Supervelocidad
Congelación	Superagilidad
Control de la geodinámica	Superinteligencia
Empatía animal	Superapariencia
Control de la vegetación	Superpercepción
*Absorción de vida	Emisión de energía
Donación de vida	Volar
Control del clima	*Invulnerabilidad

Son muchos los SPJs que a lo largo de la historia han visitado el mundo en busca de nuevas experiencias, aventuras o diversión. Algunos son seres refinados y etéreos que prefieren los conceptos elevados a la acción. Otros en cambio representan aspectos más primitivos.

Como se dijo antes, muchas civilizaciones han adorado a estos seres. En ocasiones culturas distintas han dado nombre diferentes a los mismos seres, a pesar de que sus nombres reales son casi siempre desconocidos.

En el apartado dedicado a entidades cósmicas, el jugador hallará una extensa relación de los diferentes panteones.

Si el SPJ es un dios, el jugador, de acuerdo siempre con el DJ, puede encuadrarlo dentro de uno de estos panteones, teniendo en cuenta que los dioses principales serán siempre no jugadores y que los SPJs se encuadrarán dentro del rango de los dioses menores de ese panteón.

**Nota Importante:** Un personaje de Superhéroes Inc. no puede representar a una deidad máxima de un panteón, como las que se acaban de exponer. Puede tratarse de dioses más o menos poderosos, relacionados con un panteón conocido o desconocido, pero no podrán actuar con poder absoluto sobre los humanos.

Por el contrario, estos dioses supremos existen y vigilan lo que sucede en el Universo y a los seres que lo pueblan, pero serán siempre personajes no jugadores, que el DJ puede hacer intervenir en el momento en que crea más oportuno, para controlar a personajes que se comportan de manera demasiado prepotente, para comunicar a los jugadores su destino o por cualquier otra razón. Dado su carácter y su sentido épico, estas deidades desprecian la tecnología al considerarla un divertimento de los seres humanos tan inferiores, no ocurre así con los Héroes Cósmicos, en cuyo caso se deberá pactar entre el jugador y el DJ el carácter a imprimir al superser.

## Panteones

**Unidad y Entropía:** Dos entidades contrapuestas. Unidad es la unión de todos los seres vivientes u orgánicos del Universo. Madre de la vida, la fuerza vital. Entropía es su reverso. Es la destrucción y el manto oscuro de la Muerte. La eterna lucha entre el Bien y el Mal, entre Unidad y Entropía, da origen a la Energía Elemental. No prestan atención a los individuos y rara vez se preocupan por los hechos menores y aislados.

**Equidad:** Es el contrapunto de sus hermanos, Unidad y Entropía. Encargado de mantener el equilibrio en la batalla entre ambos. Su palabra es la Ley.

**Némesis:** Personifica la lucha y la guerra. Disfruta enfrentando hermanos contra hermanos, padres contra hijos, etc. Sus ansias le han llevado a forzar grandes batallas en diversos mundos. Su existencia solo es conocida por algunos místicos de alto nivel como Maestro Arcano.

**Nigalion:** Es el reino donde Demencia la consorte de Entropía gobierna a su antojo. Es el hogar de los llamados demonios. No tiene límites ni forma establecida. La palabra de Demencia es ley en Nigalion, considerado como el verdadero infierno.

**Gea:** La Madre Naturaleza, al Fuerza Vital del Planeta. Es la suma de las energías vitales de todos los seres vivos de la Tierra. En ocasiones se manifiesta como animal o planta. Es la representación de Unidad en la Tierra.

Puede tomarse además como ejemplo los panteones griegos romanos egipcios nórdicos etc.

## **Mutantes**

Se consideran mutantes a todos aquellos individuos que presentan alteraciones significativas en su ADN. Esto produce la aparición de poderes extraordinarios en estos individuos. Las causas de la mutación de un individuo pueden ser muy diversas, pero pueden agruparse de forma general en dos: genéticas e inducidas.

### **Mutantes Genéticos**

Son aquellos individuos que por algún error en la replicación del ADN en algunos de sus progenitores presentan características diferentes a la raza humana. Un porcentaje alto de estos mutantes son inestables y no terminan el embarazo o mueren al poco de nacer, pero los que sobreviven tienen toda una vida por delante para desarrollar sus poderes...

Puesto que las características representan en Superhéroes Inc. la genética (genotipo) del personaje, un mutante genético debe tener una o más alteraciones que se correspondan de alguna manera con esas características. Los mutantes de nacimiento suelen estar discriminados, ya que la mayoría de la sociedad los ve como una amenaza a la raza humana, situación que ellos padecen desde temprana edad.

Los personajes mutantes genéticos dispondrán de **3 poderes mutantes**. Para lo cual hará **6 tiradas con el dado de 100 y descartará las mas bajas, esta tirada nos dice el rango de los poderes adquiridos según la tabla del capítulo “Superpoderes”** con esto nos aseguramos al menos un bonus con respecto a otros personajes que son poderosos desde el nacimiento, ya que si tenemos mala suerte con los dados nuestro personaje puede ser muy debilucho comparado con los demás

#### **Lista de Poderes Mutantes(\*)**

Absorción de energía	Empatía tecnológica
Absorción de poderes	Explosividad
Absorción de vida	Fusión
Adherencia	Grito sónico
Agresión psíquica	Inmortalidad
Alteración de la densidad	Invisibilidad
Anulación de poderes	Invulnerabilidad
Blindaje natural	Control del agua
Cambio de estado	Mala suerte
Cambio de tamaño	Multiformidad
Campo de fuerza	Plasticidad
Congelación	Polilocalización
Control del fuego	Precognición
Control de la geodinámica	Regeneración de tejidos
Control de la temperatura de cuerpos orgánicos	Superagilidad
Control de moléculas ajenas	Superapariencia
Control de otras energías	Superconstitución
Control de la vegetación	Superfuerza
Control del clima	Superinteligencia
Control muscular	Superpercepción
Dominación mental	Supervelocidad
Donación de vida	Telepatía
Elasticidad	Teleportación
Emisión de energía	Telequinesis
Empatía	Traducción de lenguas
Empatía animal	Volar

Aunque se trata de variaciones genéticas, las mutaciones que sufren estos individuos, pueden acarrearles ciertas taras. Para saber si el SPJ tiene alguna secuela se lanzará 1d100(\*)

**01 a 90** Sin secuelas

**91 a 99** Una secuela

**00** 1d4 secuelas

Al final de este apartado se encuentra la tabla de secuelas válida para Genéticos e Inducidos.

### **Mutantes Inducidos**

Son los que han visto alterado su patrón genético en el transcurso de su vida por una causa externa que debe ser necesariamente muy poderosa, tal como ser sometidos a potentes agentes químicos o bacteriológicos, fuertes radiaciones, etc. El individuo que resulta de este cambio puede tener aspecto normal o no, pero lo que es seguro es que desarrolla capacidades fuera de lo normal y en muchas ocasiones padece también secuelas del accidente que originó su mutación.

Se da por sentado que el individuo que mutó de forma artificial sobrevivió a la causa de la mutación (de otro modo no tendría sentido la creación de estos personajes).

La forma en que un humano normal sobrevive a uno de estos accidentes está todavía por explicar. Los accidentes pueden ser muchos y muy diferentes. Para determinar qué fue lo que convirtió al personaje en un mutante accidental hay que utilizar la siguiente tabla:

**IMPORTANTE:** Los personajes que tienen poderes derivados de la ingestión de un compuesto, un suero, elixir, píldoras, etc... cuya duración es limitada, (por lo que tienen que estar bajo los efectos de esa sustancia para tener poderes) se consideran en Superhéroes Inc. mutantes inducidos, cuyos poderes tienen una duración a determinar por

el jugador y el DJ, así como los efectos secundarios (secuelas) y el tiempo mínimo (en el caso de que fuese necesario) entre ingestiones. Los poderes podrán deberse todos a la acción de un solo producto, o disponer el personaje de sustancias específicas para cada poder.

Los poderes y secuelas se determinan con la tabla de poderes mutantes variando que: (\*)

-Elige 3 poderes de la tabla y hace 5 tiradas de 100 descartando las 2 mas bajas

-Elige la cantidad de secuelas con los siguientes porcentajes

**01 a 50** Sin secuelas

**51 a 75** Una secuela

**75 a 100** 1 + 1d4 secuelas

Las secuelas son efectos secundarios perjudiciales que el personaje debe soportar después del accidente o debido a la variación genética natural que le otorga sus superpoderes. Si bien la mutación le proporciona capacidades fuera de lo normal, también le provoca algunos efectos indeseados con los que el personaje debe cargar para el resto de sus días.

### Accidentes:

#### **1d100 TIPO DE ACCIDENTE(\*)**

**1 a 12** Fusión nuclear

**13 a 24** Accidente con energía electromagnética

**25 a 36** Fallo en un proyecto aeroespacial

**37 a 48** Accidente biológico

**49 a 60** Fallo en la aplicación de un medicamento

**61 a 72** Fallo en un proceso de laboratorio

**73 a 84** Exposición excesiva a un agente mutágeno

**85 a 96** Inmersión en productos químicos

**97** Ingestión de un suero, píldoras, elixires, etc.

**98 a 100** Otro (a determinar en conjunción con el DJ)

### Secuelas:

#### **1d100 SECUELA(\*)**

**1 a 11** Manía compulsiva: El SPJ tiene tics nerviosos como bizquear, rascarse convulsivamente, etc.

**12 a 15** Sustitución de un miembro por una prótesis. Le permite llevar una vida normal y actúa igual que un miembro normal (no puede ser un tecnoimplante). Lanza 1d4 para localizar(\*):

1 Brazo derecho

2 Brazo izquierdo

3 Pierna derecha

4 Pierna izquierda

**16 a 22** Amnesia. El SPJ sufre ataques de amnesia a discreción del Director de Juego.

**23** Pérdida de Inteligencia. Pérdida de la capacidad mental durante la mutación (-4d10).

**24** No muerto. El SPJ ha sufrido tal variación en su estructura que no responde a los valores normales que indican la vida en un organismo. El personaje no está muerto, lo que ocurre es que no tiene pulso, no se detecta actividad cerebral, aunque la haya, no necesita comer, ni respirar. Las energías que tiene su cuerpo producen los nutrientes para este nuevo tipo de existencia.

**25 a 40** Alteración estética. El aspecto externo del SPJ quedó marcado de forma irreversible durante la mutación. El DJ puede hacer lanzar un dado al jugador para determinar el efecto, o asignarlo él mismo en función del origen de la mutación.

**41** Poder incontrolado. Uno de los poderes del SPJ (a determinar aleatoriamente) no puede ser controlado. Por ejemplo: Emisiones de energía que requieren algún mecanismo de contención, imposibilidad de evitar la absorción de poderes, incapacidad para maniobrar en vuelo, etc.

**42 a 56** Psicosis. El personaje desarrollará un miedo muy fuerte hacia cualquier cosa que pueda recordarle a la mutación.

**57 a 61** Fobia. El personaje odiará todo lo que tenga que ver con la causa de su mutación.

**62 a 68** Dependencia. El SPJ necesitará del cumplimiento regular de un requisito o condición para que sus poderes sigan operativos. Esta condición puede ir desde la inmersión periódica en un tanque con los mismos compuestos que causaron la mutación, hasta el consumo diario de una sustancia determinada. En caso de no cumplirse los poderes del SPJ bajarán una Rango cada día, y al desaparecer (hasta que vuelva a cumplirse el requisito) comenzará a perder PV (un 10% cada día) hasta morir.

**69 a 73** Desplazamiento social. Debido a la mutación, el individuo se encuentra emocionalmente incapacitado para desarrollar una vida normal: abandonará su trabajo, su casa y su familia y adoptará una vida solitaria.

**74 a 80** Insociabilidad. El carácter del personaje se vuelve huraño. Será fácil que se enfade por las causas más simples y no causará buena impresión a sus semejantes.

**81 a 89** Inversión de carácter. El SPJ sufre una alteración en su forma de pensar hacia la sociedad que le rodea. Su Resistencia a Prejuicios se verá modificada, adoptando un nuevo valor de 100 menos su antigua Resistencia a Prejuicios.

**90 a 95** Agresividad. El personaje no puede reprimir sus tendencias violentas cuando encuentra algo que le molesta. Todo parece serle hostil y por ello responde con hostilidad.

**96 a 97** Punto vulnerable. La mutación le hizo más fuerte, salvo por un pequeño detalle: un punto de su organismo, una sustancia determinada o un objeto resultan letales para el SPJ. El DJ debe determinar de qué punto vulnerable se trata y cómo afecta al personaje.

**98 a 100** Transformación involuntaria. El personaje se transformará en determinadas situaciones en otra forma en la que tiene sus poderes, y no tiene ninguna manera de evitarlo.

## **Magos**

Personajes que se han decidido por el Saber Oculto, la Magia. No son seres diferentes a los humanos normales (como los guardianes, no tienen que ser necesariamente humanos pero son tratados como sin poderes y **no reciben ajustes por su raza**), tan solo tienen acceso a conjuros casi olvidados. De igual modo pueden hacer uso de hechizos secretos que únicamente ellos conocen y de esta manera controlar las fuerzas elementales.

Los SPJs místicos de Superhéroes Inc, son individuos muy poderosos vinculados a Entidades Cósmicas personalizadas como Dioses. De esta manera, sólo puede tratarse de individuos en los que predominen características como INT y PER.

La manera de hacer magia en el universo de Superhéroes Inc. consiste en manejar la Energía Mágica. Esto se consigue tras años de estudio, por lo que los personajes que opten por este saber deberán incluir en su historial una dedicación amplia al saber y el conocimiento.

**El SPJ tiene un nuevo marcador, llamado Energía Mágica (EM) y que resulta ser:  $EM = CON + PER + INT$**   
**Al subir de nivel ganará PER + INT puntos de EM nuevamente**

Mientras más EM pueda manejar el personaje, éste podrá ser más poderoso.

Cuando realiza un conjuro debe borrar temporalmente el gasto de EM correspondiente al conjuro realizado de la planilla (de la misma manera que los puntos de vida al recibir daño), por ejemplo: Un mago con dominio del conjuro Proyección de energía mágica a rango elevado, puede elegir, realizar éste a rango bajo y gastar 25 puntos de EM o lanzarlo a rango elevado y gastar 75 puntos, sin embargo no puede nunca realizarlo con un rango mayor al aprendido.

Los puntos que otorga la CON son los últimos en ser gastados siempre y usarlos tiene como resultado una pérdida de puntos de vida igual a la cantidad de puntos de EM usados, si el mago usara todos caería inconsciente por 1d4 días

**Los SPJs magos de Superhéroes Inc. tienen automáticamente una habilidad extra:**

**Magia, cuyo valor equivale a  $(INT + PER)/2$ . Esta habilidad nunca sube de nivel e indica el rango máximo que puede alcanzar en un conjuro el mago según la tabla**

RANGO MAX DE CONJURO (dada por la puntuación de Magia)

**01 a 15** Bajo  
**16 a 35** Medio  
**36 a 75** Elevado  
**76 a 95** Alto  
**96 a 100** Cósmico

Los puntos de **EM** servirán para adquirir los rangos de conjuros que el mago desee, así como para subirlos de rango cuando el hechicero ascienda a su vez, de nivel, momento en el que ganará puntos de EM para comprar rangos.

El único ajuste que poseen los magos a las características es **+50 a inteligencia**

### **Conjuros:**

Los conjuros que el mago puede obtener son los siguientes:

#### **PROYECCIÓN DE ENERGÍA MÁGICA**

Coste por rango 25 EM

En este caso, el rango del hechicero determina los puntos de daño máximos que pueden causar sus emisiones de energía mística, **se debe anunciar como que tipo de energía se trata antes del lanzamiento, de esta manera un mago puede realizar un rayo de fuego o un rayo de electricidad, siendo cada uno de estos un conjuro distinto!!**.

*Este conjuro contrarresta el escudo místico del mismo rango, en caso de confrontarse ambos se debe hacer una tirada de cruzada de EQM*

*Si el mago del escudo falla el escudo se desvanece.*

*Si el mago que ataca falla el conjuro se desvía afectando algún objetivo cercano.*

*Si el que defiende saca crítico en la tirada anula completamente los efectos del conjuro atacante.*

*Si el que ataca saca crítico ignora los efectos del escudo sin afectarlo por lo que ataca con 100% de efectividad.*

*Si ambos magos superan la tirada de EQM se considera el daño al escudo como si hubiese ocurrido un ataque normal.*

**Rango 1** 20+3d10  
**Rango 2** 50+4d10  
**Rango 3** 70+6d10  
**Rango 4** 70+8d10  
**Rango 5** 100+10d10



## LEVITAR

Coste por rango 25 EM

Este poder consiste en la facultad de hacer que un objeto se eleve en el aire. Dicho objeto puede ser el mismo hechicero o cualquier otro que el mago tenga a la vista.

**Rango 1** El mago puede elevar su propio peso a una altura máxima de 3 metros, así como mantenerlo/se flotando en el aire durante un minuto.

También puede amortiguar la caída propia o de un objeto desde hasta 15m, cada 15m adicionales de caída se debe superar un check de concentración y gastar la cantidad de puntos de magia ya que se considera renovado el conjuro.

**Rango 2** Además de elevarlo/se, puede desplazarlo/se lentamente por el aire en una sola dirección (6 Km / h o a la velocidad que pueda llegar caminando) siempre que no pase los 5 minutos, momento cuando deberá renovar el conjuro.

**Rango 3** El control ya es mayor. El hechicero puede volar o mover objetos, alcanzando una velocidad máxima de unos 30 Km / h y pudiendo realizar sencillas maniobras (girar, cambiar de dirección, etc.) Además duplica el peso que puede elevar y el conjuro dura 10 minutos.

**Rango 4** La velocidad aumenta al doble. El peso máximo que es capaz de mantener en el aire es de unos 500 kilos y la duración es de media hora.

**Rango 5** El control de vuelo es casi inconsciente por parte del mago. Es capaz de alcanzar velocidades de hasta 100 Km / h y de elevar 1 tonelada en el aire. Por hasta una hora

Hay que señalar que el peso que el mago puede levantar es inversamente proporcional al control, la velocidad y el tiempo que es capaz de mantenerlo en el aire.

Se explica la relación entre efecto y distancia en el capítulo PODERES

## ESCUDOS MÍSTICOS

Coste por rango 25 EM

En estos casos el místico crea un campo de Energía Mágica, de forma de esfera invisible, alrededor del mago. Este campo se mueve conforme lo haga el mago que lo lanzó y su resistencia depende del Rango del poder.

Este escudo protege contra todo tipo de ataque de energía

El escudo absorbe una cantidad específica de daño calculada al momento de generarse luego de ese límite desaparece, *el exceso de puntos de un ataque luego de descontar el último punto del escudo pasa directamente al mago*

Este escudo místico anula todos los bonificadores por sorpresa ya que no depende del mago sino que es autónomo, así como tampoco se pueden hacer tiros de precisión al mago ya que la barrera invisible desvía los proyectiles y rayos mientras este activa

Ver proyección de energía

**Rango 1** 50+3d10

**Rango 2** 110+3d10

**Rango 3** 140+3d10

**Rango 4** 170+3d10

**Rango 5** 200+3d10

## CREAR ILUSIONES

Coste por rango 25 EM

Las ilusiones mágicas son distorsiones de la realidad que el mago es capaz de hacer. Las ilusiones no existen en realidad, pero a todos los efectos, las personas que están ante una ilusión las sienten como reales. Aún en el caso de saber que lo que está ante ellos es falso, la imagen no desaparece. Por término general las ilusiones son intangibles, pero puede haber casos en que esto no sea así.

Ejemplo: «En un momento del combate, el mago crea una ilusión en forma de un enemigo de la víctima como por ej un Golem. La víctima no se sorprende y carga contra el falso Golem, creyendo que es el auténtico, atravesándolo y cayendo de bruces contra el suelo. Inmediatamente la falsa imagen desaparece. En este caso se ve claramente que la ilusión es intangible. Sin embargo si el mago hubiera hecho que una roca adquiriera la apariencia del Golem, el otro habría estrellado contra ella de cabeza.»

Hay distintos modos de romper una ilusión. Normalmente la mayoría de ellas desaparecen cuando un objeto las atraviesa. Otras veces un personaje puede (obteniendo un resultado crítico en una tirada de INT) sobreponerse mentalmente a la ilusión y ver lo que ésta oculta.

**Rango 1** La ilusión realizada por el hechicero tendrá un tamaño pequeño (menos de 50 cm) y una duración corta en el tiempo (15 minutos).

**Rango 2** El tiempo que permanece la ilusión aumenta hasta los 30 minutos. Además el mago es capaz de realizar ilusiones más complejas y de mayor tamaño (hasta 2 m.). Aun así, la imagen será estática, no podrá realizar una ilusión que se mueva.

**Rango 3** El hechicero puede dotar de movimiento a la imagen, así como hacer que esta hable, etc. Puede mantener durante 2 horas la ilusión.

**Rango 4** Con este rango el mago es capaz de realizar ilusiones verdaderamente complicadas (cambiar de aspecto todos los objetos de una habitación...) y éstas permanecerán activas durante períodos de al menos 24 horas.

**Rango 5** El mago puede realizar ilusiones de tamaño colosal (hacer que una casa entera cambie de aspecto...) y mantenerlas indefinidamente en el tiempo.

## ABRIR PORTALES

Coste por rango 35 EM

**Rango 1** El mago puede trasladarse a una distancia máxima de 20 metros. Necesita ver la localización a la que se transporta.

**Rango 2** La distancia aumenta a 50 m. y además el mago no necesita ver el lugar al que se transporta aunque es preferible para que no aparezca en medio de una pared o adelante de un camión que viene a gran velocidad.

**Rango 3** Se puede transportar a una distancia máxima de 500 m con las mismas características que en el apartado anterior.

**Rango 4** Se puede transportar a una distancia máxima de 500 Km

**Rango 5** Se teleporta a cualquier lugar que desee con la única limitación de saber exactamente donde queda y haber estado en ese lugar anteriormente

## PERCEPCIÓN MÁGICA

Coste por rango 35 EM

**Rango 1** La Percepción Mágica es percibida por el mago como una “sensación” mediante la cual puede sentir la presencia dentro de un radio de 15m de la Magia/Seres con poderes/ Ki / Chi / Cosmos o fuerza que interactúe con el ambiente a su alrededor. No podrá, sin embargo, localizar la fuente ni determinar su naturaleza, así como tampoco detectar extraterrestres o dioses que posean estas facultades extraordinarias naturalmente ni Robots o tecnificados

**Rango 2** La percepción es ya más precisa y le permite averiguar la dirección de donde proviene la EM y con tiempo la localización exacta siempre que se encuentre dentro de su rango de visión.

**Rango 3** En este rango el hechicero es capaz de determinar el tipo de energía y su intencionalidad buena/mala/neutral Si es un conjuro aplicado sobre un área, el tipo de conjuro y el área que afecta

Si es un mutante uno de sus superpoderes aunque sin saber el rango

Si es un mago será identificado delatándolo por su aura

Robots y tecnificados No son detectados

Dioses no son detectados pero si el objeto mágico de los guerreros místicos

Guerreros que usen ki chi o cosmos son detectados solo si están usando estos poderes en ese momento

**Rango 4** En este rango el mago consigue “ver” la magia pudiendo analizar artefactos mágicos creados por otros magos, por cada poder a descubrir en el objeto debe realizarse una vez este conjuro. También puede aprender conjuros luego de verlos siendo realizados por otro (10% de probabilidad por cada vez que el mago vea a otro hechicero realizar dicho conjuro) siempre cuando tenga puntos de EM para comprar rangos.

**Rango 5** El hechicero es capaz de determinar el tipo de conjuro lugar de localización rango del conjuro y si ya lo ha visto antes el conjurador que lo produjo (puede saber que dos conjuros fueron echos por la misma persona aun sin saber quien es) cualquier objeto mágico creado por otro es automáticamente identificado por el mago aunque requiere un tiempo de análisis mínimo poder encontrar poderes ocultos

## PSEUDO PSI

Coste por rango 35 EM

Los magos adquieren mediante manipulación de los niveles de Energía Mística del cerebro, poderes en todo similares a los poderes psíquicos de otros SPJs.

**Rango 1** Con este rango se obtiene la capacidad de transmitir hasta 6 palabras durante 15 minutos mediante el pensamiento a una persona cercana que se encuentre dentro de los 15m de distancia.

**Rango 2** Además de enviar sus propios pensamientos, el mago es capaz de recibir los de otras personas sin tener que realizar ninguna tirada.

**Rango 3** El hechicero es capaz de erigir una barrera mística que le protege de que lean sus pensamientos o los de todas las personas en un radio de 10m. Cuando alguien quiere leerlos detecta la barrera y el mago detecta la intencionalidad, pero no de donde provino.

**Rango 4** Mediante concentración, el mago es capaz de hipnotizar a una persona y hacer que ésta haga su voluntad. En estos casos el DJ deberá tener en cuenta la Voluntad del personaje a hipnotizar, por si fuera conveniente la aplicación de modificadores.

**Rango 5** Puede transmitir uno o varios de sus poderes a un objeto, con lo cual este objeto adquiriría el poder con el mismo rango que tenía el hechicero, y este perdería el poder. Para transmitir el poder el objeto debe ser de calidad superior o extraordinaria y debe prepararse adecuadamente mediante un proceso que lleva 6 horas teniendo las herramientas adecuadas y un lugar mas que tranquilo. Por otro lado usar un poder localizado en un objeto consume 5 puntos menos de EM por rango lo cual puede ser mucho y marcar una diferencia en el total de puntos remanentes al final del día.

*Ej: un mago decide transmitir su poder de Levitar Rango 5 a su capa, con lo cual él pierde el poder. En la siguiente subida de Nivel del mago decide gastarse 50 puntos de EM en aprender el poder Levitar Rango 2. Así tendremos que ahora el místico tiene Levitar Rango 2 y su capa Levitar Rango 5.»*

## CURACIÓN

Coste por rango 50 EM

Mediante imposición de manos, el mago puede regenerar puntos de vida suyos o ajenos. La cantidad de puntos de vida que es capaz de curar depende del rango. Así vemos que:

**Rango 1** 1d10x2

**Rango 2** 3d10x2

**Rango 3** 3d10x4

**Rango 4** 5d10x5

**Rango 5** El spj curado está al 100%

## **CURACIÓN EN GRUPO**

Coste por rango 75 EM

Igual a curación pero el mago afecta hasta a 10 las personas o superhéroes naturales ya sean humanos o extraterrestres (no robots ni construcciones artificiales) que se encuentren en un radio de 10m incluyéndose el mismo

**Rango 1** Hasta 2 personas 1d10x2 c/u

**Rango 2** Hasta 4 personas 3d10x2 c/u

**Rango 3** Hasta 6 personas 3d10x4 c/u

**Rango 4** Hasta 8 personas 5d10x5 c/u

**Rango 5** Hasta 10 personas dentro del rango el 100% de sus puntos

## **PROYECCIÓN DEL CUERPO ASTRAL**

Coste por rango 75 EM

Es la capacidad que poseen algunos místicos de hacer que su “alma” o “espíritu” abandone su cuerpo físico y se desplace sin limitaciones materiales. En todos los casos el cuerpo queda en un estado latente en el que no existen funciones vitales. La dependencia entre parte astral y cuerpo es total; si el cuerpo es destruido mientras la parte espiritual no está en él, el mago se convertirá en un espectro. Si algo le pasa a la parte astral, esto quedará inmediatamente reflejado en el cuerpo.

El cuerpo astral es invisible e intangible, por lo cual puede atravesar cualquier material y asistir sin que le detecten allá donde desee considerando además el tiempo que demore en volver, por cada hora que pase fuera de su cuerpo luego de este tiempo estará un día entero inconsciente

Se considera que mientras viaja ya sea por tierra o espacio lo hace a la velocidad de la luz, esto debe tenerse en cuenta para viajes interestelares, un viaje de ida y vuelta a marte puede tardar media hora!!

**Rango 1** El cuerpo astral podrá permanecer solamente 15 minutos fuera del cuerpo, tras los cuales deberá regresar irremisiblemente a su cuerpo, ya que de no ser así desaparecerá sin remedio. El mago puede proyectar su pensamiento a cualquier lugar en el que haya estado con anterioridad, siempre dentro del planeta Tierra.

**Rango 2** El período de permanencia aumenta hasta los 30 minutos y además el mago no necesita haber estado en la localización para poder acudir allí en forma astral (aunque debe saber como llegar!!) (siempre dentro de nuestro planeta).

**Rango 3** La duración aumenta hasta 1 hora y el mago puede también proyectar su yo espiritual a otros lugares del espacio, siempre que conozca su localización o haya estado antes allí

**Rango 4** El mago es capaz de ampliar el tiempo de duración del viaje a 6 horas.

**Rango 5** Además de todo lo anterior, el mago puede acceder a otras dimensiones que corren paralelamente a la nuestra. La duración del viaje puede ser de hasta 24 horas, y además puede implantar sugerencias cuasi hipnóticas en las mentes de las personas en forma de sueños, la credibilidad de estos se basan en una tirada de magia vs voluntad de la víctima a criterio del director de juego

## **REVIVIR MUERTOS**

Coste por rango 75 EM

El mago puede devolver temporalmente la vida a aquellos que ya no la tienen. Los dioses y aquellos que se encuentran en estado de no-muertos, no pueden ser resucitados. Los seres artificiales tampoco serán afectados por este conjuro cada muerto tiene un 75% de resucitar como dice el rango, si fallara el check se tratara como que el conjuro se realizo a un rango menos para el cadáver en cuestión.

Un personaje revivido siempre revive con 1PV

**Rango 1** Sólo se puede revivir a una sola persona cuya muerte se haya producido en las últimas 24 horas. Las características quedarán reducidas a la mitad y en caso de haber tenido poderes metahumanos, estos desaparecerán. Si el cuerpo se encuentra cercenado o amputado el ser revivirá de esa manera

**Rango 2** Igual al rango anterior pero el tiempo de resurrección se amplía hasta una semana .

**Rango 3** Se puede resucitar hasta 10 cadáveres que lleven muertos menos de un mes. La Agilidad, así como la Fuerza y demás características físicas estarán a nivel normal Si tuvieron poderes cuando estaban vivos, deben recuperarse ocupando el equivalente a revivir una persona por rango de poder a recuperar (9 rangos en total entre todos los poderes poseídos), no puede nunca subir mas rangos de los poseídos mediante este conjuro Se deben encontrar al menos los restos óseos, de no estar completos esa parte del cuerpo sera amputada.

**Rango 4** Se puede resucitar 10 cadáveres, ampliándose el plazo hasta los seis meses. Si tuvieron poderes cuando estaban vivos, los mantienen, pero con un Rango menos recuperar el rango obtenido tiene el equivalente a revivir una persona por rango de poder a recuperar (9 rangos en total entre todos los poderes poseídos), no puede nunca subir mas rangos de los poseídos mediante este conjuro

Se deben encontrar al menos los restos óseos, de no estar completos esa parte del cuerpo sera amputada.

**Rango 5** Posibilidad de resucitar 50 individuos sin importar la fecha de su fallecimiento siempre y cuando se conserve al menos algún resto de ADN ya sea cabellos o restos óseos no petrificados, si el muerto tuviese superpoderes reviviría con sus poderes a pleno funcionamiento costando el doble revivirla por lo que se pueden revivir hasta 25 superseres con este conjuro

**Este poder puede y debería someterse a prueba de dificultad cuando el ser a revivir sea alguien especial como un supervillano o un héroe legendario**

### ANIMAR OBJETOS

Coste por rango 75 EM

Este conjuro permite convertir en seres cuasi vivos a objetos inorgánicos e inanimados: Juguetes, esculturas, mobiliario, armas, etc. Si el mago cae inconsciente o muere, los objetos quedaran como se hallen en ese momento  
**Rango 1** Objetos pequeños (cuyo volumen no exceda 1 dm<sup>3</sup>). No podrán atacar y tan solo servirán como distracciones que dejarán de moverse en cuanto sean dañados. No cambiarán de forma y sólo podrán desplazarse hasta 20 m.

**Rango 2** El volumen no puede superar 5dm<sup>3</sup>. El mago es capaz de realizar a través de ellos el conjuro Percepción Mágica

**Rango 3** En este caso se animan objetos de hasta 1m<sup>3</sup>, que cobran una mayor capacidad de movimiento, pudiendo tener 2 AxA y con posibilidad de atacar.

**Rango 4** El máximo volumen de un objeto a animar será de 10m<sup>3</sup>. Si el objeto se fractura o es dividido sólo se mantendrá animada su parte de mayor tamaño.

**Rango 5** Posibilidad de animar estructuras de hasta 100m<sup>3</sup>. Dependiendo della forma, la estructura podrá tener 1, 2 o incluso 3 AxA.

### METAMORFOSIS OSCURA

Coste por rango 85 EM

Mediante este conjuro, el mago revela su naturaleza oculta, dando paso a un ser terrible y monstruoso. El jugador, de común acuerdo con el Director de Juego, forjará la imagen oscura del mago de acuerdo con su carácter y personalidad.

**Rango 1** Se trata solamente de una ilusión que podrá causar terror a sus enemigos. No es una forma física real y se desvanecerá en un período de 1d4+2 asaltos. Como el poder dominación mental a rango 1

**Rango 2** El mago puede asumir durante 1d4+2 asaltos esa forma de una manera real, redistribuyendo el valor de sus Características (de acuerdo con el DJ) y sin poder realizar ningún otro hechizo durante el proceso.

**Rango 3** La forma oscura puede mantenerse durante 2d10+4 asaltos, ahora en esta forma el mago agregara 100 puntos en sus características. Todo el daño que reciba pasará al mago cuando regrese a su forma natural.

**Rango 4** La forma oscura puede mantenerse durante 5d10+4 asaltos, ahora en esta forma el mago agregara 150 puntos en sus características. Todo el daño que reciba pasará al mago cuando regrese a su forma natural.

**Rango 5** El mago puede mantener su forma oscura tanto tiempo como desee, aunque deberá realizar el conjuro para cambiar de su cuerpo a la Forma y viceversa, debe repartir 150 puntos entre características y podrá volar. De regreso a su forma humana recibirá la mitad de los daños recibidos durante su permanencia como Forma Oscura.

### TRANSFORMAR MATERIALES

Coste por rango 100 EM

Es, probablemente, el poder más difícil de conseguir. Consiste en la transformación radical de la materia.

El mago debe poder ver los objetos o entrar en contacto con ellos, por ej puede transformar las balas en pompas de jabón cuando entran en contacto con él o una espada de acero en arena

Hay que destacar que existen materiales que, debido a su propia estructura mística, el mago no puede acceder a ellos. Estos son entre otros: el oro, las piedras preciosas, el Optimun y el Strenium.

**Rango 1** Permite al mago la transformación de pequeños objetos (nunca mayores que 1000 cm<sup>3</sup>) en otros totalmente diferentes. en caso de querer transformar mas de un objeto divide el volumen de ellos y tira un porcentaje según el volumen que ocupe cada uno por ej un objeto de 10cm<sup>3</sup> tiene un 90% de posibilidades de ser transformado un objeto de 500cm<sup>3</sup> un 50% y 10 objetos de 10cm<sup>3</sup> un 10% cada uno

**Rango 2** Permite transformar el triple de volumen del mismo modo que en el rango anterior.

**Rango 3** Permite transformar de la misma manera hasta 1m<sup>3</sup>

**Rango 4** Se amplia el volumen posible hasta 10m<sup>3</sup>

**Rango 5** El mago puede transformar hasta 100m<sup>3</sup> de material

### ALTERACION DE CARACTERISTICAS

Coste por rango 100 EM

Este peligroso conjuro (que en caso de pifia se vuelve contra el mago) provoca el envejecimiento o atrofia de un ser en pocos segundos.

Este ataque es restrictivo, ya que sólo se puede atacar a un enemigo cada vez.

**Rango 1** El personaje que sufre el conjuro pierde 5d10 puntos de una característica a elegir entre CON, APA, AGI, PER o FUE si no son restablecidos dentro de la semana la perdida es permanente

**Rango 2** EL Pj que recibe el conjuro pierde 5d10 hasta en 2 características nombradas anteriormente a elección del hechicero si no son restablecidos dentro de la semana la perdida es permanente

**Rango 3** El receptor del conjuro pierde 5d10 en hasta 3 características citadas arriba una de las cuales queda permanentemente y las demás solo si no son restablecidos dentro de la semana

**Rango 4** El mago puede alterar hasta 4 características, quedando 2 de ellas irreversiblemente alteradas y las demás si no son recuperadas dentro de una semana.

**Rango 5** El receptor reducirá todas sus características a 5 + 4d10 permanentemente no pudiendo nunca una ser mas alta que la puntuación ya poseída

## **Sobrenaturales**

Leyendas de mil y un lugares han narrado siempre las historias terribles de las Criaturas de la Noche que vagaban por el mundo de las sombras asesinando a justos e injustos, a hombres y mujeres, a niños y adultos por sus necesidades ultraterrenas, por estar demasiado cerca de la frontera con la Oscuridad. *(Recomendado leer los manuales de mundo de tinieblas, el juego de rol de white wolf donde hay mucha información e ideas usables)*

Los Hijos de la Noche son poderosas criaturas que tienen una marcada relación con la Oscuridad y el Mal, aunque no todos muestren esas tendencias negativas. Entre ellos se encuentran vampiros, hombres lobo y poseídos, atormentadas criaturas cuyos cuerpos sirven de refugio a espíritus y demonios desencarnados. Así, para averiguar que tipo de PJ sobrenatural es nuestro personaje, tendremos que efectuar una tirada en la siguiente tabla: (\*)

<b>01-40</b>	Vampiros
<b>41-70</b>	Hombres Lobo
<b>71-00</b>	Poseídos

## **Vampiros**

Los vampiros son algo más que un mito. Se trata de una raza tan antigua como el hombre, y que se encuentra por encima de él en la cadena de la depredación: *Alimenticia*. Las leyendas los sitúan en Europa del este, pero no hay parte del globo donde no se los pueda encontrar. Su origen sigue siendo un misterio. Se habla de pactos tenebrosos con entidades malignas, de seres extraterrestres, de degeneración causada por la endogamia e incluso de evolución natural, pero nadie lo sabe con certeza. El caso es que estos son los hechos: los vampiros son una raza poco numerosa, pero muy extendida, que presenta habilidades sobrehumanas, aunque también debilidades anormales y extrañas necesidades. Son depredadores nocturnos que llevan hasta sus últimas consecuencias la frase "Vivir para matar, matar para vivir".

Su vida nocturna está causada por una grave ~~alergia~~ intolerancia natural de su piel a las radiaciones solares y por una excesiva dilatación de las pupilas que, si bien les permite ver perfectamente muy bien en la oscuridad, los deja prácticamente ciegos frente a la luz diurna. Su metabolismo es muy activo, lo que les proporciona una fuerza y vitalidad más que extraordinarias, pero esta actividad parece consumir alguna sustancia sanguínea hemoglobina, la que no son capaces de generar de manera natural. Por eso, cada noche, salen de caza. Son incapaces de reproducirse entre sí. Para perpetuarse vacían de sangre a una de sus víctimas y le proporcionan una parte importante de su propia "sangre". No todas las víctimas sobreviven al terrible proceso, pero el premio está a la altura del riesgo: la eterna juventud. Su apariencia es la de seres humanos normales, con la excepción de una cierta palidez y una mirada quizá demasiado penetrante. Tienen la piel fría y no se aprecian los estragos de la edad en sus cuerpos desde el momento en que fueron transformados, para ellos el tiempo ha dejado de correr. Físicamente son muy superiores a cualquier persona normal. Si un doctor examina a un vampiro, verá que, con la excepción de una anemia sanguínea y un ritmo cardíaco y respiratorio muy lento, está en perfecta salud. Si hay una cosa que los vampiros tienen muy clara es que son superiores. Fuertes, rápidos, eternamente jóvenes, se consideran absolutamente por encima de los seres humanos que sólo están ahí para servirles de alimento. Esta arrogancia les ha costado cara en más de una ocasión, así que todos ellos siguen por lo menos una regla: no revelar jamás su naturaleza. Consideran que pertenecer a su grupo es un inmenso privilegio, por lo que suelen tener mucho cuidado a la hora de elegir el candidato adecuado para la Conversión. Sus habilidades y los conocimientos que pueden adquirir durante sus largas vidas los hacen aptos para cualquier trabajo (mientras sea nocturno), pero su carácter orgulloso y su naturaleza sanguinaria los hace decantarse por profesiones arriesgadas o que les ofrezcan poder. Desgraciadamente para ellos, la conservación de la salud física no siempre viene acompañada de la salud mental. Misteriosamente, la mayoría de ellos acaban volviéndose locos tras décadas y décadas de vivir en la oscuridad y acaban cometiendo algún error fatal. Probablemente esa humanidad que rechazan y desprecian sea más importante de lo que creen a la hora de tener la mente en buen estado, además la pérdida de humanidad les ocasiona algo peor, la pérdida de creatividad ya sea artística científica o lógica, un Vampiro al ser convertido pasa de ser un da vinci a un niño de preescolar artísticamente hablando, el alma perdida es el que nos da esa libertad de volar en nuestras divagaciones creativas y reinventarnos constantemente. No obstante un Vampiro puede aprender datos históricos, fórmulas químicas, matemáticas, física, arquitectura, etc, lo que pierde es la capacidad de inventiva.

La eternidad puede ser algo muy desagradable cuando todo lo que uno conocía va desapareciendo poco a poco.

## **Poderes Especiales**

Cuando se ven expuestos a la luz solar empiezan a sufrir pequeñas quemaduras en la piel, invisibles a simple vista pero muy dolorosas para el vampiro. Pierden 1d10 PVs cada asalto de exposición; además los sensibles ojos de esas criaturas nocturnas se irritan tanto ante la luz que tendrán un modificador de -30 a cualquier tirada de PER visual. Por si fuera poco, durante el día se ven afectados por una pesada somnolencia que modifica todas sus acciones con un -15.

Poseen una cierta afinidad con los animales (Empatía animal Rango Bajo), y generalmente eligen como compañeros a lobos, perros, cuervos, murciélagos o ratas.

Ejercen una atracción fascinante sobre los seres humanos que, de alguna manera, les da la capacidad de imponer su voluntad únicamente con la mirada (Dominación mental Rango Elevado).

Los vampiros necesitan alimentarse con sangre de mamífero cada noche, bajo pena de perder la mitad de sus PVs por cada día de ayuno. A pesar de que la sangre de animales les nutre lo suficiente como para mantenerles, sólo la sangre humana calma su hambre.

A pesar de que la mayoría de los vampiros posee los poderes anteriormente descritos, parece ser que el ADN de su raza es bastante inestable y pueden presentar importantes diferencias entre ellos. Debido a esto puede elegir uno entre los siguientes poderes: Volar, Anulación de poderes, Absorción de poderes, Absorción de energías, Adherencia, Regeneración de tejidos y Telepatía.

Los vampiros nunca pasan de Nivel 10.

### Características por raza Vampiros

<b>FUE</b>	+30
<b>CON</b>	+40
<b>AGI</b>	+30
<b>PER</b>	+30 (Visual y auditiva)

### Hombres Lobo/Licántropo en general

En tiempos remotos los hombres vivían en armonía con los demás habitantes de la Tierra. Desde entonces las cosas han cambiado mucho. Los hombres lobo o licántropos son aquellos seres humanos que decidieron tomar un camino diferente. No quisieron arrebatar a la naturaleza sus riquezas sin pensar en las consecuencias, no quisieron someterla a sus caprichos, no quisieron matarse entre ellos.

Mientras la civilización humana avanzaba y se creaban las primeras ciudades, los hombres lobo decidieron no salir jamás de los bosques y de las montañas. Su relación tan estrecha con los animales y las plantas, su deseo de vivir en equilibrio, en simbiosis con su entorno, les hizo evolucionar de manera diferente al hombre y les concedió increíbles poderes sobre su medio. Tanto los druidas celtas, los chamanes indios o los brujos africanos tenían una relación estrecha con los licántropos. Pero la “civilización” occidental no dudó en barrer del mapa a esas culturas a favor de una forma de vida nueva y “superior”. Bosques talados, animales cazados por su piel, guerras incesantes...

Con cada paso que daba la colonización, los hombres lobo se veían obligados a retroceder. Eran fuertes pero poco numerosos y la fuente de su vida, de su energía y fuerza, se agotaba; la naturaleza moría y ellos morían con ella. Actualmente los hombres lobo son sólo una sombra de lo que fueron... y son por lejos los licántropos mas numerosos.

Desperdigados, sin orgullo, ignorantes de su pasado, inseguros acerca de su futuro, sobreviven como pueden en un mundo que ya no es el suyo. Quedan muy pocos hombres lobo de pura raza. Sólo se conoce la existencia de una tribu, llamada la Manada, que vaga por los parajes naturales de los Estados Unidos y Canadá. Para sobrevivir, la mayoría de ellos se mezclaron con los humanos. Algunos de sus descendientes poseen en sus genes los poderes de sus ancestros, pero estos no se manifiestan casi nunca; y aquellos que sí lo hacen, carecen de la educación necesaria para controlarlos y desarrollarlos.

Existen rumores acerca de que en Rusia un laboratorio consiguió aislar los genes de la herencia de los licántropos y descubrió el proceso necesario para activarlos. Esta información se habría utilizado para crear un cuerpo de comandos especiales exclusivamente formado por hombres lobo. Sin embargo, no todos aceptaron con resignación su destino. Algunos abjuraron de sus principios y códigos morales y decidieron devolver golpe por golpe a los humanos: se llamaron a sí mismos los Renegados. Estuvieron en la caída del Imperio Romano, en las Guerras de Religión y en las Guerras Mundiales. Allí donde se pudiera matar humanos, estaban ellos.

### Características Físicas

Cuando están en su forma humana son prácticamente iguales a las personas normales, aunque se suele tratar de individuos con bastante vello corporal; las mujeres son de una belleza salvaje con largas melenas rizadas. Evidentemente, cuando cambian a su forma lupina sus diferencias se hacen evidentes. (*ver imagen*)





## Carácter

Los hombres lobo forman una raza muy heterogénea. Aquellos que aún recuerdan los antiguos valores tienen una mente muy equilibrada y rara vez se enfadan, aunque cuando lo hacen, mejor no estar cerca de ellos. A pesar de sus capacidades sobrehumanas, se ven incapaces de mejorar su situación, y su vida está marcada por la pena y el sentimiento de ser una raza en vías de extinción.

## Poderes Especiales

### Licántropos puros

Todos poseen Multiformidad animal única. Generalmente pueden adoptar la forma de un lobo/oso/tigre/halcón, pero existen solo rumores acerca de algunos de estos últimos seres.

En casos de rabia intensa o de gran peligro, son capaces de adoptar una forma híbrida, a medio camino entre la forma humana y la animal. En este estado apenas se controlan y, si son heridos o atacados, tendrán que superar una tirada de Voluntad para no entrar en una especie de rabia asesina, atacando a veces a sus propios compañeros. En esta situación deberán realizar otra tirada de Voluntad cada vez que vayan a hacer algo en contra de lo que les dicta su rabia.

Poseen un variable control sobre los animales (habrá que tirar el Rango), y además son capaces de curar heridas con el simple contacto y de recuperarse ellos milagrosamente (Donación de vida y Regeneración de tejidos Rango Elevado). Inexplicablemente sufren una grave alergia a la plata. Su contacto les resulta doloroso y cualquier arma hecha con este material suma +20 al daño y anula sus poderes de Regeneración (obviamente cuando se dice arma se sobreentiende que arma u objeto que penetre en el tejido del licántropo ya sea un abrecartas o un mástil de 8 metros de alto)

También tienen un temor natural al fuego dándole penalización de -20 a todas las tiradas donde esté presente un fuego considerable. El daño por fuego tampoco puede ser regenerado.

Recuperarse de las heridas provocadas por fuego o plata requiere tiempo, ningún medio mágico o medicinal puede acelerarlo se recupera a raíz de 2 puntos por día manteniendo actividades normales o 10 en total reposo

### Licántropos híbridos

Al igual que sus ancestros, son capaces de adoptar una forma medio humana, medio animal en las mismas circunstancias. Desgraciadamente, tienen una mayor tendencia a transformarse. Una situación de peligro o una herida hará que el proceso comience casi irremediablemente. Para evitarlo hará falta una tirada Difícil de Voluntad.

Por su relación con la naturaleza y la influencia de nuestro satélite en la misma, las noches de luna llena también tienen efecto sobre ellos. En esas noches solo mirar la luna produce la transformación que una vez comienza es irreversible. Si un híbrido vive durante el tiempo suficiente con la Manada, quizá pueda desarrollar un mecanismo de control sobre sus cambios de forma similar al de sus hermanos puros. Sus terribles mordiscos transmiten una extraña enfermedad mental a la que los especialistas llaman licantropía. Si la víctima es mordida y no supera una tirada de Resistencia a Venenos y otra de EQM, sufrirá grandes cambios de carácter: se volverá cada vez más agresivo, y las noches de luna llena creará convertirse en lobo y saldrá en busca de presas. Esta enfermedad no otorga ningún poder o habilidad sobrenatural, pero la mayoría de los crímenes que se atribuyen a los hombres lobo han sido causados por estos desequilibrados. Las armas de plata/fuego sólo afectan a los licántropos híbridos con un +10 al daño y penalizan en -10 ante la presencia de fuego.

### Licántropos Renegados

Son bastante similares a los puros, sin embargo conviene destacar algunas importantes diferencias. En primer lugar, su carácter violento hace que jamás se controlen cuando adoptan su forma intermedia. No poseen la paz interna que otorga a los Puros las capacidades de Empatía animal y Donación de vida, sin embargo su poder de Regeneración de tejidos es superior (Rango Alto).

Características en forma de humano/transición

<b>Característica</b>	<b>Puro</b>	<b>Híbrido</b>	<b>Renegado</b>
FUErza	+20/+40	+10/+20	+30/+50
CONstitución	+20/40	+10/+20	+30/+50
AGIlidad	+10/+30	+10/+20	+20/+30
INTeligencia	0	0/-20	-20/-20
PERcepción	+20/+50	+10/+20	+10/+30
APAriencia	0/-20	0/-20	-10/-30

La Superpercepción de los licántropos comprende tanto al oído como al olfato / gusto. Todos los tipos de licántropos poseen en su forma de transición garras y colmillos que utilizan como mortíferas armas.

## **Poseídos**

*“Había alcanzado la ciudad entre las brumas de la noche... Había encontrado un refugio, un lugar caliente y cubierto donde descansar... Había encontrado la muerte en vida...”*

*Omar Thumbwell*

*Memorias*

La injerencia de criaturas demoníacas, la participación de aspectos oscuros de Entropía, los pactos diabólicos, son algunas de las acciones que llevan a un ser humano a convertirse en un Poseído. Un poseído es, al igual que un Mutante inducido, alguien que ha sido transformado, alterado y cambiado hasta en su más pura esencia de una manera paranormal. La única diferencia es que, en este caso, el origen y motivo de esa transformación es místico y maldito. Ser un poseído es llevar una maldición consigo mismo. Es tener poder a cambio de un alto precio: el alma humana. La Maldición ha podido recaer en el personaje de varias formas. El jugador deberá ponerse de acuerdo con el DJ sobre la que más y mejor se adapte a las circunstancias de su SPJ. Así mismo, deberá preocuparse por definir con exactitud la manera de librarse de ella. Aunque puede ocurrir que eso sea imposible o que el talante del personaje le haga pensar que vive mejor desde que ha perdido su alma. Es muy importante definir con claridad la Maldición que el PJ arrastra, ya que eso proporcionará una importante carga de dramatismo y proporcionará al DJ argumentos a la hora de preparar las partidas.

Los poseídos son criaturas retorcidas que pueden tener un aspecto normal o transformarse en determinados momentos o haber sido variados de tal manera que nunca volverán a ser humanos.

Para saber si el PJ tiene aspecto humano, cambia de forma o, por el contrario, ha perdido totalmente su apariencia normal, se realizará una tirada de 1d100(\*).

**1 a 40** Humano

**41 a 90** Cambia de forma

**91 a 100** Forma no humana

Si el personaje es humano y no cambia de forma, tendrá sus poderes con este aspecto normal, aunque el jugador debería dotarle de algún efecto especial de modo que resulte evidente la utilización de sus poderes.

Cuando se crea un personaje que cambia de forma, sus poderes sólo se dan en esa forma nueva, cuya APA siempre es -50 que la humana.

Las formas no humanas de estos seres tienen una APA de 1d20 aunque, por su amenazador aspecto, suman un +50 a la Influencia cuando tratan de aterrorizar e intimidar a alguien. La mera visión de éstas puede provocar la entrada en los Estados Mentales Alterados. Los personajes cuya forma sea no humana no envejecen más allá del Nivel 10, por lo que son casi inmortales.

La naturaleza mística les dota de la mitad de la EM que dispondrían en caso de ser magos, para obtener los conjuros que deseen (pero no podrán adquirir nuevos al subir de nivel solo aumentar de rango los comprados en nivel 1), así como 1-3 (1d4 -1) Poderes Infernales.

### Tabla de poderes infernales

Absorción de Energía	Inmortalidad
Absorción de vida	Invulnerabilidad
Anulación de poderes	Multiformidad
Blindaje natural	Plasticidad
Cambio de estado	Polilocación
Cambio de tamaño	Regeneración de tejidos
Congelación	Superagilidad
Control del fuego	Superconstitución
Emisión de energía mágica	Superfuerza
Empatía animal	Teleportación
	Volar

Los poseídos pueden ser personajes muy poderosos que deben ser llevados por jugadores experimentados o controlados de cerca por el DJ.

## **Tecnificados**

Llamados así porque la fuente de sus poderes es la alta tecnología. En la Era de la Tecnología el desarrollo del arte de la guerra ha llevado hasta los propios humanos la posibilidad de convertirse ellos mismos en un arma. Ya no es necesario disponer de un subfusil último modelo ni de un lanza granadas. Ahora todo esto se puede encontrar integrado en uno mismo.

El caso más espectacular de este tipo de metahumanos lo constituye sin duda el humano dotado de una tecnoarmadura, el más sofisticado sistema de armas personal de la historia del hombre. Hay infinidad de modelos de estas armaduras pues casi todas son modulares, y en su mayor parte se construyen de acuerdo a las exigencias del cliente. Los SPJs que posean una tecnoarmadura deberán primar su característica INT y adquieren automáticamente las habilidades “Armadura de Combate” y “Sistemas de Armamento”.

También pueden encontrarse humanos a los que se les ha incorporado la tecnología directamente en su organismo. Los tecnoimplantes han dejado a un lado a los trasplantes naturales y a los implantes biónicos. La máquina ha comenzado a formar parte del mismo hombre.

Generalmente se dividen en cuatro subclases: A continuación se describen con todo detalle las características de las armaduras, los exoesqueletos energéticos, los tecnoimplantes y los seres artificiales.

**1d100** Tipo de Tecnificado(\*)

**1 a 40** Tecnoarmadura  
**41 a 60** Exoesqueleto energético  
**61 a 80** Tecnoimplantes  
**81 a 100** Artificiales

## **Tecnoarmaduras**

Las tecnoarmaduras son sistemas de armas integrados en torno a una defensa que protege a un individuo. Tienen forma más o menos humanoide y sobre ella se montan sistemas de comunicaciones, armas, camuflaje, etc. Son muy utilizadas por humanos normales que desean disponer de algún tipo de ventaja sobre sus enemigos, pero que carecen de ella de forma genética o accidental.

*Como ejemplo podemos ver los Millones de Mechas de las series animadas orientales, la armadura de Alien! O los robots de Avatar, Iron Man es otro buen ejemplo*

La construcción y el mantenimiento de uno de estos sistemas resulta terriblemente caro, por lo que un SPJ que disponga de una de ellas deberá tener una fuente de ingresos muy considerable ya sean propios o financiados por un tercero como lo detalla al tabla aquí debajo.

El crédito inicial que recibe el SPJ de su fuente de ingresos es variable (1d6) millones de Euros.

El jugador debe utilizar el crédito obtenido para componer su propia armadura según los precios descritos en las tablas correspondientes.

El dinero que no emplee se perderá.

Al subir de nivel y previa autorización del director de juego se pueden aplicar mejoras a la armadura siempre que haya slots disponibles y/o presupuesto o partes para montar.

## **Fuente de ingresos**

**1d100(\*)**

**1 a 10** Ingresos propios. El personaje dispone de una importante fortuna con la que cubrir todas sus actividades.  
**11 a 25** Tutor. Una importante persona, con abundantes ingresos, decide cubrir todos los gastos que el SPJ pudiera tener.  
**26 a 40** Agencia de metahumanos gubernamental. El personaje se encuentra dentro de un programa civil o militar.  
**41 a 85** Agencia de metahumanos privada. Idéntica a la opción anterior, salvo que quien paga las facturas es una agencia privada.  
**86 a 100** Compañía privada. El SPJ trabaja para una compañía, pero que le ha contratado para reforzar sus medidas de seguridad.

Cada fuente de ingresos tiene sus pro y sus contra, la fortuna personal tiene un límite, trabajar para una compañía nos quita tiempo y una financiación de un tercero nos hace deber favores que tarde o temprano tendremos que pagar.

## **Características Básicas**

Una tecnoarmadura es fundamentalmente una defensa corporal a la que se le han añadido diferentes dispositivos que proporcionan a su usuario ciertas ventajas en el momento del combate. Sus sistemas básicos son:

Exoesqueleto defensivo: La envoltura exterior ( o fuselaje que constituye una defensa para el organismo vivo que alberga y recubre la totalidad del cuerpo de su piloto.

Núcleo energético: Fuente de energía que permite la puesta en funcionamiento de todos los sistemas mecánicos y electrónicos que monta la armadura.

Servofibras: Mecanismos para amplificar el movimiento del personaje, de forma que la tecnoarmadura sea mínimamente manejable y el SPJ pueda desplazarse con ella. Estos son los elementos que incrementan la FUE que el personaje tiene.

## Armadura externa

Protección total basada en la adición de capas de metales polarizados (lo que le confiere elasticidad sin restar movilidad) mediante costosos procesos físicos y químicos. Dependiendo del número de capas (expresado en milímetros) la armadura podrá ser más resistente y absorber mayor número de puntos de daño:

Grosor	PV	DA	Precio en Euros	Altura/peso mínimo
1 mm	100	50	350.000	2 m / 200kg
2 mm	110	60	750.000	2 m / 300kg
3 mm	125	75	1 millón	3 m / 400kg
4 mm	155	105	1,5 millones	3 m / 600kg
5 mm	185	135	2 millones	5 m / 700kg
6 mm	200	150	2,5 millones	5 m / 1000kg

El daño total que reciba una tecnoarmadura (por encima de su daño absorbido) afectará en un **5%** al personaje que la viste.

Por cada mm de espesor de blindaje el lugar necesario para instalarla y el peso de esta crece por lo que la tecnoarmadura resultante crecerá exponencialmente con cada aumento de blindaje

Para calcular el tamaño/peso mínimo de cada tecnoarmadura debemos ver la tabla, podemos rebajar una escala quitando slots por cada escalón, *por ej un grosor de 4mm de blindaje nos indicaría una altura mínima de 3m y un peso de al menos 600kg, quitando dos slots para poner armas/equipos nos bajaríamos a 2m y el peso quedaría contenido en 300kg al menos*

*Siempre hablando de una tecnoarmadura de contextura humanoide si fuese de otra forma podría ser mas baja pero sería igual de voluminosa lo que le impediría acceder a muchos lugares diseñados para humanos*

*Ejemplo: «Acorazado viste una armadura de combate que le protege de impactos por debajo de 150 PVs. En un combate contra Tsang Tseng, el chino le golpea con todas sus fuerzas, causándole un daño de 175. La armadura recibe un daño de 25 Pvs. (y los 150 se computan para el daño recibido por la armadura) Debido a la fuerza del golpe, el hombre en el interior de la armadura, siente el impacto con un daño de 1 Punto de vida (1,25 en realidad pero siempre se redondea para abajo).*

Acá hay una hermosa guía de diseños de tecnoarmaduras según su tamaño

[Http://www.sarna.net/wiki/Main\\_Page](http://www.sarna.net/wiki/Main_Page)

**Cuando una armadura absorbe 20 veces su DA aunque ninguno de estos ataques le haya ocasionado daño se encuentra al límite de su capacidad y debe repararse**

*Por EJ, Iron Man posee un DA de 150 puntos, por lo tanto al absorber 3000 puntos de daño (ya sea en uno o mil ataques y descontando el daño que no fue absorbido porque ocasiono daño) se considera que recibió tanto daño que necesita una reparación urgente, (imaginemos una armadura llena de impactos de bala de grueso calibre y negra por las explosiones de misiles recibidas)*

*Cuando pase esto la armadura está tan averiada que sus funciones ya sea armamento o protecciones funcionan solo al 50% ( las que no fueron ya destruidas por los impactos) y debe repararse íntegramente dentro de las 48HS*

El daño recibido por la armadura **SIEMPRE** debe ser localizado a criterio del emisor si hiciese un tiro de precisión para afectar un sistema específico como lanza misiles o láser o según la tabla dada abajo

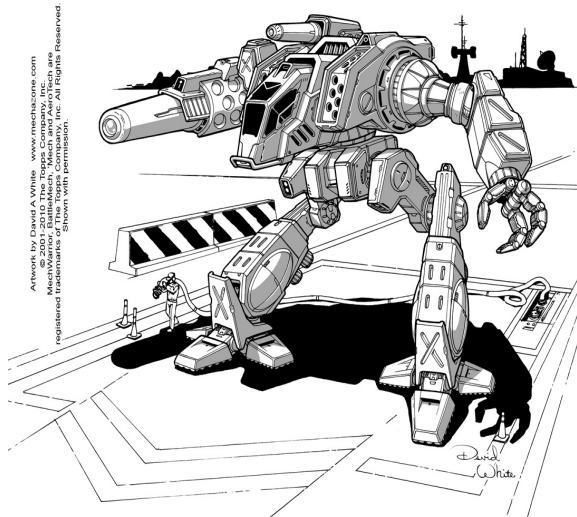
Tirada 1d20	Localización
1-2	Pierna derecha
3-4	Pierna izquierda
5-9	Abdomen / Espalda (armaduras)
10-15	Pecho
16-17	Brazo derecho
18-19	Brazo izquierdo
20	Cabeza

La capacidad de absorber daño se reparte de la siguiente manera

**Cabeza 10%**  
**Torso 20%**  
**Espalda 30%**  
**Piernas 10%**  
**Brazos 10%**

**Teniendo en cuenta que las armas se localizan en piernas y brazos y los sistemas tácticos y de comunicaciones pila y etc en el torso mejores protegidos**

*Ej: Iron Man se encuentra en un combate y detecta 3 misiles que se dirigen hacia él, decide que es muy tarde para esquivarlos por lo que intenta recibir el menor daño posible y se defiende utilizando su brazo derecho deteniéndolos y recibiendo los 3 impactos en él con un daño de 100 puntos por cada misil ( el brazo derecho posee 10% del total de resistencia => 3000\*10% = 300 Puntos, por lo que el DA es igual al daño provocado por los misiles, el brazo derecho de su armadura quedó inutilizado!! pero no paso un solo punto de daño a su ocupante en su interior! por lo menos puede seguir peleando o ir a su base a repararse!*



**Fuerza:**

Los sistemas internos que confieren al usuario una fuerza sobrehumana. Construidos con haces de servofibras unidas mediante sensores bioeléctricos a la musculatura del portador de la armadura, proporcionan una velocidad de respuesta que se acerca a los 0,006 mili segundos, superando la velocidad de transmisión neocortical del ser humano y realizando una “cuasifusión” entre hombre y máquina.

Existe un número mínimo de servofibras que una armadura debe incorporar para ser funcional y se añaden al exoesqueleto en el momento de su creación. Este mínimo de servofibras confieren al SPJ una fuerza de 100, independientemente de su fuerza como ser humano ya que optimiza la potencia muscular del usuario.

Para subir la FUE desarrollada por una armadura se le pueden añadir grupos de servofibras que implementarán la potencia total de la armadura en bloques de +5 a la fuerza.

Hay que tener en cuenta que acumular motores mas potentes implica en algún momento tener que resignar espacio, la tabla refleja cuantos slots debemos tachar de nuestra armadura por estar siendo ocupados por la maquinaria que produce esta fuerza extraordinaria.

FUE	Precio	Slots
100	-	0
105	20.000	0
110	30.000	0
115	40.000	0
120	50.000	0
125	70.000	1
130	80.000	1
140	90.000	1
150	100.000	1
155	120.000	2
160	140.000	2
165	160.000	2
170	180.000	2
175	200.000	3
180	225.000	3
185	250.000	4

El límite superior de fuerza de una armadura tecnificada actual es de 185.

**Otras Protecciones:**

Existen blindajes extras que se pueden añadir al existente y que mejoran la respuesta del sistema frente a agresiones determinadas.

**Protección contra láser**

Los micro cristales refractantes descomponen el haz de luz del láser, dividiéndolo en luz inofensiva hasta un 96% de la energía emitida. Además confieren a la armadura la posibilidad de ser indetectable a los rayos infrarrojos, al descomponer las emisiones de los sistemas. Suma un 50% extra al daño absorbido contra estos tipos de onda.

Precio: **500.000 euros.**

**Protección contra ondas sonoras**

Los polímeros de ferrita (que dan a la armadura un aspecto envejecido y oxidado) protegen contra ataques sónicos y evitan su detección mediante medios convencionales de Radar y Sonar. Suma un 50% extra al daño absorbido contra estos tipos de onda. Precio: **300.000 euros.**

**Escudo energético**

Emisión controlada de la energía interna de la armadura formando un escudo invisible que absorbe impactos de armas energéticas como : Ondas expansivas, fuego, electricidad, láser, infrarrojo, Gamma y demás tipos de onda electromagnéticas (incluyendo ondas de radio por lo que el escudo la anula así como al gps y celulares) causando una disrupción electromagnética momentánea. El límite máximo de tiempo que se puede mantener el escudo es de 5 asaltos. No puede reutilizarse hasta pasadas 12 horas o hasta que la batería del escudo sea recargada mediante un cargador externo. Precio: **500.000 euros.**

REV.	NOMBRE	SLOTS	PRECIO
Am	Ametralladoras	1	25.000
Fp	Fusiles de plasma	2	ver
Ft	Armas de fotones	2	100.000
Gr	Garras	¼ – ½	10.000
Lz	Lanzallamas	3	90.000
Ll	Láseres ligeros	1	75.000
Lm	Láseres medios	1.5	150.000
M	Misiles(unidad)	1-2	ver
Ad	Sistema autodestrucción	½	60.000
At	Armadura alta autonomía	1	150.000
Au	Control automático	¼	80.000
Ca	Comunicaciones avanzadas	½	50.000
Cj	Camuflaje	1	400.000
Cm	Comunicaciones básicas	¼	20.000
Ct	Computadora táctica	¼	200.000
Cx	Condiciones extremas	1	400.000
Im	Impulsor	1-2	ver
ISA	Impulsores silenciosos	1	450.000
Me	Medidas electrónicas	½	200.000
Mg	Magnetizadores	3	100.000
Pp	Proyectores de partículas	1-2	ver
Rd	Radar 25 kilómetros	½	125.000
Re	Repulsores	1 ½	20.000
RT	Rayo tractor	2	100.000
Sv	Soporte vital	1	50.000
SRS	Self-Reconstruction System	½	600.000

Amortiguador cinético

Protección extra a los impactos físicos basada en la dispersión de la energía cinética del proyectil o elemento contundente. Suma 25 PVs extras al daño absorbido contra estos tipos de agresión. Precio: **1 millón de euros**.

Cantidad de Slots de las Armaduras

Cada tecnoarmadura posee slots (osea lugar suficiente, casilleros o cavidades o como se te plazca llamarlo) para almacenamiento de armamento distribuidos por su cuerpo de la siguiente manera:

Cabeza	1 slot	Mano	¼ slot
Torso	2 slots	Pierna	1,5 slots
Espalda	2 slots	Rodilla	¼ slot
Hombro	½ slot	Ante pierna	1 slot
Brazo	1 slot	Pié	½ slot
Antebrazo	1 slot		

Ademas de esto puede anexarle slots externos como se puede ver en la siguiente imagen ( *si ya se que son muñequitos*)



Por ej el muñeco del medio tiene garras retráctiles pero externas por lo que no ocupan preciado espacio interior  
los de los lados poseen bazuca/cañón gatilng externo que ademas de intimidar bastante evitan el problema de calentamiento externo, aunque debe ser un engorro volar con semejante peso acuestas

También se puede apreciar en el muñeco del medio el pequeño lanzamisiles que se oculta luego de su uso en el interior formando parte de la armadura.

*(el que consiga una imagen mejor que me la mande!)*



### Características de los módulos

Además de los elementos básicos, existen otros que los ingenieros incorporan a las armaduras para dotarlas de sistemas complementarios que amplían de forma muy importante la potencia de éstas. A continuación se describen estos sistemas y cómo influyen en el funcionamiento de la tecnoarmadura.

#### Ametralladoras, Láseres, Misiles, Proyector de Partículas, Fusiles de Plasma y Armas De Fotones

Se describen sus características en el apartado de armas y equipo. Los misiles incluyen el sistema de lanzamiento.

#### Garras

Construidas del mismo material que la armadura causan un daño de  $3d10 + 30$  + (Mod. por FUE) quedando el DA de la víctima reducido a un tercio como se explica en el apartado correspondiente a la utilización de este tipo de armas. Pueden ser retráctiles y ocultarse en el antebrazo cuando no se necesitan o, por el contrario, permanecer en una posición fija. Si son retráctiles ocupan Slot interno, si no lo son... no :)

#### Lanzallamas

Consiste en un depósito (*en realidad 2*) de un compuesto inflamable de alta potencia y sistemas de salida del combustible ardiente.

Pueden montarse dispersores de llama en cada brazo (ocupan 1 slot cada uno), pero el depósito ocupa 2 slots, con esta capacidad puede efectuar hasta 60 disparos, ocupando otro slot aumenta la capacidad de disparo a 150 usos. Muchos pilotos de tecnoarmaduras no son muy amigos de los lanzallamas con depósito interno ya que un problema en el o los tanques pueden ocasionar un incendio interno nada agradable.

El daño producido por este sistema de armamento será de  $150 + 10d10$ , con la particularidad de que, de mantenerse el ataque durante hasta 5 asaltos consecutivos, el DA de la víctima irá perdiendo eficacia, reduciéndose a razón de un 10% cada asalto salvo que tenga protección específica contra este tipo de ataques.

Por otro lado produce calor en la armadura que lo porta por lo que reduce la eficacia y la comodidad de su ocupante por lo que cada 3 asaltos deberá estar 2 asaltos sin usarse para enfriarlo o de lo contrario efectuará las siguientes 2 tiradas de ataque con -20% pudiendo así llegar al máximo posible de uso continuo del arma y debiéndola dejar descansar al menos 5 rounds. En casos extremos puede efectuar el ataque sostenido durante 7 asaltos o mas siendo los últimos 2 ataques al -30% y teniendo como resultado que la armadura se derretirá dejando el slot donde se ubica el lanzallamas y el arma misma inutilizados hasta una reparación. Y al ocupante sin protección en la zona de la espalda Otra forma de contrarrestar el calentamiento es ocupando un slot para montar radiadores de calor adicionales lo que elimina el penalizador de -20 en el 4to y 5to round de uso continuo.

#### Comunicaciones

Existen dos tipos generales de comunicaciones de los que una armadura puede disponer: las comunicaciones básicas (Cm) funcionan Como una emisora de radio aficionado o handy actual, pudiendo recibir y emitir en un rango de frecuencias reducido (que incluye los canales usados por policía, ambulancias, bomberos, etc.) y un alcance limitado a 50 kilómetros. Las avanzadas (Ca) son mucho más potentes, permitiendo mantener comunicaciones por radio hasta una distancia de 500 kilómetros, pero disponiendo además de mecanismos que permiten enlace con satélites y con red telefónica normal, con lo que virtualmente pueden conectarse con cualquier punto del planeta e incluso más allá.

#### Soporte vital y resistencia

Dentro de este apartado se reúnen ciertas características determinadas y que permiten que la supervivencia en el interior de la armadura pueda llevarse más allá de las condiciones normales para un ser humano común. Las armaduras que carecen de alguna de estas características operan de forma correcta en condiciones de temperatura que oscilan entre los -10 y 40 C. Al ser sobrepasado este rango de temperaturas, su funcionamiento comienza a hacerse irregular hasta que fallan definitivamente (-30 a tiradas de control; una tirada no lograda provoca la parada definitiva de la armadura). La armadura queda inútil a partir de entonces y hasta que sea reparada en un taller. Soporte Vital (Sv) permite que un ser humano se mantenga vivo aun sin atmósfera externa respirable (incluye inmersión) por un tiempo de hasta 12 horas, siempre y cuando la temperatura externa se encuentre dentro del rango de temperaturas comprendido entre -20 y 50 C. Las Armaduras de Alta Autonomía (At) amplían el tiempo de supervivencia hasta los cinco días de completa operatividad, pero conservan el mismo rango de temperaturas de funcionamiento. Las Armaduras para Condiciones Extremas (Cx) son capaces, además de todo lo anterior, de resistir temperaturas de entre -100 y 1.500 °C y soportar la existencia de radiación exterior de alta intensidad (Rayos X, Gamma partículas alfa y demás radiactividad o emisiones dañinas.).

#### Impulsión

Muchas de las armaduras incorporan un Impulsor (Im) para permitirles desplazarse, proporcionan un empuje de no mas de 10 segundos por vez pudiendo mantener al SPJ flotando o subir hasta 100m en el aire en vertical, funcionan en cualquier entorno ya sea en la atmósfera en el espacio o bajo el agua, (en medios inflamables como gas licuado no es recomendable pero también funcionan)

Los impulsores son una ayuda casi imprescindible para un tecnificado siendo sus utilidades ilimitadas, por ej: saltar, librar obstáculos, observar, alejarse de enemigos, ejecutar ataques relámpago, la imaginación del jugador puede encontrarle infinidad de otros usos. Cuando un SPJ realice una acción física ayudado por impulsores queda a criterio del máster como repercute en la acción a realizar aunque normalmente será una ventaja su uso

Los Impulsores silenciosos de aire son un novedoso sistema que permite que la armadura se desplace volando sin emitir el más mínimo ruido. Su velocidad máxima queda limitada a 150 Km / h y su principal limitación es que sólo funcionan en la atmósfera terrestre y en condiciones de viento calmo ademas tardan 1 minuto hasta que alcanzan régimen de funcionamiento.

#### (1)Funcionamiento automático

Este subsistema (Au) se incorpora generalmente a las armaduras más avanzadas con el fin de recuperar ésta aun después de la muerte de su tripulante. El funcionamiento automático consiste en que la armadura efectúe una retirada inmediata en caso de fallecimiento de su piloto. El punto al que la armadura se dirige es programado anteriormente.

#### (1)Autodestrucción

Como complemento al sistema anterior se suele establecer un dispositivo que efectúa una detonación de la pila nuclear de la armadura. La autodestrucción produce una explosión que “arrasa” un área circular de 100 metros de radio alrededor de la armadura produciendo 10d10 a todo lo que este en su camino. Cubrirse atrás de un auto, contenedor o similar reduce el daño a la mitad, una pared de ladrillo u hormigón de mas de 15-30cm lo reduce a ¼, algo mas resistente lo anula directamente.

#### Computadora táctica

Es un sistema que convierte a la armadura en el más mortal sistema de armas jamás concebido por el hombre. Una computadora se incorpora a la armadura y se mantiene permanentemente activa. Se encarga de la búsqueda de objetivos (+10% en tiradas de ataque con proyectiles), informa sobre ellos si son objetivos ya conocidos y analiza constantemente el entorno por lo que es muy difícil que algún detalle como relieves en las paredes o huellas pasen desapercibidas. (Suma +15 a PER)  
Una armadura con computadora táctica debido a su celeridad de reacción es casi inmune a los ataques por sorpresa pudiendo realizar una acción preventiva para contrarrestarlos, normalmente la computadora optara por un ataque de disuasión como puede ser lanzar bengalas ante un misil que buque el calor o activar un escudo en caso de ser un ataque de otro tipo, como ultimo recurso usara esta acción gratis como ataque.

**Agregando un slot mas** puede contar con la posibilidad de filmar lo que ve el SPJ hasta 3 horas, almacenar información importante en formato de texto sobre todo dato que el personaje considere relevante, como nombres, direcciones, poderes usados por un determinado SPJ, etc. y la posibilidad de proyectar en forma de holograma los datos guardados

#### (1)Camuflaje (Cj)

Produce un efecto de mimetismo con el medio ambiente La tecnoarmadura adopta el color del lugar en que se encuentra de forma automática, proporcionando un modificador +30 a las habilidades Esconderse y Acechar / Discreción del personaje.

#### (1)Magnetizadores

Permiten cargar cualquier objeto metálico **FERROSO** con una polaridad magnética determinada que luego puede ser controlada por el portador de la armadura. El peso máximo que se puede mover con este sistema es de 2 ton. a una distancia efectiva de 400 m siendo la capacidad de mover algo inversamente proporcional a la distancia a la que se encuentre según se explica en el capítulo Superpoderes.

#### (1)Medidas electrónicas

Es un sistema de interferencias electromagnéticas que permite confundir a otros elementos electrónicos del enemigo. Las medidas electrónicas impiden completamente el funcionamiento de: Camuflaje, Armaduras indetectables, Computadora táctica y Comunicaciones. Además, cualquier sistema de armas tendrá un modificador -50 en su uso mientras las medidas electrónicas estén activadas. Dos sistemas de Medidas Electrónicas enfrentados anulan sus efectos.

#### (1)Rayo tractor

De efecto parecido a los magnetizadores, con la diferencia que este dispositivo actúa sobre cualquier tipo de material, aunque sólo es capaz de afectar a objetos de hasta 500 kg también varia su efecto con la distancia.

#### Repulsores

Son ondas de aire comprimido con un gran efecto contundente. Causan un daño de 100 +10 d 10 y tienen un alcance efectivo de 100 m. Poseen un tanque donde se almacena el aire comprimido que permite 4 ataques y luego debe ser recargado para lo cual tarda 2 asaltos.  
Ocupa el espacio de las 2 manos para el dispositivo de lanzamiento del ataque mas un slot para el tanque de aire  
Disparos por asalto = 2.

#### (1)SRS (Self-Reconstruction System)

Este sistema permite a las armaduras auto repararse, tanto en sus sistemas internos, como en la estructura del blindaje. La velocidad de reparación es de 30 PV / h o bien un Sistema / hora. No afecta a zonas o sistemas afectados por un Crítico. No puede ser usado en combate

**(1) necesita un round entero antes de activarse**

Uso General de las Tecnoarmaduras:

Como se dijo antes, para poder utilizar una armadura es necesario que el SPJ disponga de la habilidad Armadura de Combate y casi imprescindible al 100%; así mismo, para el uso de las diferentes armas que se pueden instalar, tendrán que hacer uso de la habilidad Sistemas de Armamento. En ningún caso un personaje podrá utilizar una armadura si no dispone de esta habilidad. Para determinar cómo es el uso que de la armadura hace el personaje tendremos en cuenta varios parámetros:

SISTEMA	HABILIDAD	TIEMPO/Result.
Armadura externa	Mecánica	1 h. (10 PV)
Computadora táctica	Electrónica	4 h. (completa)
Comunicaciones	Electrónica	2 h. (completa)
Control automático	Electrónica	2 h. (completa)
Impulsores	Mecánica	3 h. (completa)
Armamento	Mecánica	1 h. (completa)
Medidas electrónicas	Electrónica	3 h. (completa)
Sistema de autodestrucción	Mecánica	2 h. (completa)
Sistema de autonomía	Mecánica	2 h. (completa)
Sistemas de ocultación	Electrónica	3 h. (completa)

Habilidad armadura de combate

La realización de una acción simple, tal como andar, correr, girar 90° o mirar a un lado u otro no requiere realizar tiradas contra esta habilidad. En cambio, cuando el jugador comunica al DJ que desea emprender acciones que entrañen alguna dificultad (trepar con la armadura, saltar, girar hasta 180° en una sola acción, etc.) se deberán hacer tiradas contra esta habilidad, de ahí que se recomienda tener esta habilidad y sistemas de armamento al 100%. Igualmente, el uso de sistemas generales (no de sistemas de armas) tales como Ocultación, Comunicaciones, Soporte vital, etc. requerirá tiradas adicionales en combate o situaciones límites, pero no en condiciones normales.

Combate con armaduras

Las situaciones de combate se resuelven aplicando las reglas generales de uso de las armaduras. Utilizando el número máximo de acciones por asalto que permite la armadura, el SPJ podrá hacer cualquier combinación permitida de acciones de movimiento, disparo, defensa y ataque.

Todos los impactos sobre una tecnoarmadura deben localizarse, porque de este hecho depende el que los sistemas sigan o no funcionando. Para conocer dicha localización se utilizarán las correspondientes Tablas de Localización de Impactos, ya sea en Combate Cuerpo a Cuerpo o en Combate a Distancia.

Ingeniería y mantenimiento

La construcción de una armadura, así como la incorporación o retirada de elementos de la misma requiere que un personaje especializado efectúe tiradas contra las habilidades que gobiernan ese sistema. Además, la reparación de daños requerirá de las mismas tiradas. Las habilidades necesarias son Mecánica y Electrónica, por lo que dichas habilidades deberían ser consideradas prioritarias por aquellos que vayan a manejar tecnoarmaduras. La tabla de esta página refleja la habilidad que requiere cada sistema, así como el tiempo que se tarda en instalar, desinstalar o reparar por cada elemento:

Para el caso de los sistemas básicos, cuyo daño se contabiliza conjuntamente, se estima que una inversión de tiempo de 1 hora permite la recuperación de 10 PV de la armadura. Para los sistemas especializados se ha considerado solamente el tiempo necesario para reparar completamente el sistema pues, si la reparación no se lleva a cabo de forma perfecta, el sistema no funcionará en absoluto.

En todos estos casos se da por supuesto que las reparaciones se llevan a cabo en un laboratorio especialmente preparado y en óptimas condiciones de trabajo. De lo contrario, el DJ determinará si se puede o no efectuar la reparación y el gasto de tiempo que ello conlleva.

### **Supertraje Coherente**

De apariencia textil son trajes echos con tecnología extremadamente avanzada basada en tecnología cuántica extraterrestre o ultrasecreta, las fibras que lo componen actúan de celdas de energía y poseen motores servos y procesadores incorporados de tamaño nanométrico, además poseen cristales cerámicos de aleaciones especiales que le brindan ligereza, flexibilidad y conducen los impulsos para permitir el movimiento, siendo por esto muy cómodos de usar lo que permite al portador actuar con la naturalidad que lo haría en la vida cotidiana vistiendo ropa ordinaria.

Están diseñados para acumular cierto tipo de energía (habitualmente solar o eléctrica) y canalizarla cuando sea necesario. Estos trajes emiten un campo energético continuo, normalmente visible, que rodea totalmente al personaje y le proporciona una protección efectiva contra todo tipo de ataques, a la vez que potencia la fuerza del individuo hasta límites sobrehumanos. Además puede emitir un rayo de energía por asalto de diversa intensidad.

El campo de fuerza también puede posibilitar el vuelo del SPJ mediante un efecto combinado de anulación de la gravedad y emisión controlada de energía. En estos exoesqueletos no se pueden acoplar los elementos habituales de los tecnoarmaduras sino que los poderes son derivados de la energía absorbida

Cabe aclarar que el traje puede cubrir o no todo el cuerpo del personaje ya que la protección la brinda el campo generado por este.

Para crear un Exoesqueleto tomar como referencia una tecnoarmadura:

- Limitar el presupuesto a la mitad o sea 1d6 / 2 millones de euros *(o como siempre a criterio del jugador)*
- La superfuerza puede llegar solo a 150 *(tomando como referencia el precio dado en las tecnoarmaduras)*
- La armadura hasta 3 mm de refuerzo *(tomando como referencia el precio dado en las tecnoarmaduras)*
- No se permite adición de armas el único arma que poseen es el poder Emisión de otras energías a rango elevado
- Los sistemas compatibles son Camuflaje, Computadora táctica, Comunicaciones, Impulsores y Radar
- Cuando un Exoesqueleto recibe un ataque de energía igual a la que puede emitir recupera el daño / 10 PV
- Cuando un Exoesqueleto está expuesto a la luz del sol recupera 1 Pv cada 3 asaltos cuando esta a oscuras de noche o sin capacidad de ver el sol pierde un PV cada hora y 5 PV por cada emisión de energía
- Al Igual que las tecnoarmaduras el 10% del daño recibido por el Exoesqueleto pasa al personaje por lo que puede morir antes de que su armadura quede inutilizada
- De la misma manera al absorber 20 veces el DA **aunque ningún ataque le haya ocasionado daño** el exoesqueleto falla y sus funciones se limitan al 50% de efectividad y debe ser reparado dentro de las 48Hs

## **Tecnoimplantes**

Los tecnoimplantes son engorrosos de implementar por muchas razones

Por ejemplo un personaje necesita implantarse mejoras en casi todo el cuerpo para levantar peso, imaginemos un personaje con fuerza 150 en los brazos y un torso normal levantando un auto, se quebraría la columna!! y las piernas!

O imaginemos un personaje con piernas robotizadas capaz de correr a 150km/h, el impacto de cualquier proyectil o caída a esa velocidad, su cuerpo no robotizado no resistiría el impacto!

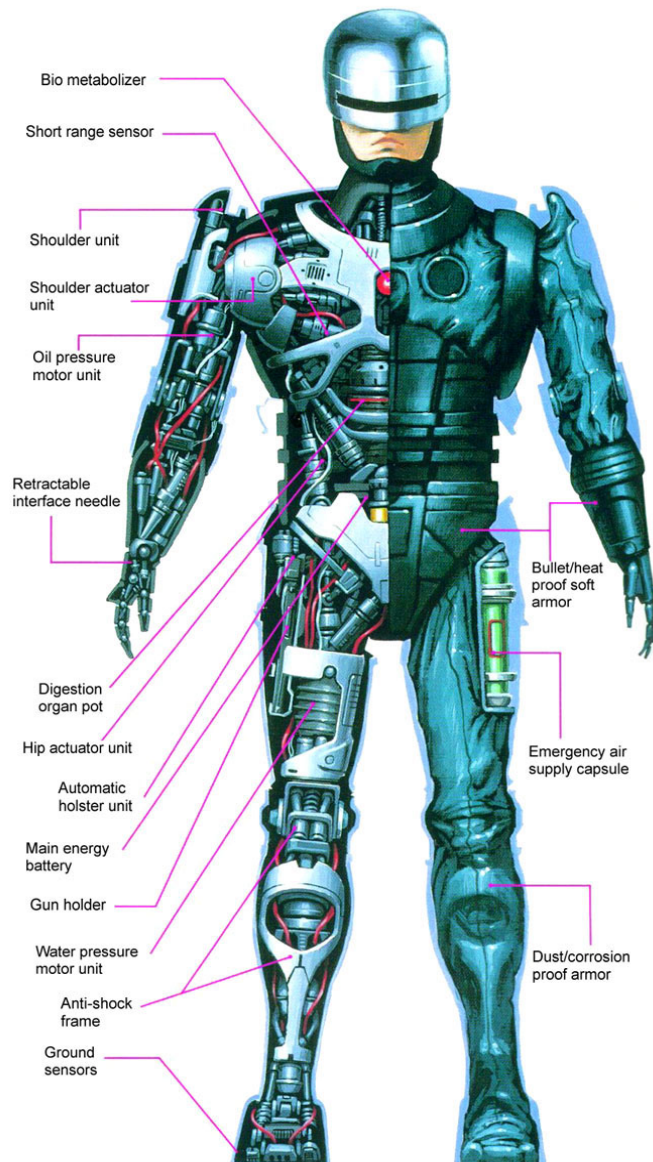
Por lo tanto a mi manera de ver es muy poco probable que un jugador quiera complicarse la vida con un personaje mitad humano mitad robot

En el caso de querer hacerlo le recomiendo implantarse un brazo al estilo will smith en yo robot para usarlo de arma

Otro ejemplo puede ser el brazo robotizado de Cable en los x-men que también incluye una computadora táctica

O un implante en la cabeza para tener la computadora o visión de terminator y/o algún que otra arma incluida como la pistola en el muslo de robocop, o el lanza rayos en el hombro del depredador

NO pongo tablas ni condiciones ya que este tipo de personaje se debe armar si o si a criterio de los jugadores para que no sea ridículo



## **Artificiales**

### **Robots**

Son aquellas entidades mecánicas y de origen artificial en la totalidad de su cuerpo. Pueden, no obstante, mantener en su interior determinadas partes humanas tales como Cerebro o Sistema Nervioso Central (Completo o Parcial). Su aspecto es mecánico. Sólo pueden tener poderes derivados de tecnología tales como complementos de velocidad, camuflaje, impulsores, blindaje, armas integradas, etc. Su nivel mínimo de FUE es 100, y su creación es igual al de una tecnoarmadura.

Aunque a diferencia de las tecnoarmaduras no posee un conductor interior por lo que puede hacer uso libre de ese espacio extra, teniendo **2 slots más** en el torso/pecho para integrar sistemas

### **Androides o sintéticos**

Son seres creados totalmente en laboratorios y con funciones orgánicas.

Tienen 1 poder del tipo Mutante.

Sus características se calculan de esta manera: FUE +60, CON +75, AGI +25.

Los Sintéticos no son seres mecánicos como los robots, sino entidades dotadas de vida propia, aunque hayan sido alteradas artificialmente

El ejemplo mas famoso son los androides 17 y 18 de .dragon ball que eran dos hermanos mellizos convertidos por el dr gero en androides con poderes muy elevados hasta para los saiyayin contemporáneos, entre sus ventajas con respecto a un humano normal ademas de su fuerza y resistencia es la capacidad de no envejecer al mismo ritmo que un humano normal.

## **No humanos**

Dentro de este apartado se engloban aquellos seres que por su origen no se consideran humanos, *ni robot ni tecnoarmadura ni vampiro... o sea extraterrestres (gallego baboso)*

A lo largo de la historia, el hombre ha tenido contacto con seres venidos de más allá de nuestro sistema solar. Algunos venían con afán de conquista, otros simplemente a observarnos. Sea como fuere, hoy en día representantes de algunas de esas extrañas criaturas del espacio caminan entre nosotros. Tu SPJ podría ser uno de ellos. También, en nuestro planeta, y ocultos a nuestros ojos, viven varias razas de humanoides inteligentes. Generalmente mantienen poca relación con la humanidad

Hay constancia de ellos si se estudia con atención textos de antiguas culturas, en los cuales aparecen en la mayoría de los casos como criaturas míticas. El jugador y el DJ deberán colaborar para determinar exactamente cuál es la razón de que el personaje se encuentre fuera de su hábitat natural y su situación frente a su cultura.

### **Terranos.** *No recomendable como spj*

Existen lugares en el universo tan similares a nuestra tierra que asemejan realidades alternativas del mismo sitio mas que a otro lugar

Hay un mundo en especial que ha entrado en contacto con el nuestro en más de una ocasión: Terra.

Llamada así por sus habitantes, Terra es casi un clon de la Tierra donde la Magia ha tomado el lugar de la Ciencia y los modos de vida parecen haberse estancado en el medioevo.

Con ligeras diferencias a lo largo de su geografía, la mayoría motivadas por el uso de la magia.

Se Encuentra dividida en reinos o feudos

- El imperio "británico" en las islas similar a la época del rey arturo y robin hood.
- Europa dividida en norte y sur donde habitan "Godos" por un lado y "Romanos" por el otro.
- Asia dividida entre china y las tierras barbaras por la muralla.
- África con un imperio al sur de negros y uno al norte de no tanto :)
- Japón Australia e islas del pacifico forman comunidades aisladas
- América del norte es casi tierra virgen con pequeñas colonias
- América del sur consta del imperio inca en los andes y pequeñas tribus desparramadas por toda su extensión
- América central es un imperio en decadencia donde la comida de un día vale la vida de un par de hombres aunque naden en oro y plata
- La atlantida se encuentra entre américa y Europa y es la cuna de la magia.
- Existen muchos lugares todavía desconocidos o inexplorados amazonas áfrica central bosques europeos Sudamérica y patagonia y la mayoría de américa del norte continental

Los humanos de Terra son Homos Sapiens más dotados que los de la Tierra:

FUErza	+20
AGIlidad	-20
INTeligencia	0
PERcepción	+10
APAriencia	+20



#### La magia latente en el mundo:

Les permite gozar de EM como si fuese un mago pero con un ajuste de – 30.

Por otra parte, los Terranos de cierta posición social suelen llevar consigo un objeto especial que les dota de UN poder (sólo uno) propio de los guardianes, y que suele ser entregado por los padres o tutores a sus hijos cuando éstos alcanzan la mayoría de edad.

Como curiosidad hay que destacar que los Terranos ponen nombres a sus hijos de realidades naturales; así son comunes nombres como: Ocaso, Mar, Lago, River, Amanecer...

Este mundo, lleno y rebotante de energía mágica, ha sido codiciado a lo largo de su historia por muchos villanos aunque nunca con éxito gracias normalmente a intervención de héroes intergalácticos

En Terra no es raro encontrar el clon de nuestro personaje terrestre, aunque, con sus correspondientes diferencias, así como fantásticas razas místicas como son los elfos, trolls, enanos, orcos, etc. En algunos casos esas razas se han integrado en la sociedad humana de Terra, en otros, suponen un potencial peligro para la estabilidad de ese mundo. O de otros mundos a los cuales pueden ser transportadas!!

A efectos de juego un Terrano **no puede** adquirir habilidades que requieran conocimientos de ciencia o tecnología más avanzados de lo que existía en la época medieval terrestre, por ejemplo informática electrónica medicina aunque puede aprender pagando el doble que un personaje normal a usar armas o automóviles

#### **Congruentes** *No recomendable como spj para un novato*

Estos humanoides extraterrestres proceden del planeta Orbe. El planeta tiene características similares a las terrestres y sus habitantes son por ello muy similares a los humanos.

A diferencia de estos tienen una constitución extraordinariamente fuerte y una mayor resistencia.

También es ajena al ser humano su forma de interactuar siempre analizando soluciones dictadas por la lógica, nunca actuando impulsivamente ni tomando decisiones en caliente.

La cultura resultante de esta forma de ser ha demostrado ser uno de los más claros ejemplos de equilibrio social y cultural que existen en las galaxias conocidas así como uno de las cosas mas desesperantes para un ser humano promedio.

#### Características Físicas

Su aspecto exterior es igual a un humano normal.

Su longevidad en la Tierra es alrededor de 300 años y en su planeta natal el doble.

#### Carácter:

Son desesperadamente pacientes. Jamás pierden los estribos

Su misión en la Tierra es muy concreta: salvar a la humanidad de si misma y/o custodiar personajes importantes para ella (como terminator con Jhon Connor).

A lo largo de la historia han intervenido en muchas ocasiones para evitar desastres que de otro modo habrían acabado con la especie humana.

Por lo general adoptan identidades secretas y modos de vida aburridos (lo cual cuadra con su clase de sociedad) que no llaman la atención de ojos curiosos. Siempre al lado de un político influyente o alto general de un ejercito hay un congruente moviendo los hilos desde la oscuridad, pero a la hora de actuar lo hacen con decisión y de una forma implacable, siguiendo siempre el camino más lógico para conseguir la estabilidad de la humanidad.

#### Poderes Especiales:

Su resistencia física y constitución son sobrehumanas. (+2 d10 a CON)

Sus sentidos están siempre alerta (habilidad alerta +10%)

Debido a su capacidad de análisis y constante estado de alerta y planificación llevan +5 a la iniciativa en cualquier tirada frente a otros personajes.

Son completamente inmunes a cualquier enfermedad **terrestre**.

Son totalmente afines a nuestra tecnología ya que participaron en cada avance de la ciencia de la humanidad (siempre desde el velo que los cubre y nunca ayudando a alcanzar los objetivos pero sí incentivando en su búsqueda), no existe nivel ni medida de seguridad humana que pueda mantener sus ojos alejados. (+30 en informática y electrónica)

Ataque especial: Saben un punto débil secreto de la raza humana, realizando un ataque de toque con dificultad +50 pueden dejar inconsciente a un personaje humano durante un minuto ( puede ser aplicable a razas similares)

#### **Wikis** *No recomendable como spj para un novato*

Son extraterrestres humanoides procedentes de un planeta desconocido aunque no hay ninguna certeza sobre su origen.

Habitan en pequeñas tribus en casi todos los planetas donde hay una civilización.

Son una raza exploradora, con sumo interés en recoger información de cualquier índole por mas trivial que sea, (lo que los hace tan simpáticos y cansadores como un nene de 3 años).

No poseen tecnología propia normalmente llegan a otros mundos acompañando exploraciones de otras razas

No se tiene conocimiento de quien tomo contacto por primera vez con esta raza (*pero si se lo recuerda a menudo*), es muy probable que quien recogió los primeros polizones wiki nunca se haya enterado

La facultad de recibir y recopilar información no es nada comparado con la velocidad de transmitirla a sus pares, el boca a boca da la vuelta al universo conocido a la velocidad de la luz entre todas sus tribus. No existe un medio oficial conocido de transmisión de la información, no se sabe si es por vía telepática mediante transmisiones a un servidor central o directamente boca en boca lo único de lo que se tiene conocimiento es de que esta se reparte a gran velocidad. Esta capacidad de adquirir conocimiento delata una memoria superior, de echo si hay algo de lo que se puede fiar en el universo es de la memoria de un wiki.

#### Características Físicas:

Idénticos a los humanos aunque rara vez pasan 1,60m de altura. No existen modificadores. Salvo que **nunca sus dos ojos son del mismo color**. Esto puede ayudar en muchos casos a identificarlos, aunque no es ni mucho menos un sistema seguro al cien por cien.

#### Carácter:

Son una raza tremendamente interesada por la adquisición de nuevos conocimientos, no dejan de preguntar ante alguna cosa desconocida y nunca se quedan con una duda. Lo cual puede ser bueno o malo según la situación. Son muy sociables y simpáticos, siempre de carácter alegre (por las buenas se saca mas información). Tienen memoria excelente. Aunque habitan en pequeñas tribus cerradas, en ellas solo habitan los miembros mayores o infantes de la comunidad, los adolescentes y adultos parten siempre en busca de conocimientos y se los ve siempre en grupo con otras razas, pudiendo realizar tareas de investigación o participar en ejércitos indistintamente. Normalmente tienen la respuesta a los interrogantes de los otros, ya que si no lo preguntaron antes seguramente algún otro wiki lo ha preguntado y transmitido a él, esto los hace valioso complemento en las expediciones a lugares desconocidos. Pero... esta combinación de preguntón sabelotodo puede llegar a ser irritante para mucha gente. Otro tanto desconfía de los reales intereses de la raza por los que los tratan con recelo. De echo normalmente un wiki brinda poca o nula información sobre su raza no se conocen muchos detalles sobre ella. Hay grupo de cazadores de wikis por todos lados por lo que no es algo fácil contar con uno en el grupo, de echo hay muchos rumores sobre tecnología experimental y ultrasecreta para localizarlos mas fácilmente. Se cree que en su planeta natal se encuentran grandes "bibliotecas" de conocimiento universal, esto es la piedra filosofal de muchos investigadores por los que algunos han llegado a torturarlos en busca de que le sea revelado el lugar donde se encuentra.

#### Poderes Especiales:

Debido a que su proceso de transmisión de información no es perfecto, estos individuos disponen de una puntuación básica de **50%** en las habilidades que impliquen conocimiento (desde conocimientos científicos a protocolo internacional, pasando por preferencias alimenticias de las especies animales de una región) puntuación que puede y debe ser subida con cada subida de nivel.

Caso aparte son aquéllas en las que sea necesario un programa intensivo de entrenamiento físico (Artes marciales, Manejo de armas, etc.) aunque es raro que un wiki no sepa a lo que se está enfrentando, por lo que siempre tienen **10%** a favor ya sea por conocer el tipo de cerradura, el punto débil de su enemigo o el funcionamiento del arma que acaba de encontrar.

### Verdes

Los verdes son una raza alienígena normalmente pacífica vivían en un planeta paradisíaco hasta que un cometa impacto contra él, desde ese momento su única preocupación es volver su ecosistema a la normalidad ya que el 90% de la fauna y flora estaba casi extinta.

Normalmente viven en pequeñas aldeas, su estructura social se divide en clanes siendo el de mas edad quien lo comanda, bajo su ala se encuentran los guerreros y luego los mas pequeños que se comportan como aprendices de estos hasta llegar a la madurez, llegado este punto según su condición física puede orientarse a convertirse en guerrero o mago los primeros serán los encargados de la seguridad del clan y los magos (que son muy pocos) se prepararan para tomar el mando del clan a su tiempo o formar otro propio.

Los verdes como su nombre lo indica son seres extraterrestres de piel verdosa, con unas pequeñas antenas, humanoides en su contextura siendo los magos mas delgados y bajos y los guerreros mas altos y fornidos, en sus brazos y piernas poseen zonas de la piel rosada que los identifica.

Normalmente son de carácter frío, no les agrada el trato con otras razas y nunca confían en ellas.

Son asexuados por esto no existen híbridos de Verdes, se reproducen por huevos.

Cuando un Verde se quiere reproducir debe gastar todos sus puntos de vida y quedar inmóvil por la próxima semana sin poder realizar ninguna acción ni defenderse ante ningún ataque.

Solo empiezan a envejecer a partir de nivel 30.  
(la media de vida está alrededor de los 1000 años)

#### Características de la raza

	Altura	Peso
Mago:	1,60m -1,80m	50kg - 70kg
Guerrero:	1,90m – 2,20m	100kg - 150kg



### Especiales de la raza

Cada vez que suben de nivel puede:

- Aumentar en 10 una de sus características FUE, CON, PER, INT y DES
- Aprender una nueva técnica/conjuro
- Obtener un rango de percepción en un sentido, siempre que tenga los puntos de PER para obtener ese rango.
- Obtener un rango en un superpoder relacionados con la ENV, si ya posee todos los de ENV a rango máximo, puede elegir otro, siempre que no afecte las características.

Regeneración: Pueden regenerar 1 PV por asalto en combate. En relativa tranquilidad, pueden hacerlo a 5 PV por asalto.

Reconstitución: Pueden regenerarse completamente excepto si afectan a su cerebro o corazón, esto ocurre cuando sus PV llegan a 0 o si un golpe crítico especial lo destruye (ejemplo: que le borren la cabeza de un bazucazo o le hagan un burako en el pecho capisci?).

Cambio de tamaño: Puede solo agrandarse como el poder a rango elevado.

Elasticidad: Pueden extender sus extremidades, lo cual implica:

Ser vulnerables a las Heridas Graves, que irían a esa zona extendida ya que es mas fácil acertarle a un brazo inmensamente largo que a uno de tamaño normal!

Recibir un +30% por sorpresa la primera vez que atacan a su adversario de esta manera si no se lo esperaba.

(La parte de magia se explica en de Magos)

#### Clase guerrera

FUErza	+60
CONstitución	+40
AGIlidad	+40
PERcepción	+20

#### Clase Mágica

FUErza	-10
AGIlidad	+20
INTeligencia	+10
PERcepción	+20

### Guerreros del espacio

Semejantes a los humanos en su fisonomía aunque más voluminosos generalmente mas musculosos y de pelo corporal abundante, de carácter rudo son naturalmente aptos para el combate la supervivencia y la violencia es para ellos la llave para la mayoría de los problemas que se le plantean. Tienen una cola prensil como la de los monos. Son una raza guerrera por excelencia habitan en su planeta y desde allí comandan invasiones para planetas dentro del alcance de su flota,son conquistadores despiadados y si la raza habitante del planeta en cuestión no les parece particular mente útil la exterminaran sin compasión,aunque a simple vista no parecen muy inteligentes poseen tecnología de avanzada propia, se cree que pueden haberla obtenido de la raza originaria del planeta donde habitan actualmente

#### Características de la raza:

Cada vez que suben de nivel puede:

- Aumentar en 10 una de sus características FUE, CON, PER, INT y DES
- Aprender una nueva técnica
- Obtener un rango de percepción en un sentido, siempre que tenga los puntos de PER para obtener ese rango.
- Obtener un rango en un superpoder relacionados con la ENV, si ya posee todos los de ENV a rango máximo, puede elegir otro, siempre que no afecte las características.

#### Modificadores por raza:

FUErza	+80
CONstitución	+40
AGIlidad	+70



**Cola:** La cola se puede usar como una extremidad extra como si fuese un mono, tiene 40 puntos de fuerza menos que lo indicado en la planilla a efectos de calcular el daño que se puede hacer o el peso que se puede levantar con ella, teniendo en cuenta que los guerreros del espacio son muy fuertes normalmente es un arma interesante!

- En caso de que la víctima no sepa que el personaje es un guerrero del espacio o no haya notado la cola de este recibe una penalización de -20 ante el primer ataque de esta ya que lo toma por sorpresa

- Con esta cola, si se observa la luna llena durante 1 asalto, (en caso de accidente se puede evitar con un tiro VOL + INT), en 3 asaltos, se convierte en mono gigante.

Normalmente la transformación no puede ser interrumpida, y el mono gigante modifica sus características normales de la siguiente manera: TAMaño x 3, FUErza y CONstitucion +20, INTeligencia -20 y APariencia/2.

En "estado mono" pierde la razón a no ser que se logre un tiro INT (con la puntuación ya modificada siendo mono!!).

Esta transformación dura hasta 1 hora, que el personaje quede inconsciente o hasta que la cola sea cortada.

Para cortarle la cola se aplica un ataque con dificultad -30 siendo los Puntos de vida de la cola 1/20 del SPJ

Si el guerrero logra controlar al menos una vez esta transformación, en las próximas no deberá tirar INT.

- Sujetar con fuerza (Fuerza 50 o superior) la cola de un guerrero del espacio de nivel 1 le hace perder 50 puntos de FUErza y si se logra tenerla sujeta 3 asaltos lo hará caer inconsciente

**Niveles de poder:** Aunque no son la única raza capaz de hacerlo, en nivel 3 y luego al 5, 7 y 9 se adquiere la capacidad de transformarse, esta transformación modifica su aspecto por lo cual es evidente (*El pelo se torna rubio se eriza y un halo dorado lo envuelve*) a medida que la transformación es mas poderosa se producen más cambios en el personaje por ejemplo creciéndole el pelo de la cabeza, o el pelo de todo el cuerpo o cambiando el color.

-Para realizar por primera vez la primer transformación el personaje debe estar bajo una gran presión, o algo que enfurezca seriamente al PJ ya que es un acto memorable. Las subsiguientes se pueden aprender y controlar mediante entrenamiento siempre que se tenga el nivel adecuado, aunque nunca puede controlarlo al 100% hasta llegar a nivel 4

-Con cada transformación el PJ obtiene un +30 aplicable a 2 características a elección y consume 1 punto de ENV por round por nivel, pero no se tiene en cuenta en la ENV máxima permitida por round

Se deja a discreción del DJ el que determinados eventos puedan suponer un avance para el PJ, guerrero del espacio o no. *EJ: Son-Goku Un personaje alcanza el 4º nivel de fuerza al ver la tierra desde la luna u otro planeta*

#### Otras características.

Los guerreros del espacio comen mucho, mucho.... la dieta es el doble de la de un humano normal aunque pueden sobrevivir el doble que un humano sin comer (cuando al fin pueden comer recuperan los días de atraso comiendo por esos días)

Envejecen más lentamente que los humanos (viven hasta los 180 – 200 años, los primeros años se desarrollan a la par de un humano normal pero a partir de adolescencia que dura de los 15 a los 100 empiezan a envejecer mas lentamente teniendo a esta edad la apariencia de un humano de 30, luego envejecen al ritmo de los humanos).

Son 100% compatibles con los seres humanos por lo que pueden mezclarse, un SPJ mezcla de guerrero del espacio con humano tiene las mismas características que un guerrero del espacio puro, salvo unas pocas:

El pelo puede no ser negro/de color oscuro y el pelo no deja de crecer a cierta longitud por lo que se lo debe cortar Envejecen a ritmo humano por lo que no son tan longevos

Pueden o no poseer cola ie. Transformarse en mono gigante

*En la serie los mestizos prueban tener mas potencial de combate, pero en el juego seria contraproducente aplicar esta regla ya que todos usarían personajes mestizos.*

#### Variaciones a la experiencia

Lograr transformarse en mono gigante	+100
Lograr despertar el nivel de poder	+100
Sobrevivir a un encuentro con menos de 1/10 PV o ENV	+500

#### Si un SPJ es de nivel 3 o superior

Ganar un combate a un enemigo mas poderoso	+100
un enemigo sin transformarse	+100

Combatir contra el mismo adversario durante mas de 10 asaltos seguidos	+100
--	------



## Súper aliens

Esta etiqueta se refiere a aquellos seres humanoides habitantes de las tierras de Freezer (el mismo malo de arriba), denominadas normalmente Deadlands (o sea todos aquellos extraterrestres que no tienen nombre y no da para dárselos porque la idea es armar algo así re loco y sin limitaciones específicas). Son generalmente razas guerreras e inmorales, aunque con menos instinto que los Guerreros del Espacio (algo así como los extras de las pelis).



### Características de la raza

Tienen apariencias múltiples, pueden ser elegidos por el jugador, por ejemplo apéndices nasales, tímpanos exteriores y etc., pero no ganarán ninguna ventaja con ellos. (a excepción charla previa y acuerdo con el máster)

FUErza	+60
CONstitución	+30
AGLilidad	+30

- Obtienen la habilidad manejo de energía gratis
- Poseen una facultad extraña, un poder mágico (Ver Magia), que consume ENV.
- Son capaces de "respirar" en el "vacío".

Cada vez que suben de nivel puede:

- Aumentar en 10 una de sus características FUE, CON, PER, INT y DES
- Aprender una nueva técnica/conjuro
- Obtener un rango de percepción en un sentido, siempre que tenga los puntos de PER para obtener ese rango.
- Obtener un rango en un superpoder relacionados con la ENV, si ya posee todos los de ENV a rango máximo, puede elegir otro, siempre que no afecte las características.

Algunos pueden transformarse similarmente a los Guerreros del Espacio.

El PJ tiene un 50% de ser de este tipo. La primera transformación ocurre a nivel 2, y las demás a nivel 4, 6 y 8 pero no es espontánea como en los Guerreros del Espacio, toma 1 asalto por nivel de transformación y no puede ser interrumpida, una vez que empieza el proceso el SPJ es inmune a todos los ataques hasta que termina la transformación.

Las transformaciones producen un incremento de 20 en 2 características y la disminución en 20 a una, que pueden ser siempre las mismas en cada nivel o no, determinadas por el PJ.

Las transformaciones pueden durar un tiempo a elección de PJ.

*EJ: Freezer se quedó con la apariencia de su última transformación tras completarla, incluso cuando volvió a la Tierra conservaba esa apariencia.*

## Guardianes

El personaje es un simple humano (o no pero a efectos del juego los poderes propio de la raza quedan a criterio del máster como ej. superman en kriptón sería un simple humano, por más que aquí en la tierra sea superpoderoso, y los guardianes rara vez se alejan de su lugar de origen). No tiene nada de extraordinario. Pero un día, por pura casualidad o por que estaba destinado a ello, tomó posesión de un objeto de extrañas propiedades.

Existen dos posibilidades: Que el objeto tenga unos poderes o características especiales (anillo que lanza energía, espada que puede atravesar cualquier material, etc.), o que el objeto haga que tu personaje adquiera determinados poderes o habilidades mientras lo lleve consigo o lo conserve en un lugar secreto.

Para ver en cuál de los dos casos estás lanza 1d10. (\*)

**01 a 04** El objeto tiene 1d4 poderes. Es un arma amuleto u objeto que debe ser cargado por el superhéroe constantemente

**05 a 10** El objeto proporciona al personaje 1d4 poderes, Es un libro amuleto u objeto que una vez entrego sus poderes al superhéroe quedo inservible o que debe estar en contacto cada cierto periodo de tiempo o como en el caso de leviatán, puede entregar el poder a cualquiera que pronuncie su encanto, en ese caso el poseedor actual perderá sus poderes inmediatamente por lo que no es necesario tenerlo encima todo el tiempo pero conviene tenerlo vigilado

Dependiendo de los poderes que tenga, el personaje y el DJ tendrán que encontrar el objeto que mejor se adapte a los poderes y características *a nadie le gustará tener que andar cargando con un "Espejo sagrado de poder" de 3m de diámetro.*

Los Guardianes suelen tener una fuerte vinculación con entidades cósmicas a través de sus objetos. Muchas veces estos objetos les son entregados por un determinado periodo de tiempo o más frecuentemente con el fin de llevar a cabo una misión concreta o general.

Conviene advertir al DJ que, si el personaje hace un uso indebido del objeto que le ha sido confiado, las entidades



cósmicas no tardarán en reclamarlo y exigirle responsabilidades.

Como es un objeto tan importante es normal que el portador, o tenga que ganarse por propio mérito el derecho a mantenerlo en su poder o deba dar explicaciones de su uso o tenga algún o más de un enemigo queriendo robárselo o buscándolo, esta circunstancia puede tornar al personaje bastante irascible cuando sospecha o constata que peligra o podría peligrar su fuente de poder.

Algunos Objetos especiales pueden ser: Amuleto, Anillo, Arco, Armadura, Ballesta, Báculo, Botas, Brazaletes, Capa, Casco, Cinturón, Colgante, Corona, Daga, Escudo, Espada, Gemas, Guanteletes, Hacha, Instrumentos musicales, Lanza, Máscara, Maza, Tiara o Yelmo

## Podere de los guardianes

**1d100\*** Poder

<b>1 a 7</b>	Absorción de energías	<b>48</b>	Fusión
<b>8 a 12</b>	Agresión Psiónica	<b>49</b>	Grito sónico
<b>13</b>	Alteración de la densidad	<b>50 a 54</b>	Invisibilidad
<b>14</b>	Anulación de poderes	<b>55</b>	Invulnerabilidad
<b>15</b>	Cambio de tamaño	<b>56</b>	Control del agua
<b>16 a 18</b>	Campo de fuerza	<b>57</b>	Multiiformidad
<b>19</b>	Congelación	<b>58 a 59</b>	Superagilidad
<b>20 a 22</b>	Control del clima	<b>60 a 63</b>	Superconstitución
<b>23</b>	Control del fuego	<b>64 a 68</b>	Superfuerza
<b>24</b>	Control de la vegetación	<b>69</b>	Superpercepción
<b>25 a 26</b>	Control de la geodinámica	<b>70 a 74</b>	Supervelocidad
<b>27</b>	Control de las moléculas ajenas	<b>75 a 78</b>	Telepatía
<b>28</b>	Control de energía	<b>79</b>	Teleportación
<b>29</b>	Dominación mental	<b>80 a 83</b>	Telequinesis
<b>30 a 43</b>	Emisión de energía	<b>84</b>	Traducción de lenguas
<b>44 a 46</b>	Empatía animal	<b>85 a 100</b>	Volar
<b>47</b>	Explosividad		

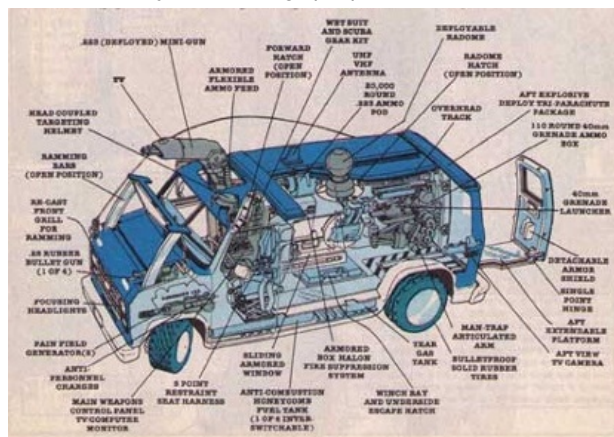
## Justicieros

Generalmente son ciudadanos que, motivados por alguna tragedia personal o familiar, y decepcionados con la actuación de las autoridades y la justicia, deciden lanzarse a las calles y solucionar ellos mismos el problema. No tienen los prejuicios de otros Superhéroes a la hora de acabar con los delincuentes y suelen ser expertos en el manejo de todo tipo de armas de fuego.

Los personajes Justicieros aumentan (en +30) automáticamente su PER y su AGI (hasta un máximo de 100, ya que son humanos) y además adquieren 100 puntos de habilidades más, relacionadas con la utilización de armas de cualquier tipo.

La adquisición del equipo vendrá condicionada por las posibilidades económicas del personaje y, aunque sí puede adquirir elementos de protección y armas, este tipo de personajes tendrán un modificador de +10 a la disponibilidad de armas, pueden llegar a ser como el Alfred de Batman para cualquier personaje Técnico que se encuentra lejos de su base, siempre saben donde hay alguien que conoce a una persona que puede tener un arma o que puede arreglar una cosa (+10 en habilidades de recaudar información y contactos)

Siempre llevan consigo un arsenal interminable poseen un 30% de probabilidades de tener el arma adecuada dentro de su camioneta/mochila/talega/alforja en algún momento (*por ej: el malo al cual vinimos a secuestrar manda sus secuaces a distraernos, mientras tanto él sube a la azotea y nuestro grupo ve como despegue un helicóptero alejándose del peligro.. todos los personajes compañeros miran instintivamente al justiciero del grupo quien en ese momento esta mirando el helicóptero que se aleja con cara pensativa mientras, sus compañeros lo saben, pasa lista mentalmente de las cosas cargadas en el interior de su camioneta, acto seguido sale corriendo a toda velocidad, llega a su van convenientemente estacionada a unos metros del edificio, abre las puertas de acceso al baúl, mueve un par de cosas, saca una caja de madera, la abre.. y bingo! un hermoso misil antiaéreo personal!! espero que no sea demasiado tarde!)*



El jugador debe intentar dotar a su PJ Justiciero de una carga de tragedia y dramatismo lo suficientemente convincente para que su SPJ tenga unas motivaciones profundas en su lucha contra el crimen.

## **Superpoderes**

A partir de este momento, vas a poder saber qué es lo que hace realmente especial a tu personaje.

Al igual que en el uso de las armas, el manejo de algunos superpoderes depende de alguna/s característica del SPJ que se aclaran para cada poder específicamente este número y se denomina **Valor** indica cuanta dificultad tiene el personaje para utilizar el poder, este valor puede sufrir bonificadores durante la progresión de nivel.

Por otro lado existe otro número que nos indica que es capaz de hacer nuestro personaje o cuanto poder tiene, esto es el **Rango**, este no varía salvo que sea aumentado con experiencia o de alguna manera especial.

Así, el **Valor** indicará el porcentaje de éxito al usar el poder y el **Rango** el resultado máximo y el techo de posibilidades de este poder.

Cuando creamos nuestro personaje y adquirimos cada poder, realizamos una tirada de 1d100 que nos indicará el **Rango** del poder.

### **1d100 RANGO DE PODER**

<b>01 a 15</b>	Bajo
<b>16 a 35</b>	Medio
<b>36 a 75</b>	Elevado
<b>76 a 95</b>	Alto
<b>96 a 100</b>	Cósmico

Existen varios poderes que no están divididos por rangos (Superconstitución, Superpercepción, Supervelocidad, elasticidad, etc.) que varían al personaje y su resultado sí depende de alguna característica. Estos deben tenerse en cuenta antes que los demás, de cara al desarrollo final de la ficha completa del SPJ.

En las páginas siguientes se explica puntualmente que efecto posee cada superpoder y que puede ocurrir en caso de pifia, aunque el resultado final puede modificarse adaptándolo a una necesidad puntual y específica de la aventura y el entorno, de ser necesario siempre que el máster o director de juego lo quiera o lo permita.

Al existir diferentes orígenes para un mismo poder, éste puede aparecer repetido en las tablas concretas de asignación de los mismos, según la clase del personaje.

En las páginas siguientes vienen descritos la totalidad de poderes existentes en el universo de Superhéroes Inc. Pudiendo a criterio aunado entre jugador y director agregar o prohibir determinados poderes

Puede darse el caso de que, aparentemente, no esté reflejado el de algún personaje conocido de los cómics, pero analizando éste se descubre que es la suma de otros poderes, o una variación sobre los objetos o sujetos sobre los que actúa.

Para la realización de acciones sencillas, a las cuales el personaje esté acostumbrado, ni siquiera será necesario hacer tiradas (Acciones automáticas).

*Por ejemplo: Un personaje que vuela no necesitará lanzar los dados a menos que intente una acción difícil en vuelo.*

Cuando el SPJ quiera intentar algo que se sale de lo normal, será necesario que realice tiradas y el DJ podrá aplicar los modificadores que considere pertinentes.

Los poderes que tengan diferentes posibilidades según sea el % (porcentaje) se consideran acumulativos, es decir, un personaje cuyo poder Control del fuego sea de un 75% podrá realizar las acciones contempladas hasta su rango (elevado) inclusive.

El DJ debe tener cuidado al aplicar modificadores según la dificultad en el uso de todos los poderes. *No resulta igual de fácil provocar un ligero temblor local con el poder Control de la geodinámica (Automático), que cerrar la falla de San Andrés (que supone un crítico a Rango cósmico).*

De la misma manera, si un personaje se prepara antes de emprender algo difícil, deberá tener una ayuda por parte del DJ. Se puede aplicar como en el sistema D20 sumar 20% perdiendo un round entero, *no es lo mismo tomarse 5 minutos para buscar información en la biblioteca que para abrir una cerradura con los ladridos de los perros de seguridad acercándose!*

Hay poderes que tienen alcance para sus efectos en caso que no se aclare lo contrario su alcance varía en función de la distancia según los siguientes parámetros:

Entre 0 y 30% del alcance máximo el poder funciona al 100% de su capacidad *ej: un psíquico que posea el poder levitar puede usarlo para levantar el peso máximo que el poder permite dentro de este rango.*

*Entre el 31 y el 70% el poder funciona al 60% ej: el mismo psíquico ahora esta moviendo un objeto medianamente lejano a el por lo que le cuesta mas hacerlo*

Entre el 71 y hasta el 100% de alcance funciona al 10% *ej: el mismo spj quiere levitar un objeto muy lejano tarea más que dificultosa para su poder*

*Suponiendo que el psíquico puede, según la descripción del poder, levitar objetos de hasta 2 toneladas de peso con un alcance para su poder de 100 metros, siguiendo los parámetros descritos, podría levantar un objeto de hasta ese peso que se encuentre dentro de los 30m de distancia, un objeto de 200kg. que se encuentre a 100 metros suyo o un objeto de hasta 600kg que se encuentre entre 30 y 70 metros*



## Abreviaturas

<b>EL</b>	Poder Elemental
<b>M</b>	Poder Mutante
<b>G</b>	Poder para Guardianes.
<b>EF</b>	Puede llevar asociado efectos o manifestaciones externas, tales como emisión de luz, sonidos, sensaciones en los demás, etc. Estos efectos, que deberán ser decididos conjuntamente entre el DJ y el Jugador, nunca serán ofensivos, ni podrán causar daño.
<b>INC</b>	Plantea incompatibilidades con otros poderes o no puede subir de nivel.

## ABSORCIÓN de energías

M - G

El personaje puede absorber el daño que le causaría un ataque con un tipo determinado de energía. Este poder no tiene un valor de control, si no que modifica la FUE del metahumano, dependiendo del Rango, será capaz de convertir un número determinado de Puntos de golpe en Puntos adicionales de FUE. Los puntos de daño que el personaje reciba y que excedan el límite de que es capaz causarán un daño y una pérdida de PV normales. La FUE extra desaparecerá, en todos los casos menos en el Cósmico, a razón de 5 puntos por asalto.

**Bajo** El personaje absorbe un máximo de 30 puntos de daño, que transforma en 30 puntos más de FUE. El límite de FUE de un personaje con este rango es de 130.

**Medio** La cantidad de puntos de daño que es capaz de absorber aumenta hasta 50 puntos. La FUE máxima que puede alcanzar es de 150.

**Elevado** El SPJ puede absorber 75 puntos de daño y podrá llegar a tener una FUE de 170.

**Alto** Llegando a una FUE límite de 190, el personaje puede llegar a absorber hasta 100 puntos de daño.

**Cósmico** En este caso el límite de absorción es de 150, además es el propio SPJ quien decide a voluntad el deshacerse de todos o una parte de los puntos extra de FUE adquiridos, si bien no puede retener grandes cantidades de energía durante elevados períodos de tiempo. Fuerza máxima: 200

**Descontrol** Pérdida repentina de la FUE acumulada.

## ABSORCIÓN de poderes

M - INC

Se absorben poderes del atacado durante determinados asaltos. El valor de este poder es CON/2. Dependiendo de la naturaleza de la víctima se aplicarán los siguientes modificadores al valor del poder:

Según el rango el personaje, podrá absorber en mayor o menor medida:

<b>Bajo</b> Es necesario el contacto físico. El personaje absorbe 1 poder de una sola víctima(que indicará el DJ, no pudiendo elegirlos el atacante ni la víctima) durante 1d6+4 asaltos.	Dioses	-50
	Cósmicos	-50
	Alienígenas	-35
<b>Medio</b> El SPJ puede absorber 1d2 poderes de un máximo de 2 seres que haya tocado cuando haga uso del poder.	Parahumanos	-35
	Magos	-50

**Elevado** Posibilidad de absorber 2 poderes durante 2d10+1 asaltos. Un crítico indicará que los poderes de la víctima pasan al atacante de por vida, pero el atacado los recuperará en su siguiente subida de nivel.

**Alto** Se absorbe además 1 Característica (la de mayor valor) los recuerdos y las habilidades de aprendizaje (tendrán que ser calculadas con el valor que tendrían en el atacante). La víctima quedará inconsciente durante 1d10 asaltos a menos que supere una tirada de CON/3.

**Cósmico** No es necesario el contacto físico. La distancia de actuación es de CON/10 metros, pudiendo absorber 1d2 poderes de 1d6+1 personajes a la vez. La duración es de 2d10+10 asaltos. Este poder nunca sube de nivel.

**Descontrol** El personaje atacante pierde sus poderes durante 2d10 asaltos.

## ABSORCIÓN de vida

M - EL - INC

Con este poder el personaje puede drenar la energía vital de cualquier ser vivo. Su valor es (PER + CON) / 2. El uso de este poder es una acción automática, siempre y cuando no se cumplan las siguientes condiciones, con las que sí hay que realizar tirada:

- El atacado es un dios (Crítico)
- Un alienígena (Difícil) o un para humano (Difícil).
- El atacado viste una armadura o una protección elevada (Difícil).

Dependiendo del rango, se establecen las siguientes capacidades:

**Bajo** El SPJ solo puede drenar 10 PVs por asalto entrando en contacto con el atacado. Los PVs drenados se anulan, sin pasar al atacante.

**Medio** El personaje incorpora los 10 PVs drenados a los suyos propios, siempre por contacto.

**Elevado** El SPJ puede absorber 20 PVs por asalto desde una distancia nunca superior a su % en metros

**Alto** El SPJ puede absorber 50 PV desde una distancia máxima de su % en m.

Obteniendo un crítico puede absorber además algún tipo de energía (electromagnética, cinética, luz, etc.) y conseguirá 10PV por asalto que dedique a esta acción. Deberá repetir la tirada cada asalto, sólo que en este caso no será necesario la obtención de un crítico, sino que se le aplicará un modificador -30 (Difícil).

**Cósmico** No se aplican modificadores de dificultad al SPJ por esta acción.

Este poder es incompatible con cualquier otro poder que presente la característica INC. Nunca sube de nivel.

**Descontrol** El SPJ pierde los PVs que quería drenar.

## ADHERENCIA

M

Permite al SPJ poder pegarse a determinados materiales, a los objetos, paredes, otros seres, etc. Su valor inicial es de  $(AGI + FUE) / 2$ . La habilidad "Tregar / Saltar" se incrementa en  $20 + 2d10$  (hasta un máximo de 200). No existen rangos.

Acciones como superar un obstáculo, girar, saltar, etc. requieren tiradas de Adherencia.

Los modificadores según diversos materiales son los siguientes:

Madera	+15
Construcción en roca o ladrillos	0
Vidrio	-20
Metales	-20
Sustancias deslizantes	-50

**Descontrol** El SPJ es incapaz de adherirse en 1d10 asaltos.

## AGRESIÓN PSIÓNICA

M - G

Es la capacidad de causar dolor o la muerte cerebral a otros individuos. Su valor es  $(PER + INT) / 2$ . Dependiendo del rango podrá realizar diferentes acciones:

**Bajo** Causa un daño de  $20 + 3d10$  (no absorbibles por Constitución). El radio efectivo de este poder es de 10 metros.

**Medio** Causa un daño de  $20 + 5d10$  (no absorbibles por Constitución). El radio efectivo de este poder es de 20 metros.

**Elevado** Causa un daño de  $50 + 5d10$  (no absorbibles por Constitución). El radio efectivo de este poder es de 30 metros..

**Alto** Causa un daño de  $50 + 1d100$  (no absorbibles por Constitución). El radio efectivo de este poder es de 50 metros.

**Cósmico** El SPJ puede generar una onda de daño psíquico que causa  $100 + 1d100$  en un radio de 100 metros.

Importante En este poder la Voluntad de los personajes no afecta para evitar un posible daño.

**Descontrol** En este poder una pifia representará el colapso mental del agresor que caerá inconsciente y recuperará la conciencia en 6d10 minutos.

## ALTERACIÓN DE LA DENSIDAD

M - G

El SPJ puede variar su propia densidad. El valor inicial es de  $CON / 2$ .

Dependiendo del rango existen diferentes atribuciones

**Bajo** El SPJ tiene que escoger entre aumentar su densidad (y deber volver a la original después) o disminuirla hasta la intangibilidad (y tener que recuperarla después). No puede hacer uso de ambas posibilidades y debe escoger una en el momento de su creación. Aumentando su densidad sube su CON y FUE hasta 110. No obstante, tendrá que regresar a su densidad normal tras un período no superior a  $CON / 10$  asaltos.

**Medio** Su CON y FUE suben hasta 120, con lo que aumenta su densidad. Podrá mantener los efectos de su poder durante  $CON / 5$  asaltos.

**Elevado** El personaje tiene ahora las dos opciones, puede cambiar de densidad como le plazca. Aumentará su CON hasta 140 y su FUE hasta 130. La duración será de  $CON / 2$  asaltos.

**Alto** La constitución puede elevarse hasta 170 y la FUE hasta 140. Es capaz de volver intangibles partes aisladas de su cuerpo. Siendo intangible puede volar, cambiando su dirección mediante aumentos o disminuciones inconscientes de su densidad. Podrá mantener activo el poder sin interrupción alguna durante  $CON$  asaltos.

**Cósmico** El control de la densidad propia es total. Puede aumentar su densidad hasta alcanzar una CON de 200 y una FUE de 160, así como volverse intangible. No existen límites de tiempo a la utilización del poder.

**Descontrol** Durante 1d10 asaltos el SPJ se mantendrá en el estado en que se encontraba en el momento de la tirada.

Importante Los SPJs que tengan un Rango Bajo, Medio o Elevado deben evitar materializarse en cuerpos sólidos, ya que esto les provocaría inmediatamente la muerte o la pérdida del miembro atrapado. La materialización de una parte del cuerpo en otro SPJ causa un daño de  $(150 + 1d100) - (CON \text{ del atacado})$  por asalto.

Nota Aquellos SPJs que tengan además superfuerza por encima de 160, mantendrán esta superfuerza siempre, sin importar su densidad. Un personaje en estado intangible tiene una FUE de 0.

Nota Los ataques por emisión de energía afectan al personaje intangible de distinta manera según sea el tipo de energía utilizada.

Así tenemos

Energía	Efecto
Cinética	Ninguno
Eléctrica	Daño/10
Cósmica	Daño/3
Mágica	Daño/2
Calorífica	Ninguno
Oscura	Daño/3
Sónica	Ninguno
Magnética	Daño / 5
Nuclear	Daño / 3

## ANULACIÓN DE PODERES

M - G - INC

Provoca la pérdida de poderes de otros personajes siempre que dichos poderes no estén derivados de la tecnología. Su valor es CON / 2. Se aplican los mismos modificadores por personajes que en el apartado «ABSORCIÓN DE PODERES».

**Bajo** Es necesario el contacto físico. El personaje anula 1 poder (que indicará el DJ, no pudiendo elegirlo el atacante ni la víctima) durante 1d6+4 asaltos.

**Medio** El SPJ puede anular 1d2 poderes a un máximo de 2 SPJs a la vez. Será necesario el contacto con ambos PJs.

**Elevado** Posibilidad de anular 2 poderes durante 2d10+2 asaltos. Un crítico indicará que los poderes de la víctima desaparecerán hasta la siguiente subida de nivel (En el caso de personajes que no suben de nivel, esta pérdida durará hasta que el DJ indique lo contrario).

**Alto** La característica de mayor valor del SPJ víctima se anulará (hasta alcanzar los mínimos propios de la raza a la que pertenezca). Se anularán además los recuerdos y las habilidades de aprendizaje y la víctima quedará inconsciente durante 1d10 asaltos a menos que supere una tirada de CON/3.

**Cósmico** No es necesario el contacto físico. La distancia de actuación es de CON/10 metros, pudiendo anular 1d2 poderes de 1d6+1 personajes a la vez. La duración es de 2d10+10 asaltos.

Este poder nunca sube de nivel.

## ARMA

M

Un SPJ con este poder posee garras, colmillos, alas, cola, etc; que pueden ser usado como armas; o puede tener un arma que sólo el podrá usar. Para el daño del arma en cuestión se tira el rango del poder y se mira el resultado.

El arma puede ser Cortante/ Perforante en cuyo caso el DA del receptor es 1/3 del normal, puede ser un arma contundente donde gana un 1% de posibilidad de KO por punto de daño asestado, o ser venenosa

Los SPJ con este poder ganan +20% a la habilidad que rija su arma. Los rangos son:

**Bajo:** Suma +10 al daño C/P o +20 al daño contundente o veneno de potencia muy débil

**Medio:** Suma +20 al daño C/P o +30 al daño contundente o Veneno de potencia débil

**Elevado:** Suma +30 al daño C/P o +40 al daño contundente o Veneno normal

**Alto:** Suma +40 al daño C/P o +50 al daño contundente o Veneno fuerte

**Cósmico:** Suma +50 al daño C/P o +60 al daño contundente o Veneno muy fuerte.

## BLINDAJE NATURAL

M

El metahumano posee una piel diferente a la humana. Puede estar formada por una quitina osificada (como la de algunos animales) o responder a orígenes más exóticos (metal orgánico, traspaso de materia de otros universos, etc.).

El estar blindado le modifica CON + 5d10 y FUE + 3d10, hasta un máximo de 200 en ambos casos, absorbiendo impactos calculados según la fórmula de Puntos de Daño Absorbido. No existen rangos, ni tiene valor al ser una modificación de las características.

## CAMBIO DE ESTADO

M

Permite cambiar del estado gaseoso al líquido y al sólido, por este orden inverso o directo. El SPJ no conserva su forma sino que adopta la del estado en que se encuentre, manteniendo un control mental sobre la misma que dependerá de la dificultad de la forma a asumir, y de la Voluntad del personaje. Su valor es la CON/2 del personaje. No existen rangos.

**Descontrol:** Imposibilidad de cambiar de estado durante 1d10 asaltos o cambios no deseados durante 1d10 asaltos.

## CAMBIO DE TAMAÑO

M - G

El personaje puede cambiar su altura pudiendo encogerse o aumentar de tamaño dependiendo del rango del poder. Se rige por el valor de CON. Sus variaciones modificarán su peso haciéndolo muy ligero en el caso de encogerse, o más pesado si aumenta de tamaño. Estos cambios no modifican en absoluto la Fuerza del personaje en el caso de disminución de tamaño, pero sí en el caso de aumento. Las atribuciones por rangos son:

**Bajo** El personaje debe elegir entre aumentar su tamaño o reducirse en el momento de la creación del personaje. Sólo podrá aumentar / disminuir a la mitad o el doble de su tamaño normal. Aumentando de tamaño, su FUE alcanza 110 y su CON 120.

**Medio** La variación de tamaño es de 3 veces su tamaño normal. Creciendo, su FUE alcanza 115 y su CON 130.

**Elevado** El SPJ tiene las dos posibilidades: aumento o reducción de tamaño. Aumentando, la FUE aumenta hasta 120 y su CON 140.

**Alto** El tamaño mínimo del personaje es de unos pocos milímetros y el máximo diez veces su tamaño normal. Su FUE puede variar hasta 130 y su CON hasta 160.

**Cósmico** Puede aumentar su tamaño hasta 20 veces su tamaño normal y reducirse hasta tamaño microscópico. El aumento de FUE llega hasta 160 y su CON sube hasta 180.

**IMPORTANTE** Si el personaje goza del poder Superfuerza o de Superconstitución por encima de los valores que le corresponderían por el Cambio de tamaño, la variación de tamaño no influirá en el aumento de la FUE y la CON, manteniéndose constante en todas las alturas.

## CAMPO DE FUERZA

M - G

El SPJ puede generar una barrera invisible que dura hasta que la absorción de daño sea superada. El valor de este poder es CON.

Hay varios tipos de campos de fuerza, cada uno con sus peculiaridades particulares.

**1d100\*** Tipo de Campo de fuerza

**1 a 35** Campo telequinético

**36 a 70** Campo automático

**71 a 100** Campo energético

**Importante** Si es destruido el Campo de Fuerza, el SPJ tendrá un (CON/5)% de posibilidades de crear otro en ese mismo asalto, este porcentaje irá aumentando a razón del 10% más cada asalto, hasta que el personaje consiga la tirada de nuevo (el valor nunca podrá superar el valor original de poder del SPJ). Esto es válido para cualquier campo, excepto para el automático, que continuará recubriendo al personaje pase lo que pase hasta que caiga inconsciente o muera.

### Campo telequinético

También lo proyectan aquellos que poseen el poder Telequinesis. Tiene su origen en una proyección controlada de fuerza mental.

**Bajo** El campo es personal. El daño absorbido es de 60 PV.

**Medio** El radio máximo del campo es Rango-20 metros. El daño absorbido es de 90 PV.

**Elevado** Absorbe 120 PV de daño, en un campo cuya extensión máxima podrá ser de su Rango metros.

**Alto** Absorbe 150 PV de daño. El campo tendrá una expansión de hasta Rangox2 m

**Cósmico** El radio podrá expandirse hasta el rango x 10 metros. Absorbe daños por debajo de 200 PV.

No obstante, el personaje recibe en su mente los efectos de lo que esté soportando su campo de fuerza. Así, por cada golpe que éste reciba, el PJ deberá realizar una tirada de su poder con un modificador negativo igual al 10% del daño total causado por el ataque, para evitar recibir un 5% del daño total (no absorbible por Constitución).

### Campo de fuerza automático

En este caso el personaje se ve envuelto continuamente por el campo de fuerza que no desaparece nunca. Su propio cuerpo genera el campo al igual que sudor o saliva.

En estos casos el DA por rangos es distinto.

Rango	DA
Bajo	50
Medio	75
Elevado	100
Alto	125
Cósmico	150

Puede hacerlo desaparecer durante hasta 30 minutos si supera una tirada de VOLuntad

### Campo de fuerza energético

Los DA son también diferentes a los de los otros tipos de campos, además tienen la peculiaridad de que causan daño a cualquiera que entre en contacto con ellos.

Se pueden dar casos de campos de fuerza combinados (ello se explica cuando en la creación del personaje el jugador obtiene dos veces el poder Campo de fuerza), en ese caso el poder combinado obtiene lo mejor de cada tipo de campo.

Rango	DA	Daño causado
Bajo	50	5d10
Medio	75	25 + 5d10
Elevado	100	50 + 5d10
Alto	125	50 + 1d100
Cósmico	150	100 + 1d100

**IMPORTANTE** ¿En qué medida afectan los distintos tipos de Campos de fuerza o los Escudos místicos de los magos a aquellos personajes con la capacidad de volverse intangibles?

En primer lugar trataremos de establecer el significado de la intangibilidad: Este poder consiste en una alteración drástica de la densidad atómica de las moléculas molecular del afectado, de tal manera que se produce una desaparición de materia física, pero permanece la cohesión energética, permitiendo así la no descomposición del individuo.

Esta teoría, posteriormente aceptada por la comunidad científica internacional, fue formulada por primera vez por el profesor Peter Lang, y nos lleva a las siguientes conclusiones: Los Campos de fuerza telequinéticos, al ser de carácter dinámico o físico, no presentan ninguna dificultad para un ser inmaterial, que los puede atravesar sin ningún problema. Los Campos energéticos causan una disrupción impredecible en la unión energética. Aún así, el efecto varía mucho dependiendo de la intensidad del campo:

1d100	Efecto
1 a 10	Logra traspasar el campo sin dificultades
11 a 20	Lo traspasa, pero recibe 25% de daño
21 a 30	Lo traspasa, pero recibe 75% de daño
31 a 40	Lo traspasa, pero recibe 100% de daño
41 a 50	No lo traspasa
51 a 60	No lo traspasa y además recibe 25% de daño
61 a 70	No lo traspasa y además recibe 75% de daño
71 a 80	No lo traspasa y además recibe 100% de daño
81 a 90	El ser intangible cae inconsciente por 1d4 asaltos
91 a 100	Igual a descontrol

**Descontrol** El Campo de fuerza ahoga al SPJ causándole un daño igual a la mitad de los PV que absorbe, por asalto, hasta que el personaje queda inconsciente, momento en el que deja de actuar.

**CONGELACIÓN**

EL - M - G - EF - INC

El SPJ es capaz de condensar las partículas de humedad del ambiente formando hielo. El alcance y potencia de sus efectos dependerán del rango. En principio este poder actúa solamente por contacto (con la excepción de los proyectiles de hielo, que alcanzan el Rango en metros sin penalización. Su valor es PER/2 y es incompatible con cualquier poder relacionado con calor o fuego).

Rango	Daño / Proyectiles
Bajo	25 + 3d10
Medio	50 + 5d10
Elevado	75 + 5d10
Alto	75 + 1d100
Cósmico	100 + 1d100

**Bajo** El personaje puede congelar pequeños objetos (cerraduras, cadenas, cuchillos...) reduciendo su resistencia al 50%, siempre y cuando no estén hechos de algún material especialmente resistente.

**Medio** El personaje puede afectar a objetos hasta 1/2m<sup>3</sup>. Además es inmune al frío extremo

**Elevado** El personaje será capaz de afectar a objetos de hasta 4m<sup>3</sup>, pudiendo transformarlos en verdaderas estatuas de hielo. Además el personaje podrá crear estructuras de hielo de diversas formas (toboganes, escaleras, armas, esposas...) que durarán un número de asaltos equivalente al Rango. El tiempo que tarda en construirlas depende de su complejidad y su resistencia es de 40 PV

**Alto** El tamaño de los objetos a los que es capaz de afectar el SPJ con su poder llega a 6m<sup>3</sup>. Puede crear muros de hielo de hasta 3m de alto en un solo asalto que absorberán 60 PV, la misma resistencia tendrán las construcciones más complejas que construya.

**Cósmico** Puede afectar hasta 10 m<sup>3</sup> y la

**NOTA** La formación de construcciones de hielo por parte del personaje variará dependiendo de su rango, así un SPJ con Congelación a Rango Elevado podrá crear en un asalto un muro u objeto de 40 PVs y DA 40, si continúa aumentando su tamaño durante 5 asaltos, el objeto tendrá 40x5=200 PVs, pero continuará teniendo un DA de 40 (debido a la consistencia del hielo que es capaz de generar ese personaje)

**IMPORTANTE** Aparte de lo anteriormente expuesto, si el SPJ utiliza su poder contra un ser vivo lanzando proyectiles de hielo, se producirá un efecto que dependerá del rango de poder del personaje. Todo ello de acuerdo con la tabla.

**CONTROL DE LA FLORA y VEGETACIÓN**

EL - M - G

El SPJ puede utilizar las plantas a su favor. Su valor inicial es la PER/2 del personaje. Dependiendo del rango podrá realizar diferentes acciones:

**Bajo** El SPJ puede ayudar al crecimiento de los vegetales, donando parte de su energía a estos.

**Medio** Empatía vegetal. Puede percibir sensaciones de las plantas. No es una forma de comunicación de ideas, sino de sensaciones y sentimientos.

**Elevado** Control vegetal. El personaje puede manejar las plantas actuando éstas a su deseo, atacando a un enemigo, trabando su huida, lanzando semillas contra él, etc. Los movimientos de los vegetales son extremadamente lentos, siendo su equivalencia con los humanos de 1 acción por cada dos asaltos.

**Alto** Igual que en el rango anterior, sólo que los vegetales se mueven más deprisa (una acción por asalto).

**Cósmico** El SPJ puede crear plantas de la nada y controlarlas. Éstas pueden actuar velozmente con tres acciones por asalto y una FUE máxima de 130 si actúan al unísono. Obteniendo un crítico, el personaje puede crear plantas inteligentes y dotarlas de vida independiente para que le ayuden y colaboren con él.

**Descontrol** A discreción del DJ.

**CONTROL DE LA GEODINÁMICA**

EL - M - G - EF

Este poder permite al SPJ manejar la estructura de la TIERRA. De esta manera puede generar sismos y tener control de los movimientos sísmicos de la Tierra, así como la posibilidad de mover y lanzar masas de tierra y darles diferentes formas. Según la cantidad (Kg) que mueva, provocará un daño diferente. Su valor inicial es (CON + PER)/2.

**Bajo** Pequeños temblores -20% al ataque a pjs afectados. El radio de acción se extiende desde el SPJ, como epicentro, y alcanza hasta su Rango en metros.

**Medio** Posibilidad de mover Rango m3 de tierra pudiendo defender 15pv por m3 movido y causar daños por la misma cantidad.

**Elevado** La masa de tierra puede ser lanzada, no sólo movida por el terreno, Rango m3 de tierra.

**Alto** El personaje puede sismos que se encuentren en el radio de acción de su poder (porcentaje en metros). Además, la masa máxima de tierra que puede mover es de Rango x2 m3

**Cósmico** Dentro de su radio de actuación, el SPJ puede provocar todo tipo de movimientos geodinámicos, incluidos volcanes, terremotos, tsunamis, etc.

El efecto de estos fenómenos fuera del radio de acción del poder del personaje decrecerá de manera muy veloz, perdiéndose en 1d4 asaltos y sin superar más allá de una distancia de 10% del rango de poder del personaje. La masa de tierra que puede mover es de Rango x3 m3

**Descontrol** Las fuerzas geodinámicas que el SPJ intente generar escaparán a su control, volviéndose contra sí mismo y confinándole bajo tierra o atrapado por un tiempo de rango horas.

**CONTROL DE LA TEMPERATURA DE LOS CUERPOS ORGÁNICOS**

M - INC

Puede provocar desde la fiebre hasta la incineración del atacado. Por cada grado de temperatura que se desee subir, el personaje atacante sufrirá en el asalto siguiente una modificación negativa de 5% al uso del poder. Utilizado de manera inversa (reduciendo la temperatura para aliviar una fiebre, por ejemplo) el SPJ también ve modificado su poder por cada grado rebajado. El porcentaje de control del poder se recupera a razón de 5% por asalto que no se use el mismo.

Su valor inicial es de PER. En cada asalto causa 1d4 de daño por grado centígrado por encima de 37. Es un poder incompatible con cualquier otro relacionado con el calor o el fuego. El SPJ que tenga este poder tiene control total sobre la temperatura de su organismo con un rango de actuación entre 27° y 45° sin ningún tipo de gasto al hacer uso del poder.

**Descontrol:** El personaje atacado sufre un daño de 50 + 1d10.

**CONTROL DE LAS MOLÉCULAS AJENAS**

M - G

Su valor es la PER/2 del SPJ. Por rangos, las capacidades son:

**Bajo** Sólo cambios mediante contacto físico en materias puras y cercanas en la tabla del sistema periódico de los elementos. Los objetos de tamaño superior a 15 cm. tienen un modificador negativo de -50.

**Medio** La materia inorgánica puede variarse siempre que sea de composición uniforme.

**Elevado** Las mezclas y aleaciones pueden variarse.

**Alto** Moléculas de cualquier material inorgánico en otras cualesquiera, pudiendo darle formas o tamaños diferentes y pudiendo crear objetos sencillos.

**Cósmico** Alteración de la materia inorgánica y orgánica. Existen algunos modificadores a tener en cuenta como son:

Materia orgánica viva	-75
Aleaciones de Optimun	-50
Metales polarizados	-50
Materias alienígenas	-100
Materias mágicas	-100
Strenium u Optimun en estado puro	-100

**Descontrol** El material a transformar se convierte en lo contrario que el SPJ deseaba.

**CONTROL DE OTRAS ENERGÍAS**

M - G

El metahumano puede controlar y modificar de diversas maneras un tipo concreto de energía. Su valor es AGI/2.

**IMPORTANTE** Hay que declarar qué energía se controla en el momento de crear al SPJ. Las energías disponibles son las indicadas en el poder Emisión de otras energías.

En caso de querer modificar un tipo de energía no contemplado, DJ y jugador deberán ponerse de acuerdo en el momento de crear al SPJ.

Por Rangos, las capacidades son:

**Bajo** El SPJ sólo puede cambiar de dirección la energía enfocada hacia él, como defensa a un ataque: puede desviar balas, esquivar láseres, etc.

**Medio** El desvío de energía puede hacerse en un radio igual al Rango expresado en metros.

**Elevado** El personaje puede convertir un tipo de energía en otra, siempre que causen el mismo tipo de ataque. Por ejemplo: Energía sónica (Físico) en cinética, aumentando la velocidad de algo, o disipándola.

**Alto** Posibilidad de controlar una energía más, que debe declararse.

**Cósmico** Control de 4 energías pudiendo convertirlas entre ellas, incluso cuando el ataque que realicen no sea igual.

**CONTROL DEL AGUA**

EL - M - G - INC

Este poder permite generar agua desde una parte del organismo del personaje, que deberá especificarse en el momento de crearlo, con la posibilidad de darle diferentes formas y control sobre la estructura y forma del agua. El valor de control de este poder es de (CON + PER)/3.

Este poder nunca sube de nivel.

**Bajo** Posibilidad de lanzar agua con una fuerza de empuje suficiente para causar un daño de 5d10+25 PV.

**Medio** El personaje puede alterar el estado del agua, volviéndola en hielo o vapor, con un máximo de su Rango expresado en metros cúbicos.

**Elevado** El personaje puede crear olas, corrientes, cambiar el curso de estas, etc., en un radio nunca superior a su Rango.

**Alto** El SPJ tiene la capacidad de convertirse en un volumen de agua equivalente a su Rango en metros cúbicos, adquiriendo las características físicas del agua, lo que impide que impactos físicos le dañen.

**Cósmico** Control de grandes masas de agua, tales como lagos, ríos, etc. Posibilidad de crear 1d10 réplicas de sí mismo constituidas por agua, que duran 1d10 + 2 asaltos y tienen las características de combate del SPJ pero no sus poderes.

**Descontrol** El SPJ se convierte en líquido, estado en el que no podrá realizar acciones y deberá superar una tirada de CON/2 para volver a su estado normal.

### CONTROL DEL CLIMA

EL - M - G - INC

El SPJ puede variar las condiciones climáticas de una zona determinada, con centro en sí mismo. Su valor es (PER + CON)/2. Incluye el control de la velocidad y densidad del aire. Asimismo permite crear tormentas, ciclones, tifones, lluvias torrenciales y también anularlas.

Dependiendo del rango el personaje podrá realizar diversas acciones:

**Bajo** Pequeñas tormentas, descargas eléctricas o vientos en un radio de 1d10 Km

**Medio** Alteraciones climáticas en un radio de 1d10+10 Km

**Elevado** Control climático a gran escala, radio de 2d10+20 Km. El SPJ adquiere el poder extra Volar con un rango menos que este poder.

**Alto** El SPJ añade otro poder extra: Emisión de energía eléctrica, también con un rango menos que el que posee en Control del clima.

**Cósmico** Control total del clima planetario. Posibilidad de crear tormentas cósmicas.

Este poder es incompatible con cualquier otro, excepto las características aumentadas (Superfuerza, Superpercepción, etc.)

**Descontrol** Las fuerzas convocadas se volverán contra el SPJ.

### CONTROL DEL FUEGO

EL - M - G - EF - INC

El personaje puede irradiar fuego desde una parte de su cuerpo (que será especificada en el momento de su creación). Tiene un valor inicial de (PER + INT)/2.

**Bajo** El personaje puede provocar la ignición de materiales combustibles. La distancia máxima es el Rango expresado en metros.

**Medio** El SPJ es invulnerable al fuego. No tendrá que realizar tiradas, excepto si se trata de temperaturas sobre los 750°

Proyectiles de fuego: distancia máxima = rango en metros hasta 2 por round. Causa un daño de 2d10

**Elevado** Rayo de fuego: distancia máxima = rango en metros/2 hasta 1 por round. Causa un daño de 5d10.

**Alto** El SPJ puede controlar la intensidad y forma del fuego.

Daño de proyectiles de fuego aumenta a 4d10

**Cósmico** El personaje puede convertirse en fuego.

El rayo de fuego ahora hace 10d10

Es un poder incompatible con todos los relacionados con el agua, excepto si se trata de SPJs de origen múltiple.

**Descontrol** El SPJ pierde control del fuego durante 1d10 asaltos.

### CONTROL DEL MAGNETISMO

M - INC

Mediante este poder el SPJ puede alterar el flujo magnético de su alrededor pudiendo mover materiales férricos. El valor inicial es de (CON + PER)/2. Rangos:

**Bajo:** Alterando el flujo magnético pueden moverse rango x 10 Kg. de materiales férricos.

**Medio:** El SPJ no solo puede mover objetos si no que puede moverlos a gran velocidad haciendo un daño de 5d10+25

**Elevado:** El peso máximo cambia a rango x 100 Kg. (5d10 + 25 + rango/2 de daño). El SPJ puede levitar variando el campo magnético (obtiene volar a un rango inferior). Puede modelar objetos de rango/2 Kg.

**Alto:** El peso máximo es de rango x 500 Kg. (1d100 + rango/2 de daño). El SPJ puede generar un campo de fuerza magnético de igual rango (tratar como campo de fuerza telequinético). Puede modelar su rango en Kg.

**Cósmico:** El peso es de rango x 1000 Kg. (1d100 + rango de daño). Realizando una tirada bajo el poder -35% puede provocar desastres naturales alterando el campo magnético. El peso de materia que puede moldear es su rango x 10 Kg.

**Descontrol:** Pierde toda capacidad de controlar el magnetismo en 1d10 asaltos

Este poder es incompatible con el resto de los poderes salvo los que afectan las características. Es compatible con emisión de energías pero estas serán obligatoriamente magnéticas

### CONTROL MUSCULAR

M

El personaje controla la musculatura de otros seres pudiendo provocar dolores y pinzamientos (modificadores negativos a la actividad física de la víctima) o colapsos cardíacos Su valor es PER/2. No existen Rangos. La viabilidad del poder se reduce 1% del valor por cada metro que separe al personaje del atacado. Un crítico en este poder permite controlar los músculos de otro personaje durante 1d10 asaltos sin necesidad de realizar más tiradas.

Algunos modificadores a tener en cuenta, a la hora de provocar determinados efectos:

Movimientos reflejos	-5
Movimientos coordinados	-15
Movimientos complejos	-30
Andar, correr, saltar...	-45
Musculatura cardíaca	-50

Los seres de naturaleza distinta, tendrán un modificador a ser afectados por este poder.

Así tenemos que atacar a un dios tendrá un mod. de -30, a un para humano -15 y a un alienígena -20.

## DETECTAR ENV

Este poder permite detectar la ENV de una persona / ser cualquiera mediante un sentido que el normal de la gente no puede desarrollar. Su valor es la ENV de personaje

Para tener este poder se debe tener manejo de ENV

**Bajo** Concentrándose por tres asaltos puede detectar la ENV de otro ser a (ENV detectada / 20) metros no pudiendo determinar su ubicación exacta a menos que este muy cerca.

**Medio** Igual pero a (ENV detectada) metros y si tiene contacto frecuente con el ser en cuestión puede identificarlo y saber en que dirección se encuentra

**Elevado** Lo anterior pero a ENV detectada Km, ahora puede determinar la dirección y distancia a la que se encuentra

**Alto** No necesita concentrarse para detectar y la distancia es ahora (ENV x 10) Km y puede identificar a otro ser con solo haber sentido su ENV una vez (tirada de ENV con dificultad -50%)

**Cósmico** Sabe la cantidad de Env que tiene un ser a (ENV x 100) Km además puede detectar una ENV conocida en cualquier lugar que se encuentre, salvo cuando esta este oculta mediante el poder, este caso debe efectuarse una tirada cruzada con + 15% para el que la está ocultando, puede individualizar ENVs así nunca las haya sentido antes

## DONACIÓN de vida

M - EL

Este poder permite potenciar el sistema curativo natural de un individuo y transmitirle puntos de vida para curar sus heridas. Se trata de un poder que prácticamente sólo tiene efectos benéficos en los demás, por lo que no se recomienda a SPJs egoístas. Su valor es CON.

**Bajo** Permite transmitir puntos de vida a un herido. Cada punto cedido cura 1 punto de vida. Se puede cerrar cualquier hemorragia.

**Medio** Cada punto cedido cura 2 PVs. Una persona bajo los cuidados del SPJ recupera sus PVs al doble del ritmo normal.

**Elevado** Cada punto cedido cura 4 PVs. El personaje puede reparar órganos dañados y huesos rotos. Las heridas curadas nunca dejan cicatriz. Se puede potenciar el metabolismo de una persona para que resista con mayor eficacia a toxinas y enfermedades, permitiendo una nueva tirada de resistencia contra éstas y con un modificador de +30.

**Alto** Cada punto cedido cura 8 PVs. Se pueden ceder puntos de vida de otras personas siempre que éstas consientan. Se puede regenerar miembros perdidos. El SPJ adquiere Invulnerabilidad con Rango Alto a gases y venenos.

**Cósmico** Cada punto cedido cura 12 PVs. El SPJ adquiere además Regeneración de tejidos con Rango Bajo. Se puede devolver la vida a una persona muerta recientemente (tres días o menos). El SPJ es capaz de eliminar cualquier toxina o enfermedad de un organismo. Se pueden curar taras de nacimiento (ceguera, sordera, diabetes, hemofilia...).

**Descontrol** Muere definitivamente el personaje a reanimar o los muertos reanimados atacan al SPJ, sin que le sea posible volver a convocarlos.

## DONACIÓN de ENV

INC

Este poder permite transmitirle puntos de ENV a otro ser, de esta manera puede evitarse que un compañero caiga inconsciente por la pérdida de dichos puntos, queda obviado que este poder es útil solo para los compañeros.

Se pueden pasar solo  $ENV_{max} / 20$  puntos por round. Para tener este poder se debe tener manejo de ENV

## DOMINACIÓN MENTAL

M - G

Es la capacidad de controlar a uno o más individuos convirtiéndolos en esclavos mentales del dominador, provocándoles miedo, odio, ilusiones, u obligándoles a realizar lo que el dominador desee. Si en el momento de la dominación, el SPJ obtiene un crítico, ésta durará el doble de asaltos de los normales durante los cuales el dominado no podrá resistirse. El individuo dominado es consciente en todo momento de sus acciones. Un individuo dominado que haya sido obligado a realizar actos contra sus prejuicios o moralidad perderá puntos de EQM a discreción del DJ. Su valor es (PER + INT)/2.

Dependiendo del rango de poder podrá realizar diferentes acciones:

**Bajo** Control de un sólo ser. La acción dura 2 asaltos en los que el dominador no podrá realizar ninguna otra acción física o psíquica.

**Medio** Control de un máximo de 4 seres a los que ha de dar la misma orden o misión, durante 4 asaltos.

**Elevado** Control de un máximo de 4 seres con diferentes órdenes o misiones. El dominador puede realizar simultáneamente otra acción física, sólo en el caso de estar subyugando a un solo individuo.

**Alto** Control de un máximo de 10 seres con diferentes órdenes y durante 10 asaltos. El dominador puede simultanear su actividad psi con otra física sólo en el caso de estar dominando a menos de 5 individuos o seres. Si el dominador obtiene dos críticos seguidos en la subyugación de un mismo ser, podrá dominarlo hasta la muerte de uno de los dos y será su esclavo siempre.

**Cósmico** Si supera las tiradas pertinentes, el SPJ podrá convertir en esclavo a otro SPJ hasta que desee liberarlo o concurren circunstancias que debiliten mentalmente al dominador. Para oponerse o liberarse a este poder es necesario seguir las reglas del apartado «Voluntad» del manual.

## ELASTICIDAD

M - G

El SPJ puede alargar o comprimir su cuerpo a voluntad. Modifica AGI en un +25. La máxima distancia que el personaje puede alargar su cuerpo manteniendo su fuerza es de AGI x10 metros. Superando esta longitud, el SPJ tendrá un -10 a la FUE por cada 10 metros extras.

Su valor es la Agilidad del personaje. Debido a la naturaleza elástica de su cuerpo, el personaje adquiere un DA de 50. No existen rangos.

**Descontrol** El SPJ sufre desgarros o distensiones musculares que le causan 2d10 Puntos de Daño y los modificadores negativos pertinentes a la actividad física.



**EMISION DE OTRAS ENERGÍAS**

EL - M - G

El SPJ controla la energía de su cuerpo, pudiendo proyectarla en diferentes formas: electricidad, cinética, energía oscura, luz, etc.

**IMPORTANTE** Hay que declarar qué energía se emite en el momento de crear el SPJ. El valor de este poder equivale la PER/2 del personaje.

El daño que puede provocar emitiendo esta energía está en función de los rangos

Bajo	1d100 + 25
Medio	1d100 + 50
Elevado	1d100 + 75
Alto	1d100 + 100
Cósmico	1d100 + 150

El tipo de daño que causa cada energía es el siguiente

**EMPATIA ANIMAL**

EL - M - G

Su valor es la PER/2 del SPJ. Dependiendo del rango puede tener diferente grado de control sobre los animales:

**Bajo** El personaje se hace acompañar de un animal de su elección con el que comparte un suave lazo psíquico en momentos de tensión (animal herido, SPJ en peligro mortal, situación de shock para alguno de los dos) y que le permite conocer la dirección en donde se encuentra su compañero. El lazo es recíproco.

**Medio** Comunicación con animales. El personaje posee la capacidad para hablar con otros seres no inteligentes, pudiendo entender su lenguaje y formularles preguntas. El DJ dará las descripciones adecuadas según cada interlocutor, dependiendo del grado de evolución de éste.

**Elevado** Control de animales. El SPJ puede subyugar toda clase de animales, de uno en uno, haciendo tiradas por esta habilidad. Debido a las diferencias entre humanos y animales, se establecen los siguientes modificadores:

Mamíferos superiores	-15
Mamíferos inferiores	0
Aves	-5
Reptiles	-25
Peces	-30

Otros A discreción del DJ

**Alto** El SPJ puede convocar plagas o manadas de diferentes animales, con un máximo de 1d100+50 animales inferiores (reptiles, peces, pájaros pequeños, insectos o gusanos) y 3d20 animales superiores, pudiendo controlarlos y usarlos como atacantes, mensajeros, etc. Se aplicarán los mismos modificadores que en el caso anterior.

**Cósmico** El personaje puede controlar igual que en el apartado anterior, incluso a seres alienígenas cuya INT sea inferior a 40.

**Descontrol** Las bestias se volverán en contra del SPJ.

**EMPATÍA MENTAL**

M

Es la capacidad de conocer o transmitir sensaciones o sentimientos entre dos o más individuos. No es una comunicación a nivel intelectual, sino a nivel sensitivo y primario.

Emociones como el amor, la ira, la calma, el odio, son transmitidas por un empático a otro individuo. Su valor es (PER + INT)/2.

Dependiendo del rango del poder se pueden realizar diferentes acciones:

**Bajo** El empático puede recibir y transmitir emociones a individuos cuya INT sea inferior a 70. No podrá realizar ninguna otra acción mientras dure el contacto y la acción durará 2 asaltos.

**Medio** El empático puede provocar emociones a un máximo de 4 individuos a la vez siempre que éstas sean las mismas sensaciones. En caso contrario deberá hacerlo en asaltos diferentes.

**Elevado** Puede provocar sensaciones diferentes a un máximo de 4 individuos a la vez en el mismo asalto.

**Alto** En este caso el personaje puede provocar emociones diferentes a un máximo de 10 personas en el mismo asalto.

**Cósmico** El empático puede provocar sensaciones diferentes a un máximo de 1.000 individuos, mediante un crítico, sin perjuicio para sus propias acciones. Puede compaginar su actividad psi con otra física. Es capaz de arraigar tan profundamente una emoción como para hacerla permanente.

**EMPATIA TECNOLÓGICA**

M

Este poder indica una especial conexión entre el SPJ y la tecnología. Su valor es la PER/2 del personaje. Por rangos:

**Bajo** El PJ sabe automáticamente como manejar un sistema o aparato con un valor mínimo de 1d100% cada vez que entra en contacto con él.

**Medio** El SPJ puede reparar cualquier aparato sin necesidad de recurrir a cibernética, ni informática, etc.

**Elevado** Posibilidad de diseñar los más complejos aparatos que imagine incluso sin haberlos visto antes.

**Alto** Comunicación con máquinas. Éstas obedecerán al SPJ y funcionarán automáticamente sin necesidad de ser Manejadas. Para ello el DJ aplicará modificadores dependiendo del grado de complejidad de la maquinaria, el número de aparatos, siendo muy fácil (+30) ordenar moverse a un coche, pero extremadamente difícil (Crítico) controlar a un SPJ artificial.

**Cósmico** Control total sobre cualquier entidad (inteligente o no) artificial.

**Descontrol** Los aparatos enloquecerán arrasando, según sus posibilidades, lo que encuentren en su camino o atacando al SPJ.

**EXPLOSIVIDAD**

M - G - EF

Los mutantes que poseen este poder son capaces de autodetonarse causando una explosión proporcional a la parte detonada. No sufren ningún daño en estas explosiones y son capaces de reintegrarse en el asalto siguiente. Su valor es la CON del personaje. No existen rangos. La equivalencia de las diferentes partes del cuerpo en explosivos (Ver apartado "Explosivos") se indica en la siguiente tabla, así como el tiempo de recuperación:

Miembro	Equivalencia con	Tiempo Rec.
Un dedo	Expl. Débil	Instantáneo
Una mano	Expl. débil x 2	Instantáneo
Un brazo	Expl. Medio	1 asaltos
Una pierna	Expl. medio x 2	2 asaltos
Todo el cuerpo	Expl. potente x 2	4 asaltos

**Descontrol** El SPJ explota pero es incapaz de reintegrarse en un tiempo a determinar por el DJ o no puede explotar.

**FUSIÓN**

M - G - EF

La fusión es la capacidad para hacer desaparecer el cuerpo del SPJ dentro de otro material (que debe declarar obligatoriamente al crearse), las sombras, la luz, etc. De este modo el personaje puede aparecer una acción después en el otro extremo de la materia o energía con la que se ha fusionado. Estando unido a ella, el personaje adquiere las características físicas de esta materia, recibiendo una parte de los puntos de daño que sufra ésta y perdiendo momentáneamente cualquier atribución particular del personaje como son otros poderes físicos, armaduras, etc. Este poder permite al personaje incluir la ropa que lleve puesta y pequeños accesorios que estén en contacto con él. El valor de este poder es inicialmente de (CON + FUE)/2. No existen rangos.

**IMPORTANTE** El uso de este poder es individual en todos aquellos que lo controlen por debajo de un 95%. A partir de este nivel el SPJ podrá llevar consigo a una segunda persona. Una pifia en el uso del poder puede provocar la desaparición del SPJ, que quedará atrapado para siempre en la materia o energía.

**GRITO SÓNICO**

MG - M - EF

Este poder está regido por la característica CON. Es un poder poco frecuente mediante el cual, el superser puede producir sonidos cuyos efectos variarán dependiendo del rango de poder que tenga el superpersonaje.

**Bajo** El metahumano produce sonidos fuera del espectro auditivo humano que le permiten actuar como si de un radar se tratara. Tiene un alcance efectivo de 20 Km

**Medio** Además puede producir intensos sonidos que interfieren en cierta manera con el sistema neuronal, causando una disrupción que hace que todos los afectados que no estén debidamente protegidos tengan un modificador de -15 durante los próximos 5 asaltos. Los SPJs víctimas del efecto de este poder pueden realizar una tirada de Resistencia, que será: CON/4.

**Elevado** El control aumenta de manera que el SPJ puede "enfocar" individualmente a la persona o personas que desee afectar. Por otro lado ya puede concentrar lo suficiente los sonidos, formando un haz de ondas sonoras con efectos contusivos que causa un Daño máximo de 20 + 1d100.

**Alto** El daño causado aumenta hasta 50 + 1d100, y además el SPJ puede utilizar su poder para volar a una velocidad máxima de 150 Km / h.

**Cósmico** El personaje lanza gritos sónicos que causan hasta 100 + 1d100 PV y es capaz de volar a más de 300 Km. / h. Puede erigir barreras de sonido que le protegen de un máximo de 100 Puntos de daño. La creación de una barrera sónica es incompatible con el uso ofensivo del poder, aun que sí puede volar mientras tanto.

**INMORTALIDAD**

M - INC

El personaje puede resucitar cuantas veces muera. Este poder no tiene valor.

Para que esta resurrección se produzca, la muerte ha de ser debida a golpes, heridas de armas de fuego, láseres y todas aquellas variantes de un combate normal. No podrá resucitar y estará indefectiblemente muerto si fallece por haberle sido absorbidos sus PVs, explosiones nucleares, ataques mágicos y en general si el daño que le provoca la muerte es igual o superior a sus PV x10. No existen rangos para este poder. No obstante, es necesario establecer unas reglas que determinen el tiempo que tarda en recuperarse el personaje. Ello dependerá de la gravedad de las heridas que le causaron la "muerte". Como ejemplo ilustrativo se añade la siguiente tabla que el DJ deberá adaptar a las distintas situaciones:

TIPO DE MUERTE	Tiempo de recuperación
Disparo ala pierna herida de arma blanca	2d10 asaltos
Disparo a la cabeza, múltiples heridas de arma blanca quemaduras de 3er y 4to grado	3d10 minutos
Cortes profundos que afectan órganos internos regeneración de dedos, mano o pie completos	1d10 horas
Amputación de miembros o tórax aplastado	2d10 horas
Decapitación, desmembramiento	1d10 días

Cabe destacar que el cuerpo del personaje debe estar en un lugar pulcro, los agentes naturales como hongos bacterias y etc. demoran la regeneración por lo que un cuerpo arrojado a un río o enterrado sin ataúd puede tardar hasta 3 veces mas en regenerarse.

Este poder es incompatible con todos aquellos relacionados con aumentos en la Constitución del SPJ.

## INVISIBILIDAD

M - G

Los demás personajes no pueden ver al SPJ, a menos que puedan ver en el espectro invisible de la luz. Los personajes invisibles han de tener especial cuidado en ser muy silenciosos y no delatar su posición mediante ruidos, gritos, movimientos de objetos, etc.

Determinadas condiciones climáticas (niebla, lluvia, etc.) influyen negativamente en el éxito de la invisibilidad ya que delatan al personaje al formarse a su alrededor una especie de pseudoimagen del mismo. Su valor es CON/2. La capacidad del poder dependiendo del rango es la siguiente:

**Bajo** El SPJ se vuelve invisible al espectro de visión humano, pero ciertos tipos de animales son capaces de verle.

**Medio** El grado de invisibilidad aumenta hasta abarcar todo el espectro de luz, incluyendo las emisiones infrarrojas y ultravioletas. Ningún ser vivo es capaz de verle.

**Elevado** El personaje es capaz de volverse parcialmente visible o invisible.

**Alto** Con este rango el SPJ puede volver otros objetos invisibles. Para conseguirlo se deben reunir dos requisitos: que el objeto no sea mayor que él y que se encuentre en contacto con cualquier parte de su cuerpo. También puede hacer visible lo invisible (ondas de radio, campos de fuerza, etc.).

**Cósmico** Puede volver invisible a otros objetos o seres vivos sin necesidad de tocarlos, a una distancia máxima de CON metros. Además, pueden ser objetos que superen hasta diez veces su tamaño.

**Descontrol** El SPJ no puede intentar volverse invisible en 1d10 asaltos.

## INVULNERABILIDAD

EL - M - G

El personaje es invulnerable a un tipo determinado de ataque. Esta invulnerabilidad no será siempre total, sino que dependerá del rango del poder.

**Bajo** La invulnerabilidad parcial hace que el ataque cause tan sólo la mitad de daño que en condiciones normales.

**Medio** En este caso, el daño recibido es de una tercera parte.

**Elevado** El SPJ recibe tan sólo una quinta parte del daño que le correspondería recibir en condiciones normales.

**Alto** Con este rango, el personaje es casi totalmente invulnerable, ya que asume solamente una décima parte del daño producido por el ataque recibido.

**Cósmico** Invulnerabilidad total. Ninguna cantidad de energía del tipo al que el SPJ es inmune, causa el más mínimo daño en él.

Para determinar a qué tipo de ataques es invulnerable el personaje, el jugador deberá realizar una tirada en la siguiente tabla\*:

<b>1 a 20</b>	Cinético	<b>56 a 60</b>	Venenos y toxinas
<b>21 a 30</b>	Eléctrico	<b>61 a 70</b>	Radiación
<b>31 a 40</b>	Temperaturas extremas	<b>71 a 80</b>	Poderes psíquicos
<b>41 a 45</b>	Magia	<b>81 a 90</b>	Luz y láser
<b>46 a 50</b>	Energía cósmica	<b>91 a 00</b>	A elección del jugador
<b>51 a 55</b>	Gases		

## MALA SUERTE

M

El personaje provoca mala suerte sólo a aquellos que elija y que estén en su campo de influencia (que variará dependiendo del rango). El valor de este poder es de PER/2 y actúan los diferentes rangos como modificador negativo a las acciones de los otros.

**Bajo** Modificador de -25 a todas las acciones durante 1 asalto. El personaje debe tocar a su víctima para que el poder funcione.

**Medio** Modificador de -50. El campo de acción aumenta 5 metros de radio y el tiempo de duración a 1d4 asaltos.

**Elevado** El modificador será de -75 y el campo de acción aumentará a 10 metros de distancia del personaje y el tiempo de efecto se eleva hasta 1d4 + 2 asaltos.

**Alto** Producirá un -75 de modificador negativo a todo aquel que afecte. En este caso los efectos del poder llegarán a una distancia máxima de 25 metros y el personaje podrá afectar a dos personas u objetos al mismo tiempo durante un período de 1d6+2 asaltos.

**Cósmico** En este caso el modificador a aplicar será de -100 y la distancia aumentará hasta los 100 metros. El PJ podrá atacar con su poder a un máximo de 5 personas u objetos a la vez; no obstante, deberá realizar tiradas independientes en cada caso. En cualquier caso, la duración máxima de los efectos del poder del SPJ serán de 1d0+4 asaltos.

**IMPORTANTE** Si el receptor del ataque de Mala Suerte posee menor puntuación en la habilidad o poder que el penalizador otorgado por éste, deberá obtener un crítico o de lo contrario el resultado práctico será como si hubiera obtenido una pifia o descontrol.

**Descontrol** Una pifia en el uso de este poder puede provocar mala suerte al personaje que hace uso del mismo.

## MANEJO DE ENV

INC

Solo Permitida para Guerreros del espacio. Verdes. Sin poderes y Superaliens.

Solo es compatible con Detectar env, Donación de ENV, Ocultar la ENV, Súper (Agilidad, Apariencia, Constitución, Fuerza, Inteligencia y Percepción), Teleportación, y Volar (además de los poderes propios de una raza)

Este poder permite la capacidad de aprender técnicas para manejar energía vital, o sea de objetos vivos, esta energía puede ser propia del personaje o del entorno que lo rodea.

Esta energía puede ser moldeada, concentrada o despedida en forma de descargas con formas variadas (rayos bolas pulsos, etc.).

Reserva extra de ENV Gasto de 10 PV para obtener una reserva extra de 50 ENV, que duran 5 asaltos. Después, la ENV se reduce a 0 y el PJ o PNJ cae inconsciente.

Curación / ENV Cuando la ENV llega a 0, aparte de caer inconsciente, se pierde 1 PV cada 5 minutos, cuando estos lleguen a 0 muere.

Explosión de ENV. El SPJ puede utilizar como ultimo recurso una explosión de energía, donde agota toda la Fuerza Vital de su propio cuerpo para poder hacer uso de su ENV máximo en un solo asalto, acto seguido el SPJ cae inconsciente y debe ser curado en menos de 2 horas o morirá, si la ayuda llega a tiempo el SPJ debe pasar al menos 2 meses recuperándose del esfuerzo realizado salvo que sea curado por medios mágicos como la semilla del ermitaño o la magia de un mago, de todas maneras debe consultar cuando puede dejar el reposo.

La ENV se recupera descansando a razón de 1 punto cada 15 minutos, o 1 punto cada 2 horas realizando acciones no demandantes como caminar hablar pensar cantar etc. Si un personaje duerme entre 5 y 10 horas se llena a tope independientemente del máximo de puntos que posea teniendo en cuenta que un personaje agotado luego de un combate necesitara dormir mas que un personaje realizando tareas livianas. Si ya llegó a cero, no se recuperará a ritmo normal hasta pasada 1 hora de puro reposo.

## MULTIFORMIDAD

M - G

Dentro del poder de multiformidad se dan varias clases diferentes. Para averiguar el tipo de multiformidad que posee un personaje deberemos consultar lo siguiente:

**1d100 Tipo**

**1 a 35** Multiformidad animal única

**36 a 50** Objetos

**51 a 75** Personas

**76 a 100** Animales

### Multiformidad animal única

No tiene rangos. El jugador tendrá que escoger el animal en el que se transforma su personaje (ver tabla de animales). Además podrá mantener una forma intermedia en la que tres de sus características aumentarán hasta un valor de 100 + 5d10 (de acuerdo con el animal en el que se transforme).

Un SPJ que se transforme en oso, en su forma intermedia aumentará la FUE, la CON y la PER; sin embargo otro que se transmuta en puma, verá como sus características aumentadas serán la CON, la AGI y la PER.

### Multiformidad en objetos

El SPJ puede cambiar de forma y convertirse en cualquier objeto inanimado. La masa del personaje no varía, por lo que deberá transformarse en algo de tamaño similar. No existe límite a la cantidad de tiempo que puede permanecer transformado. Tampoco tiene rangos.

### Multiformidad en personas

En este caso el personaje puede elegir cualquier forma humana, le bastará con haberla visto una vez y ya no se le olvidará jamás. En el caso de haber oído su voz y de haberla visto actuar, será capaz de asumir su personalidad.

No obstante se le puede descubrir mediante los medios mas avanzados como huellas digitales/retinales o telepatía. Un SPJ con un sentido del olfato superior a 120 puede también descubrir al impostor (siempre que conozca el olor de la persona original).

### Multiformidad en animales

La limitación es el nivel de conocimientos del personaje. Éste puede transformarse en cualquier clase de animal, Siempre que su tamaño y peso no triplique el del personaje.

**Descontrol** El SPJ queda atrapado en la forma en la que se encuentre en el momento de la tirada durante 1d10 asaltos.

## PLASTICIDAD

M

El personaje puede adoptar una forma fluida con la que puede deslizarse con mayor facilidad pudiendo estirar por ejemplo sus miembros hasta 20 veces su longitud original, teniendo en cuenta que cada vez que se estira el miembro pierde espesor por lo que a la distancia máxima posible el diámetro de un brazo por ejemplo será de unos pocos centímetros solamente. Aún así la resistencia de cada parte del cuerpo no se ve mermada en este estado.

Estando en estado fluido no se mezcla con otros líquidos sino que mantiene su independencia molecular.

El DJ tendrá que valorar, cuando el SPJ reciba un ataque, y dependiendo del tipo del mismo, el daño final o los efectos producidos en el personaje ya que es mas fácil atacar un largo apéndice de unos metros que un brazo de tamaño normal. Su valor es CON/2.

## POLILOCACIÓN

M

**Bajo** El personaje puede multiplicarse en tantas copias de sí mismo como rangos de poderes tenga, obteniendo cada una de ellas solo un poder aunque cada una puede obtener mas rangos que otras, de esta manera el personaje que tenga los poderes Volar y Superfuerza puede hacer una copia de si mismo que obtenga rangos en uno de los dos poderes y la otra del poder restante, perdiendo tantos rangos como haya traspasado a la copia y si el poder no posee rangos perdiéndolo hasta que la copia sea eliminada o se reintegre con el personaje.

Las réplicas permanecen activas hasta que pierden sus puntos de vida, o son desconvocadas por el personaje principal. Pueden realizar actividades independientes unas de otras.

La cantidad de PV que posea el personaje estando en estado unitario (1 solo SPJ) se reparte entre la suma de las réplicas y el original. Así, un personaje que tenga 30 PV y haya generado 2 copias, verá repartidos sus PV entre tres, quedando cada uno con 10 PV. Cuando una copia muere, los PV que tenía se pierden, recuperándose al ritmo normal, no así cuando son desconvocadas o reabsorbidas. La CON y el Daño Absorbido no se reparten entre las copias sino que permanecen estables para todos.

Su valor es CON/2. .

Los demás rangos dotan al SPJ de más PV solamente para dividir entre sus copias, no en cualquier otra situación:

**Medio** 2xPV

**Elevado** 3 x PV

**Alto** 4 x PV

**Cósmico** 10 x PV

**IMPORTANTE** No pueden generarse réplicas inconscientes, es decir, las copias nunca podrán tener menos del 10% de los PV del original.

El DJ tendrá que tener mucho cuidado al permitir usar este poder unido a otros como Superfuerza, Superconstitución, Emisión de energía, Agresión mental, Explosividad, etc., ya que de lo contrario se verá ante un jugador que maneja un verdadero ejército de superseres.

**Descontrol** El SPJ convoca copias de sí mismo incontrolables, que pueden incluso, querer atacarle a él.

## PRECOGNICIÓN

M

Es la capacidad de ver acontecimientos presentes o futuros con mayor o menor claridad. Su valor es PER/2.

**Bajo** El personaje sufre visiones inconscientes en cualquier momento del día, no importa si esta despierto o dormido, estas visiones no duran mas que unos pocos segundos durante los cuales el personaje parece estar con la mente en blanco observando hacia un punto fijo. Estas visiones pueden ser mas o menos acertada dejando lugar siempre a la interpretación por parte del SPJ.

**Medio** Además de lo anterior, el personaje posee una especie de sexto sentido que se activa ante situaciones peligrosas. El SPJ no sabe que tipo de amenaza lo acecha, pero sabe que debe prevenirse.

**Elevado** El personaje es capaz de captar la dirección de la que proviene el peligro, además una leve variación en la intensidad de su presentimiento le indica lo potencialmente peligrosa que es la situación.

**Alto** Cuando ocurre un evento anormal, como puede ser un intruso en su casa, o que un conocido con el cual tiene una relación estrecha está en peligro un recibe una visión que lo alerta.

**Cósmico** El SPJ puede concentrarse para “ver” que esta ocurriendo en donde desee.( no es afectado por al curvatura de la tierra).

## REGENERACIÓN de tejidos

M

Mediante este poder, el SPJ puede curarse más velozmente de los daños sufridos. No tiene un valor, ya que es una mejora de las atribuciones de la CON y no tienen que hacerse tiradas a no ser que el personaje haya sufrido mucho daño (sus PV son menos del 10% normal). Dependiendo del rango:

**Bajo** El personaje se recupera al doble de la velocidad normal. No puede regenerar miembros perdidos.

**Medio** No sufre desangramientos ya que las heridas cicatrizan en 1 asalto. Recupera el triple de PVs que recuperaría normalmente.

**Elevado** Puede regenerar miembros perdidos en 1d4 horas y sus PVs se recuperan a una velocidad cinco veces mayor.

**Alto** Puede regenerar miembros perdidos en 1d4 / 2 horas. Expuesto a un agente tóxico que no le mate (tirada superada de resistencia a gases y venenos), su cuerpo genera una inmunidad a ese agente. La velocidad de recuperación de sus PVs es de diez veces la normal.

**Cósmico** Recupera sus PVs a un ritmo veinte veces superior al normal. Sus miembros perdidos se regeneran en 1d4 asaltos, siendo funcionales desde el primer momento.

Cabe destacar que el personaje no es inmortal y si sus puntos de vida llegan a 0 morirá como cualquier personaje.

## SUPER-CARACTERISTICAS

Simplemente se trata de superpoderes que aumentan las características del Súper personaje, están incorporados en la naturaleza del personaje por lo que no se pueden activar o desactivar voluntaria o involuntariamente (*salvo que el personaje así lo desee, pudiendo sufrir o no una transformación al activarlo*), pueden sin embargo tener un punto débil o un agente que las inhibe (*como la kryptonita de superman*) con lo que deben cuidarse de ello, además pueden fallar de manera inexplicable en circunstancias muy extrañas aunque la probabilidad de esto ultimo es ínfima. Muchos superpoderes son incompatibles con estos por que también modifican las características echo que se debe tener en cuenta antes de la creación del personaje.

## SuperAGILIDAD

EL - M - G

El personaje es más ágil que la media humana. AGI + 60 + 4d10.

**SuperAPARIENCIA**

EL - M - G

El personaje es más atractivo que la media humana. APA + 60 + 4d10.

**SuperCONSTITUCION**

M - G

El personaje goza de una vitalidad extraordinaria. CON + 60 + 4d10.

**SuperFUERZA**

M - G

La fuerza del personaje será de FUE + 60 + 4d10.

**SuperINTELIGENCIA**

EL - M

Modifica INT + 60 + 4d10.

**SuperPERCEPCIÓN**

EL - M - G

PER + 60 + 4d10. Es necesario tirar 1d100 para saber cuál sentido se amplía.(\*).

A continuación consultaremos la tabla que nos determina cuál será ese sentidos

<b>1d100</b>	<b>Sentido</b>
<b>1 a 25</b>	Supervista
<b>26 a 50</b>	Superoído
<b>51 a 75</b>	Supergusto / Superolfato
<b>76 a 100</b>	Supertacto

**SUPERVELOCIDAD**

EL - M - G-INC

El personaje puede correr más deprisa de lo normal.

Modifica la AGI en +40 + 6d10 (Hasta un máximo de 200).

El valor del poder es la AGI del SPJ.

El uso del poder implica el gasto de PV por cansancio por minuto que se indican en la tabla.

La «Velocidad punta» sólo puede mantenerse por un asalto cada cuatro que se mueva a Supervelocidad

El «Mod. por velocidad al daño» es equivalente a la Velocidad/20.

Esta tabla indica también el número de acciones por asalto que puede realizar un SPJ cuando actúe a Supervelocidad

Por ejemplo: Un personaje con Supervelocidad 200 puede alcanzar una velocidad punta de 1.000 Km. / h, teniendo un Mod. al impacto de +50 siempre que se lance a Supervelocidad contra su objetivo, no cuando ataque sin correr. En este caso se considera una acción lanzarse a 1000 Km. / h y otra distinta pegar.

NOTA IMPORTANTE: : Cambiar de dirección, frenar, saltar, trepar, etc. son acciones que requieren tiradas cuando se quieran ejecutar a Supervelocidad.

Descontrol: El SPJ resbala, se tropieza y cae sufriendo tantos puntos de daño como su Velocidad/10.

Es incompatible con otros poderes que afecten la Agilidad (AGI).

AGI	AxA	Km. / h	PV/min	Km. / h (max)
100	3	15	-	25
101 - 115	3	25	1d4/2	50
116 - 130	3	50	1d4	100
131 - 145	4	100	1d6	150
146 - 160	4	150	1d8	200
161 - 175	4	200	1d10	250
176 - 190	5	250	1d12	300
191 - 198	5	300	2d10	500
199	5	500	3d10	800
200	6	800	5d10	1.000

**TELEPATÍA**

M - G

Telepatía es la capacidad de comunicación a un nivel intelectual alto y complejo entre dos mentes sin necesidad de canales de comunicación externos como lenguaje, escritura, signos, etc. Funciona independientemente del idioma, la raza o el tiempo de los interlocutores. Un telepata puede mantener una comunicación con un individuo que no lo sea, así como leer su mente sin que éste se percate de ello. Su valor es (INT + PER) / 2.

Dependiendo del rango de telepatía podrá realizar diferentes acciones:

**Bajo** Lectura de mentes de individuos con Voluntad < 50. La comunicación dura 2 asaltos y mientras tanto el telepata no puede realizar ninguna otra acción física o mental.

**Medio** Lectura de mentes de individuos con Voluntad < 70.

**Elevado** Puede conectar mentalmente entre sí un máximo de 4 individuos, los cuales podrán recibir y transmitir información al telepata y realizar acciones independientes y simultáneas a la comunicación.

También puede generar un escudo Defensa psíquica (+20 VOL por 4hs) pudiendo aplicarla sobre si mismo o a otro personaje que quiera proteger de telepatas enemigos.

**Alto** Es capaz de conectar mentalmente a las personas que desee siempre que estos se encuentren en contacto con él al momento de realizar el enlace y luego no se alejen de él a más de 10m de distancia, pudiendo estos realizar tareas normales sin tener que hablar entre ellos como caminar ver y analizar detenidamente un objeto, no así entrar en combate o concentrarse en un hechizo ya que las voces de sus compañeros pueden distraerlo.

**Cósmico** El telepata puede elegir que información revelar a otros con su poder que hurguen su mente siendo esta real o no, también puede crear un campo de 5m de radio centrado en él donde ningún otro telepata pueda usar su poder.

## TELEPORTACIÓN

EL - M - G

Los personajes son capaces de abrir una brecha en el espacio / tiempo y acceder en un instante a otro punto del universo. El proceso es automático y el PJ no recuerda nada de su paso por la dimensión de tránsito. Los rangos y sus efectos son:

**Bajo** El personaje podrá teleportarse él solo y a una distancia no superior a 50 metros. Así mismo, deberá conocer el lugar al que se transporta o bien tenerlo a la vista para evitar aparecer en el interior de un objeto o ser vivo, lo que le causaría la muerte o heridas muy graves.

**Medio** En este caso las condiciones son las mismas, lo único que aumenta es la distancia, hasta los 500 metros. Para cubrir distancias mayores el SPJ tendrá que efectuar saltos consecutivos. El DJ tendrá que tener en cuenta el agotamiento que ello supone a la hora de aplicar modificadores en las sucesivas teleportaciones.

**Elevado** Además de aumentar la distancia a 5 Km, el personaje será capaz de llevar a una persona más con él.

**Alto** El personaje podrá teleportarse a cualquier lugar del planeta y llevar consigo a un máximo de 10 personas o un objeto o ser de peso equivalente.

**Cósmico** Puede llevar un contingente de hasta 100 personas y teleportarse a través del espacio, sin importar la distancia. Obteniendo un crítico puede también viajar a otras dimensiones.

**Descontrol** El SPJ no se teleporta.

## TELEQUINESIS

M - G

Es la capacidad de mover objetos mentalmente, manipulando la fuerza de la gravedad. Su valor es la PER del SPJ.

El peso que puede mover está en relación con el rango del poder, pudiendo mover o lanzar objetos con un peso máximo de 100 x Rango en kilogramos a una distancia y altura máxima del rango en metros, sin sufrir modificadores negativos.

Los SPJs con Rango Elevado pueden realizar actividad física mientras usan el poder. La telequinesis ayuda en los combates físicos de manera instintiva modificando la Parada (Física) con un modificador positivo de una décima parte del rango del poder.

Los personajes que tengan Rango Alto o Cósmico, pueden usar el poder Volar a rango elevado.

También pueden formar campos de fuerza mentales de rango medio.

## TRADUCCIÓN de LENGUAS

M - G

El personaje puede aprender cualquier idioma ya sea un idioma complejo o elemental, desde el lenguaje de las hormigas o abejas hasta lenguajes avanzados de razas extraterrestres superiores.

Si el lenguaje es hablado puede aprenderlo rápidamente siempre que su cuerpo permita escucharlo y reproducir sus sonidos (*por ejemplo es casi imposible que un humano hable con murciélagos*).

Si es escrito puede aprender a escribirlo en poco tiempo de tener la cantidad necesaria de muestras

En caso de tener que interactuar con otros seres, al principio el personaje se hará entender con señas y gestos para paulatinamente ir incorporando vocabulario hasta dominar el idioma totalmente.

El idioma se incorpora al conocimiento del personaje pero debe ejercitarlo o ir perdiendo la capacidad hasta terminar olvidándolo por completo por desuso.

No es necesario el contacto físico. Su valor es  $(PER + INT) / 2$ . No existen rangos.

## VOLAR

EL - M - G - EF

El personaje puede desafiar la ley de la gravedad y desplazarse por el aire. Su valor es AGI/2 y se utilizará para realizar maniobras, esquivar y aquellas acciones que requieran una dificultad especial.

Sus rangos son:

**Bajo** El personaje puede volar a una velocidad máxima de 100 Km. / h.

**Medio** La velocidad se incrementa a Mach 0.5

**Elevado** La velocidad máxima es Mach 1

**Alto** La velocidad aumenta hasta Mach 2

**Cósmico** El SPJ puede volar por la inmensidad del espacio a una velocidad comparable a las naves extraterrestres mas rápidas (suponiendo que pueda sobrevivir en el vacío).

**Descontrol** El vuelo se corta en seco, dejando al personaje en caída libre.

En instancias de combate volar produce el mismo efecto que la Supervelocidad y puede usarse el impulso para realizar mas daño, también cabe destacar que la velocidad indicada en el rango es la velocidad máxima alcanzable por un periodo corto de tiempo y la velocidad de crucero es alrededor del 75% de esta, si un personaje desea volar durante un periodo prolongado la velocidad máxima a la que su rango le permite volar tendrá un desgaste debido al cansancio perdiendo puntos de vida usando la tabla de Súper velocidad puede calcularlo ingresando en la tabla con el valor del rango en ves de AGIidad

Algo que debe tener en cuenta un personaje volador es que las velocidades supersónicas pueden ocasionar destrozos en los elementos que interactúen con la onda sónica, si bien los efectos no son tan graves debido a la poca masa de un humanoide, el echo de pasar muy cerca de una casa o edificio puede causarle daños por ejemplo a las ventanas o lámparas y en el menor de los casos molestias en sus ocupantes ya que el sonido es audible desde distancias considerables. Sobre todo cuando estamos en una zona residencial donde puede que el personaje recorra una ruta asiduamente.

## **Técnicas de env**

Un personaje que posea manejo de ENV. Puede manejar la energía o aura de los seres vivos, canalizándola o transformándola para lograr determinado efecto.

Hay dos formas opuestas de obtener esta energía.

- Obtener ENV de la materia viva cercana: el personaje puede quitarle parte de su energía vital a cualquier ser vivo planta o animal y concentrarla y adaptarla a un nuevo uso
- Usar la propia energía vital de su cuerpo para formar los efectos deseados

Para el juego es lo mismo que un personaje use una forma o la otra pero es importante que use solo una forma de obtención de la ENV para limitar la cantidad disponible de esta

Ahora aclarado este punto volvemos al hilo de la cuestión, que es una técnica de ENV.

La definición funcional de una técnica es básicamente: "la manera de emplear una habilidad de forma que se aproveche la energía necesaria para su uso (en este caso la energía disponible es la ENV), se mejore su rendimiento, su eficiencia y sus efectos específicos si los hay".

Hablando en cristiano, tu PJ aprenderá técnicas para realizar mejor sus ataques y lograr efectos específicos. Cuando ataques, usarás la habilidad apropiada, pero en lugar de mirar tu casilla de armas, mirarás y usaras tu casilla de técnicas de ENV (en la practica es la misma casilla je). Inicialmente un PJ no controla ninguna técnica, sabe algo, pero le falta perfeccionarlo. En cuanto consiga algunos puntos de Experiencia seguramente empezará a dominar técnicas, inventara propias, o quizás se las enseñe el Maestro Roshi

A continuación se detallan algunas técnicas básicas extraídas de la serie, junto a su descripción de efectos específicos. Siguen el mismo formato que las armas.

El bd = Env necesaria/2

**LANZAMIENTO MÚLTIPLE:** Cuando hablamos de lanzamientos múltiples del orden de los 10 proyectiles por asalto, debemos hacer lo siguiente. Determinar la diferencia entre los éxitos de las tiradas enfrentadas, o el nivel de éxito de una tirada simple. Cada punto es un proyectil que impacta (con máximo = el número de proyectiles disparados). Se puede tirar un check de parada para evitarlos, si da éxito el ataque se considera esquivado, pero si no lo da además de recibir el daño pierde su próxima acción de ataque

**EXPLOSIÓN DE ENERGÍA:** Usar la aureola de ENV para dañar y repeler. Necesita estar en contacto directo

**PROYECTIL DIRIGIDO:** Todo objeto dirigido, si es lo bastante rápido, causa problemas al que trata de esquivarlo. Deberá seguir esquivándolo por asalto hasta que consiga una esquiva crítica y tenga algún sitio donde estrellarlo (una montaña, una persona...). Todos los proyectiles dirigidos exigen que su lanzador únicamente esté atento del proyectil, y que sólo pueda esquivar.

**DISCO MORTAL:** Puede ser apuntado o dirigido al cuerpo en su conjunto (en cuyo caso la tabla de Heridas Graves diría donde va el proyectil, o bien se puede tirar por: Cabeza, Pecho, Brazos i/d, Piernas i/d y abdomen). El disco mortal sólo cumple su función si es crítico, de lo contrario hace daños como cualquier otro proyectil (y también puede cortar, si hace Herida Grave), el disco mortal causa daño para superar la armadura, si lo logra, corta y amputa la zona afectada.

TABLA DE LOCALIZACIONES PARA EFECTOS CORTANTES:

<u>1D20</u>	<u>Localización</u>
1-4	Pierna derecha
5-8	Pierna izquierda
9-11	Abdomen
12	Pecho
13-15	Brazo derecho
16-18	Brazo izquierdo
19-20	Cabeza

**KAME HAME:** Típico ejemplo de técnica. Salen rayos de las manos/boca del SPJ Imprime tu sello personal.

**RÁFAGA 3 DISPAROS:** Dispara hasta 3 proyectiles como acción única.

**L MÚLT. + DIRIGIR:** Se lanzan múltiples disparos lo que obliga al enemigo a bloquear ya que es casi imposible esquivar tantos proyectiles juntos pero agota rápidamente la ENV del lanzador

**RAYO OCULAR:** Ataque simple un rayo lanzado por los ojos!.

**BOLA GRANDE:** Un efecto de mayor daño, y radio, que puede alcanzar a varias personas juntas.



### Creación de nuevas técnicas:

Un PJ, en lugar de usar su Exp. en aprender las tópicas técnicas de arriba, pueden inventar las propias, al precio de un mayor o menor consumo de ENV.

Se crean sobre la base estándar de ENV MINIMA CONSUMIDA = 1 PUNTO.

A partir de esta base, un incremento o disminución, sumará o restará ENV requerida:

- SUM +10% por cada +1ENV  
- 10% por cada -1 ENV
- DAÑO +1D10 por cada +3 ENV  
Por cada +4D10 de daño, se obtiene gratis y opcional, 3 metros de área de efecto (a elección)
- ALCANCE 2 ENV cada 10 Metros
- VD: Observar la tabla:

Nº de proyectiles	Consumo de ENV
1	0
3	15
6	30
7-10+	5+5 por cada proyectil

- EFECTOS ESPECÍFICOS: Son efectos concretos que cada técnica particular puede producir. El valor exacto en puntos extra de ENV (o en puntos menos requeridos) no se da como fórmula exacta. Es tarea del DJ establecer esa magnitud en función de la utilidad, y peligrosidad de dicho efecto. Es más una cuestión de equilibrio en el juego.

En definitiva, para calcular los gastos hay que tener en cuenta los efectos positivos y los negativos que tiene la técnica.

- GASTO MÍNIMO: Al crear una técnica, suma el coste base (5) a todos los puntos gastados o restados, el total es el gasto final en ENV, ese gasto, por pequeño que sea, tendrá un mínimo de consumo de 5 ENV.

### Técnicas de concentración de env

Se trata de una técnica, principalmente de disparo, en la que se tardan varios asaltos en prepararla para su lanzamiento.

Se **crea** así:

- Crea una técnica de disparo normal, con un consumo mínimo de 30 ENV.
- Divide entre dos el consumo total de ENV, esta será la nueva cantidad de ENV que consumirá la t. de concentración, **aunque a la hora de "comprarla" por experiencia seguirá valiendo el total de ENV original.**
- Ahora, divide esta última cifra por el número de asaltos que se necesitan para completar la concentración de energía de la técnica, recuerda que tienes que tener en cuenta la cantidad máxima de ENV que puedes gastar por round.

### **Hechos:**

- Durante el proceso de concentración, la división de ENV, hace que se consuma una parte del total, es decir, si la técnica consume 20 (40 si no fuera de concentración) podemos hacer (para evitar la limitación de ENV máxima por round) que la técnica se concentre durante 2 rounds y en cada uno de ellos el consumo de ENV será de 10 puntos, al final de este último asalto se lanzará la técnica
- Mientras un PJ / PNJ está concentrado, sólo puede hablar (no de metafísica, pero sí puede hablar), flotar en el aire, y desplazarse 1M por asalto. En cualquier momento puede abortar la técnica y evitar ataques, en cuyo caso la ENV consumida se recuperará, excepto 5 puntos más un punto por round que haya estado concentrando.

## Historial

Todo el mundo tiene derecho a ser un héroe y un superhéroe debe tener una gran carga dramática enterrada en su pasado. El historial indica y narra la vida del SPJ hasta el momento en que tú tomas las riendas de su vida. Lo ocurrido hasta esta fecha habrá marcado notablemente, para bien o para mal, a tu personaje.

Se han dividido en dos tipos los historiales: El historial civil (que narra su vida cuando no ha estado ejerciendo de superhéroe o villano) y el historial metahumano (que indica datos sobre su actividad como superhéroe o villano). Un caso específico es el de dioses y no humanos que deberán consultar en primer lugar la tabla que determina la identidad secreta, para, en caso de tenerla, desarrollar el historial de ésta. En caso contrario carecerán de un historial civil creado por este sistema y DJ y jugador deberán ponerse de acuerdo en la historia del Superpersonaje. Para saber su historial sigue las siguientes tablas, lanzando 1d100 tantas veces como sea necesario.

### Historia Civil

#### Personalidad Secreta\*

<b>01 a 19</b>	Radicalmente opuesta a la real. Nadie creería que son la misma persona.
<b>20 a 39</b>	Sus fobias y filias desatadas. Se siente liberado al actuar como héroe o villano y actúa como siempre le hubiese gustado hacerlo.
<b>40 a 59</b>	Su carácter y motivación coincide con la pública.
<b>60 a 89</b>	No mantiene ningún tipo de personalidad secreta.
<b>90 a 00</b>	Eventualmente hace uso de alguna tapadera, aunque no lo tiene por norma.

#### Familia\*

<b>01 a 09</b>	Huérfano de padre o de madre.
<b>10 a 15</b>	Huérfano de ambos.
<b>16 a 39</b>	Padres separados.
<b>40 a 00</b>	Sus padres viven.

#### Ambiente Infantil\*

<b>01 a 19</b>	Situación económica difícil.
<b>20 a 29</b>	Criado en la calle.
<b>30 a 39</b>	Sufrió una situación traumática.
<b>40 a 00</b>	Infancia normal y feliz.

#### Personalidad\*

<b>01 a 05</b>	Introvertido.
<b>06 a 10</b>	Extrovertido.
<b>11 a 14</b>	Maniático.
<b>15 a 29</b>	Calmado.
<b>30 a 39</b>	Apasionado.
<b>40 a 44</b>	Histérico.
<b>45 a 49</b>	Depresivo.
<b>50 a 59</b>	Racional.
<b>60 a 64</b>	Melancólico.
<b>65 a 74</b>	Frío y despiadado.
<b>75 a 00</b>	Normal

#### Amistades y Allegados\*

<b>01 a 15</b>	Es un tipo solitario. No tiene amigos.
<b>16 a 25</b>	Tan sólo su familia directa cuenta con él.
<b>26 a 40</b>	Algún conocido, pero no se fía especialmente.
<b>41 a 64</b>	Tiene un grupo reducido de amigos (1d4) en los que confía y le apoyan.
<b>65 a 94</b>	Mantiene lazos de amistad con todos aquellos a los que le ha unido algo especial (amor, aventuras, estudios, trabajo...) y puede recibir ayuda de ellos.
<b>95 a 00</b>	Conocido poderoso. Le apoyará ya que le debe un favor importante.

#### Situación Legal\*

Indica el estatus en que se encuentra el civil respecto a la justicia del país donde reside habitualmente.

<b>01 a 49</b>	Ciudadano sin antecedentes penales.
<b>50 a 79</b>	Ciudadano con algún tipo de antecedentes penales.
<b>80 a 89</b>	Buscado por la ley.
<b>90 a 99</b>	Enemigo público.
<b>00</b>	Terrorista mundial.

#### Posición Económica\*

Indica la capacidad monetaria del personaje en su vida civil. Estos medios monetarios determinan lo que puede conseguir como civil, nunca como metahumano y no se puede sumar este dinero al destinado a conseguir una armadura o implantes cibernéticos, pero sí para comprar vehículos, armas, ropa, etc., así como acometer la compra de unas instalaciones para su propia base.

<b>01 a 04</b>	Mendigo, sin ningún tipo de ingreso regular.
<b>05 a 14</b>	Clase baja, vive gracias a la ayuda de algún subsidio (pensionistas, desempleados...) o trabaja esporádicamente.
<b>15 a 30</b>	Clase media / baja (mozo de carga, repartidor, etc.) tiene un trabajo que le permite "ir tirando".
<b>31 a 74</b>	Clase media, la mayoría de la gente (oficinistas, vendedores, etc.).
<b>75 a 89</b>	Clase media / alta, ejecutivos de empresa y profesionales con vida desahogada.
<b>90 a 98</b>	Clase alta. Profesional mundialmente reconocido (médico, abogado, alto ejecutivo, etc.).
<b>99 a 00</b>	Multimillonario. Dueño de una gran corporación comercial o una sólida fortuna familiar, lo cual le permite hacer frente a casi cualquier gasto o inversión.

## Historial Meta-humano

### Posición Social\*

La posición social indica la imagen que la sociedad en general tiene del personaje. Aunque no tiene que ver con su situación legal o sus acciones, sí condiciona sus relaciones con otros SPJs y PNJs. Puede darse el caso de que un personaje intente actuar del lado del bien, pero sus actividades no hayan sido muy afortunadas o no le haya caído en gracia a alguien y la sociedad le vea como un villano o una amenaza.

- 01 a 39** Héroe. Sus actuaciones favorecen a su imagen y es tomado como ejemplo de decencia, moral y rectitud por una gran mayoría de las personas, puede provocar envidia en villanos y héroes que no gozan de su fama.
- 40 a 64** Anónimo. No es muy conocido y no hay una imagen pública de él. A medida que vaya cometiendo actos heroicos se irá actualizando su situación pudiendo caer en cualquiera de las otras 3 categorías, si aún permaneces en el anonimato cuidate de no ir rompiendo propiedad pública o de terceros, trata de evitar accidentes sobre todo en los que se involucran ciudadanos inocentes y sobre todo mucho cuidado en tus apariciones en la TV o noticias! Una mala prensa puede encasillarte como amenaza pública o villano de la noche a la mañana!
- 65 a 94** Amenaza pública. Aunque lo intente, siempre estará siendo juzgado como un individuo peligroso y cualquier error o daño a propiedades o a terceros que cometa, por mínimo que sea, será considerado un ataque a adrede.
- 95 a 00** Supervillano. Las autoridades le persiguen, los héroes le odian, su reputación le precede vaya donde vaya ,la gente normal le teme y los malvivientes lo respetan, tiene enemigos y amigos en ambos bandos.

### SITUACIÓN PÚBLICA DEL SPJ\*

Indica la cantidad de datos que los medios de comunicación y la población saben de él.

- 01 a 09** Su historial es conocido públicamente, todo el mundo sabe gran parte de tu vida y logros como héroe
- 10 a 19** Su origen es conocido públicamente, todo el mundo sabe que eres un justiciero/extraterrestre/mutante/dios.
- 20 a 29** Su historial y origen son conocidos públicamente todos saben que eres un extraterrestre que llego ala tierra hace 15 años.
- 30 a 69** Se difunden historias sobre el SPJ, pero son falsas, la gente te toma de distintas maneras según que versión haya escuchado sobre tu historia u origen a medida que te hagas conocido puedes hacer conocer tu historia u origen.
- 70 a 79** Sólo sus amigos y allegados saben su historial, eres un misterioso personaje que deambula por las calles ocultándote en la noche o bajo una mascara, puede ser bueno o malo, mucha gente querrá desenmascararte y otra tanta demostrar que eres una amenaza para los habitantes del mundo.
- 80 a 89** Sólo sus amigos y allegados conocen su origen, si eres un extraterrestre de aspecto no muy humano la gente será reacia a confiar en ti, pueden circular rumores sobre tus intenciones o costumbres extrañas.
- 90 a 00** Es un misterio para todo el mundo, difícilmente la gente sepa que les acabas de salvar la vida o que querías contaminar toda la ciudad, la gente vive muy preocupada de su propia vida y desconocen de su Protector/Amenaza, no puedes esperar que la gente te agradezca o te tema por cosas que no llega a enterarse puede existir gente que tuvo contacto contigo y sabe sobre ti pero son apenas puñados desparrramados por el mundo.

Ahora debes tejer todos estos datos, que a simple vista pueden parecer una ficha policial, y componer el relato de la vida anterior de tu personaje. No solamente va a trabajar el Director del Juego, así que haz un esfuerzo y dota a tu SPJ de credibilidad y solidez, trata de mezclar los elementos con coherencia y, si algún dato no te concuerda con el resto, suprimelo y vuelve a repetir la tirada que corresponda.

## Bases y cobertura

Es frecuente que superhéroes individuales o grupos de ellos dispongan para su uso particular de algún tipo de lugar secreto en el que suelen disponer de aquello que les es necesario para seguir desarrollando sus aventuras: un escondite, un depósito conteniendo un fluido orgánico que regenera su exterior maltratado a diez veces su velocidad normal, un centro de comunicaciones desde el que recibir datos procedentes de su área de influencia, etc.

No es fácil llegar a disponer de todo ello si consideramos que los superhéroes no tienen por qué proceder de familias adineradas ni ser profesionales de renombre en su ambiente. Estos lugares, llamados bases, son caros de construir, y además cuentan con la complicación adicional de que deben ser secretos.

¿De dónde puede obtener un superhéroe o grupo de ellos la financiación necesaria para mantenerse en acción?

Existen varias posibilidades...

En primer lugar, puede que, efectivamente, el superhéroe proceda de una familia rica, que haya heredado una cuantiosa fortuna o que le haya tocado la lotería en el pasado. Habrá algunos de estos, pero no serán frecuentes. Existen poderes económicos ocultos que prestan su apoyo a grupos de superhéroes, como ocurrió con tramas fascistas que financiaron al primer Vértice de Combate o la Fuerza del Futuro, que trabajaba para el estado español, pero que en realidad estaba fuertemente dirigido por el partido gobernante.

Ésta es otra posibilidad: el grupo o el superhéroe acepta dinero de un tercero, pero debe ser consciente desde el principio que aquel que le financia acabará pidiéndole que emprenda determinadas actuaciones para su propio beneficio.

Otra posibilidad es que la base sea un lugar poco preparado que cumpla las funciones más de escondite que de auténtico centro de operaciones. Hay ejemplos bastante ilustrativos de esta opción: Algunos superhéroes y supervillanos han usado las cloacas de una gran ciudad, cuevas en las montañas, sótanos de sus casas, mansiones abandonadas, etc.

Lo más probable será que sencillamente carezca de una base estable y que se comporte como un ciudadano normal hasta el momento en que cambie a su faceta de metahumano.

NOTA: Si se está creando un grupo de metahumanos sólo es necesario lanzar una vez por todo el grupo los dados para consultar en la tabla.

#### **1d100 BASE**

**01 a 10** En el momento de la creación del personaje éste carece de base. Si dispone de medios propios o ajenos podrá adquirir una (le llevará el tiempo que emplee en subir un nivel para localizar el sitio idóneo y otro nivel más para acondicionarlo). Todos los materiales de recambio deben ser costeados por el / los personaje / s.

**11 a 65** El metahumano o el grupo trabaja regularmente para Superhéroes Inc., teniendo derecho a usar sus instalaciones secretas. Los repuestos de su armadura, los servicios médicos, los talleres de reparaciones corren por cuenta de la organización. El / los personaje / s no tienen necesidad de preocuparse jamás por esas cosas.

**66 a 70** Una tercera persona, un personaje con dinero y poder, financia a sus expensas las actividades del grupo. El DJ debe determinar de forma cuidadosa cuáles son las intenciones de éste personaje. Para ello debe crear la ficha de personaje de ese individuo prestando especial atención a su Resistencia a Prejuicios.

**71 a 75** Una entidad (grupo de personas, corporación comercial o administrativa) financia las actividades del personaje, que sigue conservando una identidad secreta frente a ellos. Los medios puestos a su disposición serán, además del local necesario, los mínimos imprescindibles para el personaje. Al igual que en apartado anterior el DJ debe determinar escrupulosamente el uso que la entidad pretende dar al grupo.

**76 a 80** Igual que el apartado anterior, salvo que las instalaciones reúnen todos los elementos que cualquiera pueda imaginar. Una auténtica base con todo lo necesario.

**81 a 85** El personaje o grupo poseen la base, pero carecen de equipo y repuestos.

**86 a 90** El personaje o grupo poseen una base propia, Situada en un lugar secreto y con accesos controlados. Esta base es sencilla, sin mucho equipo pero con todo lo imprescindible.

**91 a 95** Igual que el apartado anterior salvo que las instalaciones reúnen todos los elementos que cualquiera pueda imaginar. Una auténtica base con todo lo necesario.

**96 a 00** El personaje, debido a una situación derivada de su historial, y que el DJ debe establecer, dispone de una base de control mundial desde la que tiene acceso a información de todo el planeta, incluida la transmitida por satélites civiles y militares de cualquier gobierno. Los personajes carecen de vinculación con otras entidades o grupos excepto las que deseen establecer por cuenta propia.

## **Profesiones**

### **Clases sociales y profesiones**

Una vez llegado a este punto, el jugador deberá elegir una profesión que esté acorde con sus características y su clase social, de forma que el personaje tenga un mínimo de coherencia (es inútil elegir la profesión de científico si el personaje tiene 40 en INT; de la misma manera, elegir de profesión peón albañil cuando el personaje es multimillonario es también una contradicción)

Como orientación se proporciona al jugador una lista con las profesiones más comunes: Abogado Agente de Seguridad Albañil Banquero Carpintero Científico Comerciante Conductor Empresario Enfermero Funcionario Informático Investigador privado Juez Mecánico Médico Militar Periodista Piloto Policía Profesor Repartidor Taxista Vendedor Esta es una lista opcional, ya que si el jugador prefiere cualquier otra ocupación, puede elegirla siempre y cuando se acople a los datos que del personaje tenga hasta ese momento. En algunos casos es conveniente especificar posteriormente la profesión dependiendo de la clase social a la que se pertenece. Por ejemplo en el caso de “Profesor”, si es de clase social “Media / baja” puede que estemos ante un profesor de una escuela rural; pero si el personaje es de clase “Alta” es más lógico pensar que se trate de un afamado catedrático. Algo parecido puede pasar con otras profesiones como las de “Abogado”, “Médico”, “Periodista”, “Militar”, “Científico”, etc.

## **Habilidades**

Las habilidades representan los distintos conocimientos que ha adquirido una persona mediante adiestramiento o experiencia.

En el sistema de juego de Superhéroes Inc. las habilidades están representadas por porcentajes que indican la mayor o menor probabilidad de efectuar la acción con éxito. Cuando un personaje dispone, por ejemplo, de un 70% de “Computación” quiere decir que, para realizar con éxito una acción relacionada con el manejo de estas máquinas, deberá obtener un resultado de 70 o menos cuando lance 1d100. Las habilidades se calculan a partir de los valores de las características. Los valores que se obtienen indican valores de partida. Estos valores pueden variar mediante la subida de nivel, pero no pasa lo mismo con los valores de las características, que generalmente quedan invariables.

**Puntos de Vida e Inconsciente (PV / 10) No son habilidades propiamente dichas, y por eso se han separado de las demás. Su puntuación esta dada por la CON del personaje y no se pueden aumentar salvo subiendo de nivel Indican respectivamente la cantidad de daño que un personaje es capaz de recibir antes de morir (muere al llegar a 0 Puntos de Vida) y el momento en que el personaje queda inconsciente por pérdida de Puntos de Vida. Un personaje con 50 PV muere al llegar a los 0 PV, pero quedará inconsciente cuando tenga solamente entre 1 y 5 PV.**

## **Explicación de las habilidades**

Existen unas HABILIDADES GENERALES que están incluidas en el primer grupo. Éstas sirven para resolver muchas de las situaciones comunes con que el personaje se enfrenta. Cualquier personaje las posee en mayor o menor medida. Se reparten 200 puntos + (INT x 2)

**Animales:** Indica el grado de empatía que tiene un spj con los animales en general aunque nunca haya visto un animal de la especie en consideración

**Buscar Referencias.** Permite seleccionar información interesante en una situación en la que se tiene al alcance gran cantidad de datos disponibles como, por ejemplo, en una biblioteca, o consultando una terminal de datos de una computadora.

**Ciencia.** Es una habilidad de la que se habla en sentido amplio, con el significado de «Conocimiento». Esta habilidad no se refiere a una rama de la ciencia como puede ser Agricultura, Antropología, Arqueología, Arquitectura, Biología, Información (ciencias de la), Derecho, Economía, Etnología, Física, Geografía, Geología, Historia, Ingeniería, Matemáticas, Política, Psicología, Química, Religiones,

Robótica, Sociología, o Veterinaria, sino al grado de conocimiento de un tema en particular relacionado con una de estas, se debe usar respetando el entorno del spj siempre, así un spj que trabaje en una fabrica de barcos es probable que sepa el principio de arquimedes y un spj que trabaje en un laboratorio puede llegar a saber algunas formulas químicas sin ser experto en ninguna ciencia en particular un spj con una vida social activa o investigador puede llegar a acumular muchos conocimientos sobre muchas cosas solo por curiosidad

**Contactos** Esta habilidad mide la capacidad del personaje de conocer gente relacionada con alguna búsqueda en la que se encuentre, por ej conocer alguien que conozca alguien que vende armas /drogas o conocer quien tiene un hermano medico que le puede sacar una bala para no levantar sospechas en el hospital,o directamente saber con quien tiene que hablar para conseguir una buena lancha para ir de pesca un fin de semana.

**Combate cuerpo a cuerpo** Permite determinar el éxito del superpersonaje en combate con las armas naturales (puños, codos, cabeza, piernas, etc.). Es una de las habilidades que más se utilizan, debido al inevitable combate que se produce siempre que dos superseres se encuentran.

**La habilidad Equilibrio Mental (EQM) Equivale inicialmente a la Inteligencia del personaje (y como los puntos de vida no se puede aumentar, salvo aumentando esa puntuación del personaje)** y se utiliza solamente si es necesario. La importancia de esta habilidad depende del ambiente en que se desarrolle la historia. Se puede emplear para representar la salud mental de un personaje. Diversas circunstancias pueden disminuir permanentemente el nivel de esta habilidad, a no ser que se cuente con ayuda psicológica o de otro tipo para superar las crisis que causan estas pérdidas. En caso de que la EQM de un superpersonaje llegue a cero, éste se vuelve loco y deja de comportarse racionalmente, convirtiéndose en un grave peligro para la sociedad.

**Esconderse** A diferencia de Acechar / Discreción esta habilidad se utiliza cuando el personaje no realiza ninguna acción mientras trata de pasar desapercibido. Se emplea exclusivamente como modificador negativo a las tiradas de PER del contrario que intente localizar al superpersonaje que se oculta.

**Generalidades** Es útil para relacionar algún hecho con otros y es complementaria de "Ciencia" en el sentido de que mientras que ésta sirve para enfrentarse a situaciones que entrañan algún conocimiento adquirido mediante el estudio o la vida laboral, "Generalidades" hace lo mismo con hechos relacionados con experiencias propias o ajenas de la vida cotidiana, como leyendas, desenvoltura en lugares de protocolo rígido y otras de muy diverso tipo como donde comprar un boleto de colectivo o manejar la lavadora de ropa.

**Idea** Permite a un superpersonaje asimilar una circunstancia sobre la que no tiene experiencia previa. Representa la capacidad de éste para tener una inspiración sobre aquello que está observando. El DJ deberá restringir el uso de esta habilidad, ya que sólo debe ser empleada en circunstancias muy concretas, como una situación aparentemente sin salida, actuación con extrema presión o bajo tensión, momentos de inspiración debidos a la actuación de un telépata, etc

**Idioma nativo (INT)** Representa el conocimiento del superpersonaje de la lengua hablada en el lugar donde se crió. Algunos, bajo ciertas circunstancias que sólo puede establecer el Director de Juego, pueden tener más de un idioma nativo. **Suma +1 cada 10 de Inteligencia**

**Influenciar** Sirve para evaluar el efecto que el superpersonaje causa en personas u otros seres con los que se relaciona, pudiendo "sugerirle", cambiar de actitud o subir el autoestima o confianza en si mismo de otro para incitarlo a realizar una tarea específica, por ej. Conferir valor para cruzar un puente colgante de sogas a alguien que no sea animado o intimidar a alguien para persuadirlo de entrar en combate en contra nuestro. Se debe realizar una tirada cruzada contra la voluntad del personaje a ser influenciado, de tener resultado el spj influenciado tendrá un bonus positivo o negativo de 15% a la acción requerida según sea pertinente.

**Jugar** Indica el conocimiento en juegos de azar que tiene el spj pudiendo cambiar el azar para su beneficio propio o de un tercero

**Lanzar** Se utiliza cuando el superpersonaje debe arrojar un objeto contra algo o alguien. Determina el grado de éxito de la puntería así como el alcance. **Suma + 1 cada 10 de Agilidad**

**Nadar** Se utiliza para situaciones en que el personaje se mueve en el agua. **Suma + 1 cada 10 de Fuerza**

**Parada** Representa la capacidad que tiene un superpersonaje de reaccionar instintivamente ante el ataque de algún enemigo. Se usa exclusivamente como modificador negativo al porcentaje de ataque del contrario. Sólo sirve contra ataques de "Combate cuerpo a cuerpo" y contra armas de contacto (espadas, hachas, navajas, etc). **Suma + 1 cada 10 de Combate CC**

**Primeros Auxilios** Sirve para realizar una cura de emergencia de personajes que estén heridos. No es una habilidad de aprendizaje como Medicina (una ciencia). Solamente se utiliza para impedir que un daño regular continúe. Por ejemplo, se emplea para hacer un torniquete a alguien que se desangra, pero no para curar la herida producida por la descarga de un láser. Si el uso de esta habilidad es exitoso se logra evitar la continua perdida de puntos de vida el spj afectado queda estable **y no recupera puntos de vida** salvo que se encuentre reposando

**Rastrear** Se utiliza para seguir el rastro de animales o personas. Si alguien tiene la habilidad de aprendizaje de "Supervivencia" puede utilizarse esta segunda en ese entorno como modificador positivo al utilizar "Rastrear".

**Reflejos** Determina la capacidad de un superpersonaje de enfrentarse con rapidez a una situación y tomar el control. Se empleará cuando se trate de averiguar lo velozmente que reacciona enfrentado a una situación que requiera actuar con rapidez como esquivar un auto a punto de embestirlo o amortiguar una caída sorpresiva. **Suma + 1 cada 10 de Agilidad**

**Sigilo** Indica las probabilidades de que un superpersonaje realice una acción mientras intenta pasar desapercibido. Valdría tanto para intentar salir de una habitación pasando inadvertido como para moverse en silencio por un bosque o seguir a alguien sin que lo note.

**Trepar / Saltar** Ayuda a determinar el éxito en maniobras que impliquen subir o bajar por paredes o superficies muy inclinadas o realizar todo tipo de saltos y acrobacias. **Suma + 1 cada 10 de Fuerza**

## Habilidades de Aprendizaje

Las HABILIDADES DE APRENDIZAJE son adquiridas por el personaje de dos formas: por adiestramiento o por experiencia. Puesto que en este capítulo se trata de crear un personaje aquí veremos cómo adquirirlas mediante adiestramiento. Se supone que antes de lanzarse a la aventura un personaje ha recibido algún tipo de formación acorde con la profesión y el historial pasado. El origen y, en algunos casos, el tipo de profesión determinan el tipo de habilidades de aprendizaje que un personaje puede adquirir inicialmente. Dioses, mutantes y no humanos adquirirán las habilidades en función de su identidad secreta, intentando que tenga el

máximo de coherencia.

- *En las habilidades Informática, Electrónica, Cibernética, y Armaduras de combate el % de "reparar" es igual al de "identificar", pudiendo aumentarse independientemente mediante puntos porcentuales repartidos al inicio o ganados por experiencia*
- *Los bonos se aplican solamente cuando uno posee más del 15% en dicha habilidad menos que ese % significa que el PJ solo tiene una vaga idea de lo que está haciendo*

**Arco.** Habilita al personaje para el uso de arcos, ballestas y todo tipo de armas de este estilo. La recarga de estas armas requiere el uso de una acción, excepto en justicieros y expertos marciales que es automática. **Suma + 1 cada 20 de AGilidad y +1 cada 20 de FUErza**

**Armadura de combate.** Se utiliza en el manejo de estas sofisticadas máquinas de guerra. Es una habilidad EXCLUSIVA de aquellos superpersonajes que dispongan de una de dichas armaduras (ie. Si un pj nunca tuvo una es imposible que sepa manejarla, caso excepcional puede ser que un PJ en particular haya tenido acceso a un manual y posea una capacidad de inventiva o deducción superior, en este caso el máster puede darle una puntuación concordada pero nunca superior al 50%). Engloba todos sus mecanismos, desde las comunicaciones a los propulsores, téngase en cuenta la necesidad de herramientas para repararlas!. **Suma + 1 cada 10 de Inteligencia**

**Armas de fuego.** Se emplea para el manejo de este tipo de armas (pistolas automáticas, revólveres, etc.). **Suma + 1 cada 10 de Percepción**

**Artillería pesada** Sirve para la utilización de aquellos sistemas de armamento muy especializados y utilizados en combates militares. Bazucas, cañones, misiles, etc. **Suma + 1 cada 10 de Percepción**

**Hojas:** Cuchillos, navajas y todas las clases de armas cortantes se rigen por esta habilidad. **Suma + 1 cada 10 de Agilidad**

**Armas especiales** Para el uso de armas tales como mazas, nunchakos, shurikens, bastones bo, látigos, lanzas, hachas, garrotes, cerbatanas, boleadoras, etc. Debe especificarse que arma se maneja en el momento de la creación del personaje. Los daños causados por estos tipos de armas especiales deberá decidirse entre el DJ y el jugador, ya que puede darse el caso de que un jugador desee que su SPJ lleve un látigo que cause daño por electricidad o unas flechas envenenadas.

Si el efecto se contempla como si de un poder se tratara (electricidad, por ejemplo), se lanzará 1d100 para conocer el rango de poder del arma y el daño que provoca.

La creación de armas con poderes de control de algún tipo (Control del clima, de la geodinámica, de animales, etc.) está contemplada en el apartado «Guardianes» y sólo pueden ser llevadas por este tipo de personajes.

**Artes marciales** Es una habilidad muy especial, OBLIGATORIA para todos aquellos superpersonajes que sean expertos en dicha disciplina. Ningún otro tipo de superpersonaje puede tener la habilidad. **Suma + 1 cada 10 de Agilidad**

**Cibernética** Es una habilidad utilizada para la identificación, diseño, construcción y reparación de sistemas cibernéticos como componentes robóticos o tecnoimplantes, **Suma + 1 cada 10 de Inteligencia**

**Computación / Comunicaciones** Mide la capacidad de un personaje de manejarse entre ordenadores de cualquier tipo. Puede utilizarse también para burlar sistemas de seguridad electrónica o dispositivos de comunicaciones complejos.

**Conducir** Permite a un personaje conducir un automóvil, un camión, un tren, un helicóptero barco o mula. Cada tipo de vehículo posee un porcentual distinto que debe aprenderse por separado, se debe efectuar una tirada cruzada entre la habilidad y el grado de dificultad del vehículo en cuestión **Suma + 1 cada 10 de Percepción**

**Explosivos** Es una habilidad a utilizar en la preparación, manipulación, evaluación de efecto y detonación de estos elementos.

**Farmacología** Es una habilidad que permite elaborar preparados químicos que tengan efectos concretos sobre los organismos vivos. Incluye también el conocimiento de las sustancias y el método de administración.

**Mecánica** Controla la actividad de un personaje en lo que se refiere al manejo, diseño, mantenimiento, reparación y creación de máquinas y mecanismos.

**Medicina** Rige las actividades que afectan a la curación de las personas. Debe especificarse si se trata de medicina general o una especialidad. Las especialidades permitidas son: Cirugía Estomatología Geriatria Ginecología Inmunología Oftalmología Oncología Pediatría Traumatología

**Otro Idioma...** Indica la capacidad del personaje para expresarse en una lengua distinta a la propia. Puede escogerse varias veces si se desea que el SPJ conozca más de un idioma.

**Sistemas de Armamento** Es una habilidad EXCLUSIVA de los personajes Tecnificados o personajes que tengan un historial relacionado con sistemas militares como tanques aviones o helicópteros de combate, les permite controlar las diferentes armas integradas en sus armaduras, tecnoimplantes o en su propia estructura.

**Seguridad** Permite la manipulación de cierres. Se utiliza para manipular abrir puertas, cerraduras electrónicas, sensores de alarmas, cámaras de vigilancia, etc.

**Supervivencia/Etiqueta.** Se refiere a la desenvoltura del superpersonaje en determinados ambientes. Debe especificarse qué clase de especialización se ha conseguido: Mar, bosque, selva, desierto, así como ambientes urbanos como, villas locales o círculos sociales determinados como organizaciones criminales o clubes sociales de la alta sociedad.

**Trampas** Permite a un personaje improvisar un sistema sencillo para tener un efecto inmediato por ej una trampa normal para cazar con una soga tensada y un lazo, o un balde en equilibrio sobre una puerta para que caiga sobre la cabeza de alguien, algo mas complicado o que necesite de dispositivos específicos entra en la categoría seguridad. El DJ aplicará modificadores en función de la complejidad y los medios al alcance del personaje para el desarrollo de estos artilugios.

**Vaciar Bolsillos** Es una habilidad que permite extraer el contenido de bolsillos, mochilas, bolsos u otros recipientes del mismo tipo sin que el propietario lo advierta. **Suma + 1 cada 10 de Agilidad**

## Prejuicios

Por cada personaje se debe hacer una tirada de 1d100 durante su creación para determinar la capacidad que tiene ese personaje de oponerse a sus instintos. Según sea el resultado de esta tirada se considera que el personaje tiene más o menos capacidad de superar sus prejuicios, con lo que llevar a cabo acciones de dudosa moralidad se convierte en una tarea más o menos difícil.

Aquellos personajes en cuyo historial esté reflejado que teniendo dos personalidades, éstas sean diferentes, deberá hacer dos tiradas de 1d100 (desechando aquellas que estén muy próximas) para saber la Resistencia a Prejuicios según actúe como civil o metahumano.

Cuanto menor sea el nivel de Resistencia a Prejuicios de un personaje, más difícil le resultará llevar a cabo una acción en contra de sus ideas, pues antes de hacerla deberá superar una Tirada de Prejuicios. Aun así, si el personaje no supera su Tirada de Resistencia a Prejuicios y se ve forzado a llevar a cabo una acción que, según el resultado de la tirada, él considera inmoral, su EQM disminuye en 1d10, 2d10 o 3d10 dependiendo de la acción, a discreción del Director de Juego. Esta pérdida es permanente. Por ejemplo: Jinete Nocturno se encuentra un sábado por la noche apoyado sobre la barra de un pub situado en una localidad próxima a Madrid. El ambiente está cargado debido a la presencia de muchas personas. Un borracho asiduo serpentea por el local murmurando por lo bajo mientras "Knocking on Heaven's doors" ensordece a la clientela del local.

Ese ruido impide escuchar el sonido de tres motos que aparcen fuera, conducidas por individuos que visten cazadoras vaqueras sin mangas y que lucen largas patillas en sus caras cubiertas de cicatrices. Los tres individuos penetran en el bar propinando empujones a su paso, haciendo a un lado a todo aquel que se encuentra en su camino. La casualidad les conduce a un punto de la barra situado apenas a un metro de Jinete Nocturno. Este mira a su izquierda para ver a los recién llegados. El giro hace que su pistola de calibre 9mm. se clave ligeramente en su abdomen. Sin que se mueva un músculo en su cara Jinete nocturno vuelve a concentrarse en su bebida mientras "Johnny B. Good" comienza a taladrar sus tímpanos.

Los recién llegados forman un considerable alboroto mientras piden sus bebidas a voz en grito. Desgraciadamente, el volumen de la música impide a la impresionante camarera que se encuentra tras la barra escuchar sus pedidos.

El líder del trío vuelve a vociferar a la camarera mientras algunos clientes próximos recogen sus bebidas y se trasladan a otro punto del local menos conflictivo. No queda nadie entre los tres macarras y Jinete Nocturno. La camarera, ocupada en la caja, sigue sin darse cuenta de nada de lo que ocurre. Cuando termina de cobrar unas consumiciones recorre la barra hacia el fondo, momento en que el macarra aprovecha para auparse a la barra y agarrar a la chica por el pelo.

-Me duele la boca de tanto decirte lo que queremos tomar, nena

-le dice mientras la atrae hacia sí y mantiene su cara a tan sólo un centímetro de la suya -¿Es que aquí hay que rogar para que te pongan una copa?

El tono del macarra se ha vuelto amenazador. Los pocos clientes que quedan en la barra se apartan del punto del incidente mientras la chica apenas puede articular palabra. El dueño del bar, también desde detrás de la barra, se aproxima atemorizado tratando de calmar los ánimos.

Jinete Nocturno permanece impassible.

La situación se ha vuelto muy tensa. Algunas personas abandonan precipitadamente el local huyendo de los problemas que se avecinan.

Jinete Nocturno, a pesar de su aparente tranquilidad, está interiormente comprobando cómo la rabia vuelve a tensar sus músculos. El DJ hace que Jinete lance dados contra su EQM (15%) para saber cuál es su reacción.

El resultado de la tirada es 88, con lo que Jinete Nocturno es incapaz de controlar su ira y se prepara para actuar en el momento que juzgue más oportuno.

El macarra zarandea a la chica sin quitarle ojo de encima. Sus colegas lanzan unas risas desagradables mientras miran desafiantes al resto de la clientela.

-¡Contéstame cuando te hablo, guarra! - escupe el motorista mientras comienza a elevar a la chica por el pelo.

Jinete Nocturno lleva lentamente su mano a la cintura de su pantalón para encontrar la empuñadura de su arma, oculta por su cazadora. La extrae con cuidado y utilizando un movimiento rapidísimo el cañón pasa a apuntar directamente a la sien del macarra. Permanece en completo silencio. Nadie en todo el local es capaz de decir ni una sola palabra, a la vista de la situación. Sólo la voz de Chuck Berry llena el bar de un extremo a otro.

Uno de los compañeros del macarra hace un brusco movimiento hacia Jinete para saltar sobre él. Antes de que nadie pueda reaccionar el asaltante se encuentra caído en el suelo con un disparo en la rodilla y el cañón ha vuelto a la sien del macarra, que ya ha comenzado a soltar lentamente a la chica. En el local se han producido algunos gritos femeninos, mientras el otro macarra ha comenzado a alejarse contra la pared. La chica ha quedado libre y se ha alejado unos metros de su captor.

- No quiero líos en mi local. - dice - Marchaos todos y dejadnos en paz.

El cañón de la pistola de Jinete Nocturno traza un arco en el aire para indicar al macarra que abandone el local. Este se da la vuelta lentamente y parece que va a salir, pero de repente se vuelve y trata de arrojar sobre el justiciero.

El puño de Jinete Nocturno encaja a la perfección en el rostro del macarra, proyectándole contra la pared.

Una vez allí, Jinete le apunta a la cabeza a unos dos metros de donde se encuentra. Se producen una décimas de segundo de expectación mientras Jinete Nocturno se enfrenta a su Resistencia a Prejuicios. El DJ fuerza un lanzamiento de dados que arroja un 19. Jinete Nocturno puede superar sus prejuicios y por ello es capaz de abrir fuego contra el asaltante.

Los sesos del macarra pasan a formar parte de la pintura del local mientras la histeria se apodera de los presentes que se agolpan contra la puerta para salir.

El tercero de los asaltantes quiere aprovechar la confusión para evadirse, pero una fuerte mano le agarra por el cuello y le proyecta contra la pared opuesta. Una rodilla viene bruscamente a acoplarse en su bajo vientre. El local ha quedado desierto. Jinete saca un billete de su bolsillo y lo deja sobre la barra. Abandona el local parsimoniosamente mientras sostiene de forma irresistible la mirada de la chica.

- Quédate con el cambio - dice con voz profunda.

Apenas unos segundos después de que haya salido la chica salta la barra y sale al frío de la calle. Sólo alcanza a ver la luz trasera de una Harley que dobla la esquina mientras The Flamingos comienzan perezosamente a entonar «I only have eyes for you».

- Hijo de puta...- murmura mientras comienzan a oírse las primeras sirenas.

**IMPORTANTE** La Resistencia a Prejuicios indica la capacidad de un personaje para emprender acciones que se puedan encontrar alejadas del patrón moral imperante en la sociedad de cuya cultura participa. Una Resistencia a Prejuicios alta indica que el personaje es capaz de realizar acciones que dentro de su sociedad se considerarían moralmente inadmisibles, mientras que una baja informa de que el personaje se encuentra perfectamente encuadrado dentro del comportamiento normal en esa sociedad.

Un personaje como Epsilon Eridani, que ha debido abandonar su país y que es perseguido por todas las potencias mundiales, habrá adquirido una alta Resistencia a Prejuicios derivada de su historia pasada y sus actuales circunstancias.

## **Equipamiento**

El universo de Superhéroes Inc. está basado en el mundo real del cambio de siglo. Aun así, existen algunas diferencias entre ambos, aunque la necesidad de equiparse adecuadamente no es una de ellas.

La manera de conseguir aquello que necesitas pasa por varias opciones: a) lo robas. b) lo solicitas a tu organización. y c) lo compras.

Como se puede comprobar, no todo es fácil de comprar y mucho menos de robar. Los personajes que se encuadren dentro de algún grupo oficial sólo tienen que solicitar y justificar ante sus superiores la necesidad de adquirir determinado elemento. No obstante, aunque a primera vista parezca algo sencillo, no todo está accesible y la disponibilidad es un factor que afecta a todo el equipamiento del mundo de Superhéroes Inc.

Las organizaciones oficiales que pueden servir equipamiento a los personajes son: TecnoRed, la UEO, el Gobierno de cada país y, ocasionalmente, el Parlamento Europeo.

Por otra parte, los superhéroes no oficiales que se unan a Superhéroes Inc. cuentan con una buena cantidad de apoyos en España, pudiendo solicitar equipo a esta empresa.

La disponibilidad de cualquier elemento del equipo en una ciudad media de Europa es la siguiente:

<b>DISPONIBILIDAD</b>	<b>1d100</b>
FÁCIL (F)	<b>95%</b>
NORMAL (N)	<b>60%</b>
DIFÍCIL (D)	<b>30%</b>
MUY DIFÍCIL (MD)	<b>10%</b>
EXCEPCIONAL (E)	<b>2%</b>

A esta tirada se le deben aplicar modificadores dependiendo del lugar y de a quién se solicita el material. Así tenemos, por ejemplo, que:

En una gran ciudad **+10**

En un pueblo **-30**

Si se solicita a una organización **+30**

En cada caso será el DJ el que deba establecer los correspondientes modificadores para evitar que todos sus personajes conduzcan un deportivo último modelo. Para ello, en este manual se ha optado por evitar una larga lista de material, acompañando a cada artículo de su precio correspondiente, evitando conscientemente clasificar las distintas clases sociales y profesiones con unos ingresos mensuales determinados. Se ha preferido invocar el buen juicio de los jugadores y del Director de Juego a la hora de permitir la posesión o no de un bien concreto. En todo caso, el sentido común será la mejor guía en este aspecto.

## Vehículos

¿Quién no ha sentido el vértigo y la emoción de una persecución de coches, lanzados a toda velocidad a través de las atestadas calles de una gran ciudad?

En Superhéroes Inc. trataremos que el DJ y el jugador puedan resolver este tipo de situaciones sin complicar demasiado el juego.

En primer lugar vemos que para poder conducir un determinado vehículo, el PJ deberá tener obligatoriamente la Habilidad de Aprendizaje que corresponda a ese tipo de vehículo.

Así, un jugador no puede pretender que su SPJ, que está rodeado de enemigos, escape a toda velocidad montado en una motocicleta de gran cilindrada si no tiene la Habilidad "Conducir vehículo: Motocicleta". De todas maneras, si un PJ tiene la habilidad de conducir un coche y quiere intentar llevar un camión, podrá intentarlo con un Mod. de "Difícil". El baremo exacto a aplicar dependerá de la semejanza que haya entre el tipo de vehículo que se sabe manejar y el que se pretende conducir.

Dentro del apartado "Vehículos" es necesario describir los siguientes parámetros.

Velocidad máxima en kilómetros / hora Como su propio nombre indica, nos marca la velocidad máxima que puede desarrollar un determinado vehículo

Velocidad de cruce Normalmente representa el 65% de la Velocidad Máxima, aunque esto puede variar en los vehículos pesados. Este valor nos indica un punto de equilibrio ideal que hace que la conducción sea cómoda y segura.

Dificultad: Es el grado de complejidad que posee el vehículo en cuestión para poder ser conducido normalmente

Puntos de estructura Es una medida de la resistencia del chasis, similar a los puntos de vida de los personajes.

Blindaje El umbral de DA por el vehículo. Suele rondar el 10% de los Puntos de Estructura en aquellos vehículos sin blindajes añadidos.

Autonomía Representa la distancia, expresada en kilómetros, que puede recorrer sin necesidad de repostar.

Disponibilidad Como hemos visto con anterioridad, nos marca la dificultad mayor o menor que tiene un personaje de poseer algo, en este caso concreto un vehículo.

TIPO	VM	VC	Dif	PE	B	Aut	Disp
Pequeña moto	100	65	10	30	3	100	MF
Moto campo(media)	120	75	15	40	4	100	N
Moto campo(potente)	160	110	20	60	6	125	D
Moto carretera(media)	200	150	15	50	5	250	D
Moto carretera(potente)	270	180	30	70	7	300	MD
Auto pequeño	160	110	20	100	10	700	MF



Auto mediano	185	130	15	175	17	750	F
Auto Grande	210	140	20	225	22	850	N
Deportivo	265	175	25	200	20	750	MD
Limousine	180	120	40	275	27	850	E
Furgoneta	140	90	30	325	32	850	F
Todoterreno	160	110	40	350	35	700	D

La asignación concreta de esos valores depende de la fabricación y calidad de los modelos, así como de las modificaciones que se hayan hecho desde su construcción. No obstante, se recomiendan estos valores como término medio

## Maniobras

La anterior es una manera simple de resolver una situación potencialmente complicada. No obstante, para maniobras más o menos arriesgadas conduciendo, podemos establecer las siguientes reglas.

Cuando la conducción es tranquila y no se intenta ningún tipo de maniobra forzada (es decir cuando se respetan las normas de circulación y se sigue el trazado de un vía normal), no es necesaria la tirada de Conducir (a menos que el porcentaje sea igual o menor la dificultad del vehículo). Dependiendo de lo complicada que sea la maniobra que queremos realizar y la velocidad a la que pretendamos hacerla, la dificultad crecerá consecuentemente. Aconsejamos que se aplique un modificador de (+/-)5 a la **Dificultad** por cada 10 Km. / h que separe (por debajo o por encima) a la velocidad a la que se viaja de la de crucero.

A todo esto habrá que añadir los modificadores por visibilidad, estado del conductor, tipo de terreno y condiciones ambientales; pero ninguno debería superar el (+/-)25.

A continuación ofrecemos una serie de situaciones en las que podemos aplicar las reglas de Maniobras.

· Los virajes en las carreteras no suelen ser mayores de 30 grados, pero esta situación cambia mucho en los caminos agrícolas (donde los puede haber de más de 120 grados). El giro de entre 60 y 90 grados sólo sirve para cambiar perpendicularmente la trayectoria y meterse en el último momento por una calle lateral perpendicular. Si la maniobra tiene éxito suele despistar a los posibles perseguidores.

· Los virajes seguidos de derrapajes son útiles para mostrar una determinada cara del vehículo. También son válidas para ocultar un blanco o disparar por la ventanilla. Además, deja el coche orientado en la dirección deseada para el siguiente turno.

· El frenado en T es una maniobra de frenado de emergencia. Detiene por completo al vehículo en (Velocidad actual/100 turnos) y en la mitad de los metros (o sea que un auto yendo a 100 km/h tarda un turno y recorre 50 metros para detenerse a 0), derrapando completamente de manera lateral al desplazamiento.

· El Giro en «U» o giro de 180 grados, sirve para colocar al vehículo en el sentido contrario que tenía cuando inició la maniobra.

<b>0 Muy Fácil</b>	Frenar a 0 desde menos de 30 Km/h en un turno. Curva de menos de 30°
<b>10 Bastante Fácil</b>	Frenar a 0 desde entre 35 y 40 Km. / h en un solo turno. Curva de hasta 45° derrape controlado de 30°
<b>20 Fácil</b>	Frenar a 0 desde entre 40 y 45 Km. / h en un solo turno. Curva de hasta 75° derrape controlado de 45°
<b>30 Normal</b>	Frenar a 0 desde entre 45 y 50 Km. / h en un solo turno. Curva de hasta 90° derrape controlado de 75°
<b>40 Difícil</b>	Frenar a 0 desde entre 50 y 55 Km. / h en un solo turno. Curva de hasta 120° derrape controlado de 90°
<b>50 Muy Difícil</b>	Frenar a 0 desde entre 55 y 60 Km. / h en un solo turno. Curva de hasta 180° derrape controlado de 120°
<b>60 Extremadamente Difícil</b>	Frenar a 0 desde entre 60 y 75 Km. / h en un solo turno. Frenado en T. Giro en U
<b>70 Imposible</b>	Frenar a 0 desde entre 75 y 90 Km. / h en un solo turno. Conducción deportiva, Derrapes extremos

## Persecuciones de vehículos

Para resolver una situación como ésta se tendrán en cuenta varios factores:

- 1 El porcentaje de la habilidad que se está utilizando.
- 2 La Velocidad Máxima del vehículo que se maneja.
- 3 La distancia que separa a ambos vehículos. En este último parámetro podemos distinguir entre:

<b>Larga distancia</b>	>100m
<b>Media distancia</b>	Entre 99 y 50m
<b>Distancia corta</b>	Entre 49 y 10m
<b>Proximidad</b>	Entre 9 y 2m
<b>De contacto</b>	2m

- 4 Modificador a la maniobrabilidad
- 5 Las maniobras que realicen los conductores

Al respecto de la velocidad de los coches, se considerará que un coche tiene mayor velocidad que otro siempre que la diferencia supere los 15 Km. / h. Si un coche alcanza los 180 de velocidad máxima y otro los 190, a efectos del juego se considerará que ambos tienen la misma velocidad. Entonces, podemos determinar que, si existe una diferencia mayor de 15 Km. / h entre las velocidades de ambos vehículos, el de mayor velocidad ganará automáticamente una distancia sobre el otro (tras realizar las correspondientes tiradas de habilidad).

Así tenemos que, si los contendientes están en condiciones de competir, el perseguido actuará primero, haciendo las maniobras que desee o intentando ganar distancia (como hemos visto en el párrafo anterior). Si ha realizado una maniobra, el perseguidor deberá realizar la misma para no perder a su presa. El que haya conseguido su tirada por mayor margen (siempre que este margen sea superior a 10) gana un nivel de distancia sobre su competidor. Si ninguno lo consigue por más de 10, las distancias permanecerán inalterables. Si alguno falla su tirada, se habrá producido un descontrol.

## Descontroles

Tienen diferentes efectos dependiendo de la dificultad de la Maniobra que se realizaba y de la velocidad a la que se circulaba.

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

## Colisiones

En estos casos es necesario determinar el tipo de colisión y la velocidad a la que sucede. En el caso de que el choque se produzca entre dos vehículos, tendremos que tener en cuenta lo siguiente:

- Si es un alcance, la velocidad de choque es la resultante de la resta de las velocidades de los dos vehículos
- Si la colisión es lateral entre dos coches que circulen paralelamente, la velocidad de colisión será la mitad del que más rápido vaya.
- Si el choque es lateral, pero perpendicular (es decir un coche embiste frontalmente sobre el lateral de otro), la velocidad de colisión será la del coche que embiste.
- Si es frontal, las velocidades de choque a la que se mueven ambos vehículos sumadas.

Y así sucesivamente. Ese es el daño que recibe el vehículo, el correspondiente a los pasajeros vendrá explicado un poco más adelante.

En el caso de caídas, se considerará que cada 5 metros corresponderán a 25 Km. / h de velocidad: De esta manera se puede utilizar la tabla anterior, sustituyendo solamente los Km. / h por los correspondientes metros de caída. Si se cae una distancia menor a 10 metros, se considerará que la zona de impacto será aquella que primero quedó sin apoyo (el lado por el que cayó el vehículo).

En caso de que la caída sea mayor, será necesario determinar al azar la zona de impacto. Los bajos se considerarán como laterales y el techo es un caso especial, ya que el daño recibido se doblará debido a la escasa resistencia de la zona (2x Lateral).

		V / Choque (Km. / h)	Lateral	Trasero	Frontal
<b>1d100</b>	<b>Zona</b>	Hasta 25	5d10	4d10	4d10
<b>1 a 15</b>	Frontal	De 26 a 50	6d10	5d10	5d10
<b>16 a 30</b>	Trasera	De 51 a 75	20 + 6d10	20 + 4d10	20 + 7d10
<b>31 a 45</b>	Lateral derecha	De 76 a 100	20 + 8d10	20 + 5d10	20 + 1d100
<b>46 a 60</b>	Lateral izquierda	De 101 a 125	20 + 1d100	20 + 7d10	40 + 1d100
<b>61 a 80</b>	Bajos	De 126 a 150	30 + 1d100	20 + 8d10	60 + 1d100
<b>81 a 100</b>	Techo	De 151 a 175	40 + 1d100	10 + 1d100	80 + 1d100
		De 176 a 200	50 + 1d100	20 + 1d100	100 + 1d100
		De 201 a 225	60 + 1d100	30 + 1d100	120 + 1d100
		De 226 a 250	70 + 1d100	40 + 1d100	140 + 1d100

## Blindaje

Se puede mejorar la capacidad de blindaje de casi cualquier vehículo. El Blindaje normal equivale al 10% de los Puntos de Estructura (redondeando hacia abajo), pero se puede mejorar. De ahí que muchos cuerpos diplomáticos o directivos de grandes empresas acudan a firmas especializadas en este tipo de trabajos. Los elementos que suelen incorporar al vehículo son:

**Chapa reforzada** 25% más en PE. DA +40. Disponibilidad D. maniobrabilidad reducida

**Malla de dispersión** Distribuye la fuerza del golpe entre toda la estructura, ello hace que el daño (cinético) quede reducido a la mitad. Su disponibilidad es E.

**Capa ignífuga** Se destruye cuando es afectada por fuentes de intenso calor (incendio exterior, lanzallamas, etc.), de manera que el exceso de calor es gastado en la evaporización de la capa especial, protegiendo así la estructura del coche y su interior. Sus efectos desaparecen en un período de tiempo comprendido entre 1d6 + 4 y 2d10 + 6 asaltos (dependiendo de la intensidad de la fuente de calor), ese desgaste se produce de una manera independiente en cada zona del vehículo. También funciona contra láseres e impactos de plasma. Disponibilidad MD.

**Red superconductora** Absorbe las emanaciones energéticas, las transporta por microcables y las descarga por unas escobillas bajo el coche. Añade 100 puntos de DA contra ese tipo de ataques. Es incompatible con la Malla de Dispersión. Disponibilidad E.

## Armas

Existen versiones de prácticamente todas las armas para montar en vehículos. Éste podrá incorporar tantas armas en su estructura como le permita la misma y según un esquema de espacio que se desarrolla a continuación.

Armas cortas	1 cada 25 PE
Armas largas	1 cada 50 PE
Armas pesadas	1 cada 100 PE

Si son montadas sobre soportes de posición (una metralleta instalada en la parte de atrás de un Jeep...), se deberán

disparar con la habilidad de Arma Larga. Si son montadas sobre soportes mecánicos, accionados desde el interior del vehículo, se deberá utilizar la habilidad Armas Militares o bien Sistemas de Armamento.

### Daños a los pasajeros

Las personas que vayan en el interior de un vehículo que sufra un determinado daño (bien sea por colisión o por algún tipo de ataque), son susceptibles de sufrir también un daño.

Si el origen del daño es una colisión o bien una explosión que afecte al vehículo, sus pasajeros sufrirán la mitad del daño (redondeando hacia abajo) que haya recibido el vehículo. Esto puede atenuarse si tenemos en cuenta algunos factores:

Los personajes que lleven puesto el cinturón de seguridad (en el caso de un choque frontal) recibirán tan solo la mitad de daño y el airbag reduce en otros 20 puntos el daño recibido.

En el caso de que la fuente del daño sea algún ataque mediante disparos o algo similar, estableceremos que la mitad de los puntos de daño que reciba el coche (después de restar el Blindaje) puede afectar a algún pasajero. La posibilidad de que ocurra esto depende del radio de acción de un arma (no es lo mismo un disparo de fusil que una llamarada de plasma) y de la gente que viaje en el vehículo.

Se deja a discreción del DJ decidir qué porcentaje de volumen ocupan los pasajeros (nunca más del 45% en una cabina de automóvil y nunca más del 65% en el espacio de carga de una furgoneta o camión) para tirar después sobre ese porcentaje. De ello dependerá que el ataque hiera a alguien o sólo afecte al vehículo. Si el resultado de la tirada anterior es que uno de los pasajeros ha sido alcanzado, se tendrá que determinar quién ha sido el herido al azar (siempre que haya más de uno). Todo esto cambia si se logró un disparo apuntando a algún lugar específico del vehículo, ya sea a uno de los SPJs o a las ruedas, por ejemplo.

## Equipamiento

Se puede equipar a un vehículo prácticamente con todos los aditamentos de una armadura tecnológica, especialmente con los de comunicaciones y computarización, por el mismo precio y esfuerzo técnico. Ese puede ser el ejemplo de un personaje con origen múltiple Justiciero / Tecnificado, en el que el jugador puede desarrollar su vehículo siguiendo los pasos descritos para una tecnoarmadura.

**IMPORTANTE** No se ha incluido una lista completa de vehículos, con sus características y limitaciones, debido a la vertiginosa velocidad con la que estos elementos cambian y mejoran, saliendo nuevos modelos o nuevas versiones mejoradas de los mismos cada pocos meses.

Por ello se ha optado por un sistema más genérico que el jugador deberá personalizar de acuerdo con su Director de Juego.

## Helicópteros (falta agregar aviones y barcos / lanchas y maniobras basicas de estos)

Todos estos helicópteros son de combate, por lo que su Disponibilidad será en todo caso Excepcional, asimismo no se podrá acceder a ellos nada más que a través de algún organismo especial o mediante la acción de algún gobierno. No obstante el DJ siempre tiene la última palabra en caso de que los personajes deseen robar una instalación militar para tener acceso a este tipo de transporte.

Aunque todas las dependencias militares europeas se encuentran conectadas a la sede de la TecnoRed y...

En la siguiente descripción vienen detallados varios aspectos, que son:

VEL	Velocidad máxima
AUT	Autonomía de vuelo
P	Plazas
C	Carga

A	Armamento
N	Nacionalidad
PE	Puntos de Estructura
DA	Daño Absorbido

### Augusta A 109A

VEL	270
AUT	550
P	8
C	900 kg
A	8 misiles Xcelsior 2 ametralladoras
N	Italia
PE	300
DA	60

### Aerospatiale SA 342M

VEL	310
AUT	360
P	5
C	700 kg
A	2 ametralladoras 4 / 6 misiles Xplendor
N	Reino Unido / Francia
PE	250
DA	50

### Mil Mi 24 "Hind"

VEL	350
AUT	900
P	12 (4 Tripulantes)
C	5.000 kg
A	2 misiles estándar
N	Rusia
PE	350
DA	75

### Bell AH-1S "Cobra"

VEL	340
AUT	510
P	2
C	1.600 kg
A	8 misiles Xcelsior 1 ametralladora
N	Estados Unidos
PE	300
DA	75

### Westland Lynx AH-MK1

VEL	260
AUT	540
P	14 (2 Tripulantes)
C	1.500 kg
A	1 ametralladora 4 misiles Xter
N	Reino Unido
PE	350
DA	60

## **Armamento**

### **Armas de Fuego**

En cuanto a las armas de fuego se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:

1. Daño del tipo de arma
2. Alcance del tipo de arma
3. Potencia del arma (a sumar al daño por tipo de arma)
4. Disponibilidad
5. Número de disparos por asalto.

Daños por tipo de armas

ARMA	DAÑO
Pistolas automáticas y revólveres	1d10 x2
Escopetas	1d10 x3
Pistola Ametralladora	1d10 x3
Subfusiles	1d10 x3
Fusiles de asalto	1d10 x4
F Francotirador	1d10 x5
Ametralladoras Pesadas	1d10 x5

2. Los alcances de las armas, medidos en metros, son:

	Quemarropa	Corto	Medio	Largo
Pistolas	<2	2-5	6-20	20-40
Revólveres	<2	2-5	6-20	20-40
Escopetas	<4	5-6	7-15	16-30
Pistola Ametralladora	<5	5-7	7-15	16-30
Subfusiles	<3	3-20	21-40	41-60
Fusiles de asalto	<2	2-80	81-250	251-500
F Francotirador	-	101-500	501-1000	1000-1500
Ametralladora Pes.	<10	10-100	101-500	501-1000

Además, la distancia a la que se dispara el arma lleva consigo unos determinados modificadores al impacto:

Quemarropa	+20
Corto	+15
Medio	-
Largo	-30

Cada tipo de arma tiene una cadencia de fuego o ataques por asalto

Pistolas Automáticas	2
Revólveres	1
Escopetas	1/2
Pistola Ametralladora	3/6
Subfusiles	2/4
Fusiles Asalto	2
Fusiles Francotirador	1
Ametralladora Pes.	2/4

algunas armas pueden trabajar en modo semiautomatico o automatico por eso poseen doble cadencia de tiro

Tiempo necesario para recargar un arma varia según el tipo, así:

Pistolas Automáticas	1 acción
Revólveres	2 acciones
Escopetas	3 acciones
Pistola Ametralladora	1 acción
Subfusiles	1 acción
Fusiles Asalto	1 acción
Fusiles Francotirador	2 acciones
Ametralladora Pes.	3 acciones

Municiones

Cada arma debe estar acompañada de su munición y cada tanto debemos recargar nuestro arsenal para no quedarnos sin ella

Coste de la municion (x10 unidades)

Pistolas Automáticas	10
Revólveres	12
Escopetas	5
Pistola Ametralladora	10
Subfusiles	12
Fusiles Asalto	15
Fusiles Francotirador	20
Ametralladora Pes.	50

Accesorios Para armas

Ejemplo de utilización de un arma:

Tras una dura persecución, Jinete Nocturno logra sacar de la carretera el vehículo de los delincuentes.

El justiciero se apea de su moto y se acerca cautelosamente al Fiat Tipo accidentado de los ladrones. Lleva desenfundado su revolver DLK Giant, preparado para cualquier sorpresa. Cuando está a unos 4 metros del vehículo se abre de pronto la puerta del conductor y sale de ella un individuo encapuchado empuñando una escopeta de cañones recortados (Benelli Black Eagle). Las tiradas de iniciativa dictan que nuestro héroe actúa en primer lugar (32 para Jinete Nocturno y 57 para el ladrón).

El justiciero descarga 2 disparos antes de que el maleante pueda reaccionar, su habilidad en "Arma corta" es de 100%. Al estar a menos de 5m es DC lo que supone un Mod. de (+15), lo que hace un total de un 115% de posibilidad de impacto. Lanza los dados y obtiene 45 y 63. Ambos disparos alcanzan al delincuente. Este tiene 56 PV, y los impactos le causan:  $1d10 (7) \times 2 = 14$ , más la POT del arma que es 26. Total 40 PV, y el segundo impacto:  $1d10 (3) \times 2 = 6$  más 26 = 32.  $32 + 40 = 72$  PV en total, con lo que el ladrón cae muerto.

Disparos a distintos objetivos

Un personaje puede intentar impactar a más de un objetivo en el mismo asalto disparando con un arma de fuego. Evidentemente, el límite de los blancos a los que puede disparar los determinará la cantidad de Disparos por Asalto que posea su arma y las Acciones por Asalto que posea el PJ; así, será el MENOR de estos dos factores el que determine el número máximo de blancos a los que puede intentar disparar.

Cada vez que cambie de blanco se le aplicará un modificador de -15 a su porcentaje de utilización del arma.

Este modificador es acumulable al resto de modificadores que, por cobertura, movimiento o tipo de personaje, el Director de Juego pudiera aplicar.

Disparo en ráfagas

Con el disparo en ráfagas se establece la posibilidad de cierto tipo de armas de impactar a más de un blanco con un mismo disparo.

Las armas que pueden realizar esta modalidad de disparo son: los subfusiles, los fusiles de asalto, y las ametralladoras; y la resolución viene determinada por la tabla de disparo en ráfagas.

Como se puede observar, el modificador al disparo se dobla cada vez que se añade otro objetivo.

Evidentemente, para que un disparo de ráfaga pueda realizarse, cada objetivo debe estar a una distancia de, como máximo, dos metros del siguiente. De estar a mayor distancia se contarán los segmentos de dos metros como si fueran otro blanco y se calcularán los modificadores adecuados.

Aunque la acción de efectuar un disparo de ráfaga es una sola, el jugador deberá realizar una tirada por cada blanco que desee afectar, ya que existe la posibilidad de acertar en alguno de los objetivos y fallar en otros. También existe la posibilidad de que un disparo de ráfaga afecte (por su gran dispersión) a algún blanco no previsto. El DJ deberá valorar cada caso y efectuar las oportunas tiradas que determinen lo que realmente ocurra.

Disparo en ráfagas

	Tipo de Arma	Nº de Blancos	Modificador	Dañó
Como se ve en la columna del daño causado de la anterior tabla, se divide la POT del arma entre el número de blancos, y a ella se le sumará el daño por Tipo de Arma.	Subfusil	2	-20	(POT / 2) + (1d10) x2
	Subfusil	3	-40	(POT / 3) + (1d10) x2
	Subfusil	4	-80	(POT / 4) + (1d10) x2
	Fusil de Asalto	2	-10	(POT / 2) + (1d10) x3
	Fusil de Asalto	3	-20	(POT / 3) + (1d10) x3
	Fusil de Asalto	4	-40	(POT / 4) + (1d10) x3
	Fusil de Asalto	5	-80	(POT / 5) + (1d10) x3
	Ametralladora	2	-5	(POT/2) + (1d10) x5
	Ametralladora	3	-10	(POT / 3) + (1d10) x5
	Ametralladora	4	-20	(POT / 4) + (1d10) x5
Se han de realizar tantas tiradas de daño como personajes sean alcanzados, así cada uno de ellos recibirá un daño distinto.	Ametralladora	5	-40	(POT/5) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
Sentencia, el violento justiciero neoyorquino, acaba de irrumpir en un laboratorio clandestino de crack, en un edificio abandonado de la peor zona del Bronx. Las sirenas de la policía anuncian una pronta llegada de los chicos de azul, así que decide acabar cuanto antes con la oposición y salir de allí.	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
Quedan cuatro de los narcotraficantes armados con armas automáticas. Sentencia se levanta e, ignorando el dolor producido por el impacto de una bala en su hombro, descarga toda la potencia de su ametralladora de cañón múltiple DLK 500 en una ráfaga mortal sobre sus enemigos.	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
A esa distancia el porcentaje base de Sentencia es de 91%, por lo que al disparar sobre cuatro blancos quedaría reducido a $91-20=71\%$ . Los dados son crueles con los criminales y las tiradas son: 34, 46, 02 y 68, por lo que los cuatro delincuentes reciben un daño de $(85/4)+(1d10) \times 5$ , además el tercero ha recibido un crítico (daño doble), por lo que cae al suelo completamente destrozado.	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
«Los narcotraficantes se encuentran en el suelo, retorciéndose de dolor. Sentencia decide ser benevolente y acabar con sus sufrimientos. Acto seguido sale por la ventana y escapa por la escalera de incendios a través de los tejados de los edificios adyacentes.»	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5
	Ametralladora	6	-80	(POT/6) + (1d10) x5

Apuntar

De esta manera se permite mejorar las posibilidades de acertar a un blanco inmóvil o que se desplaza lentamente (una persona que anda...). Para ello el tirador deberá permanecer inmóvil y preparando el disparo durante dos asaltos completos, transcurridos los cuales tendrá un modificador de +30.

Disparar con dos armas

Si un tirador desea aumentar su potencia de fuego utilizando un arma en cada mano, podrá hacerlo y disponer así de más disparos por asalto. No obstante, el porcentaje de su habilidad de armas se verá reducido en una tercera parte en la mano que el PJ utilice normalmente y en la mitad en la que no use con frecuencia. Los personajes de tipo Justicieros realizarán la maniobra de la misma manera, pero debido a la gran experiencia en ese tipo de situaciones, obtendrán un Mod. de +15 en cada mano.

Esa misma regla se puede aplicar a la utilización de dos armas blancas. En este caso, serán los Expertos en Artes marciales (de tipo oriental o específica en el uso de armas blancas), los que reciban el modificador de +15 debido a su extenso entrenamiento en este tipo de combates.

En este punto es necesario aclarar que es posible la utilización de subfusiles con una sola mano mediante la Habilidad "Arma corta"; no obstante, en este caso el PJ recibirá un modificador de -25 (acumulable al resto de modificadores por distancia, cobertura, disparo a dos manos, etc.). De la misma manera se puede usar una ametralladora con la

Habilidad “Arma larga”, en lugar de la correspondiente “Armas militares: Ametralladora”, en este caso se entiende que el personaje no utiliza soporte alguno para el arma, lo que le supone también un modificador de -25.

### Armas hi-tech

Dentro de este apartado se incluyen todas aquellas armas que por su especial tecnología no se encuentran en el mercado y su fabricación es, todavía, a muy pequeña escala. Este tipo de armas sólo puede conseguirse a través de una organización como TecnoRed o Superhéroes Inc. y sólo los cuerpos especiales de algunos gobiernos están autorizados a utilizarlas.

Se pueden distinguir varios grupos de armas:

- Láseres
- Armas de proyección de partículas
- Fusiles de plasma
- Armas de fotones
- Armas de aceleración magnética
- Armas combinadas

#### Armas láser

Este tipo de arma actúa concentrando la luz mediante la acción de un complicado sistema de lentes y cristales. Dependiendo de la potencia del láser, es capaz de atravesar limpiamente gruesas planchas de metal.

TIPO	DAÑO	DISP.	D x A	CAR.	
L300 (ligero)	25 + 1d100	MD	3	15	DISP = Disponibilidad
L600 (medio)	75 + 1d100	E	2	20	D x A = Disparos por asalto
L900 (pesado)	150 + 1d100	E	1	10	CAR = Número de cargas de la batería

El L300 puede acoplarse a una pistola, por lo que generalmente actúa como tal a efectos de distancia de disparo. Lleva una pequeña batería que le permite efectuar 15 disparos antes de que necesite ser recargada, para lo cual necesita 2 asaltos.

El L600 suele estar montado sobre un arma del tipo subfusil, ya que la mayor capacidad de su batería obliga a aumentar el tamaño del arma. Esta batería tiene carga suficiente para 20 disparos y, una vez descargada, necesita al menos 5 asaltos para volver a estar a pleno rendimiento.

El L900 tiene que ir, obligatoriamente, sobre un soporte de grandes dimensiones (cañón, tanque, etc.), y tiene una efectividad casi total en un área de unos 2.000 metros, convirtiéndola en un arma temible.

#### Armas de proyección de partículas

Desarrolladas a principios de los 90 siguiendo un principio descubierto por el Profesor Peter Lang de la Universidad de Oxford, se basan en la proyección de partículas coherentes de luz. De esta manera se convierte la luz normal en pulsaciones de materia sólida, de enormes efectos destructivos.

Este tipo de armas no proyectan energía ni calor, sino simplemente fuerza de choque. No se ha podido todavía miniaturizar tanto el proceso como para poder acoplarlo a una pistola, pero sí se ha conseguido en fusiles y subfusiles. Los principales son:

TIPO	DAÑO	DISP.	D x A	A. max	
Imperia	75 + 1d100	E	2	100m	DISP = Disponibilidad
Megam IV	75 + 5d10	E	2	200m	D x A = Disparos por asalto
Megam V	80 + 1d100	E	1	100m	A. max. = Alcance máximo
Darver	100 + 5d10	MD	1	150m	

Tanto el modelo Darver como los Megam son fabricados por la UEO para efectivos especiales de la TecnoRed. El modelo Imperia ha sido desarrollado por los Laboratorios DWS propiedad de Superhéroes Inc.

#### Fusiles de plasma

Sofisticados sistemas de armas cuyo efecto es tanto cinético como producido por la emisión de energía. De esta manera es capaz de burlar las defensas cinéticas o de energía de un modo sorprendente. Suelen ir acoplados a armas del tipo “Fusil”, “Subfusil” o “Fusil de asalto”, aunque también pueden acoplarse a armaduras de combate.

TIPO	DAÑO	DISP.	D x A	A. max.	
PL-5	75 + 1D100	E	2	1.000 m	DISP = Disponibilidad
PL-9	85 + 1D100	E	1	1.500	D x A = Disparos por asalto
					A. max. = Distancia máxima

#### Armas de fotones

Algunos países, entre ellos España, han dotado a sus unidades especiales con este tipo de armas, su estructura interna y funcionamiento son similares a las armas de proyección de partículas, aunque su efectividad y precio son significativamente inferiores. Sólo existe un modelo homologado, del cual cada país ha derivado el suyo. De todas las maneras no existe una diferencia tan significativa como para que reseñemos aquí la totalidad de las variantes.

TIPO	DAÑO	DISP.	D x A	A. max.
Fotones	70 + 5d10	E	1	100 m



### Armas de aceleración magnética

Es un arma de alta tecnología (*la del protector*), en la que el proyectil es acelerado por un sistema de bobinas que producen un campo magnético móvil que lo atrae y repulsa, acelerándolo a velocidades supersónicas. Los proyectiles están fabricados con aleaciones ferrosas experimentales lo que los hace caros. Reducen la capacidad de absorción de daño de blindajes y superconstitución en 30%.

TIPO	DAÑO	DISP.	D x A	A. max.
Fusil	1d100 + 100	E	1	300 m

### Armas combinadas

En el universo de SHI existen armas que combinan ataque con otras opciones. Aunque es el DJ el que tiene la última palabra para permitir la creación de estas armas, aquí se muestran algunos ejemplos que facilitarán las misiones a los SPJs.

El daño base de todas es de 1d10x3, al que habrá que añadir la POT del arma. Se indica también la disponibilidad, los disparos por asalto, el número de balas por cargador y el tipo de munición que admite, además de la munición normal. Casi todas ellas se rigen por la Habilidad

“Arma larga”, sólo la DLK Combine se utiliza con “Arma corta” dado su formato.

Nombre	POT	Disp	DxA	BxC	Proyectil
Hidden A	18	N	1	6	Todos
Reinhard B95	42	D	2	26	Perf / snd
TopCow II	22	D	2	100	Perf / Adh / A
Anhilate VII	75	MD	1	14	G / A / Elc
NetWhipper	32	MD	1	25	A / LB / Perf
Judas III	22	E	3	50	Plo / Loc
Mainhead	15 / 50	E	2	60 / 10	Perf / Snd / Loc
DLK Combine	35 / *	E	2	20 / 200	Perf / Xplo / Loc / A

La Hidden A no es un arma combinada propiamente dicha, pero tiene una peculiaridad que la hace especialmente atractiva: está fabricada con materiales cerámicos lo que la hace indetectable ante los sistemas de detección de metal convencionales. Su forma, un tanto excéntrica, tampoco permite reconocerla como un arma, en caso de estar ensamblada. Puede desmontarse en diez piezas fáciles de encajar para ocultarla sin mayor problema. Por el contrario, la Hidden Alpha es un arma de escasa potencia y difícil manejo (-20)

La R / B95 incorpora un tambor con capacidad para seis granadas antipersonal, con un alcance de 100 metros y una potencia equivalente a un explosivo débil cada una.

TopCow II. Este arma, de excelente factura, tiene la particularidad de poder ser usada en ambas manos a la vez, sin reducción del porcentaje de acierto, ya que un sistema de guía solventa los problemas de puntería.

Anhilate VII. Este arma también puede proyectar un cable a una distancia de 25 metros que emite una descarga de alto voltaje que causa 50 + 1d100 PVs de daño. La recogida del cable, recarga y puesta a punto es un proceso en el que se invierten dos asaltos. Si se activa el cable, no se puede disparar al mismo tiempo. En caso de disparar durante los dos asaltos de recogida y recarga, la probabilidad de acertar sufre un modificador de -25.

La NetWhipper incorpora un pequeño sistema de expansión de microrredes lo que facilita o posibilita la captura de un blanco. El cambio necesario para disparar la red cuesta una acción. Su recogida en el interior del arma es un proceso en el que se invierten dos acciones. La red puede tener una FUE variable (dependiendo del objetivo a capturar) de 90 + 4d10, que deberá fijarse en el momento de conseguir el arma.

De gran fiabilidad (sólo se encasquilla con una pifia de 00), la Judas III permite concentrar los tres disparos en uno solo de mayor potencia o realizar tres disparos de precisión contra blancos diferentes en el mismo asalto sin modificadores en contra. Incorpora un localizador de infrarrojos.

Desarrollada por los estadounidenses a finales de 1997, la Mainhead es un arma doble que permite combinar disparos a un mismo punto con proyectiles de distinto tipo simultáneamente. Su doble cañón asimétrico le da un aspecto muy amenazador y su gran tamaño la hace difícil de disimular.

Combinando la más alta tecnología, la empresa de desarrollo armamentístico DLK creó, a petición de Zortek, un arma de fuego que incorporaba un emisor de partículas de luz y sonido sólido. Un microchip programable permite cambiar automáticamente de tipo de ataque sin necesidad de invertir acciones en el proceso, simplemente diciéndole al arma el tipo de munición que se desea emplear. El daño que causa el emisor de partículas es de 30 + 1d100. Además dispone de un dispositivo mediante el cual responde a la voz de su portador a la hora de cambiar de tipo de munición. Es un arma fabricada experimentalmente y que está siendo probada en situaciones reales de combate por el nuevo Euroman.

### Tipos de proyectiles

Los tipos de proyectiles descritos a continuación, sirven para incorporarlos en las armas combinadas que así lo permitan. También son utilizados como puntas de flechas de alta tecnología.

#### Perforantes (Perf)

Los proyectiles perforantes están recubiertos de una fina capa de titanio indeformable, sus puntas son muy agudas y penetran con facilidad en los distintos blindajes.

De esta manera hacen inútiles cualquier protección o DA inferior a 40. Por lo demás, el daño causado es el de un

proyector normal.

#### Explosivos (Xplo)

La munición explosiva contiene en sí misma una pequeña carga que se activa al encontrar resistencia al avance. El efecto causado suma 25 + 5d10 al daño normal del arma

#### Sónicos (Snd)

Este tipo de proyectiles produce un sonido particularmente doloroso que causa un efecto negativo que se traduce en un modificador de -15 a los que lo escuchen sin protección. A los PJs con Superoído les afecta más, así la penalización será de -30.

#### Eléctricos (Elc)

Además del daño normal, este tipo de cargas posee un diminuto generador que produce una descarga de 25 puntos de daño. Sirven además para interferir en el buen funcionamiento de aparatos eléctricos.

#### Con cable de acero (S-C)

Al igual que un lanzagranadas, estos proyectiles permiten clavar un finísimo cable de aleación de acero y titanio en casi cualquier sitio para poder trepar con más facilidad.

#### Con bengala (LB)

Producen una luz muy brillante que, además de iluminar eficazmente una amplia zona, es capaz de cegar durante 1d10 asaltos a alguien que la mire desde una distancia inferior a 10 metros.

#### Ácidos (A)

La punta de esta munición está compuesta por polímeros plásticos muy quebradizos, y en su interior contiene una pequeña dosis de un potente ácido que se desprende cuando se rompe la punta, causando 2d10 PV adicionales durante 1d10 asaltos. El ácido afecta al DA de los PJs de manera que éste actúa a pleno rendimiento el primer asalto, a la mitad de su eficacia el segundo, a una tercera parte el tercer asalto y dejando de actuar en el cuarto y siguientes asaltos.

#### Cargados con gas (G)

Al igual que los anteriores, poseen puntas quebradizas que, cuando se rompen, liberan una pequeña cantidad de gas a presión.

#### Con localizador (Loc)

Incorpora un pequeño pero eficaz sistema emisor que permite la localización del mismo en un radio de 5 Km gracias a un sencillo sistema de radio. Es compatible con los sistemas de Comunicaciones de las technoarmaduras.

#### Cargadas con adhesivo (Adh)

Cuando un proyectil de este tipo impacta, se rompe y salpica el exterior con un cemento plástico macromolecular que se solidifica en décimas de segundo, entorpece los movimientos de la persona que lo reciba. La fuerza del adhesivo es variable, por lo que será el DJ el que establezca los modificadores a aplicar dependiendo de la Fuerza de la víctima.

## Accesorios para armas de fuego

#### Miras láser

Son dispositivos que se pueden acoplar a la parte superior o inferior del arma. Una mira láser proyecta un finísimo haz de luz en forma de haz que contribuye a una mayor facilidad a la hora de apuntar. Esto se traduce en un modificador de +5 a la habilidad de "Armas de Fuego" siempre que el blanco se encuentre a "Distancia Corta" o "Distancia Media". Las miras láser tienen una Disponibilidad Muy Difícil.

#### Miras telescópicas

Útiles solamente a Distancia Larga, proporcionan al tirador una visión aumentada del blanco. Utilizando correctamente este dispositivo, el tirador se beneficia con la eliminación del modificador negativo por "Larga Distancia".

Su Disponibilidad es Difícil.

#### Visor nocturno

Permite la mejora de las condiciones de visibilidad en condiciones de poca luz, suavizando o eliminando (a discreción del DJ) los modificadores que por esa razón pudieran afectar al tirador. Tiene una Disponibilidad de Muy Difícil.

#### Silenciadores

Amortiguan el sonido de los disparos de un arma, aunque también provocan una disminución de 10 puntos en la POT del arma. Tienen una Disponibilidad de Difícil.

## Armas blancas

Este tipo de armas, aunque de apariencia mucho más ineficaz, mantienen hoy en día un gran número de adeptos. Además, diversas disciplinas

ARMA	Daño	#At	Dispon.	Carga	Alcanc. / Radio	Precio
A. coctel molotov	6D6	0	N	-	lanzar/2Rxlitro	20xlitro
A. piedra	2D6	0	F	-	lanzar	-
A. cuchillo	2D6	0	F	-	lanzar	5-24
A. hacha m.	3D6	0	N	-	lanzar	40
A. lanza	4D6	-1	MD	-	lanzar	140
A. tapa de cubo	2D6	-1	N	-	lanzar	-
Antidisturbios	-	-5	MD	-	-	120
Arco	7D6	0	N	Varía	150	180
Ballesta	8D6	-1	N	Varía	50	264
Cuchillo	2D6	0	F	-	-	5-24
Escudo g.	3D6	-5	MD	-	-	200
Escudo m.	2D6	-5	MD	-	-	100
Escudo p.	1D6	-5	MD	-	-	50
Espada	4D6	0	N	-	-	60-240
Espadón	5D6	-1	MD	-	-	400
Hacha	5D6	-1	N	-	-	60
Hacha mano	3D6	0	N	-	-	40
Honda	3D6	-1	N	-	90	10
Lanza	3D6	0	MD	-	-	140
Lucha	1D6	0	-	-	-	-
Mazo	7D6	-2	N	-	-	24
Motosierra	7D6	-5	N	-	-	96
Naginata	3D6	0	MD	-	-	120
Navaja	1D6	0	N	-	-	4-20
Nudillo h.	1D6	+1	N	-	-	12
Nunchaku / Tonfa	3D6	0	N	-	-	50
P. dardos	Esp.	0	MD	15	40	1200
Palo	2D6	0	F	-	-	-
Pelea	1D6	0	-	-	-	-
Shuriken	1D6	0	N	-	lanzar	4
Tapa de cubo basura	1D6	-5	N	-	-	-

de combate se especializan en su aprendizaje y uso. Los daños producidos por estas armas, así como sus particulares efectos frente al DA, se explican profundamente en el apartado «COMBATE CON ARMAS BLANCAS Y GARRAS». Cabe destacar que, dentro de este apartado se incluyen también las armas arrojadizas y de distancia tales como lanza, arco y flechas, etc. Estas armas irán regidas por la habilidad “Armas especiales” seguida de la especificación correspondiente, o por “Arco”, que engloba la utilización de arcos y ballestas.

## Gadgets

La lista de gadgets que puedan aparecer en una ambientación como la de Superhéroes Inc. es casi infinita. Basta con leerse un par de cómics para darse cuenta que sería pretencioso, a la vez que imposible por nuestra parte, pretender abarcarlo todo. No obstante, a continuación se ofrecen varias posibilidades. El DJ será, en todo caso, quien tenga la última palabra para admitir de sus jugadores unas u otras ideas.

### Propulsor

Se trata de un pequeño reactor que permite al portador volar y que puede aplicarse a una mochila, a un cinturón e incluso a una botas. A efectos del juego, la velocidad vendrá determinada por la Disponibilidad.

**Normal** 100 Km. / h

**Muy difícil** 1 Mach

**Difícil** 0.5 Mach

**Excepcional** 1.5 Mach

Para poder manejar el propulsor serán necesarias tiradas de AGI/2.

#### Campos de éxtasis

Se trata de campos de energía generados por dispositivos muy complejos. Los campos tienen el tamaño aproximado de un ser humano, pero se pueden ampliar para adaptarlos a criaturas mayores. La persona atrapada en su interior se verá incapaz de moverse, aunque podrá pensar, respirar y hablar. Su disponibilidad es MD.

#### Detector de metahumanos

Es un pequeño dispositivo, similar a un radar, que detecta a todos aquellos cuyo código genético difiera de los patrones normales del homo sapiens. Su alcance es de 1 Km El plomo interfiere en la eficacia del aparato. Su disponibilidad es E.

#### Amortiguador mental

Acoplable a diademas, cascos, capuchas, etc. Protege la psique del portador de las posibles agresiones psíquicas, reduciendo el daño recibido según su disponibilidad.

**Difícil** Daño/2  
**Muy difícil** Daño/4  
**Excepcional** Daño/10

#### Cámaras autopropulsadas

Son capaces de moverse por sí solas gracias a un sistema de propulsión, pueden estar dirigidas a distancia o bien disponer de un microprocesador que dicte sus acciones previamente programadas. Su velocidad es variable, pero nunca superior a los 150 Km. / h. Su autonomía es de 10 horas.

#### Granadas aturdidoras

De aspecto parecido a las granadas corrientes, producen un impacto cinético no letal con la finalidad de dejar inconsciente o al menos aturdir a los enemigos. Su potencia y su radio de acción dependen de su Disponibilidad. Los SPJs se verán afectados en mayor o menor medida dependiendo de su CON.

El dato CON indica el límite de Constitución de los personajes para que sean afectados por los efectos de la granada y el Radio de acción está medido en metros. Los efectos varían desde la inconsciencia hasta un aturdimiento de 1d6+1 asaltos, durante los cuales los SPJ tendrán un -30 a la actividad.

	DISP.	CON	Radio
	D	100	2
	MD	140	5
	E	180	10

#### Aerodeslizador

Se trata de un vehículo volador monoplace o biplace. Su potente y silencioso motor lo convierten en un instrumento extremadamente útil. Se desplaza flotando por el aire y sus principales características son las siguientes:

Velocidad máxima 300 Km. / h  
 Maniobrabilidad +30  
 Disponibilidad E

Además pueden incorporárseles dos de los siguientes sistemas

Ametralladora	Láser medio
Misiles	Comunicaciones avanzadas
Fusiles de plasma	Control automático
Proyectores de partículas	Comunicaciones básicas

#### Dispositivo Teleportador

Este pequeño aparato se puede acoplar a elementos comunes como un cinturón, un reloj, etc. y permite al usuario teleportarse hasta un destino cuyas coordenadas hayan sido fijadas con anterioridad.

DISP.	Nº	Veces
MD	5	
E	10	

Es utilizable un número limitado de veces, tras las cuales se vuelve inservible.

#### Inductor de imagen

Este artefacto permite proyectar un holograma de una imagen previamente programada. Posee baterías recargables que posibilitan que la duración de la imagen sea de aproximadamente 10 minutos, tras los cuales necesitan otra carga de batería.

Su Disponibilidad es MD.

#### Casco cibernético

Este elemento tiene la apariencia de un casco o máscara que lleva integrado una compleja red de microcircuitos que responden mediante impulsos mentales.

Puede llevar acoplados cuatro de los elementos descritos a continuación.

Mini cámara	Amortiguador mental
Visor de infrarrojos	Radar
Escudos antideslumbrantes	Distorsionador de voz
Filtros sónicos	Mira telescópica
Respiración artificial	

#### Sistemas de vigilancia

En la época que vivimos es común el uso de aparatos de vigilancia electrónica. Los más comunes son:

Micrófonos para teléfonos.

Existen multitud de modelos y son utilizados frecuentemente tanto por organizaciones que luchan contra el crimen como por los mismos criminales. Detectar uno de estos micrófonos es fácil: basta con hacer una exploración de nuestro aparato.

Su disponibilidad es MD.

#### Micrófonos autoadherentes

Aparatos de escucha que se colocan en una pequeña habitación (20/30 metros cuadrados). Su localización es más difícil, ya que son pequeños artilugios del tamaño de un botón. Será necesaria una tirada Muy Difícil de PER para localizar uno de estos artefactos, además el PJ tendrá que haber declarado con anterioridad que estaba buscando micrófonos ocultos. Esto es válido para un humano normal, ya que hay que tener en cuenta que algunos metahumanos tienen los sentidos super desarrollados y que otros disponen de medios electrónicos para la detección de mecanismos de ese tipo. Tienen una disponibilidad MD.

#### Micrófonos Unidireccionales

Son unos dispositivos que, orientados hacia un punto determinado, son capaces de captar una conversación a una distancia máxima de 150 metros. Son aparatos muy útiles para captar conversaciones al aire libre. No debe haber obstáculos que interfieran la señal entre el objetivo y el aparato para que la escucha sea completamente nítida. Su disponibilidad es E.

#### Minicámaras

La enorme capacidad de miniaturización de la tecnología moderna es tal que ha conseguido ocultar una cámara en objetos tan pequeños como un anillo, la hebilla de un cinturón o un colgante. Tienen una disponibilidad E.

### Protecciones personales

Se denominan «chalecos antibala» a protecciones más o menos efectivas contra armas de fuego y todo tipo de impactos, que suelen tener la forma de esa prenda y cuya utilización está muy extendida en ciertos grupos de los cuerpos de Policía de todos los países. Existen varios tipos diferentes según la forma y el concepto.

#### Chalecos antibalas normales.

Son los que generalmente utilizan la policía y el ejército. Son pesados e incómodos de llevar, ya que se basan en prendas forradas interiormente por placas o planchas de materiales resistentes. Protegen sólo el tronco, dejando al descubierto la cabeza y las extremidades. Su Disponibilidad es N. Absorben 20 Puntos de Daño y pesan unos 5 kg.

#### Prendas de kevlar

Son las fabricadas con este material. El kevlar es un tejido ligero y altamente resistente a los impactos que, urdido en forma de mallas, dispersa la fuerza del impacto de una forma mucho más eficaz que los chalecos convencionales. Debido a la ligereza de la materia ha sido posible el desarrollo y fabricación de prendas de vestir en apariencia normales, pero que en realidad son verdaderas ropas "antibala".

No obstante, su Disponibilidad es D, por lo que solamente algunos cuerpos de elite de la policía o de alguna organización especial tienen acceso a ellos. Absorben 40 Puntos de Daño y dada su ligereza apenas pesa más que la ropa normal.

#### Tejido deflector

Este tejido lleva incorporados unos pequeños filamentos de «acero-vanadio», que otorgan a las prendas con él confeccionadas una protección excelente contra ataques energéticos, además de ser eficaces como protección contra armas convencionales. Su Disponibilidad es D.

ATAQUE	DA
Energético	50
Altas temperaturas	50
Armas de fuego	30
Ataques físicos	30

#### Prendas de twaron

Las investigaciones en el campo de la seguridad proporcionan a los SPJ materiales cada vez más eficaces. Este es el caso del twaron, que proporciona un DA de 50 puntos. Tiene una disponibilidad de E.

#### Aramid

Otro innovador tejido protector, tiene unas características parecidas a las del twaron, aunque es un poco menos eficaz en determinadas circunstancias. Proporciona un DA de 45 puntos y su disponibilidad es MD.

#### Tejido coherente

Con este extraño nombre se conoce a un extraño y valioso material, desarrollado inicialmente por Zortek y de uso común, hoy en día, para muchos metahumanos en la confección de sus vestimentas. Tiene la particularidad de adaptarse a los poderes del portador, mimetizándolos. De esa manera, si un personaje se vuelve invisible, el traje lo hace también; o si se estira debido a su Elasticidad, el vestido que lleve se estirará con el SPJ. Su disponibilidad es E, pero las organizaciones relacionadas con metahumanos -como Superhéroes Inc, IDESS u otras lo proporcionan a sus aliados.

### Explosivos, granadas y misiles

En este apartado se explica lo referente a explosiones en el universo de Superhéroes Inc. Conviene recordar que algunos poderes tienen relación con explosiones, por lo que habrá que consultar esta sección para conocer el alcance de los mismos.

#### Explosivos

El uso de bombas, cargas explosivas, explosivos plásticos y cualquier otro dispositivo del mismo tipo, militar o de fabricación casera está gobernado por la habilidad Explosivos. La habilidad es válida, tanto para el manejo de estos elementos como para la evaluación del lugar más indicado para situarlos de forma que causen el mayor daño posible o la destrucción que se persigue.

Si se quiere calcular el daño hecho por explosivos, podemos dividir los tipos de explosivos en tres grupos, dependiendo de su potencia:

**DÉBILES** Preparados caseros, generalmente basados en pólvora o en otros elementos de baja explosividad. También pequeñas cargas explosivas de otros compuestos más potentes.

**MEDIOS** Explosivos habitualmente utilizados por el ejército o en minería. Siempre en cantidades normales.

**POTENTES** Explosivos plásticos de alta potencia, compuestos químicos especialmente fuertes o cargas masivas de explosivos convencionales.

El efecto destructivo de un explosivo es directamente proporcional a la potencia del tipo de explosivo e inversamente proporcional a la distancia a la que nos encontremos de la explosión generada por el mismo.

La siguiente tabla nos indicará con mayor claridad estos conceptos:

	Distancia (m)	Explos. débil	Explos. medio	Explos. potente
El DJ deberá asignar además, valores a los PV de posibles objetos que proporcionen una determinada cobertura en algún caso.	Contacto	5d10	10 x 1d10	20 x 1d10
	0 a 10	4d10	8 x 1d10	15 x 1d10
	10 a 25	3d10	6 x 1d10	10 x 1d10
	25 a 50	2d10	4 x 1d10	7x1d10
Ejemplo: Si alguien está protegido de una explosión de un compuesto de potencia media por una valla de madera a la que el DJ asigna 30 PV y se encuentra a una distancia de 20 metros, el daño que recibiría sería	50 a 100	1d10	2 x 1d10	4 x 1d10
	100 a 200	Sin efecto	1d10	2 x 1d10
	200 a 300	Sin efecto	Sin efecto	1d10
	Más de 300	Sin efecto	Sin efecto	Sin efecto

6x1d10-30 PV. El daño resultante afectaría directamente al personaje.

Si el daño causado es menor o igual que los PV del objeto que proporciona la cobertura el personaje a cubierto no recibe daño alguno.»

### Granadas y misiles

Las granadas son objetos con una potente carga explosiva, pero con un radio de acción muy limitado y su disponibilidad es MD.

DISTANCIA(m)	DAÑO
Contacto	100 + 5d10
0 a 5	75 + 4d10
5 a 10	50 + 3d10
10 a 15	25 + 2d10
más de 15	Sin efecto

Los misiles son sofisticados explosivos a los que se les han acoplado un sistema propulsor que les permite alcanzar un blanco lejano. Hay algunos que, debido a su enorme tamaño y potencial destructivo, deben ser lanzados desde plataformas especiales situadas en silos bajo tierra o desde grandes barcos y submarinos.

Los modelos Estándar, Blue Steel y la serie Y deben ir obligatoriamente montados sobre cañones, tanques o bien formar parte del armamento de aviones o helicópteros.

Los de la serie ZK, sin embargo, pueden dispararse desde lanzadores personales de pequeño tamaño o armaduras de combate, haciéndolos mucho más versátiles.

ALC = Alcance (metros)

D x A = Disparos por Asalto

D = Disponibilidad

TIPO	DAÑO	ALC.	D x A	D
Misil estándar	1d100 + 150	4.000	1	E
Misil EMB (Blue Steel)	1d100 + 100	4.000	1	E
Misil Y-7	1d100 + 125	6.200	1	E
Misil Y-9	1d100 + 150	6.400	1	E
Misil Y-14	1d100 + 175	7.700	1	E
ZK-20 (Xcelsior)	1d100 + 50	750	1	E
ZK-23 (Xplendor)	1d100 + 75	500	1	E
ZK-23G (Xter)	1d100 + 100	750	1	E

### Ejemplo de creación de personajes (ojo que esto no esta corregido!!)

Supongamos que estamos creando a un metahumano y comenzaremos por determinar sus características. Lanzamos dados de 1d100 y nos quedamos con las seis primeras tiradas superiores a 40 puntos. Luego las asignamos a las características en el mismo orden en que han aparecido:

FUE	82
CON	62
AGI	64
INT	93
PER	74
APA	40

Utilizamos 1d100 para determinar la Voluntad del personaje, el resultado es un 75, con lo cual vemos que no es excesivamente alto, pero tampoco está mal.

A continuación determinamos cuál es el origen de los superpoderes del personaje, y decidimos que se tratará de un Mutante genético.

El número de poderes de que dispondrá el SPJ será entonces de 1d4. Lanzamos el dado y el resultado es un 2.

Los poderes mutantes están reflejados en la correspondiente tabla sobre la que tendremos que elegir 2 poderes, estos serán Superinteligencia y Agresión psíquica.

Una tirada de 72 nos indica que no presenta secuelas.

A causa del primero de sus poderes su característica de INT habrá aumentado en  $60 + 4d10$  lo que resulta, después de lanzar dados, en  $60 + 16 = 76$ . La nueva INT quedará en  $93 + 76 = 169$ . Como vemos en el apartado de INT, ese nivel de inteligencia es peligroso para el personaje, por lo que se establece el límite de 140 en su capacidad operativa.

La «Agresión psíquica» le proporcionará en un  $(INT + PER/2) = 107\%$  de los casos la posibilidad de utilizar su mente para atacar a otras mentes con un rango Alto (se obtuvo 86).

El siguiente paso es componer el historial del SPJ. Lanzando en las tablas podremos obtener los siguientes datos relacionados con la personalidad del metahumano en su identidad normal:

#### Historial Humano

##### Personalidad Secreta:

Radicalmente opuesta a la real

##### Familia:

Padres separados

##### Ambiente Infantil:

Infancia normal y feliz

##### Personalidad:

Maniático

Introvertido

##### Situación Legal:

Ciudadano sin antecedentes

##### Posición Económica:

Clase social alta

Y otros tres datos más contribuirán a conocer la situación del personaje como metahumano:

Historial Metahumano

##### Posición Social:

Amenaza pública

##### Situación Pública:

Historias falsas

La tabla de bases y cobertura nos informará de los medios con que cuenta el superhéroe para llevar a cabo sus misiones:

##### Bases Y Cobertura

Base SuperHéroes Inc.

Finalmente, le asignamos un nombre como humano y otro como metahumano (puesto que dispone de identidad secreta) y un grupo al que pertenece:

##### Nombre:

Prime-J / Jon Marzoa

##### Grupo:

Amanecer Mutante (Bilbao)

En este momento es necesario tejer todos estos datos para componer la historia real del individuo en cuestión. Es posible utilizar ligeras desviaciones de los datos obtenidos anteriormente, pero la historia del personaje debe ser muy completa y ayudar así al jugador a desarrollarlo y a interpretarlo adecuadamente en el momento del juego.

#### Historial

Jon Marzoa, la identidad real de Prime-J, disfrutó de una vida normal hasta el momento en que ingresó en la universidad. Su familia, miembros de la alta sociedad bilbaína, le facilitaron una posición social cómoda en la que no debía de preocuparse de nada. Mientras estudiaba ciencias en la facultad, destacó siempre por su alta capacidad, lo que le llevó a granjearse la enemistad de parte del profesorado al que pronto sobrepasó en conocimientos. A pesar de que se trataba, evidentemente de un superdotado, nada le hizo pensar que se trataba de un metahumano, hasta que accidentalmente descubrió su poder de agredir psíquicamente mientras realizaba en su laboratorio privado un ensayo de materiales y discutía con un compañero suyo.

El desconcierto que le causó esta primera experiencia y su primera reacción de vergüenza al considerarse a sí mismo una degeneración genética le provocó una profunda depresión que duró más de dos años, en los que recibió un tratamiento psicológico continuado que no causó ningún efecto apreciable. Durante este periodo cuidó en todo momento de mantener en secreto sus capacidades recién descubiertas.

Después regresó a la universidad de Bilbao, consiguiendo pronto la cátedra de física de materiales, desde la que desarrolló una actividad profesional puntera aunque normal.

No fue hasta que presenció fortuitamente una actuación de Caribdis (otro superhéroe) cuando apreció la importancia que podrían tener en su vida sus superpoderes. Tras una larga investigación consiguió localizar a Caribdis y a Destello, los que hasta el momento eran los únicos miembros del grupo metahumano de Bilbao «Amanecer Mutante».

Aquí se inició la vida de Prime-J, el alter ego de Jon Marzoa como superhéroe. Las primeras acciones con éxito se sucedieron a lo largo del año 1994. Después vinieron las operaciones llevadas a cabo por encargo de SuperHéroes Inc. Prime-J se convirtió pronto en el líder de Amanecer Mutante.

En octubre de 1995 Amanecer Mutante detectó la presencia del Triángulo Mortal original en las instalaciones abandonadas de la central de Lemoniz.

Cuando se desplazaron allí con la misión de detener a Ogro y a Explosiva, éstos ya habían provocado una explosión que mató a dos guardias de seguridad que custodiaban las instalaciones y habían huido. La Ertzaina llegó a continuación y los policías autonómicos se llevaron una primera impresión equivocada: vieron a Prime-J examinando los cuerpos sin vida para intentar evacuarlos y relacionaron a este metahumano con el atentado. A partir de este momento, Prime-J pasó a ser considerado un elemento peligroso y a estar buscado por las policías autonómicas, locales y por la Interpol. La opinión pública se volvió entonces en contra de este metahumano, estando actualmente considerado como un personaje oscuro y probablemente relacionado con grupos de supervillanos.

Jon Marzoa continuó sus actividades docentes sin dejar traslucir su relación con Prime-J, pero el incidente reabrió sus viejas dudas y produjo un cambio de carácter que le convirtió en una persona fácilmente irascible, lo que provocó una tensa situación dentro de Amanecer Mutante.

Como se pretende crear un personaje de nivel superior (4) se han realizado ya las correspondientes subidas de nivel.

La ficha de Prime-J quedaría de la siguiente manera:

#### DATOS PERSONALES

Nombre PRIME-J  
Tipo Mutante genético  
Profesión Científico  
PX 40000  
Acc./Asal 1  
Nivel 4  
Voluntad 75

#### CARACTERISTICAS

Fuerza 82  
Constitución 62  
Agilidad 64  
Inteligencia 140  
Percepción 74  
Apariencia 40  
Voluntad 75

#### HABILIDADES GENERALES

Puntos de Vida 67  
Inconsciente 7  
Acechar/Discreción 74%  
Buscar referencias 139%  
Comb. cuerpo a cuerpo 78%(+2)  
Conocimientos generales 63%  
Equilibrio mental 140%  
Escondarse 40%

Idea 70%  
Idioma nativo 140%  
Influencia 104%  
Iniciativa 32%  
Lanzar 83%  
Parada 16%  
Percepción 74%  
Primeros auxilios 90%  
Rastrear 127%  
Suerte 37%  
Tregar/Saltar 69%

#### HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Ciencia: Física 61%  
Ciencia: Química 61%  
Conducir vehículo: Coche 66%  
Computación/Comunicaciones 90%

#### PODERES

Superinteligencia  
Agresión psiónica 107%(rango Alto)

#### RESISTENCIAS

Resistencia a enfermedades y venenos 21%  
Resistencia a Prejuicios 26%

Crearemos un par de ejemplos más, esta vez centrándonos exclusivamente en sus superpoderes, para completar un grupo de superhéroes, en este caso Amanecer Mutante, vinculado a Superhéroes Inc. y con base de operaciones en Bilbao:

Los otros dos miembros son Caribdis y Destello. Veamos cómo les asignamos sus poderes:

#### Caribdis

Obtenemos en primer lugar sus características:

FUE 91  
CON 77  
AGI 47  
INT 60  
PER 61  
APA 88  
VOL 84

Tipo de metahumano: Tendrá origen Divino. Dentro ya de la tabla de dioses, un Héroe Cósmico.

Poderes: Por tener origen divino el personaje dispondrá automáticamente de Superfuerza (+100 a FUE) y Superconstitución (+100 a CON). Las nuevas características quedan de la siguiente manera:

FUE 191  
CON 177  
AGI 47  
INT 60  
PER 61  
APA 88

Poseerá además  $1d4 - 1 = 2 - 1 = 1$  Poder Elemental que reside en el propio héroe, puesto que obtenemos un 18 al consultar la tabla de localización del poder. El poder será Emisión de otras energías. Además, tendrá el poder Volar, con Rango Cósmico.

Por cada uno de estos poderes debemos calcular su rango de control y su valor de probabilidad de éxito. En el caso de Emisión de otras energías nos da un Rango de Alto, al obtener un 76 con los dados, y su porcentaje será de  $PER / 2 = 31\%$ . Este poder se decide particularizarlo para Electricidad. El daño que provocará será  $1d100 + 100$  (Rango Alto).

Emisión de otras energías (Alto) 31%

Volar (Cósmico) 24%

Los valores derivados de la Superfuerza y de la Superconstitución nos indican que Caribdis podría levantar hasta  $191 - 100 = 91$  toneladas de peso, y que el daño que provoca en combate cuerpo a cuerpo es de  $1d100 + FUE - 100 = 1d100 + 91$  puntos de daño máximo en cada uno de sus golpes.

Todos estos datos se obtienen de la tabla de valores derivados de la Fuerza que vimos en el apartado de «Características».

Por su parte la Superconstitución (177) le permite recuperar 30 PV por cada hora que pase en reposo; le hace absorber sin apreciarlo cualquier golpe igual o inferior a 120 puntos de daño y le proporciona unos Puntos de Vida iguales a  $CON - 10 = 177 - 10 = 167$ .



En cuanto a su historial diremos en términos generales que se trata de un héroe vinculado a Unidad, aunque se desconocen los motivos de su permanencia en nuestro planeta.

### Destello

Sus características según los dados son:

FUE	62
CON	80
AGI	86
INT	88
PER	59
APA	77

Ahora decidimos que Destello es una superheroína del tipo Guardián, es decir, que posee un objeto especial vinculado a una entidad cósmica, que es quien posee realmente el poder.

En la sección de «Guardianes» se comprueba al lanzar 1d10 y obtener un 1 que el objeto (aún sin determinar) es el que posee los poderes realmente. Serán 1d4 poderes (1d4=1) que podemos determinar en la tabla correspondiente. Su poder será Supervelocidad. Este poder causa un modificador positivo de 40 + 6d10 en la AGI del personaje. Al lanzar seis dados de diez la suma de los dados nos da un resultado de 72. Las nuevas características del personaje serán:

FUE	62
CON	80
AGI	158
INT	88
PER	59
APA	77
VOL	68

La variación de la Agilidad va a proporcionar algunas ventajas adicionales al personaje. Mientras que antes podía llevar a cabo dos acciones por asalto, de acuerdo a su anterior valor (86) ahora el nuevo valor será de cuatro acciones por asalto. Su Parada habrá subido a 55. Actuando a Supervelocidad puede conseguir una velocidad punta de 200 Km. / h y mantenida a 150 Km. / h y un modificador al daño de +10. Todos estos valores se obtienen directamente de la tabla de valores derivados de la AGI, en la sección de características. Para complementar al personaje, el jugador decide que llevará armas blancas, en concreto dos puñales plateados que dejarán destellos cuando ataque a supervelocidad con ellos.

Para determinar el objeto puede consultarse la relación que aparece en el apartado de «Guardianes». Esta lista nos ofrece unas cuantas posibilidades interesantes.

De acuerdo con los poderes que hemos obtenido, no parece muy adecuado que el objeto se trate de un arma. El jugador se acaba decidiendo por elegir una máscara que además de no ser un arma puede darle un cierto carácter al aspecto de su personaje.

La historia de Destello puede resumirse en pocas palabras. Su nombre real es Esther Alcón. En su vida pública es profesora de natación en un centro público de Bilbao.

Aficionada a las antigüedades, adquirió en una tienda una máscara de bronce, de origen indudablemente euskera, que representaba el rostro de una lamia, criatura mitológica. La máscara pasó a adornar su dormitorio junto con otros objetos de su colección. Una noche de tormenta, en la que Esther no conseguía conciliar el sueño, apreció un extraño destello de luz que surgía de los ojos huecos de la máscara. Al principio lo tomó por un efecto óptico, después se asustó al comprobar que no se trataba de nada de eso y, finalmente, tuvo valor para probársela. Los resultados que apreció son los que se reflejan en su ficha.

Para demostrar cómo darle un poco de historia al grupo debemos unir en cierta medida los historiales de todos sus componentes. En el caso de los tres superhéroes que hemos visto hasta ahora pertenecen todos ellos al grupo bilbaino Amanecer Mutante.

En la creación de Prime-J se comentó que este fue el último en incorporarse. Podemos partir entonces de que Caribdis y Destello formaban pareja anteriormente como superhéroes.

Se puede fijar inicialmente que fue gracias a Superhéroes Inc. que ambos metahumanos entraron en contacto y empezaron a operar conjuntamente. Debido a eso la organización les cedió unas instalaciones clandestinas situadas en un sótano en la calle Gardoki de Bilbao. La cobertura de estas instalaciones es una tienda de óptica regentada por un anciano cuyo hijo fue estudiado y muerto en laboratorios de IDESS Barcelona.

A partir de determinado momento Prime-J se suma al grupo. Esto provoca una reorganización debido al mayor número de contactos de que dispone este mutante. El grupo adopta entonces su nombre actual, Amanecer Mutante, a pesar de que sólo uno de sus miembros lo es en realidad.

Estos ejemplos sirven para describir la creación de unos personajes que corresponden a los tipos de metahumanos: Mutante genético, Dios y Guardián.

Hay un caso que es interesante comentar: los Magos. Volvemos a lanzar dados de 100 hasta conseguir seis tiradas iguales o superiores a 40 puntos. Estos valores se asignan a las características en el mismo orden en que aparecen:

FUE 62  
CON 68  
AGI 78  
INT 97  
PER 99  
APA 73

Averiguamos su Voluntad, un dato que puede ser de bastante importancia para un personaje Mago. Hacemos la tirada correspondiente y obtenemos un 83.

El metahumano, como ya lo anticipamos será un Mago.

Reordenamos las características para que INT y PER queden en primer lugar respecto a las demás. La suma de su CON más su PER más su INT nos da un valor de  $68+99+97=264$  que es la Energía Mágica del Mago (EM).

En base a ese valor de EM este personaje podrá elegir uno o más conjuros que le otorguen poder, y con un rango determinado. El jugador decide seleccionar los siguientes conjuros y rangos:

CONJURO	RANGO	C / R	CTE
Abrir portales	1	35	35
Proyección de EM	1	25	25
Levitar	1	25	25
Escudo místico	1	25	25
Crear ilusiones	1	25	25
Percepción mágica	1	35	35
Curación	1	50	50
Pseudo psi	1	35	35
<b>TOTAL</b>		<b>255</b>	

En la tabla anterior C/R representa el coste por rango que tiene ese conjuro en concreto. Al Mago le restan aún 9 puntos de EM que podrá utilizar cuando consiga una subida de nivel.

Se calculan también las habilidades generales y las de aprendizaje. Estas últimas serán  $1d4 + 2$ . El resultado del dado es igual a  $2 + 2 = 4$  habilidades.

Puntos de Vida 34

Inconsciente 3

Acechar / Discreción 89%

Buscar referencias 87%

Combate cuerpo a cuerpo 70%

Conocimientos generales 32%

Equilibrio mental 97%

Escondarse 44%

Idea 49%

Idioma nativo 97%

Influencia 85%

Iniciativa 39%

Lanzar 81%

Parada 20%

Percepción 99%

Primeros auxilios 49%

Rastrear 98%

Suerte 50%

Tregar / Saltar 78%

El jugador decide darle a su personaje las siguientes habilidades de aprendizaje, con sus correspondientes porcentajes:

Magia (INT + PER / 2) 98% (Conseguida automáticamente por ser Mago)

Ciencia: Astronomía (INT / 3) 32%

Conducir coche (INT + PER / 4) 49%

Otro Idioma: Alemán (INT / 3) 32%

La siguiente fase consiste en crear una historia sólida del personaje. Para ello acudimos a la sección de «Historial» y, después de realizar las correspondientes tiradas en las tablas, llegamos a los siguientes resultados:

#### Historial humano

##### Personalidad secreta:

No mantiene ningún tipo de personalidad secreta

##### Familia:

Sus padres viven

##### Ambiente infantil:

Sufrió una situación traumática

##### Personalidad:

Introvertido

##### Amistades:

Tipo solitario. Sin amigos

##### Situación legal:

Ciudadano sin antecedentes

##### Posición económica:

Clase social media / alta

#### Historial Metahumano

##### Posición social:

Anónimo

#### Situación pública:

Es un misterio para todo el mundo

A partir de estos elementos desarrollamos la historia de la vida del Mago:

Su nombre real es Kalam O’Nolan, Nació en Cahirseveen, una aldea del sur de Irlanda, en un año indeterminado de la Edad Media.

A la edad de trece años Kalam se fue, junto con otros tres amigos de su edad, a explorar una cueva al pie de unos acantilados próximos a Cahirseveen sin que los padres de ninguno de ellos fueran avisados. La excursión les condujo a las profundidades de una gruta erosionada por el mar. Todos iban provistos de antorchas. La excursión fue bien, pero ninguno de ellos tuvo en cuenta el efecto de la marea. Cuando quisieron retroceder se encontraron atrapados en una cámara en el interior de la cueva.

La marea seguía subiendo. Quisieron entonces seguir avanzando en busca de una sección de la gruta más elevada que les pusiera a salvo de la marea. Pero estaban atrapados. Entonces comenzó una agonía de dos horas que marcaría la vida de todos ellos. Las antorchas comenzaron a emitir una luz cada vez más tenue mientras los chicos se encontraban ya con el agua a la altura de la cintura.

Nadie sabe realmente lo que ocurrió en aquella gruta durante esas dos horas, pero el resultado fue que los tres compañeros de Kalam murieron ahogados. El shock había sido en realidad doble: por un lado, experimentó la agonía de sus tres amigos,

una agonía lenta e inexorable; por otro, experimentó la suya propia. Cuando creía que iba a morir su mente pareció sufrir una

expansión que de alguna manera causó un pliegue en el continuo espaciotemporal, desplazándole hasta la cima del acantilado

donde se encontraba la gruta. Aunque esto no fue todo. En la primavera de 1944 un niño de unos trece años, aparentemente disfrazado de campesino medieval, apareció de noche, empapado y mudo en la cima del acantilado. El mismo Kalam no sabe dónde estuvo su cuerpo y su mente en ese lapso de tiempo.

A consecuencia de esta experiencia, Kalam perdió el habla durante tres años que tuvo que pasar en el Sanatorio Psiquiátrico de Saint Margaret, en Cork, en el que intentaron por todos los medios que superase el shock.

Transcurridos tres años en Saint Margaret, Kalam consiguió recuperar el habla, e incluso pasó unos años poniéndose al día en los estudios que abandonó a los trece años. Fue adoptado por una familia irlandesa de clase media con la que convivió apaciblemente durante unos años. No obstante, la experiencia le había convertido en una persona introvertida que pasaba su

existencia encerrado en su habitación. A los dieciocho años dio un giro a su vida. Se despidió de sus padres adoptivos y, para

disgusto de estos, abandonó su hogar para siempre. Viajó durante algunos años. Durante ese tiempo fue un auténtico vagabundo

que recorrió Europa. Tuvo ocasión de profundizar más en sus poderes mágicos. A los veintidós tenía ya un desarrollo metahumano muy considerable, aunque no totalmente desarrollado. Intervino en varias ocasiones para salvar la vida de personas que estaban siendo objeto de amenazas por diversas razones.

Siempre trató de no llamar la atención. En 1988, mientras transitaba por las calles de Amsterdam, una operación que utilizaba efectivos de TecnoRed consiguió capturarlo acorralándolo en un callejón. A pesar de sus precauciones, sus actividades habían

sido detectadas y estudiadas. No opuso resistencia a la detención. Fue trasladado a las oficinas de la UEO en Amsterdam y allí fue sometido a pruebas a las que no opuso resistencia. Demostró en todo momento espíritu de cooperación, pero dejando en todo momento bien claro su carácter independiente.

El jugador decide llamar a su personaje «Druida».

## **Cómo crear tu propio grupo de superhéroes**

Si tus jugadores han decidido colaborar entre ellos, es lógico que deseen formar un grupo estable, ya sea de héroes o villanos. Para ello puedes partir de cero, es decir, antes de que éstos hayan actuado nunca, y crear un grupo homogéneo. Cada cual tendrá sus capacidades, su situación legal, y su Resistencia a Prejuicios. Una vez creados los personajes, deberán adoptar un nombre de combate, y otro para el grupo, poniéndose todos de acuerdo. Si quieres crear un grupo de supervillanos debes tener también en cuenta estos puntos. Es conveniente también que cada Superpersonaje sea consciente de sus limitaciones ya que no es lógico que un Experto en Artes marciales pretenda dedicarse a combatir amenazas cósmicas. Tanto en los cómics como aquí, en Superhéroes Inc., será moneda corriente que los superseres se unan formando grupos. Si esto es así, habrá que tomar varias cosas en consideración:

#### El motivo

Debe haber una razón lógica para la unión de seres cuya primera reacción normalmente sería liarse a golpes los unos con los otros. No parece natural que varios héroes se encuentren por la calle y se digan unos a otros: “Hombre, ya que estamos aquí, ¿por qué no formamos un equipo?” Generalmente, la formación del grupo de superhéroes está forzada por algún acontecimiento extraordinario o bien un enemigo demasiado poderoso les obliga a unir fuerzas. Sea como fuere, el DJ debe intentar que sus jugadores se esfuercen para conseguir una cierta coherencia del grupo de SPJs que vayan a jugar en sus partidas.

#### El carácter del supergrupo

Una vez creado y, según sean los distintos miembros, el equipo tendrá una determinada forma de combatir contra las fuerzas del mal. Puede ser que los miembros sean todos o la mayoría tengan una forma de ser “ultralegal” y que su mayor deseo sea capturar criminales para entregarlos a las autoridades. O bien puede estar formado por héroes del tipo “Justiciero” y actúen sin piedad, eliminando sin miramientos a los villanos. En este punto es conveniente señalar que es preferible (para el juego) que haya personajes de distintos tipos dentro del mismo grupo. Así, se darán un mayor número de conflictos internos, lo que proporcionará, sin duda, un mayor realismo a las historias.

#### Los objetivos

Cada equipo de superhéroes o de supervillanos tiene un objetivo al que aspira por encima de todos. Triángulo Mortal, por

ejemplo es en apariencia un grupo de supermercenarios que sólo están interesados en ganar dinero alquilando sus “habilidades” al mejor postor; Tsang Tseng busca recuperar el trono perdido por sus antepasados en la China Imperial; Nature Corps mantienen una actitud beligerante contra todo aquello que altere el equilibrio ecológico del planeta. Como se ve, cada supergrupo tiene un fin último que es lo que les hace seguir juntos, muchos tienen conexiones con gobiernos u organizaciones que les apoyan; otros son, o pretenden ser, totalmente independientes. También puede haber equipos formados únicamente por solo un tipo de héroes: mutantes, dioses, etc., mientras que otros admiten toda clase de personajes en sus filas. Hay que señalar que también existen grupos de villanos, con sus motivaciones y sus objetivos. Puede ser interesante, para los jugadores, ponerse de vez en cuando al otro lado de la Ley.

## Tabla genérica de pnjs humanos

En esta sección se presentarán una serie de PNJs humanos, diferenciados por sus profesiones. Los datos aportados a continuación pretenden ser una ayuda para los Directores de Juego, a la hora de confeccionar sus propios Personajes No Jugadores. Ello no implica, sin embargo, que haya que tomarse al pie de la letra lo que a continuación se expone, el DJ es libre de variar, ampliar, ignorar o suprimir los datos que considere oportunos, según sea cada caso particular.

### Abogado

FUE:	65	PV:	55
CON:	70	Ini:	30
AGI:	60	Par:	15
INT:	80	Acc./Asal.:	1
PER:	70	Nivel:	5
APA:	75	VOL:	75

#### Habilidades de aprendizaje

Derecho 70%

Conducir coche 60%

Otro idioma (a elección del DJ) 80%

NOTA: La mayoría de las organizaciones, incluso las relacionadas con superhéroes y supervillanos, utilizan los servicios de bufetes de abogados para resolver sus problemas legales.

### Agente Secreto

FUE:	85	PV:	85
CON:	90	Ini:	48
AGI:	95	Par:	24
INT:	85	Acc./Asal.:	3
PER:	80	Nivel:	5
APA:	80	VOL:	82

#### Habilidades de aprendizaje

Arma corta 95%

Arma larga 85%

Conducir coche 90%

Otro idioma (a elección del DJ) 100%

Diplomacia 85%

NOTA: Estos personajes poseen acceso a material y equipamiento avanzado que va desde sistemas de escucha hasta armamento de alta tecnología.

### Asesino profesional

FUE:	75	PV:	55
CON:	70	Ini:	40
AGI:	80	Par:	20
INT:	85	Acc./Asal.:	2
PER:	90	Nivel:	5
APA:	70	VOL:	94

#### Habilidades de aprendizaje

Arma corta 60%

Arma larga 95%

NOTA: Los asesinos profesionales suelen utilizar rifles de precisión con sistemas de puntería para llevar a cabo su trabajo. No obstante, muchos están especializados en la utilización de explosivos, armas blancas, etc.

### Científico

FUE:	55	PV:	50
CON:	60	Ini:	25
AGI:	50	Par:	13
INT:	95	Acc./Asal.:	1
PER:	70	Nivel:	5
APA:	55	VOL:	88

#### Habilidades de aprendizaje

Ciencia (a determinar por el DJ) 85%

Otro idioma (a elección del DJ) 70%

NOTA: Estas características corresponden al científico que se puede encontrar en los laboratorios de una universidad o fundación privada.

### Detective privado

FUE:	80	PV:	80
CON:	94	Ini:	40
AGI:	80	Par:	20
INT:	80	Acc./Asal.:	2
PER:	90	Nivel:	5
APA:	70	VOL:	76

#### Habilidades de aprendizaje

Arma corta 85%

Arma larga 65%

Conducir coche 85%

Supervivencia en los bajos fondos 80%

NOTA: Los detectives privados suelen ser en muchos casos policías retirados, por lo que conservarán buenos contactos en el departamento de policía.

### Drogadicto

FUE:	50	PV:	40
CON:	60	Ini:	35
AGI:	70	Par:	18
INT:	55	Acc./Asal.:	1
PER:	65	Nivel:	4
APA:	40	VOL:	25

#### Habilidades de aprendizaje

Vaciar bolsillos 65%

Arma corta 65%

Armas blancas 70%

### Guardaespaldas

FUE:	95	PV:	90
CON:	96	Ini:	43
AGI:	85	Par:	21
INT:	70	Acc./Asal.:	2
PER:	80	Nivel:	5
APA:	75	VOL:	85

#### Habilidades de aprendizaje

Arma corta 80%

Arma larga 60%

Conducir coche 60%

NOTA: Utilizados por personajes relevantes a ambos lados de la ley. Son individuos corpulentos hábiles en el uso de las armas y los puños.

### Ladrón de Guante Blanco

FUE:	65	PV:	65
CON:	80	Ini:	48
AGI:	96	Par:	24
INT:	90	Acc./Asal.:	3
PER:	96	Nivel:	5
APA:	85	VOL:	80

+20 a Acechar / Discreción y Tregar / Saltar

#### Habilidades de aprendizaje

Vaciar bolsillos 85%

#### Arma corta 75%

Conducir coche 60%

NOTA: Estos personajes se caracterizan por su refinamiento a la hora de cometer delitos. Muchas veces son personas de fortuna, motivados más por el desafío que por el botín final. Algunos dejan un objeto o señal a modo de firma en el lugar del delito.

#### Matón

FUE:	92	PV:	85
CON:	88	Ini:	42
AGI:	84	Par:	21
INT:	60	Acc./Asal.:	2
PER:	70	Nivel:	5
APA:	65	VOL:	65

#### Habilidades de aprendizaje

Arma corta 75%

Armas blancas 80%

Armas especiales (porra, garrote...) 90%

Conducir coche 70%

NOTA: Bajo el nombre genérico de matón se incluyen los miembros de las diversas bandas de delincuentes que operan en las grandes ciudades. Suelen utilizar armas contundentes o blancas.

#### Médico

FUE:	50	PV:	55
CON:	70	Ini:	30
AGI:	60	Par:	15
INT:	85	Acc./Asal.:	1
PER:	80	Nivel:	5
APA:	65	VOL:	80

#### Habilidades de aprendizaje

Ciencia: Medicina 75%

Ciencia:

Especialidad médica (a determinar por el DJ) 80%

#### Operativo de los Cuerpos Especiales

FUE:	95	PV:	90
CON:	95	Ini:	66
AGI:	92	Par:	43
INT:	80	Acc./Asal.:	3
PER:	95	Nivel:	5
APA:	80	VOL:	90

#### Habilidades de aprendizaje

Arma corta 90%

Arma larga 80%

Artes marciales 75%

Armas blancas 70%

Conducir coche 85%

Explosivos 75%

NOTA: Los operativos de los cuerpos especiales tanto de la policía como del ejército forman la elite de dichos cuerpos. Están entrenados en el uso de casi cualquier tipo de arma, así como en la lucha sin armas. Suelen ir protegidos por chalecos antibala.

#### Periodista

FUE:	75	PV:	60
CON:	70	Ini:	35
AGI:	70	Par:	18
INT:	75	Acc./Asal.:	1
PER:	90	Nivel:	5
APA:	75	VOL:	70

#### Habilidades de aprendizaje

Periodismo 70%

Fotografía 75%

Conducir coche 80%

Otro idioma (a elección del DJ) 70%

NOTA: Existen muchos tipos distintos, desde el reportero de guerra hasta el comentarista de información política, pasando por los reporteros gráficos. El DJ deberá establecer a qué tipo pertenece el PNJ.

#### Policia

FUE:	80	PV:	65
CON:	80	Ini:	38
AGI:	76	Par:	19
INT:	70	Acc./Asal.:	2
PER:	80	Nivel:	5
APA:	65	VOL:	78

#### Habilidades de aprendizaje

Arma corta 80%

Arma larga 60%

Conducir coche 80%

#### Prostituta

FUE:	55	PV:	50
CON:	70	Ini:	39
AGI:	78	Par:	19
INT:	65	Acc./Asal.:	2
PER:	80	Nivel:	5
APA:	85	VOL:	45

+20 a Influencia sobre los miembros del sexo opuesto

#### Habilidades de aprendizaje

Vaciar bolsillos 60%

NOTA: En la mayoría de los casos las prostitutas suelen estar acompañadas, o bajo la protección de individuos que actúan como sus chulos. Estos tipos pueden encuadrarse dentro del tipo MATÓN.

#### Soldado

FUE:	80	PV:	70
CON:	85	Ini:	38
AGI:	76	Par:	19
INT:	70	Acc./Asal.:	2
PER:	70	Nivel:	5
APA:	70	VOL:	75

#### Habilidades de aprendizaje

Arma corta 65%

Arma larga 70%

Conducir vehículo

(a determinar por el DJ) 70%

NOTA: Dada la enorme variedad de especialidades del ejército, el DJ deberá establecer cuál será la del PNJ que vaya a utilizar para así adaptar sus habilidades.

## **Dirigiendo Superhéroes Inc.**

### **Resolución de acciones**

Cualquier tipo de acción se puede llevar a cabo total o parcialmente en un intervalo de tiempo que se llama “Asalto” y que tiene una duración en el juego entre 1 y 15 segundos, dependiendo del ritmo de la historia en ese momento. En combates, este tiempo se reduce y, cuando se trata de situaciones “más tranquilas”, este tiempo se dilata. No todos los personaje pueden hacer el mismo número de acciones en un asalto, esto es debido a que no todo el mundo es igual de rápido. También hay que tener en cuenta que un personaje no puede realizar siempre el mismo número de acciones debido a modificadores como cansancio, enfermedad, atontamiento, excitación, rabia, medicamentos, hechizos, etc. El DJ debe tener especial cuidado en permitir excesos del tipo de estar actuando continuamente a alta velocidad ya que, aunque el SPJ tenga un máximo de acciones por asalto de 4 (por ejemplo), este máximo sólo es posible cuando el personaje está en plena forma.

### **Método general**

Como norma general, en Superhéroes Inc. se resuelve una acción haciendo una tirada de 1d100 contra la habilidad del personaje. Si la tirada tiene un valor igual o menor que la habilidad, el personaje ha conseguido realizar la acción. No obstante, esta es una situación completamente simplificada, pues el Director de Juego debe establecer modificadores en función de ciertas condiciones.

### **Acciones automáticas y tiradas contra habilidades**

No es necesario someter a una tirada de dados muchas de las acciones que un personaje hace habitualmente, excepto en el caso de que el personaje emprenda alguna acción relacionada con esa habilidad que entrañe una dificultad especial.

Por ejemplo: Un personaje que tenga un 45% en la habilidad “Montar animal” no debe hacer tiradas mientras cabalga normalmente pero, en el caso en que deba saltar sobre un parapeto puesto en el camino para impedirle el paso, el Director de Juego evaluará la situación, adjudicará un modificador y deberán lanzarse dados para conocer el resultado de la acción. Si el personaje consigue superar la tirada, ésta habrá tenido éxito; de lo contrario, el personaje no consigue saltar y puede incluso caer al suelo y perder PV, dependiendo de la tirada (fallo o pifia) y de la decisión del DJ. En el caso de los superpoderes ocurre lo mismo. En la descripción de éstos vienen dadas indicaciones sobre la dificultad de determinadas acciones, así como las atribuciones del poder dependiendo del rango. Un personaje con el poder de controlar el clima con Rango Elevado, podrá realizar determinadas acciones de manera automática; otras veces deberá superar una tirada contra su valor con su modificador, o sin él; en situaciones muy difíciles sólo podrá realizarlo obteniendo un crítico y a veces le resultará imposible hacerlo él solo, necesitando la ayuda de otros con el mismo poder para lograrlo. En este caso, si el personaje desea convocar una lluvia en un radio pequeño (2-10 metros) para refrescarse o apagar un pequeño incendio, se considerará una acción automática, siempre que el personaje se encuentre en buenas condiciones; pero si desea detener un viento huracanado de 350 Km. / h, tras haber combatido y resultar herido, tendrá que obtener un crítico después de habérsele aplicado un modificador negativo por Extrema Dificultad.

### **Dificultad de las acciones**

Para calcular el porcentaje de éxito que va a tener un personaje en el momento de intentar realizar una acción es necesario en primer lugar que el Director de Juego asigne un grado de dificultad a una acción. El cansancio es un elemento muy importante a tener en cuenta a la hora de modificar acciones. Un personaje que haya escalado una montaña, luchado contra varios enemigos, haya sido herido y sufra los efectos de un veneno, aunque no haya llegado a la inconsciencia (Ver INCONSCIENCIA, MUERTE DAÑO, Y CURACIÓN) no podrá seguir realizando las acciones con los mismos porcentajes que tenía originalmente.

De la misma manera, se aplicarán modificadores positivos (que reforzarán las posibilidades de éxito) si el personaje se toma su tiempo y se concentra antes de realizar una acción, siempre y cuando esto sea posible y las condiciones a su alrededor se lo permitan.

Existe otro método para modificar acciones, consistente en dividir los porcentajes. En el caso de una droga que reduce la visión a la mitad, de un represor de poderes, que deja estos al 10%, o mediante la aplicación de magia, se pueden dividir los porcentajes en lugar de sumar o restar los modificadores.

Por ejemplo: Drac, de Fuerza Máxima combate contra Seísmo, un supervillano. Tras varios asaltos, el catalán lleva las de perder, pero continúa luchando. El DJ le advierte que empieza a cansarse y le aplica un modificador de -10% a todas sus acciones físicas y -5% a las mentales. Drac quiere acertar a Seísmo con un coche para dejarle inconsciente, pero el villano ha saltado y se encuentra a unos 20 metros. Drac no tiene problemas en levantar el coche y debe realizar una tirada para lanzárselo. Su porcentaje de Lanzar es de 90%, con el modificador por cansancio resulta un 80%, pero encima Seísmo ha creado un temblor que dificulta más su acción (-15). Lanza los dados y obtiene 76. Drac queda a merced del villano.

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

### Crítico

Si al lanzar los dados en una tirada se consigue un 10% o menos del valor de la habilidad o característica más el modificador pertinente, el resultado de la acción se considera crítico y se realiza de una manera brillante; en caso de que la acción sea de combate, el daño que se hace es el doble del que se causaría con un impacto normal. Es muy importante tener en cuenta los modificadores, puesto que no tiene el mismo resultado el intentar una acción en medio de un combate o si el jugador decide que su SPJ va a concentrarse antes de intentarlo. Por ejemplo: Seísmo, furioso, quiere enterrar al de Fuerza Máxima en el asfalto. Como su poder de Geodinámica se lo permite, lanza los dados contra el valor de su poder (148%) modificado por aturdimiento a la mitad (74%). Obtiene 02, que está entre 01 y 07. Drac tendrá que esforzarse mucho para salir del subsuelo.

### Pifia

La pifia es la realización de una acción de una forma totalmente chapucera y desastrosa de tal manera que no sólo no se consigue, sino que se obtiene además un resultado adverso. En la descripción de los diversos superpoderes se ha incluido el parámetro Descontrol como sugerencia en caso de este supuesto. Para conseguir una pifia es preciso obtener un 99 ó 00 en una tirada de dados. El DJ decidirá en cada caso las consecuencias de la acción. Por ejemplo: Teniendo a Drac dominado en la tierra, Seísmo decide darle el toque de gracia devolviéndole el coche que antes había intentado arrojar contra él. Lo levanta e intenta lanzarlo, como no se encuentra en muy buen estado por el combate, el Director de Juego decide que su porcentaje de lanzar ha quedado reducido por los modificadores a 75%. Confiado, lanza los dados y obtiene 99. El coche se le resbala de las manos y aterriza en su cara, dándole un tiempo valiosísimo a Drac para liberarse.

### Enfrentamiento de habilidades iguales

Cuando dos personajes intentan hacer valer cierta característica, habilidad o poder propio contra la misma habilidad del otro, se produce un enfrentamiento de habilidades iguales.

En estos casos deben hacerse tiradas de la habilidad por cada uno de los bandos.

El personaje con un nivel de habilidad menor puede derrotar no obstante al de porcentaje mayor, siempre que consiga obtener una ventaja sobre la tirada de su adversario superior a la diferencia que hay entre los respectivos porcentajes.

En el universo de Superhéroes Inc. es necesario puntualizar este asunto: un humano con fuerza 60 nunca podrá ganarle un pulso a SPJ con fuerza 190, por muy buen resultado que obtenga. Si la diferencia entre ambas habilidades es superior a 50, el de menor porcentaje no tendrá nada que hacer contra el otro personaje, a no ser que estén en juego determinados modificadores.

En caso de que ambos contendientes fallen su tirada, la acción se considera empatada y no conseguida por ninguno de los dos (excepto si uno de ellos obtiene una pifia en cuyo caso el DJ decidirá según la situación).

Si uno de los dos obtiene la tirada y el otro no, el primero habrá vencido.

Si por el contrario ambos consiguen sacar su tirada, ganará el personaje que tenga un valor de la tirada más bajo siempre que consiga una tirada igual a la de su oponente menos la diferencia que exista en las habilidades de ambos; de lo contrario, ganará el personaje con un porcentaje de la habilidad más alto.

Se requiere una tirada típica de este tipo cuando un personaje intenta hacer una presa en otro, es decir, agarrarle de forma que le impida cualquier acción.

En primer lugar, el personaje que intenta realizar la presa deberá hacer una tirada de AGI menos la Parada del que la sufre, si ello procede. Esto sirve para determinar si la maniobra tiene éxito y habrá que aplicar los modificadores necesarios (sorpresa, en cuyo caso no se resta la Parada, enemigo inconsciente, etc.). En segundo lugar, y si se consigue realizar la presa, por cada asalto en que ésta se mantenga se requerirá que cada uno de los jugadores emplee su FUE para intentar vencer al otro.

### Enfrentamiento de habilidades diferentes

Existen ciertas parejas de habilidades que se pueden considerar contrapuestas. Una de ellas (la activa) es utilizada contra la otra (pasiva). Ejemplos de esto son Percepción y Escondarse (alguien busca a otra persona). Para resolver un caso así, la tirada debe hacerse aplicando los modificadores que el Director de Juego considere oportunos y restando la habilidad activa contra la pasiva.

### Resistencia a enfermedades, venenos y gases

Cuando un personaje se enfrenta a la posibilidad de un contagio o a la acción de un veneno o un gas, su organismo tiene unos medios de defensa para intentar detener ese ataque. Estos medios de defensa están representados en la característica CON del personaje.

En cualquiera de estos casos, el personaje puede hacer una Tirada de Resistencia para intentar hacer frente a la situación. Si en esa tirada obtiene su CON/ 3 o menos, habrá pasado la prueba con éxito. De lo contrario, la enfermedad o el veneno habrán vencido.

Por ejemplo: Fiebre, de las Nature Corps, ha sido derrotada por su enemiga Corrosión que la ha dejado recluida en una mazmorra tras haberle inoculado un suero envenenado. La resistencia a venenos de Fiebre es de 30, lanza los dados y obtiene 26. El DJ decide que no sucumbe, pero que se encontrará aturdida y enferma y la modifica con -30% a sus futuras acciones, hasta que se recupere del todo. Las cosas se ponen feas para la superheroína americana.

Este es el sistema básico para humanos y personajes dentro del entorno humanoide. Los dioses son inmunes a todas las enfermedades humanas, algunos mutantes tienen una capacidad regenerativa y de defensa contra agresiones superior a la normal, otros son personajes sintéticos (androides, robots) y no sufren estos efectos. No obstante, pueden existir enfermedades y venenos muy potentes que pueden poner en jaque a cualquier personaje de Superhéroes Inc.

Tanto debido a la alta capacidad de infección de alguna enfermedad, como a la potencia de un veneno, el Director de Juego debe establecer modificadores a las Tiradas de Resistencia.

#### Enfermedades

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

Respecto a gases y venenos, existen en la actualidad multitud de tipos diferentes de venenos y gases. Algunos son de origen natural, están producidos por animales o plantas que se encuentran en entornos naturales. Muchos otros han sido fabricados en laboratorios. A continuación se explican los efectos que pueden tener estas dos sustancias en el organismo de los personajes según sea su efectividad.

#### Gases

**Débil:** Sensación de mareo, tos, -30 a la actividad a menos que se supere una tirada de “Resistencia a enfermedades y venenos” con un modificador de +40. No afectará a los SPJs que tengan Superconstitución.

**Normal:** El personaje caerá inconsciente en 3 asaltos a menos que supere una tirada de “Resistencia a enfermedades y venenos” con un modificador de +15. No tendrá efecto sobre aquellos SPJs cuya CON sea superior a 130.

**Fuerte:** Inconsciencia inmediata si no se supera una tirada como la anterior, pero sin modificadores. Los personajes que tengan una CON por encima de 160 no se verán afectados.

**Muy fuerte:** El personaje caerá inconsciente a menos que saque su tirada de “Resistencia a enfermedades y venenos” con un modificador de -20. Estos gases no afectan a aquellos personajes que tengan una CON igual o superior a 180.

**Letal:** El efecto será la muerte, siempre que el PJ no tenga Superconstitución y no supere su correspondiente tirada; si la saca, quedará inconsciente. Si tuviera Superconstitución, quedaría inconsciente de no superar su tirada de “Resistencia a enfermedades y venenos”.

#### Venenos

Un poco más adelante te detallamos una tabla de venenos en la que se incluyen los tipos, los PV que se pierden por asalto, los modificadores a la actividad, la forma de curación conocida y la CON que es preciso tener, para no deber efectuar la tirada de resistencia.

Es conveniente aclarar que en los casos en que el veneno sea Normal, Fuerte, o Muy fuerte la tirada de Primeros auxilios sirve para que el personaje deje de perder PV, aunque el resto de los efectos sigue invariable.

Para que esta tirada sea efectiva, debe realizarse antes de que transcurran 5 asaltos desde que el veneno afectó al PJ.

#### Venenos

Tipo	PV / asalto	Mod. Actividad	Curación	Inmunidad CON
Muy débil	2	-5%	Prim. Aux.	101
Débil	4	-5%	Prim. Aux.	120
Normal	8	-10%	Antídoto	140
Fuerte	15	-10%	Antídoto	160
Muy fuerte	25	-25%	Antídoto	180

#### Utilización de habilidades de aprendizaje que no se poseen

Cualquier personaje puede tratar de utilizar una habilidad de aprendizaje de la que no sea poseedor con un modificador de -30 sobre el valor inicial de esa habilidad. No obstante, en el caso de que la habilidad utilizada sea semejante a otra poseída por el personaje, el modificador será de -15 y no -30. Este apartado no es válido de ningún modo en el caso de los superpoderes inherentes al personaje, ya que se trata de capacidades que están en su naturaleza (dioses, mutantes, magos, alienígenas, etc.) pero sí en el caso de que alguien le robe la armadura tecnificada a otro personaje, parte de su equipo, un objeto que le da los poderes, etc. Es importante destacar que el mal uso de determinados sistemas muy complejos (techoarmaduras, armas especiales, objetos especiales, etc.) pueden acarrear muchas desgracias al que los utiliza, pudiendo provocarle grandes males e incluso la muerte. Hay cosas que es mejor no intentar, aunque se sea un metahumano.

Por ejemplo: Viajando a bordo de su helicóptero y de vuelta de una misión en el sur de Italia, la Euroforce es atacada por un telepata poderoso que deja inconsciente a Euroman, piloto del aparato, antes de que pueda reaccionar. Siluro no sabe pilotar helicópteros pero intentará estabilizar al menos el vehículo e impedir estrellarse (El DJ no le permitiría nunca intentar filigranas sin saber pilotar).

De haber tenido la habilidad, su porcentaje sería 40%, por lo que realiza una tirada contra un 10%. Obtiene un 09 y el aparato detiene su caótico descenso.

#### Habilidades con porcentajes iguales o superiores a 100%

Con las subidas de nivel de un personaje y con las características propias de dioses y otros metahumanos puede darse el caso de que parte de sus habilidades o poderes superen el valor de 100%. En estos casos hay que tener en cuenta ciertas normas:

Si se trata de una habilidad o poder que no hay que enfrentar con otro del adversario, (por ejemplo Volar), es decir, si no se compite con otro individuo de alguna manera, el personaje debe hacer una tirada, pues aún en el caso de que el valor de su habilidad sea superior a 100%, si el resultado de la tirada es una pifia (99 ó 00), se considerará que la



acción ha fallado.

Esto es así porque ni aún las personas más habilidosas tienen un 100% de probabilidades de hacerlo todo bien. Dicho de otra manera, incrementar habilidades que no son de enfrentamiento por encima de 100%, resulta ventajoso con el fin de superar modificadores adversos. Por ejemplo, si un personaje tiene un porcentaje 115 en determinada habilidad y la dificultad que la acción entraña exige un modificador -30, el personaje tendrá todavía un porcentaje de éxito de 85%.

Si se trata de habilidades de enfrentamiento (por ejemplo, Combate cuerpo a cuerpo que debe enfrentarse con la Parada del contrario), se resta el valor de la parada al de la habilidad del contrario. Si el resultado es inferior de 100, se procede como se haría normalmente. En caso contrario se resuelve la situación igual que en el punto anterior. Si se trata de enfrentar la misma habilidad con un contrario (una persecución en vuelo), nos sirve también para aumentar nuestra ventaja en el enfrentamiento de habilidades.

Por ejemplo: En una persecución por los cielos de La Coruña entre dos metahumanos, con el mismo rango de Volar (Alto), el primer SPJ tiene un valor de Volar de 125%, mientras que el segundo controla su poder con 75%. De esta manera el segundo personaje deberá obtener tiradas por debajo de (125-75) 50 para no perder terreno respecto al primero.

### Habilidades con porcentajes iguales o inferiores a 0%

Aún cuando la posibilidad de realizar la acción después de aplicar los modificadores necesarios dé un resultado negativo, el atacante tiene siempre una posibilidad de éxito. Sólo lo conseguirá si obtiene un crítico, de 01 o 02.

Por ejemplo: Tras haber sufrido el veneno que Corrosión le inoculó y después de sufrir un ataque físico por parte de la misma, Fiebre se encuentra al borde de la inconsciencia, mientras la villana se dispone a soltar una horda de insectos contra California. La malvada se regodea viendo como la Nature Corp se arrastra por el suelo, muy dañada. El DJ le ha aplicado modificadores que han situado su porcentaje de poder por debajo del 0%, en concreto en -15%. Como último recurso, y ante la catástrofe que puede desencadenar la villana, Fiebre intenta un último ataque calentando los aparatos de control de Corrosión. Lanza los dados y obtiene un 02. Los controles chisporrotean y quedan inservibles. La ira de Corrosión aumenta por instantes...

### Iniciativa y reserva de acciones

En primer lugar es necesario hacer una tirada de Iniciativa por cada uno de los personajes que toman parte en una pelea. Aquél que obtenga su tirada consigue la Iniciativa. Si varios la consiguen el vencedor será el que obtuvo la tirada más baja.

El personaje que cuenta con la Iniciativa tiene cierta ventaja sobre los demás. En primer lugar puede usarla para actuar antes que los otros, pero también para anticipar las acciones de sus oponentes.

No obstante, dependiendo del tipo de ataque, un SPJ tendrá ciertos beneficios o ciertos inconvenientes a la hora de determinar su iniciativa. Así, por regla general el orden será el siguiente: Ataque energético, ataque físico y ataque mental.

Esa ventaja en la iniciativa que poseen los ataques energéticos sobre los físicos, y éstos sobre los mentales, se resuelve con la aplicación de la siguiente tabla en la fase de obtención de iniciativas.

Los ataques mágicos se encuadran dentro del tipo "Mental", ya que exigen del SPJ cierto período de concentración o de invocación de fuerzas exteriores. Así, y según lo anterior, se considerará "ataque energético" a:	Tipo de Ataque	Mod. Iniciativa
	Energético	+30
	Físico	-
	Mental / Mágico	-30

Absorción de energías	Control de la geodinámica
Absorción de vida	Control de las moléculas ajenas
Anulación de poderes	Control del clima
Campo de fuerza (no telequinético)	Control muscular
Congelación	Donación de vida
Control temp. de los cuerpos orgánicos	Emisión de energías
Control de agua	Explosividad
Control de energías	Grito sónico
Control de fuego	

### Reserva de acciones

Todo SPJ tiene la oportunidad de reservarse alguna o todas sus acciones para realizarla posteriormente, a la vista de lo que haga su contrincante. Esto le permite detener un golpe en el último momento, activar su campo de fuerza, intentar escapar, etc.

Una vez se haya reservado alguna acción, el personaje deberá pasar con éxito una tirada de Reflejos para poder tener la posibilidad de realizar la acción deseada. A continuación, el SPJ deberá intentar llevar a cabo la realización de la acción e inmediatamente después el otro personaje continuará con el desarrollo de su ataque.

## **Combate y armas**

El combate es una de las acciones que resulta más complejas de resolver en todos los sistemas de juego. En Superhéroes Inc. se ha primado la rapidez y facilidad a la hora de desarrollar los combates, de forma que sea lo más ágil posible.

### **Combate cuerpo a cuerpo**

La resolución normal de una acción debe hacerse lanzando 1d100 y comparando el resultado con el valor de la habilidad, en este caso Combate cuerpo a cuerpo (CaC). Si el resultado de la tirada es igual o inferior se habrá conseguido tener éxito.

El daño dependerá de la FUE del personaje, como se explica en el apartado destinado a esta característica. En este punto es necesario indicar que el CaC raramente conlleva la muerte de uno de los contrincantes, en caso de que sean similares en FUE, CON o poderes, con lo cual, aunque alguno pierda todos los PV, se entenderá que ha quedado inconsciente. Un caso aparte lo constituyen los críticos. En este supuesto sí que se puede producir la muerte de uno de los luchadores (aunque sólo en el caso de darse un crítico en la cabeza o en el cuello).

### **Parada**

La Parada es un modificador negativo a la acción de combate de otro personaje. Expresa en realidad la acción inconsciente que tiene todo ser de cubrirse o evitar un daño. Algunas situaciones (como los estados mentales alterados) anulan la Parada del SPJ.

Si, por ejemplo, un SPJ con un 70% de CaC trata de pegar un puñetazo a otro que tiene una Parada de 20, las posibilidades del primero se reducirían a  $70 - 20 = 50\%$  de impacto. El resultado del dado nos sirve para determinar lo que realmente ocurre con esa acción: si el resultado fuese de 50 o menos, el atacante conseguiría impactar; si se obtuviese un resultado entre 51 y 70, el defensor habría conseguido evitar o detener el golpe; mientras que, si el resultado es superior a 70, sencillamente el atacante falla su ataque.

### **Esquiva**

La diferencia entre la Parada y la Esquiva reside en que esquivar es una acción consciente en la que se consume una acción. Esquiva es una posibilidad que supone un mayor movimiento del personaje que la intenta, porque puede tratarse incluso de un retroceso o de un salto en alguna dirección del atacado. Puesto que se emprende una acción de movimiento, será necesario en primer lugar consumir una acción. En segundo término es también obligado hacer con éxito una tirada de AGI / 2 para que el personaje que esquiva pueda ocupar su nueva posición. La esquiva presupone que el defensor ha anticipado la acción del atacante y todo eso tiene mucho que ver con la sección anterior, donde explicamos cómo emplear varias acciones por asalto. Si un personaje tiene la Iniciativa y cuenta, por ejemplo, con dos acciones por asalto, puede atacar con la primera y reservar la segunda hasta sabe qué hace su oponente y, en ese momento, indicar que se anticipa a esa acción esquivando. El oponente no podrá ya cambiar su acción de combate y si el primero consigue esquivar, no recibirá daño alguno.

El desplazamiento que puede realizar un personaje durante la esquiva es reducido, pues debe de estar pendiente del combate simultáneamente. Por esa razón se considera que una distancia de 0,5 metros es la máxima que puede recorrer esquivando un humano normal. Aquellos personajes que gocen de superpoderes como Superagilidad, o Supervelocidad, podrán esquivar realizando saltos o recorriendo distancias mucho mayores.

### **Actitud defensiva**

Existen casos, en los que, debido a diversos motivos, un personaje decide mantener una actitud defensiva con respecto a su contrincante. Ello permitirá una especial predisposición a evitar ser impactado, a la vez que imposibilita la propia actitud ofensiva.

Los motivos que pueden conducir a un SPJ a actuar de esta manera son variados, a continuación se detallan unos pocos que pueden servir de orientación a los jugadores:

El personaje está siendo atacado por otro PJ amigo (en estado alterado, por confusión, etc.)

El SPJ trata de averiguar la verdadera habilidad en combate de un contrincante

El enemigo es mucho más poderoso y resulta imprescindible evitar ser golpeado

La CON del enemigo es tan elevada que sería inútil atacarle

A efectos de juego, esta actitud conlleva dos resultados. El primero es que el SPJ que adopta la actitud defensiva (y así lo ha declarado) renuncia a cualquier tipo de ataque durante ese asalto. La segunda es que su Parada aumentará a razón de 1 punto por cada 3 puntos que posea en la habilidad Combate cuerpo a cuerpo (o 1 por cada 2 que se posea en Artes marciales). También aumentan de la misma manera los modificadores a impactar al SPJ con rayos de energía, armas de fuego, etc., a razón

de 1 punto por cada 3 puntos que se posean en la habilidad Combate cuerpo a cuerpo o uno por cada 2 de Artes marciales (en este caso no influye la Parada).

### **Presa**

Una de las acciones que puede resultar confusa a la hora de combatir es atrapar al contrario y retenerlo apresado impidiendo que se mueva. Como es lógico, los elementos que entran a formar parte de esa acción son: la AGI del atacante, la Parada del defensor y las FUE de atacante y defensor.

En primer lugar, el atacante tiene que precipitarse sobre el atacado. Según la situación puede tratarse de una tirada de Agilidad del atacante menos la Parada del defensor (si este último se da cuenta del ataque) o de Acechar / Discreción si el atacante llega por sorpresa. Si se consigue esta tirada, se entenderá que el agresor llega hasta su víctima y consigue agarrarle produciéndole una inmovilización. A partir de ese momento se trata claramente de un caso de FUE contra FUE, que se resuelve

según se detalla en el apartado «ENFRENTAMIENTO DE HABILIDADES IGUALES». Si bien es conveniente apuntar que el DJ deberá aplicar modificadores de situación ventajosa al atacante, por la ventaja de haber aplicado con éxito la presa. En el momento que el atacado consiga imponerse al asaltante, se considerará que ha conseguido liberarse y la acción proseguirá normalmente. Si no es así, la presa continuará hasta que la acción se resuelva en un sentido u otro. Hay que aclarar, para aquellos que siempre tratan de llevar las cosas al límite, que mientras dure la presa ninguno de los dos involucrados podrá realizar ninguna acción, excepto enfrentar su FUE contra la del oponente.

### Abrazo de oso

Lo que se pretende conseguir con este tipo de ataque es rodear con los brazos el cuerpo del adversario y presionar sus costillas para causar daño o incapacidad. Durante el asalto en que efectúe el abrazo de oso, el personaje no podrá realizar ninguna otra acción, independientemente del número de acciones por asalto que posea. Para que el ataque tenga éxito, el jugador deberá

obtener una tirada de Combate cuerpo a cuerpo a la que habrá que restar la Parada del contrincante y un modificador de -20, dado el grado de dificultad de la maniobra. La obtención de un Crítico en la tirada significará que el atacante habrá conseguido apresar los brazos de su oponente y que éste se verá incapaz de atacarle hasta que se libere; de superar normalmente la tirada, el atacante habrá conseguido su objetivo de atrapar a su contrincante, pero los brazos de éste último quedarán libres. Aunque esta técnica es muy parecida a la de "Presa", se pueden observar ciertas diferencias: En el caso que nos ocupa, la víctima sentirá una sensación de ahogo que, en términos de pérdida de PV, será equivalente a los PV que causaría un golpe del personaje agresor y sufrirá además los efectos de «Estrangulamiento» descritos más adelante. En el caso de que el daño no supere el DA de la víctima, éste no sufrirá tampoco el ahogamiento. La víctima podrá (si es que tiene libres los brazos)

atacar a su vez al agresor. Sin embargo, la difícil situación en la que se encuentra será la causante de que sus ataques tengan un modificador de -40 (en este caso no se aplicará, sin embargo, la Parada). La víctima podrá intentar liberarse del abrazo. Para conseguirlo tendrá que vencer la fuerza de su adversario en un enfrentamiento de FUE contra FUE con un modificador de -20 debido a lo precario de su situación. Este enfrentamiento se llevará a cabo al comienzo de cada asalto y no podrán realizar ninguna otra acción. Una excepción a esta norma es que alguno de los SPJs posea poderes como Dominación mental, Agresión psiónica, Emisión de energía (por los ojos), etc., en cuyo caso podrá hacer un uso normal de esos poderes. Este ataque también podrá realizarse por la espalda, en este caso la víctima tendrá un modificador de -75 a sus ataques. El DJ tendrá en cuenta el tamaño y la fuerza respectiva de los personajes a la hora de permitir esta maniobra. Sería inútil (además de imposible) que Jinete Nocturno tratara de realizar un abrazo de oso a Steelguy.

### Barrido

Mediante este ataque, un personaje puede derribar a un adversario. Se pueden utilizar las piernas y cualquier otro objeto o arma adecuadas a tal efecto (un bastón, una barra de hierro, un fusil, etc.). Para conseguirlo, el personaje deberá obtener una tirada

de Combate cuerpo a cuerpo a la que habrá que restar la Parada del adversario y un modificador de -20. Una vez que el ataque ha tenido éxito, la víctima tendrá la oportunidad de no caer obteniendo una AGI/3 (en el caso de que el atacante haya obtenido un Crítico, la víctima tendrá también que sacar un Crítico en su tirada de AGI/3). En el caso de que la víctima tenga una Fuerza superior en 30 puntos al personaje que efectúa el barrido, sólo podrá efectuar esta maniobra en el caso de haberse reservado una acción y como respuesta a un ataque del SPJ que recibe el barrido. De esta manera el personaje que intenta la maniobra se valdrá de la fuerza y el impulso de su enemigo. Para conseguirlo deberá primero obtener una tirada de Reflejos (ver más arriba el apartado de reserva de acciones) y a continuación una tirada de AGI / 2 para esquivar el ataque del contrario seguida de la correspondiente tirada de barrido (cpo. a cpo. -20), en este caso no se aplica la Parada ya que el personaje "víctima" del barrido está atacando.

Los Expertos en artes marciales, acostumbrados a realizar este tipo de acciones solamente tendrán que superar una tirada de Artes marciales menos la Parada del contrario y no se les aplicará el modificador de -20 que deben soportar el resto de personajes.

### Combate con armas blancas y garras

La gran proliferación de personajes que usan este tipo de armas, unidos a la ingente cantidad de ellos que poseen garras hacen imprescindible que se ofrezca un sistema de resolución de estas situaciones. Los porcentajes de las diferentes habilidades continúan invariables y en el caso de utilización de garras se entenderá que se usará la habilidad de Armas especiales (AGI + PER) / 3.

## Daños

Los daños básicos producidos por las armas blancas son los siguientes:

ARMA	DAÑO
Espada	2d10
Florete	2d10
Hacha	2d10
Hacha de guerra	3d10
Katana	3d10
Lanza	2d10
Mandoble	3d10
Navaja	2d6
Puñal	2d6
Flecha	1d10
Shuriken	1d10
Bayoneta	1d10
Garras	3d10

A esto habrá que añadirle un modificador por el material del arma o garras y otro por la fuerza del atacante. Todo ello queda resumido en las tablas de la página siguiente.

Modificadores por el material del arma

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

Estos modificadores son también válidos cuando un SPJ utilice un

objeto de ese material para golpear al enemigo, y se sumará al daño normal causado por la FUE del SPJ.

Modificadores por la fuerza del atacante

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

Asimismo, la eficacia del DA o de un chaleco antibalas o un traje protector de cualquier tipo, que posea un personaje que reciba una herida con una de estas armas quedará reducida a una tercera parte, ya que el efecto cortante de este tipo de armas hacen que las protecciones (y el DA) sean mucho menos eficaces. Los campos de fuerza no se ven afectados por esta regla.

Este sistema se utiliza en casos de armas normales. En el universo de SHI existen armas mágicas o de energía que causarán cada una de ellas su daño particular, sin que les sea aplicable en ningún caso las reglas de daño anteriormente expuestas.

## Aturdimiento e inconsciencia

Aparte de poder quedar inconsciente debido a la pérdida de PV, en el CaC también se puede dar el caso cuando el personaje recibe un golpe en la cabeza.

Así, vemos que hay varios factores a tener en cuenta: la localización del golpe, la Fuerza del personaje atacante y la Constitución del personaje defensor.

En primer lugar, habrá que localizar el impacto y, si se ha producido en la cabeza, cabe la posibilidad de que el atacado quede inconsciente. Esto dependerá en gran medida de la diferencia entre la FUE del asaltante y la CON del atacado, con lo que tendremos que consultar la siguiente tabla: Hay que destacar que el efecto de los golpes es acumulativo por lo que si un personaje recibe un golpe en la cabeza y para evitar caer inconsciente debe superar una tirada de CON, si en la misma pelea recibe otro impacto en la cabeza deberá superar una tirada de CON / 2 y así sucesivamente. No obstante, y aunque no se produzca la inconsciencia, siempre que un personaje recibe un golpe contundente en la cabeza o en los genitales masculinos que le cause un daño superior a CON / 10 quedará momentáneamente aturdido. El aturdimiento lleva consigo un modificador de -15 a todas las acciones durante 1d4 asaltos.

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

## Estrangulamiento y ahogamiento

En una situación en la que un atacante consiga atrapar a su rival por el cuello y lo apriete, que utilice una cuerda, que mediante la técnica de presa mantenga su cabeza dentro del agua o algo que se le parezca, la víctima deberá hacer una tirada de CON por cada asalto que pase en esa situación. Esta tirada es simultánea a sus esfuerzos por liberarse y no se tiene en cuenta a efectos de contabilizar las AxA consumidas. Por cada asalto que pase bajo esta situación deberá restar un modificador acumulativo de -10 a su tirada. En el momento en que no supere dicha tirada habrá quedado inconsciente y a merced del atacante. En todo caso el DJ tendrá que tener en cuenta la FUE y la CON de los contendientes para que la situación sea lo más realista posible. En el caso particular del ahogamiento (por falta de oxígeno), es necesario explicar que tanto Dioses como Héroes Cósmicos no necesitan aire y, por tanto, son capaces de sobrevivir en el vacío del espacio. Además la CON determina también la capacidad del personaje (que no sea Héroe Cósmico o Dios) de aguantar la respiración, así:

CON	TIEMPO SIN RESPIRAR
<100	CON x 2 segundos
101 a 110	CON x 3 segundos
111 a 120	CON x 5 segundos
121 a 130	CON x 10 segundos
131 a 150	CON / 5 minutos
151 a 170	CON / 3 minutos
171 a 190	CON / 2 minutos
> 190	CON minutos

## Localización de impactos en combate cuerpo a cuerpo

Esta localización de impactos es específica para combates cuerpo a cuerpo ya que en este tipo de lucha es muy improbable golpear partes inferiores del cuerpo. Los impactos en manos y antebrazos se consideran una defensa fortuita del atacado, por lo que no se incluyen en la tabla siguiente.

Localización de impactos en combate cpo a cpo

1d20	LOCALIZACIÓN
1 ó 2	Muslo derecho
3 ó 4	Muslo izquierdo
5	Genitales
6	Brazo / hombro derecho
7	Brazo / hombro izquierdo
8 a 11	Abdomen
12 a 15	Pecho
16	Cuello
17 a 20	Cabeza

## Desplazamientos en combate

En un combate entre metahumanos es muy común que se pongan en juego grandes poderes que causan muchísimo más daño que el habitual entre seres humanos. Como norma general aquellos impactos físicos (golpes, rayos de fuerza, misiles, Explosiones, etc.) que superen el 50% del daño absorbido, desplazarán al personaje que recibe el impacto tantos metros como puntos de daño divididos entre diez superen el 50% del daño absorbido. Los impactos que superan el Daño absorbido del personaje le causan daño a este, así como también lo desplazan. Con lo cual, la fórmula para calcular el desplazamiento

tanto si se produce daño como si éste se absorbe es:  $\text{Desp.} = (\text{Daño} - \text{Mitad DA}) / 10 \text{ metros}$ . Por ejemplo: Trífido se encuentra atrapado en medio de un combate con Tsang Tseng, el miembro del Brazo Ejecutor decide echar toda la carne en el asador, por lo que salta, haciendo creer al chino que huye. Confundido por la "huida" de Trífido, Tsang Tseng tarda en localizarle y en llegar hasta él dos asaltos, que el mutante ha utilizado para concentrarse en dar un golpe demoledor. La FUE de Trífido es de 150, por lo que puede hacer un daño máximo de  $1d100 + 50$ , su combate cuerpo a cuerpo es de 75, la Parada de Tsang Tseng es 24, por lo que tiene que obtener 51 o menos en la tirada de dados. El DJ le indica que tiene un modificador +20 por haberse concentrado. Lanza los dados y obtiene 22 por lo que ha conseguido golpear con acierto. El daño que causa es:  $1d100 (92) + 50 = 142$ .

Ya que Tsang Tseng absorbe impactos por debajo de 150 no recibe daño. El desplazamiento que sufre el chino es de:  $(142 - 75) / 10$ . Es decir, el oriental aparece a unos siete metros de Trífido. El combate se caldea, Tsang se enfurece cada vez más...

## Alcances

El alcance es la distancia máxima a la que un arma puede actuar. Fuera de esa distancia el arma resulta inútil. En el caso de enfrentamiento con animales, estos utilizan sus armas naturales (garras, mordiscos, coletazos, etc.) y su alcance máximo es la longitud del animal. Cuando se trate de superpoderes que no tengan especificada una distancia de actuación en la descripción del mismo, como regla general se calculará que el poder actuará a su pleno rendimiento (porcentaje total) en distancia de contacto y perdiendo 1% por cada metro de distancia. Cuando la distancia en metros supere el valor o el rango (según sea el caso) del poder, sólo se conseguirá el éxito en caso de crítico y siempre que el rango del poder o el DJ lo permita.

Para resolver una situación de combate hay que estar seguros de que al menos uno de los combatientes esté dentro del radio de acción del arma del otro. Los radios de acción máximos de las distintas armas se detallan en el apartado de armamento.

## Cobertura

También habrá que saber si los contendientes tienen algún tipo de cobertura. Elementos que aportan cobertura pueden

ser: árboles, piedras, muros, arbustos, vehículos, etc. Las armaduras tecnológicas, los campos de fuerza, o la superconstitución no se consideran coberturas, sino protecciones, ya que no modifican la puntería del atacante, sino el daño recibido por el defensor.

Según la clase de cobertura se aplican modificadores al uso del arma o el poder con el que se desea impactar.

COBERTURA	MOD. %
Ninguna	0
Ligera	-25
Media	-50
Alta	-75
Completa	-100

### Situaciones ventajosas

Se pueden aplicar al impacto modificadores por una posición ventajosa del contrario:

#### Situaciones Ventajosas

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

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

\*\* Se aplica sólo la mitad de la parada.

### Impacto

Para saber si se ha conseguido impactar se realizan las siguientes operaciones: Habilidad del atacante - Parada defensor - MOD cobertura + MOD Situación Ventajosa = Probabilidad de impacto

En otras palabras, para el impacto se toma en cuenta la habilidad del atacante en el uso de su arma, la Parada del defensor, que representa su capacidad de detener un golpe, el modificador de cobertura, que puede representar una circunstancia ventajosa para el atacado, y situaciones de ventaja del atacante como atacar por sorpresa o desde una posición más elevada, etc.

Hay que recordar que, en el caso de que se consiga un crítico al impactar, el daño producido será el doble del que causaría el arma o el poder en condiciones normales.

**IMPORTANTE:** La Parada solo podrá usarse en caso de combates físicos, ya que no es posible utilizarla contra poderes como Emisión de energías, Proyección de fuego, ni contra armas de fuego. Un personaje con Supervelocidad o Superagilidad y actuando de ésta manera, se considera que causará en el atacante un Mod. negativo equivalente a (100-AGI), ya que resultará más difícil impactar en él. Modificador al impacto Cuando un personaje tiene un porcentaje determinado en una habilidad o poder ofensivo (Emisión de energía, arma corta, etc.), este parámetro nos indica la probabilidad que ese SPJ tiene de impactar a su adversario en condiciones normales. Sin embargo, en una situación dinámica de lucha, se producen muchos lances que alteran estos porcentajes. La tabla expuesta a continuación trata de solucionar ese problema.

Situación	Modificador
Atacante en movimiento	-15
Objetivo en movimiento	-15
Objetivo pegado a una pared	-10
Objetivo tumbado en el suelo	-10
Objetivo con Superagilidad	- (AGI -100)
Objetivo con Supervelocidad	Igual que con Superagilidad
Noche	-20 (a menos que se posea Superpercepción)
Objetivo Exp. En	
Artes marciales	-30
Objetivo Justiciero	-20

Estos modificadores son acumulativos

Los dos últimos casos vienen dados por la enorme experiencia de ese tipo de personajes a la hora de evitar golpes e impactos. Este modificador es válido en situaciones de combate normales; si el PJ está desprevenido, no tendrá efecto. En los casos de origen múltiple, los modificadores no serán acumulativos, primando siempre el superior.

### Localización de impactos

En el caso en que sea necesario o sea voluntad del Director de Juego localizar el punto del cuerpo en el que se ha producido el impacto de un ataque o una herida de otro tipo, puede recurrirse a la siguiente tabla. Además el jugador puede desear localizar un impacto n algún punto del cuerpo del adversario. Esto añade una dificultad extra a su acción. Por esta razón el intentar localizar voluntariamente el impacto conlleva un modificador de -20 a -75 a la tirada de dados, dependiendo de la distancia, la dificultad y el tamaño de la parte del cuerpo. La intención de impactar en un determinado punto del cuerpo debe declararse antes de hacer la tirada. Por ejemplo: Jinete Nocturno pasea con su Harley por las calles de Madrid. Es de madrugada. Algunos habitantes de la noche se dirigen ya a sus guaridas, mientras que otros continúan la diversión, intentan cerrar negocios o simplemente vagan sin rumbo fijo. Faltan apenas dos horas para que amanezca. El aire es frío. El justiciero detecta en una bocacalle un BMW alrededor del cual varias personas hablan animadamente en susurros. Se trata de un narco y tres de sus camellos. Una bolsa con billetes pasa al maletero del automóvil mientras que del interior del cubículo de la rueda de repuesto hace su aparición una bolsa de deporte. A Jinete no hace falta que le expliquen su contenido. Pasa inicialmente de largo para observar un poco más, dando a continuación una vuelta que le lleva directamente al callejón. El potente faro de la Fat Boy de Jinete deslumbra a los narcos,

pero reaccionan con rapidez. Una Uzi aparece de alguna parte y abre fuego contra Jinete sin mediar palabra. Éste aprovecha la relativa cobertura de unos contenedores de basura para bajar de la moto y poner en su mano su pistola de 9mm. Los primeros disparos de la Uzi van a impactar contra la pared de ladrillo gastado. Un gato maúlla en alguna parte. Algunos peatones aceleran el paso y unas luces se encienden más arriba. La 9mm de Jinete escupe tres veces. Las tiradas de dados resultan favorables. Para determinar la localización del impacto se recurre a la tabla, encontrando que: el primer disparo (11) va a alojarse en el abdomen de uno de los camellos que cae al suelo desangrándose; el segundo (17) alcanza a otro en el cuello, haciéndole pasar a Mejor vida; el tercero (10) alcanza al narco en el hombro izquierdo, impidiéndole usar su Uzi en el siguiente asalto. El tercero de los camellos ha hecho aparecer un revólver calibre 38 que utiliza sin más presentaciones. La cobertura de los cubos de basura salva a Jinete de ser alcanzado esta vez. El narco está inutilizado por un asalto. Jinete vuelve a disparar. El primer disparo (17) se aloja en el pecho del tercer camello, mientras que los otros dos fallan por poco. El narco, herido, utiliza de nuevo su Uzi para abrir fuego contra Jinete. Los disparos pasan cerca. Uno de ellos le alcanza en la pierna izquierda, aunque de refilón. Cabreado, Jinete libera el freno del contenedor y lo empuja, avanzando tras él mientras lo dirige contra el narco y lanza un grito salvaje. No desaprovecha la oportunidad de disparar mientras avanza. Tres balas van a dar en el blanco: la primera en la pierna izquierda (1), la segunda (4) en el muslo derecho y la tercera (14) en el pecho del narco. Jinete mira a su alrededor. Escucha las voces de los vecinos se unos metros por encima de su cabeza. En el suelo yacen tres cadáveres y un cuerpo inconsciente que se desangra. Ahora, unos segundos después de producido el impacto, Jinete comienza a sentir el dolor en su pierna. Decide que es mejor alejarse antes de que alguien aparezca. Una vez que se ha efectuado un impacto se sabe el daño producido en función del tipo de arma

#### Localización de impactos

1d20	LOCALIZACIÓN
1	Pierna / pie derecho
2	Pierna / pie izquierdo
3 ó 4	Muslo derecho
5 ó 6	Muslo izquierdo
7	Mano / antebrazo derecho
8	Mano / antebrazo izquierdo
9	Brazo / hombro derecho
10	Brazo / hombro izquierdo
11 a 13	Abdomen
14 a 17	Pecho
18	Cuello
19 ó 20	Cabeza

#### Muerte, inconsciencia, daño y curación

Un personaje queda inconsciente si se encuentra en uno de los siguientes supuestos:  
 Recibe un golpe en la cabeza según se indica en el apartado Combate cuerpo a cuerpo.  
 Mediante heridas infligidas sus PV han quedado reducidos al 10%.

Sufre los efectos de un gas aturridor.

Por supuesto existen otras circunstancias, que el DJ deberá determinar (inmersión prolongada, pifia en una tirada de EQM, fallos en sistemas internos de seres artificiales, etc.) que también conducen a la inconsciencia del SPJ. Cuando sus Puntos de Vida llegan a cero el personaje muere. En el caso de los dioses, la Presencia Máxima de su panteón, o la Entidad Cósmica creadora, pueden volver a la vida a estos personajes. Los seres artificiales, como androides o robots, podrán ser reparados siempre y cuando sus bancos de memoria no se encuentren destruidos. De lo contrario, el SPJ podría ser recreado, aunque sin recordar nada de su vida anterior. La curación del daño causado por heridas en un combate se lleva a cabo a razón de un número determinado de Puntos de Vida cada hora si el personaje se encuentra en buenas condiciones que permitan la recuperación y reducido a la quinta parte si las condiciones no son favorables (por ejemplo si se viaja teniendo heridas o si el clima es extremo). Los puntos perdidos por golpes o agentes no cruentos (que no hayan causado heridas o traumatismos graves internos) y que no superen el 50% de PV del personaje, se recuperan a un ritmo tres veces mayor que en caso de heridas, disparos, explosiones, etc. Un personaje que tiene una pérdida regular de PV por asalto a causa de haber recibido un crítico puede detener esta pérdida si algún otro personaje o él mismo realizan con éxito una tirada de Primeros auxilios. La habilidad Medicina es más especializada que la de Primeros auxilios, y sirve para la cura de enfermedades o envenenamientos, operaciones, roturas de huesos, y en general cualquier actividad médica más concreta. Sometiendo a un enfermo al diagnóstico de un personaje que posea la habilidad Medicina y que obtenga la tirada, se consigue que los PV que se recuperan de forma natural sean el doble por hora si se sigue el tratamiento prescrito, en lugar de cómo se recuperan habitualmente. Otras actividades pueden causar daño, como son las caídas. Un personaje debe lanzar 1d10 para conocer los

Puntos de Vida que pierde tras una caída de 3 metros. Si cae de más de 3 metros debe lanzar tantos d10 como segmentos de 3 metros o fracción caiga. Obviamente, muchos metahumanos no sufrirán daño más que a partir de elevadas alturas, en las que la suma del daño de la caída superará su absorción de daño.

**IMPORTANTE** Las amputaciones traumáticas provocan una pérdida constante de PV de 1d10 por asalto.

#### Estados mentales alterados

Diversas circunstancias pueden forzar a los personajes a variar sus estados mentales. Una vida de superhéroe o villano no es algo que pueda llevarse con la misma normalidad que la vida de oficinista, sacerdote o funcionario. Grandes emociones, fuertes impresiones, ver cosas que nadie ha visto jamás, son moneda común en la vida de un superhéroe. Aun así, a veces cuesta trabajo acostumbrarse. Algunas circunstancias que pueden motivar estos estados son: ver una transformación sorprendente, estar en una nave alienígena, encontrar algún ser extremadamente desagradable o impactante, presenciar asesinatos, ir en contra de la propia moralidad, etc. En estos casos el DJ obligará a los personajes que considere oportunos a superar tiradas de EQM. Podrá aplicar cuantos modificadores considere dependiendo de lo inusual del asunto, la tensión ambiental, el carácter de los personajes, etc. Aquellos que no superen con éxito la tirada estarán en un estado alterado. Son estados mentales alterados todos aquellos en los que el SPJ no se comporta con naturalidad como pánico, rabia, bloqueos, depresión o histeria. Y que nublan su juicio y, muchas veces, modifican sus acciones. La personalidad del personaje influye mucho a la hora de determinar que reacción sufrirá en estos momentos. Así, es más fácil que un SPJ apasionado de carácter entre en estado de rabia, ya que habitualmente no se autocensura, que lo haga un personaje frío, calculador y

metódico. Como siempre, y de cara a un mayor entretenimiento, es el DJ el que tiene la última palabra. La duración de este estado queda en manos del Director del Juego. Éste tendrá en cuenta la magnitud del motivo así como el resultado de la tirada de EQM. Dos pifias seguidas en estos estados supondrán la pérdida total del EQM del personaje y su despedida del mundo de los cuerdos.

#### Estados mentales alterados

<b>1d100</b>	<b>ESTADO</b>
<b>01 a 20</b>	Pánico
<b>21 a 40</b>	Rabia
<b>41 a 60</b>	Bloqueo
<b>61 a 80</b>	Depresión
<b>81 a 00</b>	Histeria

##### Pánico

El pánico surge en aquellas situaciones en las que el SPJ se ve superado o que su respuesta emocional se dispara frente a un enemigo demasiado poderoso. Las piernas le fallan, la respiración se entrecorta, sus percepciones se nublan y el miedo le hace huir de esa circunstancia.

En estado de pánico, un SPJ queda en manos del DJ hasta que el jugador consiga superar una tirada de Equilibrio Mental con su correspondiente modificador.

##### Rabia

La rabia es una respuesta de violencia feroz y desmesurada ante un estímulo determinado. Un SPJ en este estado es un salvaje. Personajes muy orgullosos, con poco EQM o en situaciones desesperadas, son los candidatos más idóneos para entrar en este estado.

En estado de rabia los prejuicios del SPJ quedan temporalmente anulados, atreviéndose a hacer cosas que nunca haría normalmente así como queda anulada su Parada. Además el personaje atacará causando el máximo de daño según sus posibilidades.

##### Bloqueo

Un SPJ queda mental y físicamente bloqueado cuando presencia algo que le altera de tal manera que es incapaz de reaccionar. La muerte de alguien de manera horrible, un acto terrorista sin precedentes, una locura de un compañero, etc. pueden inducir al bloqueo de los personajes.

En este estado es imposible que el personaje realice acción alguna y se limitará a observar con horror lo que sucede a su alrededor.

##### Depresión

La depresión tarda tiempo en surgir. No es una reacción tan rápida como la rabia, el bloqueo o la histeria. Tras una serie de hechos que la personalidad del SPJ considera negativos y no habiendo superado las respectivas tiradas de EQM, el personaje entrará en un estado de melancolía y tristeza profundas.

Tras un combate perdido, un salvamento que terminó en desgracia, un intento de conquista perdido, héroes y villanos pueden caer en este estado del que difícilmente serán sacados.

Un personaje que tiene una depresión sufre un modificador negativo entre -30 y -50 (dependiendo del grado de depresión, a juzgar por el DJ) y se negará a hacer uso de sus superpoderes más que en casos muy determinados que no tienen por qué ser extremos. Se volverá caprichoso e indolente.

##### Histeria

La histeria es una reacción desordenada en la que el personaje chilla, grita y llora de manera escandalosa ante un determinado estímulo.

Un personaje histérico es mucho más vulnerable a los ataques que otros, ya que sufre la pérdida de su Parada y resulta muy llamativo, poco discreto, es incapaz de estar en silencio... por lo que otros personajes podrán localizarle con suma facilidad.

La histeria incapacita para realizar acciones coherentes y suele ser redundante, con lo que un SPJ que haya pasado recientemente por este estado tendrá más posibilidades de volver a este estado en caso de repetirse una situación límite que de entrar en pánico o rabia.

Una reacción rápida de los compañeros del personaje puede ayudar a su restablecimiento, creando una distracción que sea muy fuerte, tal como bofetadas, un disparo al aire, etc.

#### Reacciones ante los metahumanos

La sociedad actual, invadida de insolidaridad, enferma, agobiada por los problemas diarios, se muestra poco transigente con la existencia de seres fuera de lo considerado normal. Los metahumanos no escapan a este sentimiento. La deformada visión de la realidad dada por los medios de comunicación, vendidos a intereses económicos y políticos, ha servido para poner a los metahumanos entre la espada y la pared frente a la opinión pública. En ocasiones las acusaciones son justificadas, pero esto no es siempre así.

Dentro de la sociedad existen, por supuesto, distintas opiniones en torno al fenómeno. Para resolver de una manera sencilla

esta situación en el entorno del juego, mostramos a continuación la tabla de reacción de PNJs ante el descubrimiento de metahumanos. Influirá en ayudas que puedan prestarles, informaciones, etc.



## Reacciones ante metahumanos

### 1d100 Reacción

**01 a 05** ADMIRACIÓN. ¡Increíble! Por fin puedo ver a uno de ellos. Son estupendos. Siempre he sentido una debilidad especial por estos tipos. Jamás creí que llegase a toparme con uno. Creo que les ayudaré en todo lo que pueda.

**06 a 25** CURIOSIDAD. Vaya tipos curiosos, estos metahumanos. No me son del todo antipáticos. Creo que la discriminación que sufren es injusta.

**26 a 50** INDIFERENCIA. ¡Vaya! Metahumanos. A mí todo eso de los superpoderes me da exactamente igual. En realidad no tengo opinión sobre ellos. Espero que no me compliquen la vida. En cuanto pueda los voy a perder de vista, aunque no haré nada que les perjudique.

**51 a 75** DESCONFIANZA. Cuidadito. Estos son los tipos que tantos problemas traen. Me marchó de aquí ahora mismo.

**76 a 85** RECHAZO. Voy a avisar a la policía. Malditos mutantes. Sólo han traído problemas a la Humanidad. Antes de que ellos aparecieran las cosas iban bien, en cambio ahora... (El PNJ sale corriendo en dirección contraria mientras les insulta).

**86 a 90** TERROR. El PNJ se queda paralizado de terror al ver a los metahumanos, cree que van a matarle. Las cosas que ha oído por ahí son espantosas. No se atreve ni a hablar. Escapará en cuanto tenga ocasión, o se pondrá a suplicar que no le hagan nada.

**91 a 00** XENOFOBIA. ¡Hijos de perra! ¡Volved a vuestro planeta! Sois una plaga para los humanos. Queremos que desaparezcan (avisa a TecnoRed o informa a IDESS en cuanto tiene ocasión).

Modificadores al resultado de los dados en la tabla de reacciones ante metahumanos.

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

## Relaciones entre superseres

Las relaciones entre superseres están regidas por las mismas reglas que los humanos normales. Sin embargo hay que hacer notar algunos detalles especiales:

1) El Estatus legal de dos superseres no afecta a su relación personal, puesto que dicho estatus no indica claramente la auténtica naturaleza del superser, sino la consideración social que tiene. Un superser puede estar mal considerado y sin embargo ser de los buenos y viceversa.

2) Inicialmente la relación entre dos superseres esta regida por la diferencia entre sus respectivas Resistencias a Prejuicios.

3) A pesar de que el punto anterior explica cómo es la primera relación entre dos metahumanos, a lo largo de la aventuras vividas por ambos pueden surgir variaciones en esta postura. Mientras que suele ocurrir que una determinada actuación cree diferencias (a veces irreconciliables) entre dos superseres que antes eran uña y carne, es mucho más raro que ocurra lo contrario.

Es decir, es más fácil que se quiebren las amistades que dos enemigos a muerte se reconcilien. Así es la vida...

## Controlando Superhéroes Inc.

El mundo de los superhéroes es un universo donde se ponen en juego fuerzas enormes, grandes poderes y mucha fantasía. El mundo de los juegos de rol es, por lo general, un mundo de fantasía donde todo es posible. Por estos dos motivos es posible que tus jugadores quieran pasarse de la raya, haciendo actuar a sus personajes como máquinas de matar hiperpoderosas. No les dejes.

Un asesinato es un asesinato. En el mundo de Superhéroes Inc esto conllevará una gran cantidad de problemas al homicida. TecnoRed e IDESS están a tu disposición, para que tú, como DJ, hagas salir de la partida a aquellos jugadores que no respeten la vida humana.

El exceso de poder tiene sus peligros. Algunos jugadores intentarán verdaderas bestialidades del estilo de arrasar España entera con Control del Clima, provocar un terremoto que parta en dos el planeta, etc. Las Entidades Cósmicas observan permanentemente la Tierra y todo el universo para evitar, si llegase el caso, este tipo de excesos. No dudes en usar a Entropía, Unidad, Equidad o quien te haga falta para pararle los pies a ese incontrolado que no deja de intentar locuras.

Un héroe debe respetar y buscar el beneficio de la mayoría. Es impensable que un jugador, con un SPJ inclinado al bien, robe o se aproveche de los demás.

El jugador debe definir muy bien su código moral y actuar en consonancia con él. No tengas ningún reparo en expulsar de una partida a aquellos que no se ciñan a su papel.

Un villano debe tener una motivación y un objetivo claro. Si algún jugador comienza a asesinar, violar y destrozar a plena luz del día e indiscriminadamente, no se lo consientas. En este libro tienes descritos varios equipos de superhéroes (oficiales e independientes) que puedes lanzar contra él en caso de desmadrarse. Un villano ha de tener clase y un cuidadoso modus operandi, sino será un mamarracho demasiado real para un juego de rol.

En resumen: Deja a tus jugadores divertirse, pero no les permitas aquello que no se encontraría en un cómic. Eres el DJ y tu palabra es ley en el transcurso de la partida.

## Después de una partida

Todo ha terminado. Los jugadores han vivido aventuras y han derrotado (o han sido derrotados) a sus enemigos. Han salido airosos o han fallecido. Pero, por esta vez se ha acabado. A continuación tienes algunos ejemplos de esos pequeños trámites que, como DJ, tienes que realizar.

## Experiencia y subidas de nivel

En el Sistema de juego de Superhéroes Inc. tus personajes ganan experiencia gracias a las aventuras que corren. Esto permite incrementar determinadas habilidades y ganar puntos de vida, entre otras cosas. Al final de cada partida, el DJ recogerá las fichas de los supervivientes y otorgará PX en razón de las acciones que éstos hayan realizado y del nivel de interpretación que los jugadores hayan hecho. De manera totalmente orientativa proponemos los siguientes valores:

Por crítico	100
Por acción bien hecha	100 a 200
Por enemigo derrotado	100 x nivel (si es un enemigo importante (como darth vader)x10)
Por día de aventura	300
Por objetivo personal logrado	100 a 300
Por vida salvada (héroes)	200
Espectacularidad	100 a 200
Idea	100

En realidad, el DJ tiene la última palabra para otorgar PX, valorando la credibilidad del personaje y sus acciones. Es aconsejable que los jugadores anoten las acciones destacables de cara a facilitar la labor del Director del Juego a la hora de otorgar Puntos de Experiencia.

Si tu personaje ha alcanzado los 20.000 PX, estás de enhorabuena por que sube al nivel 2. Cuando alcance 30.000, el nivel 3, etc.

Por cada subida de nivel, existen tres parámetros que varían automáticamente. Son:

Puntos de Vida	<b>CON + 2d10</b>
Influencia	<b>± 1d4</b>
Conocimientos generales	<b>+1d4</b>

La Influencia variará en función de las acciones que el personaje haya realizado puesto que, si éstas han motivado una gran catástrofe (algo común entre los superhéroes) y su posición pública no es muy buena o se trata de un héroe no legal, la influencia puede descender en lugar de aumentar.

### Aumento de habilidades de aprendizaje

Durante la partida si has usado esa habilidad con éxito la tildas al subir de nivel tiras 1d100 contra tu puntuación actual, si tienen éxito puedes aumentarla en 1d10

### Aumento de Superpoderes

Al subir de nivel a los poderes que has utilizado puedes aumentarlos 1d10.

Recuerda que a partir del nivel 11 tu personaje comenzará a envejecer, perdiendo 1d4 en todas sus habilidades, excepto en aquellos cuyas características lo permitan (Dioses, extrema longevidad, etc.). También variarán sus características, perdiendo 1d4 en todas ellas (menos en INT).

Dale un retiro digno a aquel que te ha acompañado en tus aventuras como metahumano o retoma el personaje con otra identidad civil.

Este último supuesto es algo común dentro de las historias de los cómics: un superhéroe ya mayor decide retirarse de su vida aventurera. Tras hacerlo, alguien se le acerca pidiéndole ayuda para luchar contra el crimen. El héroe veterano le ayudará y le enseñará lo que sepa como luchador contra la injusticia. La nueva encarnación del héroe asumirá el mismo nombre y un uniforme igual o una versión actualizada del que usaba su predecesor.

Puede darse el caso de que incluso los poderes de ambos personajes no coincidan.

Otra posibilidad es recrear al SPJ pero dándole una orientación inversa (héroe-villano).

## Situación legal

El DJ debe hacer una serie de cosas después de la partida, encaminadas a actualizar la ficha de los superhéroes.

En primer lugar debe revisar sus puntos de experiencia para incrementarlos a tenor del mayor o menor éxito de sus acciones.

En segundo lugar, debe revisarse tras cada partida el Estatus legal del personaje.

Es muy importante este último punto, pues dicho estatus puede variar significativamente según el comportamiento de cara al público que haya tenido el superhéroe.

Un supervillano puede haberse dado a conocer realizando aparentemente una buena obra, o atribuyéndose una acción de mérito que en verdad ha realizado otro personaje. En ese caso el EL del personaje experimentará una mejora.

Por el contrario, si la prensa atribuye una catástrofe a la acción de un superhéroe o si el comportamiento ha sido realmente deplorable (ha enloquecido, o ha debido llevar a cabo una acción que se ajuste a su personalidad, pero difícilmente comprensible por el público) el EL de éste experimentará un cambio a peor.

Estas subidas y bajadas en el EL de un personaje las debe realizar el DJ de forma completamente subjetiva.

Hay que hacer notar que es muy difícil que un personaje sufra una modificación de su EL, ya sea al alza o a la baja, de más de dos rangos por partida.

## La vida de los superseres

Los superseres tienen unas capacidades muy notables pero que, en la mayoría de los casos, no les convierten en inmortales.

Algunos de ellos son dioses o alienígenas con ciclos de vida muy distintos a los nuestros. Otros han sufrido alteraciones significativas en la estructura de su ADN y presentan características especiales que les hacen más o menos longevos.

En cualquier caso, por unas razones o por otras la vida de los superhéroes no es ilimitada. Sin embargo el nombre de un héroe permanece durante largo tiempo en las mentes de las personas.

No es infrecuente que, después de la muerte de un superhéroe, una segunda persona asuma la identidad de ese

superhéroe para continuar con la tradición que el primero impuso.

Si un superhéroe al que da vida un jugador muere en acción, es posible que, si el DJ esta de acuerdo, esa identidad sea rescatada por el mismo jugador, pero comenzando otra vez el personaje desde el principio. El personaje no podrá ser radicalmente diferente en cuanto a los poderes que posee, aunque habrá que volver a crear su historial y unos antecedentes sólidos para el mismo.

## Eventos extraordinarios

En la vida de los superhéroes del cómic es muy común que sucedan extraños acontecimientos que varíen la vida o los poderes de los personajes.

Dejando aparte aquellas circunstancias que sucedan dentro de una aventura y que doten a los personajes de más poderes o les priven de ellos y que son patrimonio exclusivo de la imaginación de cada DJ existe una posibilidad que puede dar mayor vistosidad al juego: los eventos extraordinarios.

Como su nombre indica se trata de situaciones anómalas, transcurridas entre partidas, o entre subidas de nivel y que pueden variar la naturaleza del SPJ.

Una manera de utilizarlos es que cada jugador realice una tirada que sólo verá el DJ, luego será éste el encargado de planificar la historia (u otra posterior) de manera coherente para que se cumpla lo obtenido en la tirada inicial.

### Eventos extraordinarios

<b>1d1000</b>	<b>EVENTO</b>
<b>01 a 699</b>	No ocurre nada especial.
<b>700</b>	Si es un Héroe Cósmico o un Dios ha quedado atrapado en la Tierra, sin posibilidad de escapar hasta que la Entidad Cósmica o la Primera Presencia del Panteón lo permita. A discreción del DJ.
<b>701 a 709</b>	Uno de sus poderes sube de rango.
<b>710 a 718</b>	Uno de sus poderes baja de rango.
<b>719</b>	Pierde todos sus poderes hasta el nivel siguiente.
<b>720 a 729</b>	Adquiere un poder extra de su mismo tipo.
<b>730 a 737</b>	Adquiere un poder extra de otro tipo.
<b>738</b>	Encuentra un objeto especial.
<b>739</b>	Encuentra o recibe una tecnoarmadura en perfecto estado.
<b>740 a 746</b>	Recibe una suma extra de 1d100 millones de pesetas y que podrá gastar en lo que quiera (nuevas propiedades, incremento del patrimonio personal, mejora de sus sistemas tecnológicos).
<b>747</b>	Pierde, en caso de tenerla, la base de operaciones.
<b>748</b>	Sus poderes aumentan a Rango Cósmico durante el siguiente nivel. Si es un SPJ que no sube de nivel aumentarán a este rango hasta que indique el DJ.
<b>749</b>	Sufre una inversión de carácter.
<b>750 a 798</b>	Ha perdido todas sus posesiones. Si necesitaba el dinero para llevar a cabo su vida de metahumano (por ej.: Tecnificados) deberá buscarse una nueva fuente de financiación e ingresos..
<b>799</b>	Algo le provoca un rejuvenecimiento. Mantienen intactos todos sus porcentajes pero se encuentra en nivel 1.
<b>800 a 858</b>	Aunque el rango de uno de sus poderes se lo permita, ha perdido una de las atribuciones de uno de sus poderes, hasta el nivel siguiente o hasta que le indique el DJ. Por ej.: Controla el agua a rango cósmico, pero no puede convertirse en agua.
<b>859</b>	Una conjura contra él le hace ser visto como un terrorista mundial. Si ya lo era, la presión pública aumenta.
<b>860 a 869</b>	Otro héroe le cede un objeto especial, una tecnoarmadura, etc.
<b>870 a 879</b>	Algún familiar, amigo o allegado ha muerto de manera natural.
<b>880 a 899</b>	Su identidad secreta ha sido descubierta por su peor enemigo.
<b>900 a 957</b>	Un nuevo enemigo aparece en su vida.
<b>958</b>	Un enemigo suyo se rinde ante él y le indica que abandonará todo tipo de lucha contra el SPJ.
<b>959</b>	Todo lo que creía sobre vida y origen es falso.
<b>960 a 979</b>	Alguien, a quien creía muerto, ha vuelto.
<b>980 a 989</b>	Le ofrecen unirse a un grupo nuevo de héroes / villanos.
<b>990 a 999</b>	Un grupo de personas, desconocidas hasta ahora, le rinden tributo y homenaje.
<b>000</b>	El personaje ha sufrido una disrupción espaciotemporal y ha sido trasladado a otro universo, donde, con toda probabilidad, existe otro yo suyo, que no tiene por qué ser exactamente igual a él.

Adaptación de Superhéroes INC: al universo Dragon Ball por Alvaro Helguero con el solo fin de cubrir un espacio en blanco del rol no gane un peso con esto solo perdi tiempo de vida y de estudio, no tengo propiedades ni cuentas bancarias, como castigo me pueden recomendar para ocupar algún cargo en un equipo de redacción :-P

**Índice**

<a href="#">Portada</a>	1		
<a href="#">Introducción</a>	2		
<a href="#">Creación de personaje</a>	2		
<a href="#">Características</a>	3		
<a href="#">Fuerza</a>	3		
<a href="#">Agilidad</a>	3		
<a href="#">Constitución</a>	4	4	
<a href="#">Inteligencia</a>	4		
<a href="#">Percepción</a>	5		
<a href="#">Apariencia</a>	5		
<a href="#">Voluntad</a>	6		
<a href="#">Energía vital</a>	6	6	
<a href="#">Origen de los poderes</a>	7		
<a href="#">Dioses</a>	7		
<a href="#">Mutantes</a>	8		
<a href="#">Mutantes Genéticos</a>	8	8	
<a href="#">Mutantes Inducidos</a>	9	9	
<a href="#">Magos</a>	10		
<a href="#">Conjuros</a>	11		
<a href="#">Sobrenaturales</a>	14		
<a href="#">Vampiros</a>	14		
<a href="#">Hombres Lobo</a>	15		
<a href="#">Poseídos</a>	16		
<a href="#">Tecnificados</a>	17		
<a href="#">Tecnoarmaduras</a>	17		
<a href="#">Exoesqueleto energético</a>	21		
<a href="#">Tecno Implantes</a>	21		
<a href="#">Artificiales</a>	23		
<a href="#">Robots</a>	23		
<a href="#">Androides y sintéticos</a>	23	23	
<a href="#">No Humanos</a>	23		
<a href="#">Dorkan</a>	23		
<a href="#">Terranos</a>	24		
<a href="#">Guimoran</a>	25		
<a href="#">Ursinos</a>	26		
<a href="#">Atlantes</a>	27		
<a href="#">Tes – Khar</a>	28		
<a href="#">Verdes</a>	29		
<a href="#">Guerreros del espacio</a>	29	29	
<a href="#">Monstruos</a>	30		
<a href="#">Super Aliens</a>	30	30	
<a href="#">Guardianes</a>	31		
<a href="#">Sin Poderes</a>	32		
<a href="#">Justicieros</a>	32		
<a href="#">Superpoderes</a>	33		
<a href="#">Técnicas de ENV</a>	47	47	
<a href="#">Creación de nuevas</a>	48		
<a href="#">Técnicas de concentración</a>	48		
<a href="#">Historial</a>	49		
<a href="#">Bases y Cobertura</a>	50	50	
<a href="#">Profesiones</a>	51		
<a href="#">Habilidades</a>	51		
<a href="#">Explicación de aprendizaje</a>	51		
<a href="#">Prejuicios</a>	52		
<a href="#">Equipamiento</a>	54	53	
<a href="#">Vehículos</a>	55	55	
<a href="#">Maniobras</a>	55		
			<a href="#">Persecuciones</a> 56
			<a href="#">Descontroles</a> 56
			<a href="#">Colisiones</a> 56
			<a href="#">Blindaje</a> 57
			<a href="#">Armas</a> 57
			<a href="#">Daño a los pasajeros</a> 57
			<a href="#">Equipo</a> 58
			<a href="#">Helicópteros</a> 58
			<a href="#">Armamento</a> 59
			<a href="#">Armas de fuego</a> 59
			<a href="#">Armas Hi tech</a> 61
			<a href="#">Proyectiles</a> 63
			<a href="#">Accesorios</a> 64
			<a href="#">Armas blancas</a> 64
			<a href="#">Gadgets</a> 64
			<a href="#">Protecciones</a> 66
			<a href="#">Explosivos granadas misiles</a> 66
			<a href="#">Ejemplo de creación de PJ</a> 67
			<a href="#">Crear un grupo de PJ</a> 72
			<a href="#">Tablas de Pnj humanos</a> 73
			<a href="#">Como dirigir SHI</a> 75
			<a href="#">Resolución de acciones</a> 75
			<a href="#">Critico</a> 76
			<a href="#">Pífa</a> 76
			<a href="#">Enfrentar habilidades iguales</a> 76
			<a href="#">Enfrentar habilidades distintas</a> 76
			<a href="#">Resistencia a venenos y gases</a> 76
			<a href="#">Utilizar habilidades que no posee</a> 77
			<a href="#">Habilidades superiores a 100%</a> 77
			<a href="#">Habilidades 0% o menos</a> 78
			<a href="#">Iniciativa</a> 78
			<a href="#">Combate y Armas</a> 79
			<a href="#">Combate CC</a> 79
			<a href="#">Parada</a> 79
			<a href="#">Esquiva</a> 79
			<a href="#">Actitud defensiva</a> 79
			<a href="#">Presa</a> 79
			<a href="#">Abrazo de oso</a> 80
			<a href="#">Barrido</a> 80
			<a href="#">Combate con armas blancas</a> 80
			<a href="#">Daños</a> 81
			<a href="#">Aturdir y nockear</a> 81
			<a href="#">Estrangular y ahogar</a> 82
			<a href="#">Localización de impactos</a> CC 82
			<a href="#">Desplazamiento en combate</a> 82
			<a href="#">Alcances</a> 82
			<a href="#">Cobertura</a> 82
			<a href="#">Situaciones ventajosas</a> 83
			<a href="#">Impacto</a> 83
			<a href="#">Localización de impactos</a> 83
			<a href="#">Muerte inconsciencia curación</a> 84
			<a href="#">Estados mentales alterados</a> 84
			<a href="#">Reacciones ante metahumanos</a> 85
			<a href="#">Relaciones entre superseres</a> 86
			<a href="#">Controlando Superhéroes INC</a> 86

<a href="#">Después de una partida</a>	86	<a href="#">Vida de los superseres</a>	87
<a href="#">Experiencia y subir de nivel</a>		<a href="#">Eventos extraordinarios</a>	88
<a href="#">Situación legal</a>	87	<a href="#">Índice</a>	89

## **Tirada de Personaje:**

Características = 1d100 se toman los valores entre 40 y 100 + modificadores

- Opcional 50 + 5d10 + mod x raza tipo etc

Se debe limitar el máximo de INT

Percepción: elige en 1d4

Voluntad: el máximo es 100 si o si

Punto de vida CON + CON/10 +20

Poderes

- Dependen del tipo de SH

- Según tabla se elige rango con 1d100 (se debe anotar el número si o si para poder tirarlo y aumentarlo mas adelante)

Habilidades de aprendizaje se reparte 200 + INT

Habilidades generales se reparte 200 + 2 x INT