

NOTAS LEGALES

GURPS Lite es copyright © 1998, 1999 Steve Jackson Games Incorporated y se ha creado para su distribución gratuita. Se te anima a que copies y compartas libremente este reglamento, pero no podrás cobrar nada, excepto el coste del copiado. No puedes eliminar nada. No se puede cambiar o modificar el contenido, excepto si se trata de comerciantes, distribuidores o convenciones, que podrán añadir "Cortesía de (nombre)" en la página de portada. Está absolutamente prohibido incorporar este juego, o alguna parte del mismo en otro producto para cualquier tipo de distribución.

Puedes distribuir este fichero PDF libremente con las restricciones anteriores y poner copias en Internet para su descarga.

No puedes venderlo, ni incluirlo en ningún otro producto para la venta, sin el permiso por escrito de Steve Jackson Games Incorporated.

Visita la web de Steve Jackson Games Incorporated en: <http://www.sjgames.com>.

Puedes escribir a las oficinas de Steve Jackson Games Incorporated a la dirección:

PO Box 18957, Austin, TX 78760, USA.

La versión original en inglés de este documento está disponible en formato PDF en:

<http://www.sjgames/gurps/lite>.

La versión en español (también en formato PDF) está disponible en HispaGURPS, la web dedicado a **GURPS** en Español, en:

<http://www.hispagurps.com/guias/lite>.

GURPS™, **GURPS Lite™** y la **All-seeing pyramid™** (La Pirámide que todo lo ve) son marcas registradas de Steve Jackson Games Incorporated.

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ORIGINAL

Edición: Junio 1999

Reglas de **GURPS**: Steve Jackson

Autor de **GURPS Lite**: Sean Punch

Editado por: Steve Jackson y el **GURPS** Brain Trust

Ilustraciones: Dan Smith

Diseño Gráfico: Jack Elmy

Referencia: SJG6094

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

Traducción y maquetación:

Juan A. Martínez (juan.a.martinez@hispagurps.com)

Revisión y corrección:

Alfredo Sendín (alfredo.sendin@hispagurps.com)

Edición: 2ª (Abril 2001)

Colección: **HISPAGURPS**

Referencia: 01-LTE-0104-02A

Puedes enviar cualquier comentario, corrección u opinión sobre la presente guía a: lite@hispagurps.com.

Encontrarás todo el material y la información sobre **GURPS** en Español en la web de HispaGURPS en: <http://www.hispagurps.com>.

Esta traducción de **GURPS Lite** ha sido realizada por aficionados, sin ningún interés económico y sin el permiso explícito de Steve Jackson Games Incorporated.

Agradecimientos

Juan A. "¿Jugamos?... ¿Jugamos?... ¿Cuándo?" **Martínez** quiere dar las gracias por soportarle a:

Jordi "¡Basta! Me estáis estresando" **Martínez**,

Juan Ramón "¡Uy! Perdón, perdón" **Sola**, **Juan**

Ramón "¡Me es igual! Yo lo hago" **Hervás** y a

Sergio "Voy a intentar dormir un rato mientras cabalgo" **Murillo**.

Alfredo "¡...Es que estoy muy liado!" **Sendín** quiere dar las gracias a:

Luvzer, porque sí.

Lorenzo, por ponerle en el camino.

HispaGURPS quiere dar las gracias a:

Todos y cada uno de sus suscriptores y colaboradores por su inestimable apoyo, soporte, comprensión y paciencia.

... Y por supuesto y en especial a **Steve Jackson** por darnos tantas horas de diversión. Gracias **Steve**.



GURPS en Internet

GURPS disfruta de una enorme presencia en Internet. Su página principal está en <http://www.sjgames.com>. La sección de **GURPS** se encuentra en <http://www.sjgames.com/gurps>.

Existe tanto material gratuito en la web (artículos, aventuras, descripciones de mundos, personajes...) que con **GURPS Lite** y una conexión a la red, podrías jugar durante el resto de tu vida sin gastar ni una peseta/euro. Aunque esperamos que el reglamento te guste lo bastante como para que te compres un libro de vez en cuando...

También puedes visitar **Pyramid** nuestra revista on-line (<http://www.sjgames.com/pyramid>) que no sólo trata de **GURPS**, o de juegos de rol, sino de toda clase de juegos: de ordenador, tablero, cartas, ... en todas sus variantes.

CONTENIDO

Introducción	3
Fundamentos	3
Tiradas de Éxito.....	3
Tiradas de Reacción.....	4
Tiradas de Daño	5
Personajes	5
Puntos de Personaje	5
Características.....	6
Imagen y Aspecto	6
Situación Social	7
Riqueza	9
Amigos y Enemigos.....	10
Ventajas.....	11
Desventajas.....	13
Rarezas.....	17
Habilidades	17
Equipo	22
Tablas de Armamento	24
Mejora del Personaje.....	27
No Humanos	27
Criaturas	28
Como Jugar.....	29
Acciones Físicas.....	29
Acciones Mentales	31
Combate	31
Heridas, Enfermedades y Fatiga	36
Magia	40
Algunos Hechizos Habituales	41
Mundos de Juego	42
Trabajos.....	42
Trancurso del Tiempo.....	42
Niveles Tecnológicos	43
Viajar entre Mundos de Juego.....	43
Glosario	44
Conversiones.....	44
Hoja de Personaje	45

INTRODUCCIÓN

¿Qué es GURPS?

GURPS son las iniciales de Sistema de Juego de Rol Genérico y Universal -- Generic Universal RolePlaying System --, el juego de rol a partir del cual se ha extraído y condensado este reglamento. ¿Por qué recibe ese nombre? Veamos...

"Genérico": **GURPS** comienza con unas reglas sencillas e incorpora posteriormente tantos detalles *opcionales* como se desee. Esta versión abreviada presenta el "núcleo", las reglas con las que deberían comenzar casi todos los Directores de Juego.

"Universal": El reglamento básico se ha diseñado para acentuar el realismo. Por esta razón tiene cabida *cualquier* situación, ya sea fantástica o histórica, del pasado, presente o futuro.

"Juego de Rol": Este no es un juego de "matar y recoger el botín". Las reglas se han escrito para interpretar un papel y animar a hacerlo. **GURPS** es un juego en el que adoptas el papel de un personaje y simulas *ser* ese personaje durante un rato.

"Sistema": Se han publicado unos 150 libros de **GURPS** en ocho idiomas (no es una exageración). Es uno de los sistemas estándar de rol más conocidos en todo el mundo.

Acerca de GURPS Lite

Esta es la esencia condensada de **GURPS**: todas las reglas fundamentales, pero sin las opciones y adornos que a menudo confunden a los nuevos jugadores. Una vez te encuentres cómodo con este reglamento, puedes pasar a **GURPS Basic Set** para darle mucho más detalle a tus aventuras. Esperamos que los Directores de Juego experimentados encuentren en este reglamento una valiosa herramienta para introducir a nuevos jugadores en **GURPS**.

Materiales Necesarios para Jugar

Para jugar necesitarás este reglamento, tres dados de seis caras, lápices y papel para tomar notas.

FUNDAMENTOS

GURPS usa únicamente dados de seis caras. Para resolver el daño en combate (y otras situaciones) se usa el sistema de "dados+modificadores". Si un arma hace "4d+2" puntos de daño, en realidad es una abreviación que representa "tira 4 dados y suma 2 al resultado". De la misma manera "3d-3" significa "tira 3 dados y resta 3 al resultado". Si simplemente lees "2d" significaría "tira 2 dados". Cuando se trata de cantidades muy grandes, se

pueden multiplicar los dados, "2dx10" significaría "tira 2 dados y multiplica el resultado por 10".

Tiradas de Éxito

GURPS Lite tiene tan solo tres "mecanismos de juego" básicos: tiradas de *éxito*, tiradas de *reacción* y tiradas de *daño*.

Una "tirada de éxito" es una tirada de dados realizada cuando se necesita "poner a prueba" una de tus habilidades o características. Unas veces efectúa la tirada el jugador y otras el Director de Juego en su lugar. Por ejemplo, podrías poner a prueba o *tirar contra* tu Fuerza para impedir que una puerta pesada se cierre.

Tira 3 dados y suma los resultados para obtener una tirada de éxito. Si el resultado es *menor o igual* que la habilidad o característica que estas probando, se considera que la acción ha tenido *éxito*. De lo contrario, la acción fracasa. Si tiras contra tu Fuerza, por ejemplo, y tu nivel de FR es 12, una tirada de 12 ó menos tendrá éxito.

Así que, cuanto más alto sea el valor contra el que tiras los dados, más fácil será que tengas éxito.

Cuando tira los dados el Director de Juego

Normalmente, el jugador efectúa las tiradas de su personaje. Hay dos excepciones:

Primero, en una situación en que el personaje no debería poder estar seguro de haber tenido éxito, especialmente si está tratando de obtener información, el Director de Juego efectuará la tirada en secreto. Si esta tiene éxito, el Director de Juego proporciona al jugador información correcta, pero si la tirada falla, el Director de Juego mentirá o no dará ninguna información.

En segundo lugar, en una situación en la cual el jugador no tiene que saber que está ocurriendo. Esto incluye la mayoría de tiradas relacionadas con los "sentidos" (**ver pg. 31**). El Director de Juego se limitará a hacer la tirada en secreto e informar al jugador de cualquier consecuencia que su personaje deba conocer.

Modificadores y Habilidad Efectiva

Algunas veces una tirada tendrá *modificadores* (*bonificaciones* o *penalizaciones*). Si estás intentando evitar que se cierre una puerta *muy pesada*, por ejemplo, podrías tirar contra tu Fuerza con una penalización de -2 (ó FR-2 para abreviar) precisamente porque la puerta es pesada. En este caso, con una Fuerza de 12 necesitas una tirada de 10 ó menos para tener éxito.

Del mismo modo tu intento puede tener una bonificación si se trata de una tarea especialmente fácil. Podrías tirar "Manejo de Animales+4" para hacerte amigo de un perro muy dócil. Si tu habilidad es de 12, una tirada de 16 ó menos tendrá éxito.

Tu *habilidad efectiva* para una tarea determinada es la *habilidad básica* (tu nivel en esa habilidad) más o menos cualquier modificador apropiado. En el ejemplo anterior, tu habilidad básica es 12 pero tu habilidad efectiva es 16. No puedes intentar una tirada si tu habilidad *efectiva* es menor que 3, a menos que se trate de una tirada de defensa (**ver pg. 34**).

Éxitos Críticos y Pifias

Obtener un *éxito crítico* consiste en conseguir un resultado especialmente bueno en una tirada de dados; un *daño crítico* es un éxito crítico obtenido en una tirada de ataque (**ver pg. 33**). Obtienes un resultado crítico de la siguiente manera:

- ❑ Una tirada de 3 ó 4 es siempre un éxito crítico.
- ❑ Una tirada de 5 es un éxito crítico si tu habilidad efectiva es 15+.
- ❑ Una tirada de 6 es un éxito crítico si tu habilidad efectiva es 16+.

El Director de Juego determina qué ocurre cuando se obtiene un éxito crítico en una tirada. Siempre se tratará de algo bueno; cuanto mejor sea el resultado de la tirada, mejores "bonificaciones" se te otorgarán.

Un *fallo crítico* o *pifia* es un resultado especialmente malo en una tirada de dados. Se obtiene una pifia como se explica a continuación:

- ❑ Una tirada de 18 es siempre una pifia.
- ❑ Una tirada de 17 es un fallo normal si tu habilidad efectiva es 16+, y es una pifia si tu habilidad efectiva es 15-.
- ❑ Cualquier tirada que supere en más de 10 tu habilidad efectiva es una pifia. Esto es, 16 con una habilidad de 6, 15 con una habilidad de 5 y así en adelante.

El Director de Juego determinará que ocurre cuando se obtiene una pifia, aunque siempre se tratará de algo malo; y cuanto peor sea la tirada, más malo será el resultado.

Éxito Automático

Algunas cosas son totalmente triviales. No se requiere ninguna tirada de dados cuando el sentido común te dicta que tanto el fallo o el éxito crítico son imposibles. Es necesario tirar, sin embargo, si existe alguna posibilidad de fallar. Encontrar la tienda de la esquina no requiere ninguna tirada. Si es necesario, por ejemplo, para golpear un objetivo a corta distancia, incluso tratándose de un guerrero experimentado, ya que se le podría romper el arma o incluso tener un inesperado resbalón con una piel de plátano.

Intentos Sucesivos en las Tiradas de Éxito

Algunas veces tan solo tienes una oportunidad para hacer algo; otras veces podrías intentarlo una y otra vez hasta que lo consigues. En ocasiones no sabrás si has tenido éxito o has fallado hasta que sea demasiado tarde para intentarlo de nuevo. Por último, habrá situaciones en la que fallar puede causarte daño, pero puedes permitirte el fallar varias veces más. El Director de Juego puede usar el sentido común para distinguir cuál es el caso, según la situación en la que se encuentren los jugadores. Por regla general:

- (a) Si el primer fallo les mata (o destruye el objetivo del intento), eso es todo.
- (b) Si el fallo causa algún tipo de daño, este se valora y se les permite intentarlo de nuevo tras un intervalo de tiempo "razonable".
- (c) Si el fallo no causa daños, déjales volver a intentarlo cuando haya pasado un tiempo

razonable, pero con una penalización de -1 por cada intento después del primero.

Confrontación de Habilidades

Algunas veces dos personajes necesitarán comparar sus respectivas habilidades para decidir un combate o una competición. Una *Confrontación de Habilidades* es una manera rápida de resolver dicha situación competitiva sin necesidad de jugarla en detalle.

Cuando es necesaria una confrontación de habilidades, ambos personajes efectúan sus tiradas de éxito con las habilidades apropiadas. Se aplicará cualquier modificador necesario.

Existen dos tipos de confrontaciones:

Una *confrontación rápida* dura aproximadamente un segundo: dos personas intentando coger el mismo arma. Cada personaje efectúa su tirada. Si uno tiene éxito y el otro falla el ganador es obvio. Si ambos tienen éxito (o fallan) el ganador es el que ha tenido éxito por una diferencia mayor, o falló por una diferencia menor. Ninguno gana en caso de empate.

Una *confrontación normal* puede llevar algún tiempo: echar un pulso, por ejemplo. Cada personaje intenta una tirada de habilidad. Si uno tiene éxito y el otro falla, es obvio quien gana. Si ambos tienen éxito, o fallan, la posición relativa de cada personaje no varía y pueden volver a intentarlo de nuevo.

El tiempo que dura cada intento dependerá de la actividad realizada y el Director de Juego deberá determinarlo. En una situación de combate, cada intento dura un segundo. Si por el contrario se está intentando ser el primero en encontrar en una biblioteca, un libro en el que hay una oscura referencia de la cual pende el destino del mundo, cada intento puede representar varios días.

Si ambos personajes tienen habilidades muy altas, la confrontación se puede alargar indefinidamente. Por lo tanto acórtalo de la siguiente manera: si el nivel de ambas habilidades es superior a 14, reduce el más alto a 14, y resta la misma cantidad a la otra habilidad. Más tarde o más temprano, uno de los personajes tendrá éxito y el otro fallará. En este punto el personaje que tuvo éxito en su tirada, será el ganador de la confrontación.

Tiradas de Reacción

Una "tirada de reacción" es una tirada de dados realizada por el Director de Juego para determinar como reaccionarán sus PNJs frente a los PJs. Esta tirada es siempre opcional; el Director de Juego puede decidir las de antemano, pero por lo menos, algunas veces, es más divertido dejar que los dados controlen las reacciones.

Para comprobar las reacciones, el Director de Juego tirará 3 dados y consultará la *Tabla de Reacciones* (**ver pg. 5**). Cuanta más alta resulte la tirada, mejor reaccionarán los PNJs y por lo tanto mejor tratarán a los PJs.

Las tiradas de reacción se realizan habitualmente en situaciones potenciales de combate, transacciones comerciales, peticiones de ayuda o información y para determinar la actitud y lealtad de los PNJs contratados.

Modificadores a la Reacción

Una *bonificación a la reacción* es un factor que vuelve más amistosos a los PNJs; una *penalización a la reacción* es algo que les volverá menos amistosos. Hay varios tipos de modificadores a la reacción:

En primer lugar, algunos PJs pueden tener *modificadores personales* por su apariencia, nivel social, etc. que pueden sumarse (o restarse) a las tiradas de reacción.

En ocasiones, una *situación* puede tener como resultado una tirada de reacción. Ofrecer a alguien un mal trato en un negocio, o intentar convencer a alguien de que no te ataque, cuando te encuentras en grave inferioridad numérica, podría darte alguna penalización. Por el contrario, ofrecer un trato ventajoso en un negocio, o tratar con un mercenario de plena confianza conocido desde hace tiempo, podría darte bonificaciones. Esto se deja enteramente a discreción del Director de Juego.

Por último, un *comportamiento apropiado* por parte de los jugadores debería influir siempre en las tiradas de reacción. Un buen acercamiento debería merecer un modificador de +1 ó más, mientras que un acercamiento muy poco apropiado podría causar una penalización de -1 ó -2 a la tirada de reacción.

Tabla de Reacciones

Tira tres dados y aplica los modificadores oportunos.

- ❑ **0 ó menos: Desastrosa.** El PNJ *odia* a los personajes y actuará con la peor intención imaginable. Cualquier cosa es posible: puede atacarles, traicionarles, ridiculizarles en público o ignorarles cuando imploren por su vida.
- ❑ **1 a 3: Muy Mala.** Al PNJ no le gustan los personajes y actuará en su contra si le conviene, bien atacándoles, ofreciendo condiciones abusivas para realizar una transacción, etc.
- ❑ **4 a 6: Mala.** Al PNJ no le importan en absoluto los personajes y actuará en su contra (como en el caso anterior), si puede obtener algún beneficio al hacerlo.
- ❑ **7 a 9: Mediocre.** Al PNJ le dan igual los PJs. Puede amenazarles, exigir un soborno cuantioso antes de ofrecerles ayuda o cosas por el estilo.
- ❑ **10 a 12: Neutral.** El PNJ ignora a los personajes todo lo posible. No siente ningún interés por ellos. Las transacciones discurrirán de manera fluida y rutinaria, mientras los PJs sigan el protocolo exigido.
- ❑ **13 a 15: Buena.** Al PNJ le gustan los personajes y les ayudará dentro de unos límites normales. Les concederá cualquier petición normal.
- ❑ **16 a 18: Muy Buena.** El PNJ tiene muy buena opinión de los personajes y se mostrará amistoso y dispuesto a ayudar, ofreciendo ayuda y condiciones favorables para hacer muchas cosas, por propia voluntad.
- ❑ **19 ó superior: Excelente.** El PNJ está extremadamente impresionado por los personajes y actuará en todo momento a su favor en todo lo que pueda, quizá incluso arriesgando su vida, riqueza o reputación.

Tiradas de Daño

Una "tirada de daño" es una tirada de dados que se realiza en una lucha para comprobar cuanto daño se inflige a un enemigo. Hay muchas cosas que pueden afectar al daño final causado por una herida: la armadura protege al portador, ciertas armas hacen más daño si atraviesan la armadura, y los "impactos críticos" pasan completamente por alto la tirada de daño. Todas estas cuestiones se explican en el apartado *Combate* (ver pg. 31).

PERSONAJES

Crear un personaje es la primera parte del juego y una de las más importantes. La idea fundamental del juego de rol es comportarse como otra persona: un "personaje" creado por ti. **GURPS** te permite decidir exactamente en qué tipo de héroe te vas a convertir.

La manera habitual de crear un personaje es *diseñarlo*, igual que si se tratara del personaje de una historia que estuvieras escribiendo. Comienza por decidir qué clase de persona quieres ser. Puedes inspirarte en un héroe o heroína de ficción, o crear un nuevo "yo" desde cero. Una vez tengas alguna idea de qué clase de persona quieres interpretar, es hora de darle vida.

Historia del personaje: una "historia del personaje" es la vida de dicho personaje, escrita por la persona que jugará con él o ella. Es una estupenda ayuda para la interpretación. A lo mejor prefieres escribir primero la historia (o al menos una parte de ella) y *después* decidir las características y habilidades. Tener una historia puede ayudar a dar vida a tu personaje. No tienes por qué hacerlo si no quieres, pero es recomendable.

Deberías enseñarle la historia al Director de Juego, pero no es necesario que la vean los demás jugadores. Después de todo, es probable que tu personaje tenga algunos secretos, incluso para sus amigos.

Puntos de Personaje

Para crear un personaje debes comenzar con un cierto número de *puntos de personaje* para "gastar" en las capacidades del mismo. Recomendamos 100 puntos para un personaje heroico en la mayoría de los tipos de aventuras. Son posibles otros niveles, por supuesto, desde gente corriente de 25 puntos, a superhombres de 300 puntos o más.

Las secciones siguientes describen en qué puedes gastar tus puntos de personaje. Todos los rasgos positivos (mayor fortaleza, riqueza, una apariencia superior a la media o habilidades, por ejemplo) *cuestan* puntos en proporción a su valor. Los rasgos negativos (debilidad, problemas de visión, pobreza o miedo a las alturas, por ejemplo) *dan* puntos extras que pueden ser empleados para comprar más rasgos positivos.

Características

Se utilizan cuatro números, llamados "características", para definir tus capacidades básicas:

La **Fuerza (FR)** es la medida de tus "cachas" o musculatura física.

La **Destreza (DS)** es la medida de tu agilidad y coordinación.

La **Inteligencia (IN)** es la medida de tu intelecto, capacidad de observación, adaptabilidad, y conocimientos previos.

El **Vigor (VG)** es la medida de tu energía, vitalidad y salud. También representa las "heridas" o "puntos de vida/daño"

que es la cantidad de daño físico que un personaje puede sufrir. Cuando has recibido un número de heridas igual al valor de VG, no tardas mucho en caer inconsciente. Cualquier nueva herida puede matarte.

Las cuatro características se consideran igual de valiosas. El coste en puntos de las características iniciales se da en la tabla de la izquierda. Notarás que una puntuación de 10 en cualquier característica es *gratuita*, ya que 10 es la "media". Los valores inferiores a 10 tienen un coste negativo: en realidad, te "devuelven" algunos puntos.

Una característica de 1 es el valor más bajo permitido para un humano. *No existe* un límite superior para ninguna puntuación. Una puntuación de 10 representa la media humana en cualquier característica; el intervalo de 8 a 12 se considera dentro de lo "normal". Un nivel superior a 16 es

inusual. Un valor superior a 20 se considera sobrehumano.

Nivel	Coste
1	-80
2	-70
3	-60
4	-50
5	-40
6	-30
7	-20
8	-15
9	-10
10	0
11	10
12	20
13	30
14	45
15	60
16	80
17	100
18	125

Cada punto adicional de característica por encima de 18 cuesta otros 25 puntos de personaje.

Imagen y Aspecto

Esto define los rasgos "sociales" intrínsecos de tu personaje: apariencia, modales y porte. Los rasgos con valores positivos (Apariencia superior a la media, Voz, etc.) se consideran *ventajas (pg. 11)*, y obedecen las reglas habituales para las ventajas. Otros (Apariencia inferior a la media, Hábitos Personales Repugnantes, etc.) tienen valores negativos y se tratan como *desventajas (pg. 13)*. Algunos otros tipos de rasgos (Estatura y Peso, Lateralidad, etc.) meramente añaden "sabor".

Apariencia (Variable)

Eres libre de dar a tu personaje la apariencia que quieras. Sin embargo, un aspecto que destaque, tanto bueno como malo, se considera una ventaja o desventaja. Una buena imagen cuesta puntos, pero la mala imagen te da puntos para gastar en otras cosas.

- ❑ **Horrenda:** cualquier aspecto repugnante que el jugador especifique: joroba, una enfermedad cutánea grave, bizquera... preferiblemente varias cosas a la vez. Tienes un -4 a cualquier tirada de reacción, exceptuando las de

criaturas totalmente alienígenas y las de la gente que no pueda verte. -20 puntos.

- ❑ **Fea:** como en el apartado anterior, pero no tan grave; a lo mejor es sólo un cabello estropajoso y dentadura nauseabunda. -2 a las tiradas de reacción, excepto como en el apartado anterior. -10 puntos.
- ❑ **Insulsa:** simplemente careces de atractivo. -1 a las tiradas de reacción realizadas por miembros de tu propia raza, pero ninguna penalización para los miembros de las demás, ya que se trata de un problema demasiado sutil para que lo adviertan. -5 puntos.
- ❑ **Corriente:** no se tienen bonificaciones ni penalizaciones. Puedes mezclarte fácilmente con la multitud. Ni cuesta puntos, ni los da.
- ❑ **Atractiva:** puede que no participes en concursos de belleza, pero es indudable que tienes buena presencia. +1 a cualquier tirada de reacción realizada por los de tu raza. 5 puntos.
- ❑ **Bella:** *podrías* participar en concursos de belleza. +2 a las tiradas de reacción realizadas por los de tu mismo sexo y +4 a las tiradas de reacción realizadas por el sexo opuesto (mientras la raza sea la misma o se parezca). 15 puntos.
- ❑ **Muy Bella:** participas en concursos de belleza y los ganas. +2 a las tiradas de reacción realizadas por los de tu mismo sexo y +6 a las tiradas del sexo opuesto. 25 puntos.

Carisma (5 puntos/nivel)

Es tu habilidad innata para impresionar y liderar a los demás. Cualquiera puede adquirir un carisma aparente con una buena imagen, modales e inteligencia, pero el verdadero carisma funciona sin necesidad de todo eso, y se tiene o no se tiene. Afecta a cualquier tirada de reacción realizada por cualquier criatura inteligente. Coste: 5 puntos por cada +1 de bonificación a la reacción.

Estatura y Peso (Sin coste)

Los jugadores son libres de elegir el peso y la estatura de sus personajes, dentro de lo razonable. La tabla de la derecha sirve para determinar el peso y la estatura "media". La estatura media se basa en tu puntuación de FR. El peso, en cambio, se basa en la estatura. Una variación de 15 cm. de altura y 20 Kg. de peso es aceptable, como mucho, pero alguien con una apariencia superior a la media debería tener un peso dentro de un margen del 20% respecto al peso "medio" que corresponde a su estatura.

Esta tabla se aplica a varones del siglo XX. Resta 5 cm. a la estatura media y 5 Kg. al peso medio para una mujer. Para mayor rigor histórico, resta 7'5 cm. a la estatura media de los personajes anteriores al siglo XIX. El peso siempre se determina después de la altura.

FR	Estatura (m.)	Peso (Kg.)
-	1'55-	60
-	1'57	65
5-	1'60	65
6	1'62	67
7	1'65	67
8	1'67	70
9	1'70	72
10	1'72	75
11	1'75	77
12	1'77	80
13	1'80	82
14	1'82	85
15	1'85	90
16+	1'87+	95

Delgaducho (-5 puntos)

Tu peso es especialmente bajo. Tras calcular tu estatura, toma el peso "medio" que corresponde a la misma y réstale 1/3. No puedes tener apariencia Bella o Muy Bella y tu nivel de VG no puede ser mayor de 14. Las ropas y armaduras normales no te irán bien y tienes una penalización de -2 a la habilidad de Disfrazarse y de Seguir si intentas seguir a alguien en una multitud.

Sobrepeso/Gordo (-5/-10 ó -20 puntos)

Eres excepcionalmente obeso para tu raza.

Por -5 puntos tienes *Sobrepeso*. Determina el peso para tu FR de la forma usual e increméntalo en un 30%. Tener sobrepeso acarrea una penalización de -1 a las tiradas de reacción entre las sociedades preocupadas por la salud y en áreas donde la comida es especialmente escasa.

Por -10 puntos eres *Gordo*. Determina el peso para tu FR de la forma usual e increméntalo en un 50%. Esto te da un -1 a todas las tiradas de reacción; tu nivel de VG no puede ser mayor de 15.

Por -20 puntos, eres *Extremamente Gordo*. Determina el peso de forma normal y duplícalo. Esto te da un -2 a todas las tiradas de reacción; tu nivel de VG no puede ser superior a 13.

En todos los casos, el peso extra cuenta como carga de la que no puedes librarte. (Excepción: esto no se aplica cuando nadas). Si eres gordo o extremamente gordo, las ropas y armaduras normales no te entrarán y tendrás un -3 a la habilidad de Disfrazarse y de Seguir si intentas seguir a alguien en una multitud.

Las personas gordas tienen un +5 a su tirada de Nadar (o +2 si simplemente tienen Sobrepeso).

Hábitos Personales Repugnantes (-5/-10/-15 puntos)

Te comportas de un modo que repugna a los demás, en todo momento o casi. Cuanto peor sea tu comportamiento, más puntos de bonificación recibirás. Especifica ese comportamiento en el momento de la creación del personaje y decide la bonificación con el Director de Juego. El mal olor corporal podría dar -5 puntos; escupir constantemente en el suelo podría merecer -10 puntos; cualquier hábito que merezca -15 puntos se deja a la imaginación de aquellos que sean tan depravados como para quererlos. Por cada -5 puntos que valga tu hábito, resta 1 a todas las tiradas de reacción efectuadas por alguien que pueda advertir tu problema. Esta penalización se aplica a miembros de tu especie; el Director de Juego deberá decidir las reacciones de otras especies.

Lateralidad (Sin coste)

Decide si eres diestro o zurdo. Este reglamento da por hecho que eres diestro a menos que decidas lo contrario o pagues puntos por ser ambidiestro. Si decides ser zurdo y se tiran dados de daño contra tu mano derecha durante un combate, el daño afectará en su lugar a la mano izquierda. No hay bonificaciones ni penalizaciones por ser zurdo.

Cada vez que intentes hacer algo de importancia: dar un mandoble con una espada, falsificar una carta, etc. con tu mano "torpe", tendrás una penalización de -4. Esto no se aplica a las acciones que normalmente realizarías con esa mano, como usar un escudo.

Ambidiestro (10 puntos)

Usas ambas manos con la misma habilidad. No sufres la penalización de DS-4 por usar la mano "torpe", como le ocurre a la mayoría de la gente, y puedes luchar (o actuar) con cualquier mano (aunque no necesariamente con ambas a la vez). Si uno de tus brazos o de tus manos sufre un accidente, considera que se trata del izquierdo.

Voz (10 puntos)

Tienes una voz atractiva, resonante y clara. Obtienes una bonificación de +2 en las siguientes habilidades: Oratoria, Diplomacia, Política, Etiqueta, Sex-appeal y Cantar. También obtienes un +2 en cualquier tirada de reacción de alguien que pueda oír tu voz.

Situación Social

Esta sección contiene las reglas que definen los rasgos sociales *extrínsecos* de tu personaje: su lugar en la sociedad. Igual que en *Imagen y Aspecto*, los rasgos con valores positivos son ventajas, mientras que aquellos con valores negativos son desventajas. La mayoría de estos rasgos solo tienen algún significado dentro de la propia sociedad del personaje.

Deber (Variable)

Tienes un deber importante para con otras personas, y estás obligado a cumplirlo. El Deber puede provenir de una tarea ardua y difícil, una responsabilidad feudal, o cualquier otra cosa parecida. Por definición, un deber es algo impuesto por una tercera persona.

El Director de Juego efectuará una tirada de dados al principio de cada aventura para comprobar si el personaje escuchará la "llamada del deber" durante la misma. El coste del deber dependerá de la frecuencia con que el personaje va a ser requerido para cumplirlo.

- Casi siempre (15-): -15 puntos.
- Bastante a menudo (12-): -10 puntos.
- A menudo (9-): -5 puntos.
- Ocasionalmente (6-): -2 puntos.

Un deber debería ser peligroso para considerarse importante. Un trabajo normal no es un "deber". Si un deber no exige que arriesgues tu vida, por lo menos de vez en cuando, reduce su valor en 5, lo que anula aquellos que tengan una frecuencia menor que "Bastante a menudo". No obstante, un Deber Extremamente Peligroso (típico de las unidades de las fuerzas especiales y clanes ninja) donde estas "de servicio" todo el tiempo, con riesgo de muerte o heridas muy graves, podría ser merecedor de -20 puntos.

Estigma Social (-5/-10/-15/-20 puntos)

Perteneces a una raza, clase o sexo considerado inferior en tu cultura. El "estigma" debe ser obvio para la gente que te vea; si no es así, se trata de una Reputación. Los puntos otorgados dependen de la penalización a la reacción:

- Ciudadano de segunda categoría** (una mujer en la América del siglo XIX o los miembros de algunas religiones, por ejemplo): -5 puntos. -1 a las tiradas de reacción, excepto las de aquellos de tu propia clase.
- Propiedad valiosa** (una mujer en la América del siglo XVIII o en el Japón del siglo XVI, por

ejemplo): -10 puntos. Esto adopta usualmente la forma de limitaciones a tu libertad o falta de respeto intelectual.

- ❑ **Grupo minoritario** (a discreción del Director de Juego): -10 puntos. -2 en todas las tiradas de reacción, excepto las de aquellos de tu propia clase, para las que tienes un +2.
- ❑ **Extranjero, proscrito o bárbaro** (un indio americano en territorio del hombre blanco en el siglo XIX, un godo en la Roma imperial o un paria en la India): -15 puntos. Esto se aplica solamente si el "bárbaro" está fuera del ámbito de su cultura. Tienes un -3 en todas las tiradas de reacción, pero un +3 para los de tu propia clase, cuando el encuentro se produce fuera de tu ámbito cultural.

Cualquiera que escoja una desventaja de Estigma Social está limitado por ella... Interpreta las dificultades que comporta.

Nivel Social (Variable)

El Nivel Social indica tu *clase* social. Cualquiera puede advertir tu Nivel Social con tan solo mirarte, ver tus ropas y tu porte. Si tienes un Nivel Social muy alto, es posible que tu cara sea conocida; o quizá la manada de criados que te rodea te identifique como lo que eres.

El Nivel Social se mide en niveles que van desde -4 (escoria despreciable) hasta 8 (se te considera prácticamente un ser divino). El coste es de 5 puntos por "nivel" de Nivel Social: un Nivel Social 5 cuesta 25 puntos, por ejemplo, mientras que un Nivel Social -3 se considera una *desventaja* y te concede -15 puntos.

- ❑ **Nivel Social Elevado**: un Nivel Social Elevado significa que eres miembro de la clase dirigente en tu cultura. Como resultado, otros en tu propia cultura (exclusivamente) te mostrarán deferencia. Un Nivel Social Elevado conlleva varios privilegios, diferentes para cada mundo de juego; el Director de Juego deberá decidir cuáles. A causa de la relación mutua entre Nivel Social y Riqueza (**ver pg. 9**), un nivel de Riqueza Acaudalado o superior te permite pagar 5 puntos menos por Nivel Social Elevado, es decir, obtienes un Nivel Social gratis.
- ❑ **Nivel Social Bajo**: eres un criado, criminal o esclavo. Ten en cuenta que esto no es lo mismo que un Estigma Social (**ver pg. 7**).
- ❑ **Nivel Social como modificador a la Reacción**: cuando se realiza una tirada de reacción, los Niveles Sociales relativos de los personajes que intervienen puede afectar a la reacción. *Un Nivel Social más Elevado otorga una bonificación, habitualmente.* Si tienes Nivel Social 3, por ejemplo, aquellos con Nivel Social 1 reaccionarán frente a ti con un +2. *Un Nivel Social Negativo acarrea una penalización, normalmente.* Si tu Nivel Social es negativo, aquellos con Niveles Sociales superiores reaccionarán de manera desfavorable hacia tí. Utiliza la diferencia entre tu Nivel Social y el de los PNJs como una penalización a la reacción, aunque no puede ser inferior a -4. *Un Nivel Social más Bajo puede conllevar una penalización.* Si tratas con un PNJ amistoso, tu Nivel Social no tendrá importancia (mientras sea positivo), pero si el PNJ es neutral o está

enfadado, un Nivel Social Bajo empeora las cosas.

Ordenación Sacerdotal (5 puntos/nivel de rango)

Esta es la ventaja social o política que conlleva estar ordenado como sacerdote de tu religión. Representa tu posición e influencia dentro de la iglesia. Tienes poderes y privilegios de los que carecen los laicos, lo que incluye también un +1 *por nivel de rango* como bonificación a las tiradas de reacción por parte de los seguidores de tu religión y de aquellos que respetan tu credo. Se dirigirán a ti por un título: Padre, Hermana, Reverendo, Chamán y puedes officiar ceremonias del tipo de confirmaciones, bodas y exorcismos.

Rango Militar (5 puntos/nivel de rango)

Igual que el Nivel Social (*ver anteriormente*) refleja tu posición dentro de la sociedad, el Rango Militar refleja tu posición dentro de una organización militar o paramilitar. Cada rango ostenta autoridad sobre los inferiores, sin tener en cuenta la aptitud personal. Coste: 5 puntos por rango, hasta Rango 8.

El título de cada rango puede variar de una organización a otra. Los reclutas tienen generalmente Rango 0, los suboficiales son de Rango 1 ó 2, y los oficiales tienen Rango 3+; los generales o su equivalente tendrán al menos Rango 7.

En muchos lugares el Rango Militar conlleva un Nivel Social que *no* hay que pagar por separado. Cada 3 niveles de Rango se concede un Nivel Social, redondeando hasta el número más cercano, por regla general.

El Rango Militar casi siempre implica también un Deber (**ver pg. 7**) de importancia considerable.

Representante de la Ley (5/20/25 puntos)

Eres un representante de la ley, con todos los derechos, poderes y restricciones que esto conlleva. En algunas épocas y lugares esto puede consistir en una licencia para matar; en otros, es poco más que el derecho a llevar una placa y poner multas de aparcamiento.

El coste en puntos se determina según los derechos y privilegios del cuerpo al que pertenece el personaje. Generalmente, un policía con jurisdicción local, que puede arrestar criminales sospechosos, con derecho a realizar registros con una orden apropiada y *posiblemente* con derecho a llevar un arma oculta cuesta 5 puntos de Representante de la Ley.

Alguien con jurisdicción nacional o internacional, o sin obligación de respetar los derechos civiles de los demás, con libertad para emprender una investigación secreta, o que pueda matar con relativa impunidad, deberá pagar 10 puntos.

Un agente con 3 ó más de las posibilidades anteriores deberá pagar 15 puntos.

Ser un Representante de la Ley va usualmente unido a una desventaja de Deber (**ver pg. 7**) apropiada y una Reputación (*ver más adelante*) que puede ser una ventaja, desventaja o ambas cosas.

Reputación (Variable)

Alguna gente es tan conocida que su reputación puede convertirse en una ventaja o desventaja. A efectos de juego, la reputación afecta a las *tiradas de reacción*

efectuadas por los PNJs. Los detalles de tu reputación se dejan enteramente a tu elección; puedes decidir ser conocido por tu bravura o ferocidad, por comerte culebras vivas o cualquier cosa que te apetezca. Si tienes una reputación, tu nombre o tu cara puede provocar una "tirada de reputación" para comprobar si la gente con la que te encuentras ha oído hablar de ti. Haz una tirada por cada persona o grupo reducido que encuentres. El Director de Juego puede decidir hacer más de una tirada cuando se trate de un grupo numeroso.

Tu reputación tiene tres componentes: *Tipo de Reputación*, *Grupo Afectado*, y *Frecuencia de Reconocimiento*.

- ❑ El **Tipo de Reputación** afecta al modificador de la reacción que obtienes de la gente que te reconoce. Cada bonificación de +1 a la tirada de reacción (hasta un límite de +4) cuesta 5 puntos. Cada penalización de -1 (hasta un límite de -4), cuesta -5 puntos.
- ❑ El **Grupo Afectado** modifica el valor de tu reputación. Cuanto mayor sea la "clase afectada" (gente que puede haber oído de ti), más valdrá tu reputación:
 - *Toda la gente que encuentres en tu campaña*: usar el valor inicial.
 - *Un grupo numeroso* (todos los seguidores de una religión en particular, todos los mercenarios, todos los comerciantes): 1/2 del valor (redondeado hacia abajo).
 - *Un grupo reducido* (todos los sacerdotes de Wazoo, toda la gente letrada en la Inglaterra del siglo XII, todos los magos en la moderna Alabama): 1/3 del valor (redondeado hacia abajo).

Si el grupo es tan reducido que en opinión del Director de Juego no te lo encontrarías en una aventura normal, tu reputación no se tiene en cuenta para nada.

- ❑ La **Frecuencia de Reconocimiento** también modifica el valor de tu reputación. Cuanto mayor sea la frecuencia con la que eres reconocido por miembros del "grupo afectado", mayor importancia tendrá la reputación:
 - *Todo el tiempo*: no hay modificación.
 - *Algunas veces* (10-): 1/2 del valor, redondeado hacia abajo.
 - *Ocasionalmente* (7-): 1/3 del valor, redondeado hacia abajo.

Riqueza

La riqueza y la pobreza son relativas; dependen del mundo de juego. La Riqueza rige:

- (a) Con cuánto dinero comienzas a jugar.
- (b) Cuánto dinero ganas al mes en el mundo de juego (esto también depende del trabajo que tengas).
- (c) Cuánto tiempo debes dedicar a ganarte la vida. Todos los personajes reciben la riqueza inicial "normal" de sus respectivos mundos a menos que paguen puntos extras de personaje para tener Riqueza o tomar la desventaja de Pobreza. A continuación se presentan varios

"Niveles de Riqueza". Para ser realistas, los personajes con un estilo de vida "estable" deberían invertir el 80% de su riqueza inicial en su hogar, vestuario y demás, lo que les deja con un 20% solamente para adquirir "equipamiento para aventuras".

GURPS usa el símbolo \$ para indicar dinero, sin importar el mundo de juego concreto. La riqueza inicial normal es de 1.000\$ (esto es, 1.000 cuartos de penique de cobre) en un mundo fantástico/medieval, 750\$ a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, 5.000\$ a mediados del siglo XX y 15.000\$ en la época actual (finales del siglo XX) y campañas de ciencia ficción.

Niveles de Riqueza (Variable)

- ❑ **Muerto de Hambre**: No tienes trabajo, fuente de ingresos, dinero, ni más propiedad que lo que llevas puesto. O no puedes trabajar, o no hay trabajo. *-25 puntos*.
- ❑ **Pobre**: Tu riqueza inicial es sólo 1/5 de la riqueza "normal" en tu sociedad. Pasas 50 horas a la semana trabajando. No puedes acceder a algunos trabajos, y no te pagarán bien por ninguno. *-15 puntos*.
- ❑ **Modesto**: Tu riqueza inicial es sólo 1/2 de la riqueza "normal" en tu sociedad. Pasas 40 horas a la semana trabajando. Te admiten en la mayoría de los trabajos, pero no ganas mucho. Esto es apropiado, si eres, por ejemplo, estudiante en el siglo XX. *-10 puntos*.
- ❑ **Normal**: Comienzas con la riqueza inicial normal en tu sociedad, exactamente. Dedicas 40 horas semanales a trabajar y mantienes un estilo de vida corriente. *Sin coste*.
- ❑ **Acomodado**: Trabajas para vivir, pero tu estilo de vida es superior al de la media. Pasas 40 horas a la semana trabajando. Comienzas con el doble de la riqueza normal. *10 puntos*.
- ❑ **Acaudalado**: Comienzas con una riqueza 5 veces superior a la normal y vives muy bien. Trabajas sólo 20 horas semanales. Este nivel de riqueza, u otro superior, no se puede escoger sin permiso del Director de Juego. *20 puntos*.
- ❑ **Muy Acaudalado**: Comienzas con una riqueza 20 veces superior a la normal. Pasas 10 horas semanales buscando nuevos negocios (casi no se le puede llamar "trabajo"). *30 puntos*.
- ❑ **Podridamente Rico**: Comienzas con una riqueza 100 veces superior a la normal. Pasas 10 horas semanales ocupándote de tus negocios. Puedes comprarte casi todo lo que quieras sin preocuparte del precio. *50 puntos*.
- ❑ **Multimillonario**: Una vez conseguida la ventaja de Podridamente Rico, puedes comprar niveles adicionales de Riqueza. Cada nivel multiplica tu riqueza por un factor de diez (el primer nivel incrementaría tu riqueza total hasta 1.000 veces la normal, por ejemplo). Cada nivel concede también un Nivel Social gratis hasta una bonificación máxima de +2 sobre el nivel gratuito ya otorgado por una Riqueza importante. *25 puntos/nivel*.

Amigos y Enemigos

Muchos personajes tienen PNJs especialmente bien o mal dispuestos hacia ellos. Tener amigos poderosos a los que recurrir en algún momento es una *ventaja*; tener amigos más débiles a los cuales debas defender es una *desventaja*, igual que lo es tener enemigos poderosos.

- ❑ **Frecuencia de Aparición:** Cuando un personaje tiene este tipo de amigos o enemigos, el Director de Juego tirará los dados una vez por aventura para averiguar si éstos van a aparecer. La probabilidad de que un amigo poderoso intervenga o te ayude de alguna manera, o que un amigo más débil o un enemigo poderoso te complique la vida en una tirada de 3 dados se llama *frecuencia de aparición*. Esto ajusta el valor de un PNJ como ventaja o desventaja, después de tener en cuenta todos los factores, de la siguiente manera:
 - Aparece casi todo el tiempo (15-): Se triplica el coste.
 - Aparece bastante a menudo (12-): Se dobla el coste.
 - Aparece de vez en cuando (9-): El coste inicial.
 - Aparece raramente (6-): La mitad del coste (redondeado hacia arriba).
- ❑ **Nota sobre el nivel de poder:** Estas reglas implican PJs de 100 puntos; en un juego con mayor (o menor) nivel de poder, ajusta el valor de puntos de los PNJs en la misma proporción.

Protegidos

Un PNJ de quien te responsabilizas es un *Protegido*, y se considera una desventaja. Puede tratarse de tu hijo, compañero de aventuras, cónyuge o cualquier persona a la que te sientas obligado a proteger. Si durante el juego alguien secuestra a tu *Protegido*, deberás acudir al rescate, tan pronto como te sea posible. Si tu *Protegido* se encuentra en problemas y no corres inmediatamente a prestarle ayuda, el Director de Juego puede denegarte cualquier concesión de puntos de personaje (**ver pg. 27**) por "no actuar como lo haría el personaje". Aún más, nunca podrás ganar puntos de personaje por una sesión de juego en la que tu *Protegido* haya muerto o recibido heridas graves.

El *Protegido* se crea del mismo modo que cualquier otro personaje, pero en vez de usar 100 puntos de personaje, se usan 50 puntos o menos. Un *Protegido* creado con 0 ó menos puntos vale -16 puntos de personaje; si ha sido creado con 1 a 25 vale -12 puntos y si ha sido creado con 26 a 50 vale -6 puntos. Un *Protegido* creado con 50+ puntos no vale puntos de bonificación.

Cuanto más importante sea tu *Protegido* para tí, más se multiplica su valor en puntos. Para un conocido, alguien que te ha contratado u otra persona a quien puedas considerar someter a riesgos de modo razonable, *reduce a la mitad* el valor anterior. Para un amigo que *siempre* debes proteger, a menos que haya cosas más importantes en juego, usa el valor indicado. Para un ser amado cuya seguridad esté por encima de todo, sin importar nada más, duplica el valor indicado.

Finalmente, escoge una frecuencia de aparición (ver más arriba) que encaje con la "historia" del *Protegido*.

Ningún personaje puede obtener puntos por tener más de dos *Protegidos* al mismo tiempo.

Aliados

Se trata de camaradas leales, fieles compañeros o amigos de toda la vida que son lo bastante competentes para acompañarte en tus aventuras. Tener un *Aliado* es una ventaja. Un *Aliado* es un PNJ, y así se deberá jugar con él. Aunque los *Aliados* normalmente están abiertos a las sugerencias de sus PJs, no son marionetas. Del mismo modo, un PJ no debería recibir puntos de personaje por una sesión de juego en la que traicione, ataque o exponga a su PNJ *Aliado* a peligros innecesarios.

Un personaje *Aliado* se crea del mismo modo que si se tratara de un PJ. Un *Aliado* creado con 51 a 75 puntos de personaje no cuesta puntos, pero deberá ser protegido igual que si fuera un *Protegido*. Un *Aliado* creado con 76 a 100 puntos de personaje cuesta 5 puntos; si el *Aliado* es creado con 101 a 150 puntos, entonces cuesta 10 puntos. Cualquier *Aliado* creado con 50 o más puntos que el PJ se considera en realidad un *Patrón* (ver más adelante).

Un *Aliado* que disponga de facultades especiales, poderes mágicos en un mundo donde no existe la magia, equipo con una tecnología muy superior al nivel tecnológico del mundo en concreto (**ver pg. 43**), cuesta de 5 a 10 puntos extra a discreción del Director de Juego. Del mismo modo que para los *Protegidos*, escoge una frecuencia de aparición que encaje con la "historia" del *Aliado*.

Advierte que los PNJs *Aliados* deben pagar el coste de tener a su PJ como *Aliado*. Para un PJ normal de 100 puntos, esto cuesta 5 puntos.

Patrones

El PNJ amistoso de mayor poder se llama *Patrón*. Como los *Aliados*, los *Patrones* son PNJs y aunque son creados inicialmente por el jugador, es el Director de Juego quien los controla. Un *Patrón* puede ser un consejero, protector o alguien que te haya contratado (puedes tener un trabajo sin tener un *Patrón*; pero un *Patrón* es más importante que un jefe ordinario). A diferencia de los *Aliados*, un *Patrón* no se va de aventuras con el PJ. En vez de esto, el *Patrón* ofrece consejo, conocimientos, equipo, influencia o cosas por el estilo.

El valor en puntos de un *Patrón* depende de su poder. Un único individuo poderoso (creado con al menos 150 puntos), o un grupo con propiedades por un valor al menos 1.000 veces superior a la riqueza inicial del mundo, cuesta 10 puntos. Un individuo extremadamente poderoso (creado con al menos 200 puntos), o una organización razonablemente poderosa (propiedades equivalentes a, por lo menos, 10.000 veces la riqueza inicial), cuesta 15 puntos. Una organización muy poderosa (propiedades equivalentes a, por lo menos un millón de veces la riqueza inicial), cuesta 25 puntos. Un gobierno nacional, o una gigantesca organización multinacional (con un valor total incalculable) cuesta 30 puntos.

- ❑ Si un *Patrón* suministra equipo útil, que puedes usar para tus propios propósitos, su valor en puntos se ve incrementado. En la mayoría de los casos, esto suma 5 puntos al coste del *Patrón*. Si el equipo tiene un valor superior a la riqueza inicial normal de la campaña, súmale **10 puntos**.

Al igual que con los *Aliados*, si un *Patrón* tiene capacidades especiales puede costar de 5 a 10 puntos de personaje extra, a discreción del Director de Juego.

Para terminar, escoge una frecuencia de aparición apropiada.

Enemigos

Un *Enemigo* es un PNJ u organización que está en tu contra o simplemente intenta matarte. Eres responsable de determinar la naturaleza de tu Enemigo cuando crees tu personaje y deberás explicar al Director de Juego porqué el enemigo va a por ti. El Director de Juego siempre tiene derecho a vetar tu elección de Enemigo si le parece que no tiene sentido o es muy difícil integrarle en la campaña.

El valor en puntos de un Enemigo se rige por su poder: Cuánto más poderoso, más puntos de personaje otorga como desventaja. Un único individuo que está por encima de la media (creado con 50 puntos) da -5 puntos.

Un individuo único pero formidable (creado con 100 puntos), o un grupo de 3 a 5 personas "corrientes" de 25 puntos, da -10 puntos. Un grupo de tamaño medio (de 6 a 20 personas) da -20 puntos. Un grupo numeroso (de 20 a 1.000 personas), o un grupo de tamaño medio que incluya algunos individuos formidables o sobrehumanos da -30 puntos. Un gobierno al completo o algún otro grupo absolutamente formidable da -40 puntos.

Una vez conozcas el valor base en puntos de tu Enemigo, elige una frecuencia de aparición apropiada.

Ya que tener demasiados Enemigos puede entorpecer una partida, ningún personaje puede tener más de dos Enemigos, o más de 60 puntos de bonificación por Enemigos.

Ventajas

Alerta Constante (5 puntos/nivel)

Una bonificación general a cualquier tirada de sentidos (**pg. 31**) ó cuando el Director de Juego tire contra tu IN para determinar si te das cuenta de algo. Esta ventaja se puede combinar con cualquiera de los Sentidos Agudos. Coste: 5 puntos por cada +1 de bonificación a la tirada.

Articulaciones Flexibles (5 puntos)

Tu cuerpo es inusualmente flexible. Obtienes un +3 en cualquier tirada de Escalar, en cualquier tirada para escapar de cuerdas, esposas u otros elementos que sirvan para tenerte sujeto, o en cualquier tirada de Mecánica (para alcanzar partes del interior de motor, por supuesto).

Concentración Absoluta (5 puntos)

Cuando pones tu cerebro a trabajar te *concentras* de manera absoluta. Obtienes una bonificación de +3 cuando trabajas en tareas prolongadas, aunque puedes llegar a ignorar otras cuestiones importantes mientras estés obsesionado (haz una tirada de Voluntad para evitarlo). Tira los dados con un -5 para *darte cuenta* de una interrupción.

Curación Rápida (5 ó 15 puntos)

Esta ventaja sólo está disponible si tu VG básico es 10 ó más. Te recuperas rápidamente de toda clase de heridas. Cada vez que tires los dados para recuperar el VG perdido (**pg. 38**), o cuando debas tirar para comprobar si puedes sobreponerte a una herida incapacitadora (**pg.**

37), suma 5 a tu VG efectivo. Esta habilidad no te ayuda a recuperarte del aturdimiento o incapacitaciones similares. Coste: 5 puntos.

Curación Muy Rápida: Como la anterior, pero una tirada exitosa de VG hará que sanes *dos* heridas, no una, cuando recuperes el VG perdido. Coste: 15 puntos.

Don de Lenguas (2 puntos/nivel)

Aprendes idiomas rápidamente. Cada vez que aprendas una habilidad de lenguaje (**ver pg. 22**), suma tu nivel de Don de Lenguas a tu IN.

Empatía (15 puntos)

Tienes un "instinto" para la gente. Cuando conozcas a alguien, o cuándo le encuentres de nuevo tras una ausencia, puedes pedir que el Director de Juego tire contra tu IN. Él te dirá qué "sientes" acerca de esa persona. (Una tirada fallida significa que el Director de Juego puede mentirte). Cuando funciona, este talento es excelente para descubrir impostores, posesiones sobrenaturales, etc, así como para determinar las verdaderas lealtades de los PNJs. Se puede usar también para descubrir si alguien está mintiendo... no para averiguar cuál es la verdad, sino únicamente si están siendo sinceros contigo.

Empatía Animal (5 puntos)

Te gustan los animales y los comprendes, y tú les gustas a ellos. Obtienes un +2 en cualquier tirada de reacción de un animal salvaje y +4 en la tirada de reacción de un animal domesticado. También obtienes una bonificación de +4 en Manejo de Animales, Cabalgar u otras tiradas de habilidades "animales". Jamás matarás un animal sin una buena razón y deberías intentar evitar que los demás lo hagan. Ten en cuenta que matar para comer es perfectamente aceptable; en una situación de caza obtienes una bonificación de +3 para buscar animales.

Inmunidad a las Enfermedades/Resistencia a las Enfermedades (5/10 puntos)

Tu cuerpo tiene una resistencia innata a los organismos que provocan enfermedades. Los virus y las invasiones de hongos también se consideran "enfermedades", aunque un parásito de mayor tamaño (la Tenia, por ejemplo) no se considera como tal. Si tienes Resistencia a las Enfermedades, obtienes un +8 a tu VG para evitar enfermarse. Coste: 5 puntos.

Si eres Inmune, nunca sufrirás infecciones o enfermedades, incluso cuando te las inoculan por la fuerza. No puedes tener Inmunidad a menos que comiences con un VG de 12 ó más. Sin embargo, esta permanecerá aunque tu VG se reduzca posteriormente por debajo de 12. Coste: 10 puntos.

Letrado (Variable)

El Director de Juego decide cuál es la norma general en su campaña en relación con el alfabetismo: ¿es la mayoría de la gente *letrada*, *semianalfabeta* o *analfabeta*? Ser Letrado es normal en la mayoría de las ambientaciones con tecnología avanzada; ser semianalfabeta es lo normal en el Renacimiento y en las ambientaciones post-apocalípticas y el analfabetismo es generalmente la situación por defecto en las ambientaciones con tecnología atrasada y fantasía.

Sáltate esta sección por completo en ambientaciones donde no existan las lenguas escritas.

Tener un grado *personal* de alfabetismo más alto que la norma de la campaña es una *ventaja*; si por el contrario es más bajo, es una *desventaja*.

- ❑ **Letrado:** Sabes leer y escribir cualquier idioma que conozcas (ver Idiomas, **pg. 22**), limitado solo por tu habilidad en ese idioma. Cuesta 0 puntos cuando la norma es ser letrado, 5 puntos cuando la norma es ser semianalfabeto ó 10 puntos cuando la norma es ser analfabeto.
- ❑ **Semianalfabeto:** Puedes comprender palabras cotidianas y sencillas y sabes leer y escribir despacio, pero las palabras complicadas, la poesía escrita, etc. están totalmente fuera de tu alcance. Cuesta -5 puntos si la norma es ser letrado, 0 puntos si la norma es ser semianalfabeto ó 5 puntos cuando la norma sea ser analfabeto.
- ❑ **Analfabeto:** No sabes leer ni escribir nada en absoluto. Cuesta -10 puntos cuando la norma es ser letrado, -5 cuando la norma es ser semianalfabeto ó 0 puntos cuando la norma es ser analfabeto.

Piel Dura (10/25 puntos)

Tu piel y tu carne son más duras que la de los humanos corrientes. Tu cuerpo tiene un valor propio de "Resistencia al Daño" (RD); ver **pg. 23**. Esta RD se trata como si fuese la RD de una armadura: réstala del daño infligido por cualquier golpe *antes* de multiplicar el daño causado por un arma de corte o empalamiento.

La Piel Dura no hace "rebotar" las armas. Éstas pueden penetrar la piel e incluso hacerte sangrar, pero *no resultarás herido*. Si un arma envenenada te atraviesa la piel, el veneno causará el daño normal.

Coste: 10 puntos por RD 1, ó 25 puntos por RD 2. Una RD superior no es posible para humanos "verdaderos".

Reflejos de Combate (15 puntos)

Tienes unos reflejos extraordinarios y es difícil que te quedes sorprendido durante más de un instante. Obtienes un +1 a cualquier Defensa Activa en combate (**ver pg. 34**). Nunca te quedas "paralizado" en una situación de sorpresa y dispones de un +6 en cualquier tirada de IN para despertar o recuperarte de una sorpresa o el "aturdimiento" mental (**ver pg. 37**).

Resistencia al Dolor (10 puntos)

Eres tan vulnerable a las heridas como cualquier otra persona, pero no las *sientes* con la misma intensidad. No quedas aturdido cuando resultas herido en combate y no recibes penalización por "shock" (**pg. 37**) en el siguiente turno. (Excepción: un golpe en la cabeza sí que puede aturdirte). Si te torturan físicamente, cuentas con un +3 para resistir. El Director de Juego puede permitirte efectuar tiradas con un +3 para ignorar el dolor en otras situaciones.

Resistencia al Veneno (5 puntos)

Los venenos te afectan en menor medida; +3 a tu VG para resistir los efectos.

Sentido(s) Agudo(s) (2 puntos/nivel)

Tus sentidos son más agudos de lo normal. *Oído Agudo* te da una bonificación a tu IN cada vez que tires para oír algo, o cuando el Director de Juego tire por ti. *Olfato/Gusto Agudo* te da una bonificación cuando tires para comprobar si adviertes un olor o sabor. *Visión Aguda* te da una bonificación cuando tires para ver algo. Cada Sentido Agudo es una ventaja independiente y cuesta 2 puntos por cada bonificación de +1 a tu tirada. Tener Oído Agudo +6 cuesta 12 puntos, por ejemplo.

Sentido Común (10 puntos)

Cada vez que empieces algo que el Director de Juego considere ESTÚPIDO, este tirará contra tu IN. Si la tirada tiene éxito, el Director de Juego deberá advertirte: "¿Seguro que te lo has pensado bien?". Esta ventaja permite que un *jugador* impulsivo adopte el papel de un personaje más reflexivo que él mismo.

Sentido de la Orientación (5 puntos)

Siempre sabes donde está el norte y siempre recuerdas cualquier camino que recorrieras durante el último mes, sin importar lo tortuoso que sea. Esta facultad es inútil en entornos como el espacio interestelar o el limbo de un plano astral, aunque *si que funciona* bajo tierra, bajo el agua y en otros planetas. También da una bonificación de +3 a tu habilidad de Navegación.

Sexto Sentido (15 puntos)

No te puedes fiar del todo, pero algunas veces sientes un cosquilleo en la nuca y sabes que algo no va bien... Si tienes Sexto Sentido, el Director de Juego tirará los dados en secreto contra tu IN en cualquier posible situación de emboscada, desastre inminente u otro tipo de peligro. Una tirada con éxito significa que adviertes que algo va mal. Una tirada de 3 ó 4 significa que notas algún pequeño detalle que indica la naturaleza del peligro.

Suerte (15/30/60 puntos)

Alguna gente nace con suerte. Si sacas un mal resultado en una tirada (debe ser en la última tirada que hayas hecho), podrás tirar dos veces de nuevo los dados y quedarte con la mejor tirada de las tres, una vez por cada hora de juego. Si es el Director de Juego quien realiza la tirada de dados (para ver si te das cuenta de algo, por ejemplo), puedes decirle que estás usando tu Suerte, por lo que tendrá que tirar 3 veces y concederte el mejor resultado. Coste: 15 puntos.

Tener una *Suerte Extraordinaria* funciona de la misma manera, pero se puede utilizar cada 30 minutos, en vez de cada hora. Coste: 30 puntos.

La *Suerte Absurda* puede utilizarse cada 10 minutos. Coste: 60 puntos.

Tu Suerte solo se aplica a las tiradas de dados de tu personaje cuando éste intente hacer algo, O BIEN cuando se trate de sucesos externos que te afecten a tí o afecten a todo el grupo de aventureros, O BIEN cuando te ataquen (en cuyo caso, puedes hacer que el atacante tire tres veces los dados y se quede con la peor tirada).

La Suerte no se puede compartir. Si Sam el Fuerte está intentando abrir una puerta a patadas, Lou el Afortunado no puede colocarse tras él y transferirle su suerte. Sam tendrá que abrir la puerta él solo.

Una vez que hayas usado tu Suerte, deberás esperar una hora (30 minutos si es Suerte Extraordinaria, ó 10 minutos para Suerte Absurda), antes de utilizarla de nuevo.

No puedes usar tu Suerte a las 11:58 y otra vez a las 12:01. Tampoco puedes reservarla, es decir, no puedes jugar durante horas sin usar la Suerte y utilizarla de pronto varias veces seguidas.

Talento Mágico [Magia] (15/25/35 puntos)

Eres un mago nato. Cuando aprendas cualquier hechizo (**ver pg. 40**), lo aprenderás como si tu IN fuese igual a tu IN más tu nivel de Talento Mágico. El Director de Juego efectuará una tirada de dados contra tu (IN+Magia) cuando veas un objeto mágico por primera vez, y posteriormente, cuando lo *toques* por primera vez, para comprobar si te das cuenta de que es mágico.
Nivel 1: 15 puntos. Nivel 2: 25 puntos. Nivel 3: 35 puntos.

Talento Musical (1 punto/nivel)

Tienes un talento innato para la música y los instrumentos musicales. Tu nivel de talento musical cuenta como bonificación cuando estudias Canto o algún instrumento. Es decir, aprendes esa habilidad como si tu IN fuese igual a (IN+Talento Musical). Esta bonificación también se añade al VG para la habilidad de Canto. Coste: 1 punto por cada bonificación de +1.

Tecnología Avanzada (20/50/100 puntos)

Dispones de tecnología muy superior a la de los PJs normales de la campaña. Cuanta mayor sea la diferencia tecnológica, más puntos cuesta esta ventaja. El Director de Juego debería tener cuidado con esta ventaja, ya que proporcionará mejores herramientas y armas a algunos PJs que a otros. **Ver pg. 43** para saber más acerca de los Niveles Tecnológicos.

+1 NT: 20 puntos. +2 NT: 50 puntos. +3 NT: 100 puntos.

Una ventaja de más de 3 Niveles Tecnológicos no es apropiada para los PJs y puede convertir a los PNJs en semidioses, especialmente si el NT base de la campaña es 10+.

Temerario (15 puntos)

Parece que la fortuna te sonríe cuando corres riesgos. Cada vez que te arriesgues sin necesidad (a elección del Director de Juego), obtendrás un +1 a todas las tiradas de habilidad. Aún más, puedes volver a tirar cualquier pifia que obtengas mientras te comportes de manera extremadamente temeraria.

Ejemplo: Si te ataca una banda armada con Uzis, no obtendrás ninguna bonificación si te agachas tras un muro y respondes al fuego estando protegido, pero sí la obtienes si saltas por encima del muro y te lanzas a la carga pegando alaridos.

Visión Nocturna (10 puntos)

Tus ojos se adaptan rápidamente a la oscuridad. No puedes ver en la oscuridad *total*, pero puedes ver bastante bien mientras haya alguna luz. Cuando el Director de Juego imponga una penalización a causa de la oscuridad, dicha penalización no se te aplicará, excepto si se trata de oscuridad total.

Voluntad Fuerte (4 puntos/nivel)

Tienes mucha más "fuerza de voluntad" que una persona corriente. Tu nivel de Voluntad se añade a tu IN para

realizar tiradas de Voluntad (**pg. 31**) por cualquier motivo, incluyendo cualquier intento de resistir distracciones, intimidaciones, seducción, tortura, hipnosis o intentos de controlar tu mente por medios místicos. Sin embargo, esta ventaja no sirve para contrarrestar el "shock" durante los combates y situaciones similares. En casos dudosos, el dictamen del Director de Juego es ley. Coste: 4 puntos por cada +1.

Desventajas

Se trata de problemas adquiridos antes de que el personaje participe en el juego. Como norma general, un personaje solo puede recibir desventajas en el momento de ser creado.

Cada desventaja tiene un coste *negativo* en puntos de personaje: cuanto peor sea la desventaja, más costará. Por lo tanto, las desventajas dan puntos extras de personaje que te permiten mejorar otros aspectos. Además, una o dos desventajas hacen más interesante y realista a tu personaje, haciendo más divertida su interpretación.

Es posible "reembolsar" ciertas desventajas y eliminarlas más adelante, pagando una cantidad de puntos igual al valor de la desventaja; **ver pg. 27**.

- ❑ **Desventajas "Positivas":** Algunas virtudes, como la Sinceridad o el Sentido del Deber, se presentan como "desventajas", ya que limitan tu libertad de acción. Por ejemplo, una persona Sincera tendrá dificultades para mentir, aunque sea por una buena causa. En consecuencia, en el contexto del juego, algunas virtudes se tratan como "desventajas". De este modo, si quieres tener un personaje completamente heroico, no tienes por que elegir ninguna "debilidad de carácter". Puedes obtener puntos escogiendo solamente desventajas que son virtudes, en realidad.
- ❑ **Límites a las Desventajas:** El Director de Juego debe tener cuidado con el número de desventajas que permite escoger a los jugadores: si hay demasiadas, la partida puede convertirse en un circo. **Una sugerencia para un límite: las desventajas no deberían valer más de 40 puntos, en total.** Los rasgos sociales negativos (pobreza, fealdad, mala reputación, bajo nivel social y demás), Protegidos, Enemigos y puntos obtenidos por reducir una característica a menos de 8, cuentan para este límite. No obstante, si solamente tienes una desventaja, y es una muy importante, esta puede tener *cualquier* coste.
- ❑ **Problemas Mentales:** Muchas desventajas mentales permiten que el personaje afectado haga tiradas de IN o Voluntad para evitar sus efectos negativos. En estos casos, una tirada de 14 ó más *es un fallo*, ya que de otro modo, la gente muy inteligente o de voluntad fuerte sería casi inmune a sus propios malos hábitos y la cuestión es que la vida no es así.

Abusón (-10 puntos)

Te gusta presionar a la gente todo lo posible. Dependiendo de tu personalidad y posición, esto puede adoptar la forma de ataques físicos, hostigamiento intelectual o "cortes". Haz una tirada de Voluntad para

evitar ser Abusón cuando no debas, aunque para interpretar tu personaje apropiadamente deberías ser todo lo Abusón que puedas. A nadie le gustan los abusones, por lo que los demás reaccionarán hacia ti con un -2.

Avaricia (-10 puntos)

Es como la Codicia (**ver pg. 14**), excepto que te preocupa más conservar lo que ya tienes. Se puede ser Codicioso y Avaricioso a la vez. Debes efectuar una tirada de Voluntad cada vez que sea preciso gastar dinero y siempre deberás buscar la mejor oferta posible. Si el gasto es considerable, la tirada puede tener una penalización de -5 (ó más). Una tirada fallida significa que te negarás a gastar dinero, o bien, si el gasto es inevitable, regatearás y te quejarás sin cesar.

Cobardía (-10 puntos)

Eres extremadamente cuidadoso con tu integridad física. Cuando sea necesario que te arriesgues a recibir daños físicos, deberás hacer una tirada de Voluntad. Si hay riesgo de muerte la tirada tendrá una penalización de -5. Si la fallas, debes negarte a exponerte al peligro, a menos que te amenacen con un peligro *aún mayor*. Los soldados, policías, etc ... reaccionarán hacia ti con un -2 una vez sepan que eres un cobarde.

Codicia (-15 puntos)

Anhelas la riqueza. Cada vez que te ofrezcan riquezas, como pago por un buen trabajo, ganancias de una aventura, botín de un crimen o simplemente como cebo, deberás realizar una tirada de Voluntad para evitar caer en la tentación. El Director de Juego puede modificar esta tirada si la cantidad en cuestión es poca en relación con tu propia riqueza. Las cantidades pequeñas de dinero no tentarán a un personaje rico (o no demasiado, por lo menos), pero un personaje *pobre* tendrá una tirada de -5 ó más, dependiendo de la riqueza ofrecida. Los personajes Honestos (**ver pg. 15**) efectúan una tirada con un +5 para resistir ofertas turbias y un +10 para resistirse a un crimen flagrante. Sin embargo, casi todos los personajes Codiciosos acaban haciendo algo ilegal.

Código de Honor (de -5 a -15 puntos)

Te enorgulleces de seguir en todo momento unos principios. Hay diferentes Códigos de Honor, pero todos requieren (según sus propias normas) un comportamiento "honorable" y "valeroso". Un Código de Honor puede también llamarse "orgullo", "machismo" o "faz". El nombre da igual: se trata de arriesgarse a morir antes que perder la honra... no importa lo que esto signifique. Solo alguien que siga su código fielmente puede recibir puntos por él como desventaja.

Un Código de Honor es una desventaja porque a menudo exigirá comportarse de manera peligrosa (o temeraria). Aún más: una persona honorable a menudo puede verse en atrapada en situaciones injustas, precisamente porque sus enemigos saben que lo es.

El valor en puntos de un Código concreto varía dependiendo de los problemas que causa a sus seguidores y lo arbitrario e irracional de sus exigencias. Como norma general, un código informal que se aplique únicamente en presencia de iguales (el código de la piratería o el código de los mercenarios, por ejemplo) vale -5 puntos; un código formal que se aplica entre iguales (el código del gentilhomme), o un código informal

pero que se aplica en todo momento, vale -10 puntos y un código formal de conducta que se aplica permanentemente (el código de la caballería, por ejemplo) o que exija suicidarse si no se cumple (el bushido de los samuráis, por ejemplo) vale -15 puntos. El Director de Juego tiene la última palabra.

Comportamiento Compulsivo (de -5 a -15 puntos)

Tienes un hábito (que usualmente, aunque no siempre, será un vicio) que te sientes impulsado a satisfacer a diario. Pasas una buena parte de tu tiempo satisfaciendo tu hábito.

Algunos ejemplos de comportamiento compulsivo son los juegos de azar, sentirse atraído hacia otra persona, discutir o incluso pelear.

En general, se necesita una tirada de Voluntad si el jugador quiere que su personaje evite la compulsión en un momento dado (o durante un día concreto). Hay que señalar que intentar evitar a menudo una compulsión es una mala interpretación del personaje.

El valor exacto en puntos de la desventaja depende del comportamiento en sí, de cuanto dinero cuesta y en cuantos problemas puede meter al personaje. El Director de Juego tiene la última palabra.

Duro de Oído (-10 puntos)

No eres sordo, pero sufres una ligera pérdida auditiva. Tienes una penalización de -4 a tu IN en tiradas de Escuchar (así que tu tirada es de IN-4 en vez de IN). Tienes una penalización de -4 a tus tiradas de habilidades de Idioma (**pg. 22**) en cualquier situación en la que debas comprender lo que dice alguien (si eres tú el que habla, esta desventaja no te afecta).

Envidia (-10 puntos)

Tienes una reacción negativa automática hacia todo aquél que parezca más listo, más atractivo o más adinerado que tú. Rechazarás cualquier plan propuesto por un "rival" y sentirás *odio* cuando otra persona sea el centro de atención. Si un PNJ es Envidioso, el Director de Juego restará de 2 a 4 puntos de su reacción hacia la(s) víctima(s) de su Envidia.

Exceso de Confianza (-10 puntos)

Crees que eres mucho más poderoso, inteligente y competente de lo que realmente eres y deberías actuar así. En cualquier momento (en opinión del Director de Juego) en que muestres demasiada cautela, deberás tirar contra tu IN. Una tirada fallida significa que no puedes ser cauto... deberás seguir adelante, creyéndote capaz de manejar la situación. Un personaje con Exceso de Confianza obtiene una bonificación de +2 a las tiradas de reacción por parte de personajes jóvenes o ingenuos (que creen que eres tan bueno como dices ser), y una penalización de -2 para PNJs experimentados. Es necesario que lo interpretes. Una persona con Exceso de Confianza puede ser orgulloso y jactancioso o tan solo demostrar una serena determinación, pero tienes que interpretarlo.

Fobias (Variable)

Una "fobia" es un miedo a una cosa, objeto, criatura o circunstancia determinada. Muchos miedos tiene una base razonable, pero una fobia es un miedo malsano,

patológico e irracional. Cuanto más común sea el objeto o la situación a la que temes, mayor será el valor en puntos. Si tienes una fobia, puedes dominarla temporalmente si efectúas una tirada de Voluntad con éxito... pero el miedo persistirá. Incluso si eres capaz de dominar una fobia, tendrás una penalización de -2 a la IN y otro -2 a la DS mientras la causa de tu miedo siga presente y deberás efectuar una tirada cada 10 minutos para comprobar si el miedo te vence. Si fallas la tirada de Voluntad para dominar una fobia te arrugarás, huirás, sucumbirás al pánico o reaccionaras de alguna manera que haga imposible actuar sensatamente.

Si la víctima de una fobia se ve amenazada con el objeto de su temor, deberá efectuar inmediatamente una tirada con un +4 a la Voluntad. Si sus enemigos le arrojan dicho objeto, deberá efectuar una tirada de Voluntad. Si la tirada falla, la víctima se derrumbará, pero no tiene por qué hablar necesariamente.

Algunas fobias comunes: a la sangre (hemofobia; -10 puntos), las multitudes (demofobia; -15 puntos), la oscuridad (escotofobia; -15 puntos), los perros (cinofobia; -5 puntos), sitios cerrados (claustrofobia; -15 puntos), las alturas (acrofobia; -10 puntos), al número 13 (triscaidecafobia; -5 puntos), los espacios abiertos (agorafobia; -10 puntos), las arañas (aracnofobia; -5 puntos), los extraños y las cosas desconocidas (xenofobia; -15 puntos).

Glotonería (-5 puntos)

Te gusta atracarte de buena comida y bebida. Si tienes oportunidad, siempre deberás cargar con provisiones extra. Nunca deberás perderte una comida voluntariamente. Si te ofrecen un tentador bocado o un buen vino y por alguna razón deberías resistirte, deberás efectuar una tirada de Voluntad con éxito. La Glotonería no es una flaqueza tremenda, pero resultará obvia para quien te conozca, por su propia naturaleza.

Honestidad (-10 puntos)

DEBES acatar y obedecer la ley y hacer todo lo que puedas para que los demás también lo hagan. Es un comportamiento compulsivo, y en esencia se trata de otro tipo de Código de Honor (**ver pg. 14**). Esto es una desventaja porque a menudo limitará tus posibilidades. Frente a leyes demasiado estrictas deberás efectuar una tirada contra tu IN para admitir la "necesidad" de quebrantar dichas leyes y luego otra contra tu Voluntad para no entregarte después a las autoridades. Si alguna vez te comportas de manera deshonesto, el Director de Juego puede penalizarte por mala interpretación. Puedes mentir si esto no implica infringir la ley. La *Sinceridad* (**pg. 16**) es una desventaja aparte.

Impulsivo (-10 puntos)

Odiás hablar y debatir. Prefieres actuar. Cuando estás sólo, actúas primero y piensas después. Dentro de un grupo, cuando tus amigos quieran pararse a discutir algo, deberías dar rápidamente tu modesta opinión, si la tienes, y *hacer algo*. Interpretalo. Si es absolutamente necesario esperar y meditar, deberás pasar una tirada de Voluntad para conseguirlo.

Invalidez (-15/-25/-35 puntos)

Sufres alguna limitación en tus movimientos. Los puntos de bonificación dependerán del perjuicio sufrido, de la siguiente manera:

- ❑ **Cojera:** Tienes una pierna inutilizada; tu Movimiento (**ver pg. 26**) y tu Esquivar (**ver pg. 34**) se reducen en -3. Sufres una penalización de -3 en el uso de cualquier habilidad física que requiera caminar o correr. Esto incluye todas las armas de combate cuerpo a cuerpo y las habilidades de combate sin armas (la facultad de utilizar armas de proyectil no se ve impedida). -15 puntos.
- ❑ **Cojo:** Has perdido una pierna. Tienes una penalización de -6 a cualquier habilidad física que requiera el uso de las piernas. No puedes correr; usar muletas o una pata de palo te permite un Movimiento máximo de 2 (si no, no puedes andar en absoluto). Si tienes acceso a prótesis ortopédicas de NT6 (siglo XX), puedes reducir el efecto al de una cojera, pero debes reembolsar la diferencia de puntos de alguna manera. (A NT8+ es posible reemplazar la pierna, posiblemente con una mejor que la original, pero entonces ya no se trataría de una desventaja). -25 puntos.
- ❑ **Sin piernas o parapléjico:** Estás confinado a una silla de ruedas o plataforma con ruedas. Si la impulsas con tus manos, su Velocidad es 1/4 de tu FR, redondeado hacia abajo. Alternativamente, te pueden llevar a caballito o en parihuelas. El Director de Juego debe aplicar todas las penalizaciones razonables para este impedimento (No puedes atravesar puertas estrechas, subir o bajar escaleras y bordillos, viajar excepto en vehículos especialmente equipados, luchar con eficacia (excepto con pistolas o ballestas), etc... Si tienes que luchar con un arma de cuerpo a cuerpo, tendrás una penalización de -6 a tu habilidad. -35 puntos.

Mal Carácter (-10 puntos)

No controlas por completo tus emociones. Deberás hacer una tirada de Voluntad en una situación de estrés. Si la tirada falla, significa que pierdes los estribos y deberás insultar, atacar o actuar de alguna forma contra la causa del estrés.

Manco (-20 puntos)

Has perdido un brazo (o naciste sin él). Se supone que has perdido el brazo izquierdo si eres diestro, o viceversa. No puedes usar simultáneamente una espada y un escudo, ni tampoco usar un arma a dos manos, o hacer algo que requiera los dos brazos. Podrás hacer cualquier cosa que requiera el uso de una sola mano sin penalización. En casos dudosos, es mejor permitir que el personaje intente la acción con una penalización a la DS de -4 ó que el jugador haga un ensayo, si es posible.

Menor de Edad (de -2 a -6 puntos)

Eres menor de edad, según la norma cultural: de 1 a 3 años por debajo de la norma, tienes un -2 por año. Sufirás un -2 de penalización a las tiradas de reacción cada vez que intentes tratar con otras personas como si fueras un adulto; puede que les gustes, pero no te respetarán del todo. Se te prohibirá entrar en clubes nocturnos, manejar vehículos, formar parte de grupos de guerreros, ser miembro de gremios y otras cosas, dependiendo de tu mundo de juego. Debes *llevar la cuenta* del paso del tiempo y "reembolsar" esta

desventaja cuando alcances la "mayoría de edad" (a los 18 años, normalmente) en tu sociedad.

Pacifista (-15 puntos)

Te opones a la violencia. Existen dos formas diferentes:

- ❑ **Sólo en Defensa Propia:** Solo lucharás para defenderte o defender a aquellos a tu cargo, empleando únicamente la fuerza mínima necesaria (no se permiten los ataques preventivos). Debes hacer todo lo que puedas para evitar que los demás comiencen una pelea. -15 puntos.
- ❑ **Imposibilidad de Matar:** Tienes libertad para pelear, incluso iniciar una pelea, pero jamás harás nada que parezca probable que pueda causar la muerte a otras personas. Esto incluye abandonar a su suerte a un enemigo herido. Debes hacer todo lo posible para evitar también que tus compañeros maten. Si matas a alguien (o te sientes responsable de una muerte), sufrirás inmediatamente una crisis nerviosa. Tira 3 dados y pásate ese número de días (interpretalo) hecho polvo e inútil. Durante este periodo, deberás realizar una tirada de Voluntad para ejercer cualquier tipo de violencia hacia *alguien*, por *cualquier* motivo. -15 puntos.

Pereza (-10 puntos)

Eres violentamente adverso al trabajo físico. Tus posibilidades de obtener un ascenso o una promoción en *cualquier* trabajo se reducen a la mitad. Si trabajas por cuenta propia, tus ingresos semanales se reducen a la mitad. Debes evitar el trabajo a toda costa, especialmente si se trata de trabajo duro. Interpretalo.

Piromanía (-5 puntos)

Te gusta el fuego. También te gusta *prender* fuego. Para una buena interpretación, nunca deberías desperdiciar una oportunidad de prender fuego o de admirar los que te encuentres. Cuando sea absolutamente necesario, efectúa una tirada de Voluntad para vencer tu amor por las llamas.

Primitivo (-5 puntos por Nivel Tecnológico)

Provienes de una cultura con un Nivel Tecnológico (**ver pg. 43**) *inferior* al de la campaña. No tienes conocimientos (o habilidades por defecto) relativos a equipos superiores a tu NT. Puedes comenzar con el equipo y las habilidades que correspondan a tu cultura. El valor de esta desventaja es de -5 puntos por cada NT de diferencia que exista entre tu NT y el de la campaña. No puedes adquirir habilidades Mentales relacionadas con equipos de tecnología más avanzada hasta que reembolse esta desventaja. Las habilidades Físicas (conducir, manejar armas, etc...) pueden adquirirse sin penalización si encuentras alguien que te enseñe.

Problemas de Visión (-10/-25 puntos)

Puedes tener miopía o hipermetropía, como prefieras. Si eres miope no puedes leer letra pequeña a más de 30 cm. de distancia o señales a más de 10 m. Cuando uses un arma tendrás un -2 de penalización en tus tiradas de habilidad.

Si eres hipermetrope, no puedes leer un libro si no es con gran dificultad (tardarás el triple del tiempo normal) y

tendrás una penalización de -3 a tu DS en las labores manuales realizadas a corta distancia.

A NT5 ó superior cualquier personaje puede adquirir gafas, con las que puede compensar totalmente los problemas de visión si las lleva puestas. En el siglo XX se dispone de lentes de contacto. Recuerda que la ayuda óptica que llevas puesta puede perderse o resultar dañada durante las aventuras. Para alguien que comience en un NT en el que puedan corregirse los problemas de visión, la desventaja de Problemas de Visión vale tan sólo -10 puntos. Para un personaje en cuya época no se pueda corregir la vista, la desventaja de Problemas de Visión vale -25 puntos.

Sentido del Deber (-5/-10/-15/-20 puntos)

Sufres de un Sentido del Deber autoimpuesto. Si sientes un deber respecto a alguien, nunca le traicionarás, abandonarás, ni permitirás que sufra o pase privaciones si puedes evitarlo. Si eres conocido por tu Sentido del Deber, los demás reaccionarán ante ti con un +2 en una situación peligrosa. Si tienes Sentido del Deber y te enfrentas o actúas en contra de los intereses de aquellos hacia los que supuestamente te sientes obligado, el Director de Juego te penalizará por mala interpretación. El jugador define hacia qué grupo el personaje siente su Sentido del Deber y el Director de Juego estimará el valor en puntos que corresponda. Ejemplos: sólo hacia amigos cercanos y compañeros (-5 puntos), hacia una nación o un grupo numeroso (-10 puntos), hacia toda la humanidad (-15 puntos), hacia cualquier ser vivo (-20 puntos).

Sinceridad (-5 puntos)

Odías mentir, o las mentiras te incomodan. Para mantener el silencio sobre una verdad incómoda (cuando se miente por omisión), debes efectuar una tirada de Voluntad. Para decir una falsedad tendrás que efectuar una tirada de Voluntad con una penalización de -5. Una tirada fallida significa que sueltas abruptamente la verdad o vacilas de tal manera que se te nota que mientes.

Testarudez (-5 puntos)

Siempre quieres hacer las cosas a tu manera. Haz que sea difícil llevarse bien contigo: interprétalo. Tus amigos pueden tener que hacer un montón de tiradas de Charlatanería para que hagas caso de planes perfectamente razonables. Los demás reaccionarán ante ti con un -1.

Tuerto (-15 puntos)

Sólo tienes un ojo sano; puedes usar un ojo de cristal o cubrir el ojo que te falta con un parche. Sufres una penalización de DS -1 al combate y cualquier cosa en la que intervenga la coordinación mano-ojo y un -3 al uso de armas de proyectiles, arrojar objetos y conducir cualquier vehículo que sea más rápido que un caballo o una calesa. También sufrirás una penalización de -1 a cualquier tirada de reacción, excepto con criaturas totalmente alienígenas. *Excepción:* Si tienes Carisma o una Apariencia Bella o Muy Bella, el parche te dará un toque romántico y no afectará a las tiradas de reacción.

Voluntad Débil (-8 puntos/nivel)

Es fácil persuadirte, aterrorizarte, insultarte, abusar de ti, tentarte, etc. Cuando efectúes una tirada de Voluntad, tu IN se verá reducida en 1 por cada nivel que tengas de Voluntad Débil, lo que incluye cualquier intento de resistir distracciones, seducciones, torturas, control mental, etc. La Voluntad Débil también afecta a los intentos de dominar fobias y evitar ceder ante tus problemas mentales.

Un personaje no puede tener al mismo tiempo Voluntad Débil y Voluntad Fuerte.

Voto (de -1 a -15 puntos)

Has jurado hacer (o no hacer) algo. Te tomas este juramento muy en serio; si no es así, no puede ser una desventaja. El valor en puntos preciso de un Voto queda a discreción del Director de Juego, pero se deben detallar exactamente los inconvenientes que causa al personaje. Un **Voto Trivial**, como "Vestir siempre de rojo" es una *rareza* (ver a continuación) de -1 punto. Un **Voto Menor**, como ser vegetariano, merece -5 puntos. Un **Voto Mayor** como "No usar armas afiladas", merece -10 puntos. Un **Gran Voto**, como "Luchar siempre con la mano 'torpe'" merece -15 puntos.

Rarezas

Una "rareza" es un rasgo de personalidad menor. No es una ventaja ni tampoco necesariamente una desventaja, simplemente es algo único que caracteriza a tu personaje. Por ejemplo, un rasgo grave como la Codicia es una desventaja, pero si insistes en que se te pague siempre en oro, se trata de una rareza.

Puedes escoger hasta un máximo de cinco "rarezas" que te dan un -1 por cada una... así que, si lo haces, tendrás 5 puntos de personaje más para gastar en otras áreas. Estos puntos no cuentan contra el número máximo de puntos de penalización por desventajas permitido en la campaña.

La única contrapartida de una rareza es que *debes* interpretarla. Si escoges la rareza "no te gustan las alturas" y escalas árboles y colinas despreocupadamente, el Director de Juego te penalizará por mala interpretación. Los puntos que se pueden perder por esto pueden salirte más caros que los que ganaste al escoger la rareza. Por lo tanto, no escojas una rareza que no vayas a interpretar. Algunos ejemplos de rarezas pueden incluir creencias y metas, cosas que te gustan o disgustan, hábitos, expresiones, peculiaridades en el vestir, etc.

Habilidades

Una "habilidad" es una categoría particular de conocimiento. El kárate, la mecánica automovilística y el idioma inglés son habilidades. Cada una de tus habilidades se representa mediante un número llamado *nivel de habilidad*; a mayor nivel, mejor eres en esa habilidad. Cuando intentes realizar una acción, tu (o el Director de Juego) efectúas una tirada de 3 dados contra la habilidad apropiada, con las modificaciones que el Director de Juego considere necesarias de acuerdo con la situación concreta. Si el número obtenido en la tirada es *menor o igual* que tu nivel (modificado)

para esa habilidad, tienes éxito, pero un resultado de 17 ó 18 siempre es un fallo automático.

Ciertas habilidades son diferentes para cada Nivel Tecnológico ("NT" para abreviar). Éstas se indican con "/NT". Ver pg. 43 para más detalles acerca de los niveles tecnológicos.

Aprendizaje de Habilidades

Para aprender, o mejorar, una habilidad, debes gastar puntos de personaje. Las habilidades se dividen en Físicas y *Mentales*; las siguientes tablas muestran los puntos que cuesta aprender cada tipo de habilidad.

La primera columna indica el nivel de habilidad que quieres alcanzar, en relación con la característica que la controla. Para habilidades físicas es DS y para habilidades mentales IN; las posibles excepciones se indican en la descripción de cada habilidad. Si tu DS es 12, entonces un nivel de "DS-1" significa 11, "DS" significa 12, "DS+1" significa 13, etc...

Las demás columnas muestran cuántos puntos cuesta aprender habilidades según cada dificultad, **Fácil**, **Normal**, **Difícil**, **Muy Difícil**, y el nivel. Las habilidades más difíciles cuestan más puntos.

Habilidades Físicas			
Nivel	Fácil	Normal	Difícil
DS-3	-	-	1/2 punto
DS-2	-	1/2 punto	1 punto
DS-1	1/2 punto	1 punto	2 puntos
DS	1 punto	2 puntos	4 puntos
DS+1	2 puntos	4 puntos	8 puntos
DS+2	4 puntos	8 puntos	16 puntos
DS+3	8 puntos	16 puntos	24 puntos
DS+4	16 puntos	24 puntos	32 puntos

Habilidades Mentales				
Nivel	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
IN-4	-	-	-	1/2 punto
IN-3	-	-	1/2 punto	1 punto
IN-2	-	1/2 punto	1 punto	2 puntos
IN-1	1/2 punto	1 punto	2 puntos	4 puntos
IN	1 punto	2 puntos	4 puntos	8 puntos
IN+1	2 puntos	4 puntos	6 puntos	12 puntos
IN+2	4 puntos	6 puntos	8 puntos	16 puntos

La progresión es la misma para un incremento superior: 8 puntos adicionales por nivel en habilidades físicas, 4 puntos por nivel en habilidades Mentales Muy Difíciles y 2 puntos por nivel en las demás habilidades mentales.

Limitación en Habilidades Iniciales

Un personaje recién creado puede gastar en habilidades un *máximo* de puntos de personaje igual a su edad multiplicada por dos. Por ejemplo: un personaje de 18 años de edad no podrá gastar más de 36 puntos de personaje en habilidades. Este límite no se aplica a las habilidades añadidas con posterioridad a la creación del personaje.

Habilidades por Defecto

La mayoría de las habilidades tienen un «nivel por defecto». Este es el nivel con el que se emplea la habilidad *cuando no la has estudiado o no la conoces*. Nadie puede dominar todas las habilidades, pero una tirada por defecto te puede salvar la vida. Una habilidad tiene un nivel por defecto si todo el mundo la conoce... aunque sea un poco.

Por ejemplo: el «nivel por defecto» de Forzar Cerraduras es IN-5. Si tu IN es 11 y debes forzar una cerradura sin conocer esta habilidad, puedes intentarlo con un 6 o menos en una tirada. ¿Por qué? Porque 11-5 es 6, así que 6 es tu «nivel por defecto» en la habilidad de Forzar Cerraduras. Intentas forzar la cerradura torpemente, deslizar una tarjeta de crédito por el quicio como viste hacer una vez en una película de detectives... y a veces sale bien.

Algunas habilidades (especialmente las Muy Difíciles) *no* tienen nivel por defecto.

Lista de Habilidades

La lista de habilidades te ofrece la siguiente información para cada una:

- ❑ **Nombre.** Como se llama la habilidad. También se especifica si la habilidad es diferente para cada nivel tecnológico; por ejemplo, "Herrero/NT".
- ❑ **Tipo.** La categoría de la habilidad (Física o Mental) y su dificultad (Fácil, Normal, Difícil o Muy Difícil).
- ❑ **Nivel por defecto.** La característica o características(s) básicas en las que recae el nivel por defecto, si no se conoce dicha habilidad. Por ejemplo, "DS-6". Si existe más de un «nivel por defecto», usa el que te ofrezca el valor más alto.
- ❑ **Descripción.** Una breve descripción del uso de la habilidad y cuándo (o con qué frecuencia) se han de efectuar las tiradas de dados. El Director de Juego debería permitir que las tareas rutinarias se consideren realizadas con una tirada sin modificación; las tareas más o menos difíciles o las condiciones desfavorables impondrán modificadores a la habilidad, a discreción del Director de Juego.

Acrobacia (Física/Difícil) [DS-6]

Esta es la habilidad de realizar acrobacias y ejercicios gimnásticos, rodar, caer, etc... Se necesita una tirada de habilidad para cada truco que intentes.

Actuar (Mental/Normal) [IN-5]

La habilidad de fingir talentos, emociones o voces y de mentir con convicción durante un periodo de tiempo. Efectúa una Confrontación Rápida contra la IN de cada persona a la quieras engañar.

Albañilería (Física/Fácil) [IN-3]

La habilidad de construir cosas con piedras o ladrillos con las herramientas adecuadas. Efectúa una tirada por hora de trabajo.

Armas de Cuerpo a Cuerpo (Física/Varia) [Variable]

Cada clase de armas cuerpo a cuerpo requiere aprender una habilidad física independiente; tira contra esta cuando realices un ataque. Casi todas las armas de cuerpo a cuerpo también pueden *parar* (pg. 34); esto se hace con la 1/2 de tu habilidad, a menos que se indique otra cosa. Considera que las habilidades de armas que sean de tipo Física/Fácil, tienen un «nivel por defecto» de DS-4, las habilidades de armas que sean de tipo Física/Normal, tienen DS-5 y las que sean de tipo Física/Difícil tienen DS-6. Se incluyen entre estas habilidades:

- ❑ **Hacha/Maza (Física/Normal):** Cualquier clase de arma corta, de una mano, de tamaño medio y no equilibrada, como un hacha, una maza o una piqueta.
- ❑ **Porra (Física/Fácil):** Porras y cachiporras. No pueden parar.
- ❑ **Espada (Física/Normal):** Cualquier arma de una mano, equilibrada, que mida de 60 a 120 cm, como una espada o un bate de béisbol.
- ❑ **Esgrima (Física/Normal):** Estoque, sable y espadín. Parar con 2/3 de la habilidad de Esgrima, no con 1/2. Debes llevar una carga ligera o menor para poder usar la Esgrima.
- ❑ **Mayal (Física/Difícil):** Un arma no equilibrada, con la cabeza unida al mango por una cadena o cuerda, como un mayal, un lucero del alba o un nunchaku. Cualquier intento de bloquear un mayal tiene un -2; si se intenta parar tiene un -4 y los cuchillos o armas de esgrima no pueden parar ningún tipo de mayal.
- ❑ **Espada de Energía (Física/Normal):** Un arma que emite un haz de energía corto y se maneja igual que una espada. Una espada de fuerza de NT11 típica tiene un alcance de 1 y causa 8d de daño de corte (4 de empalamiento), cuesta 3.000\$, pesa 1 Kg. y parece una linterna, hasta que se conecta. Se tarda un turno en activarla, y necesita otro turno más para que el haz se forme y estabilice. Su célula de potencia dura unos 5 minutos, aproximadamente.
- ❑ **Cuchillo (Física/Fácil):** Cualquier cuchillo, daga o estilete.
- ❑ **Lanzar Cuchillo (Física/Fácil):** Permite lanzar cualquier cuchillo arrojadizo.
- ❑ **Armas de Asta (Física/Normal):** Cualquier arma con un asta larga, no equilibrada, como un hacha de asta, glaive o alabarda.
- ❑ **Lanza (Física/Normal):** Cualquier clase de lanza, jabalina, bayoneta calada, pica u otras similares, largas, ligeras y acabadas en punta.
- ❑ **Bastón (Física/Difícil):** Cualquier vara o asta improvisada, usada con ambas manos. La Parada se efectúa con 2/3 de la habilidad, no con 1/2.
- ❑ **Hacha/Maza a Dos Manos (Física/Normal):** Cualquier arma a dos manos, larga y no equilibrada, como un hacha de batalla o una maza de guerra.
- ❑ **Espada a Dos Manos (Física/Normal):** Cualquier arma a dos manos, equilibrada, que mida de 120 a 150 cm, como un espadón, una espada bastarda o una claymore escocesa.

Armas de proyectiles (Física/Varia) [Variable]

Las armas de *projectiles* actúan a distancia, lanzando proyectiles, lo que no tiene nada que ver con *Lanzar Armas* (ver pg. 21). Cada categoría general requiere una habilidad independiente; tira contra esta habilidad cuando ataques. Las habilidades de la clase Física/Fácil tienen un « nivel por defecto » de DS-4; las de la clase Física/Normal tienen un « nivel por defecto » de DS-5; las de la clase Física/Difícil tienen un « nivel por defecto » de DS-6. Cuando uses una habilidad señalada con "/NT", suma 1 a tu habilidad si tu IN es 10 ó 11 ó suma 2 si es 12+.

Las habilidades de Armas de Proyectiles incluyen:

- ❑ **Armas de Energía/NT (Física/Fácil):** Cualquier arma que dispare algún tipo de rayo, como un blaster, un láser o un aturridor.
- ❑ **Armas de Pólvora/NT (Física/Fácil):** Cualquier arma de pólvora, como el mosquete, la pistola y el rifle.
- ❑ **Arco (Física/Difícil):** Arcos largos, cortos y cualquier otro tipo de arco, así como los modernos arcos compuestos.
- ❑ **Ballesta (Física/Fácil):** Todos los tipos de ballestas, incluido el "prodd" (un tipo de tirachinas de gran potencia), que dispara perdigones en vez de flechas.
- ❑ **Armas de Fuego (Física/Difícil):** Cada tipo de arma con cargador del siglo XX tiene una habilidad independiente de Armas de Fuego. Incluye, entre otros tipos, la pistola, el fusil, la escopeta y las armas ligeras automáticas.
- ❑ **Honda (Física/Difícil):** Hondas y cayados-honda.

Armería/NT (Mental/Normal) [IN-5]

La habilidad de fabricar y reparar armas en el nivel tecnológico apropiado. Efectúa una tirada para construir, reparar o encontrar un problema en un arma.

Boxeo (Física/Normal) [No tiene « nivel por defecto »]

Entrenamiento formal en el combate a puñetazos. Cuando golpeas a alguien con los puños, efectúa una tirada contra tu habilidad de Boxeo para comprobar si le das y suma 1/5 de tu habilidad (redondeado hacia abajo) al daño. Puedes usar las manos para parar ataques con 2/3 de tu habilidad de Boxeo (con una penalización de -2 contra patadas y de -3 contra armas no arrojadas).

Cabalgar (Física/Normal) [DS-5]

La habilidad de cabalgar sobre un animal. Debe aprenderse una versión diferente de esta habilidad para cada tipo de animal. Efectúa una tirada cuando montes por primera vez sobre el animal y otra en cualquier situación difícil que se presente mientras se cabalga.

Camorra (Física/Fácil) [No tiene « nivel por defecto »]

Es la habilidad de combatir sin armas y sin ningún sistema. Cuando golpees a alguien con los puños o los pies, efectúa una tirada contra Camorra para impactar y suma 1/10 de tu habilidad (redondeado hacia abajo) al daño. Puedes parar ataques sin armas con 2/3 de tu habilidad.

Camuflaje (Mental/Fácil) [IN-4]

La habilidad de usar materiales naturales o pinturas para ocultarte, ocultar tu equipo, tu posición y demás. Efectúa una tirada por persona, vehículo o campamento oculto.

Cantar (Física/Fácil) [VG-4]

Esta habilidad se basa en el VG y no en la DS. Es la habilidad de cantar de un modo agradable. Efectúa una tirada por actuación.

Carpintería (Mental/Fácil) [IN-4 ó DS-4]

La habilidad de construir cosas con madera con las herramientas adecuadas. Efectúa una tirada por hora de trabajo.

Carterista (Física/Difícil) [DS-6]

La habilidad de hurtar un objeto pequeño (monedero, cuchillo, etc...) del bolsillo de alguien. Efectúa una tirada por hurto; si el objetivo está alerta, trata esta situación como una Confrontación Rápida contra su IN.

Ciencias Naturales (Mental/Difícil) [IN-6]

Cada especialidad (como Botánica, Química, Geología, Física o Zoología) es una habilidad Mental/Difícil independiente que tiene un « nivel por defecto » de IN-6. Efectúa una tirada contra la habilidad para recordar conocimientos generales sobre el terreno, analizar datos, realizar trabajos de laboratorio, etc...

Ciencias Ocultas (Mental/Normal) [IN-6]

El estudio de lo misterioso y sobrenatural. Efectúa una tirada para identificar cada creencia, ritual místico o mágico.

Ciencias Sociales (Mental/Difícil) [IN-6]

Cada ciencia social (Antropología, Arqueología, Psicología o Sociología, por ejemplo) es una habilidad Mental/Difícil independiente que tiene un « nivel por defecto » de IN-6. Efectúa una tirada contra la habilidad para recordar conocimientos generales sobre el terreno, identificar rasgos que caracterizan a un individuo, cultura o sociedad (cuando sea aplicable) y demás.

Cocinar (Mental/Fácil) [IN-4]

La habilidad de preparar comida apetitosa con ingredientes básicos. Efectúa una tirada por comida.

Comerciar (Mental/Normal) [IN-5]

La habilidad de actuar como un comerciante, comprando y vendiendo mercancías. Una tirada con éxito de esta habilidad permite juzgar el valor de bienes normales, localizar mercados, etc...

Conocimiento del Área (Mental/Fácil) [IN-4, solamente para quien resida en el área]

Familiaridad con la gente, política y geografía de una zona concreta. Efectúa una tirada por cada conocimiento requerido.

Correr (Física/Difícil) [No tiene « nivel por defecto »]

Esta habilidad se basa en el VG y no en la DS. Representa la preparación para correr a toda velocidad durante períodos breves o en carreras de larga distancia. Si has estudiado esta habilidad, divide tu nivel de habilidad por 8 (sin redondear hacia abajo) y suma el resultado a tu Velocidad para calcular tu nivel de Movimiento (únicamente se aplica al movimiento por tierra) **Ver pg. 29** para más detalles.

Criminología/NT (Mental/Normal) [IN-4]

El estudio del crimen y la mente criminal. Efectúa una tirada para encontrar e interpretar pistas, imaginar como van a actuar los criminales, etc...

Danza (Física/Normal) [DS-5]

La habilidad para danzar de la manera apropiada en tu cultura y aprender rápidamente nuevas danzas. Efectúa una tirada por actuación.

Demolición/NT (Mental/Normal) [IN-5]

La habilidad de hacer volar cosas por los aires con explosivos. Es necesaria una tirada de Demolición cada vez que uses explosivos.

Diagnóstico/NT (Mental/Difícil) [IN-6]

La habilidad de averiguar cuál es el problema de una persona enferma o herida o porqué ha muerto alguien. Efectúa una tirada por diagnóstico.

Dibujo y Pintura (Mental/Difícil) [IN-6]

La habilidad de dibujar y pintar, tanto con exactitud como con belleza. Efectúa una tirada por trabajo.

Disfraz (Mental/Normal) [IN-5]

La habilidad de parecer otra persona distinta. Efectúa una Confrontación Rápida de habilidades (Disfrazar contra IN) por cada persona (o grupo) a quien pretendas engañar con tu disfraz.

Electrónica/NT (Mental/Difícil) [No tiene « nivel por defecto »]

La habilidad de diseñar y construir aparatos electrónicos. Una tirada con éxito te permite identificar el cometido de un dispositivo extraño, diagnosticar un mal funcionamiento, realizar una reparación o diseñar un nuevo sistema.

Enseñanza (Mental/Normal) [IN-5]

La habilidad de instruir a otras personas. El Director de Juego puede requerir una o más tiradas de dados para enseñar una habilidad a otro personaje.

Escalar (Física/Normal) [DS-5 ó FR-5]

La habilidad de escalar montañas, muros de piedra, árboles, fachadas y demás. Efectúa una tirada al iniciar la escalada. Una escalada prolongada puede necesitar más tiradas. **Ver pg. 30.**

Escapar (Física/Difícil) [DS-6]

La habilidad de liberarte de cuerdas, esposas u otros elementos empleados para sujetarte. El primer intento de escapar necesitará un minuto; cada intento posterior necesitará 10 minutos.

Escribir (Mental/Normal) [IN-5]

Es la habilidad de escribir de manera clara o amena. Efectúa una tirada por artículo escrito, o a diario para trabajos más extensos.

Escudo (Física/Fácil) [DS-4]

La habilidad de usar un escudo medieval o un escudo de policía antidisturbios. La defensa activa de un escudo, es decir, tu puntuación de Bloquear (**pg. 34**) es igual a la *mitad* de tu habilidad de Escudo.

Falsificación/TL (Mental/Difícil) [IN-6 ó DS-8]

La habilidad de crear un pasaporte, billete de banco o documento similar falso. Efectúa una tirada por falsificación.

Forense/TL (Mental/Difícil) [No tiene « nivel por defecto »]

La ciencia general que se aplica al "trabajo de laboratorio" criminológico. Efectúa una tirada para analizar cada prueba física.

Forzar Cerraduras/NT (Mental/Normal) [IN-5]

Esta es la habilidad de abrir cerraduras cuando no se tiene la llave o combinación. Cada intento de abrir una cerradura requiere un minuto y una tirada de habilidad; reventar una caja fuerte puede llevar más tiempo.

Fotografía/NT (Mental/Normal) [IN-5]

La habilidad para usar una cámara, cuarto oscuro y demás, de manera competente. Efectúa una tirada por fotografía o revelado.

Habilidades de Influencia (Mental/Varia) [Variable]

Hay varias maneras de influir sobre otras personas; cada una es una habilidad de influencia independiente. Una tirada con éxito tendrá como resultado una buena reacción por parte del PNJ. Una tirada fallida dará como resultado una mala reacción (excepto con Diplomacia, que siempre es segura). Para contener o manipular a un PNJ, debes ganar una Confrontación Rápida de tu habilidad contra su Voluntad. Entre las maneras de influir sobre otras personas se incluyen:

- ❑ **Diplomacia (Mental/Difícil):** Negociación y acuerdos. Tiene un « nivel por defecto » de IN-6.
- ❑ **Charlatanería (Mental/Normal):** Mentir y engañar. Tiene un « nivel por defecto » de IN-5.
- ❑ **Intimidación (Mental/Normal):** Amenazar con la violencia. Tiene un « nivel por defecto » de FR-5.
- ❑ **Etiqueta (Mental/Fácil):** Modales y etiqueta. Útil principalmente en situaciones de "alta sociedad". Tiene un « nivel por defecto » de IN-4.
- ❑ **Sex-Appeal (Mental/Normal; se basa en VG, no en IN):** Engatusar y seducir al sexo opuesto, habitualmente. Tiene un « nivel por defecto » de VG-3.

- ❑ **Bajos Fondos (Mental/Normal):** Contactos y (normalmente) intimidar de manera sutil. Solamente útil en los bajos fondos y entornos criminales. Tiene un « nivel por defecto » de IN-5.

Habilidades de Vehículo (Física/Varia)

[Variable]

Se necesita una habilidad diferente para manejar cada clase de vehículo. Efectúa una tirada al ponerlo en marcha y otra cada vez que encuentres un peligro; una tirada fallida significa que se pierde tiempo o incluso que se tiene un accidente. Las Habilidades de Vehículo tienen un « nivel por defecto » de DS-4 si son Fáciles, DS-5 si son Normales o DS-6 si son Difíciles. Los vehículos de *motor* tienen un « nivel por defecto » igual a IN, con las mismas penalizaciones. Los posibles tipos incluyen: *Bicicleta (Física/Fácil)*, *Embarcaciones pequeñas (Física/Normal)*, *Conducir coches (Física/Normal)*, *Motocicleta (Física/Fácil)*, *Pilotar Aviones (Física/Normal)*, y *Fueraborda (Física/Normal)*.

Herrero/NT (Mental/Normal) [IN-5]

La habilidad de trabajar con metales no preciosos, sin maquinaria pero con las herramientas apropiadas. Efectúa una tirada por hora de trabajo.

Humanidades (Mental/Difícil) [IN-6]

Cada "humanidad" o disciplina académica (Historia, Literatura, Filosofía o Teología, por ejemplo) es una habilidad Mental/Difícil independiente que tiene un « nivel por defecto » de IN-6. Efectúa una tirada contra la habilidad para recordar referencias, hacer análisis críticos, etc ...

Informática/NT (Mental/Fácil) [IN-4]

La habilidad de trabajar con un ordenador. Efectúa una tirada cada vez que necesites encontrar datos, ejecutar un programa o realizar una tarea similar.

Ingeniería/NT (Mental/Difícil) [No tiene « nivel por defecto »]

La habilidad de diseñar y construir máquinas complejas. Una tirada con éxito permite identificar el cometido de una máquina extraña, diagnosticar un problema, manejarla o diseñar una nueva máquina.

Instrumento Musical (Mental/Difícil) [No tiene « nivel por defecto »]

La habilidad de tocar un instrumento musical. Cada instrumento es una habilidad independiente. Efectúa una tirada por actuación.

Interrogar (Mental/Normal) [IN-5]

La habilidad de obtener información de un prisionero. Para conseguirlo, debes ganar una Confrontación de Habilidades: tu nivel de Interrogar contra la Voluntad del prisionero.

Investigación (Mental/Normal) [IN-5]

La habilidad general de investigar empleando medios electrónicos o en una biblioteca. Una tirada de Investigación con éxito en el lugar apropiado permite encontrar datos útiles cuando se busca información.

Juegos de Azar (Mental/Normal) [IN-5]

La habilidad de tomar parte en juegos de azar. Una tirada con éxito de Juegos de Azar puede avisarte de que un juego está amañado, identificar a un colega tahúr entre un grupo de extraños o "calcular probabilidades" en una situación delicada o engañosa.

Kárate (Física/Difícil) [No tiene « nivel por defecto »]

La habilidad de golpear con los puños y los pies siguiendo un método. Cuando golpees con los puños o los pies, usa tu habilidad de Karate en vez de tu DS para determinar las posibilidades de acertar y suma 1/5 de tu nivel de habilidad (redondeado hacia abajo) al daño. También puedes parar ataques (incluidos los realizados con armas) con 2/3 de tu habilidad. Debes llevar una carga Ligera o menor para poder usar Karate.

Lanzar (Física/Difícil) [No tiene « nivel por defecto »]

La habilidad de lanzar cualquier cosa que puedas levantar. Decide tanto la precisión (efectúa una tirada contra la habilidad de Lanzar para arrojar cualquier cosa que puedas levantar) como la distancia alcanzada (añade 1/6 de la habilidad de lanzar a la FR cuando determines la distancia). Efectúa una tirada por lanzamiento. **Ver pg. 30.**

Lanzar Armas (Física/Fácil) [DS-4]

La habilidad de lanzar un arma *arrojadiza*. Se considera una habilidad diferente para cada tipo de arma: Lanzar Cuchillo, Lanzar Hacha, Lanzar Lanza, etc...

Leyes (Mental/Difícil) [IN-6]

Una tirada con éxito de Leyes, permite recordar, deducir o averiguar la respuesta a una cuestión legal. Un juicio en sí consiste en una Confrontación Rápida de habilidades de Leyes.

Liderazgo (Mental/Normal) [FR-5]

La habilidad de mandar sobre un grupo en una situación peligrosa o tensa. Efectúa una tirada para liderar PNJs en una situación peligrosa.

Manejo de Animales (Mental/Difícil) [IN-6]

Es la habilidad de entrenar a todo tipo de animales y trabajar con ellos. Se necesitan tiradas diarias para entrenar a un animal.

Manejo de Aparatos Electrónicos/NT (Mental/Normal) [IN-5]

La habilidad de usar aparatos electrónicos. No es necesaria ninguna tirada de habilidad para el uso diario y normal del equipo. Las tiradas de habilidad deberían ser necesarias sólo en situaciones de emergencia.

Mecánica/NT (Mental/Normal) [IN-5]

La habilidad de diagnosticar y arreglar problemas mecánicos normales en máquinas de tu mismo NT. Efectúa una tirada para cada diagnóstico o reparación.

Medicina/NT (Mental/Difícil) [IN-7]

La habilidad general y profesional de ayudar a enfermos, recetar drogas, medicamentos y cuidados, etc ... Se utiliza esta habilidad si el Director de Juego requiere una única tirada de dados para comprobar la competencia o conocimientos médicos generales del médico.

Meteorología/NT (Mental/Normal) [IN-5]

El estudio del clima y su predicción si se dispone de los instrumentos apropiados. Efectúa una tirada por predicción.

Nadar (Física/Fácil) [ST-5 ó DS-4]

Es la habilidad de nadar y la de salvar a alguien que se esté ahogando. Efectúa una tirada para nadar, bucear o intentar salvar a alguien. **Ver pg. 30.**

Naturalismo (Mental/Difícil) [IN-6]

Conocimiento general de los animales y plantas, así como de la naturaleza en sus diversas formas. Efectúa una tirada para identificar plantas, animales, etc ...

Navegación/NT (Mental/Difícil) [No tiene « nivel por defecto »]

La habilidad de orientarse guiándose por las estrellas, corrientes oceánicas, etc... Una tirada con éxito te dirá donde te encuentras, ya sea en el mar o en tierra.

Ocultar (Mental/Normal) [IN-5]

La habilidad de ocultar cosas sobre tu propia persona o la de otros, así como encontrar objetos ocultos. Efectúa una tirada para cada cosa.

Oratoria (Mental/Normal) [IN-5]

La habilidad de contar historias y de hablar espontáneamente. También se denomina "Discurso". Efectúa una tirada por discurso o historia.

Primeros Auxilios/TL (Mental/Fácil) [IN-5]

La habilidad de hacer una primera cura de una lesión sobre el terreno (**ver pg. 37**). Realiza una tirada para cada lesión.

Programación de Ordenadores/NT (Mental/Difícil) [No tiene « nivel por defecto »]

La habilidad de escribir y depurar programas de ordenador. Efectúa una tirada para escribir, depurar o reparar un programa.

Rastrear (Mental/Normal) [IN-5]

Es la habilidad que te permite seguir a un hombre o animal por sus huellas. Efectúa una tirada de Rastrear para descubrir una pista y después cada 5 minutos de rastreo.

Saltar (Física/Fácil) [No tiene « nivel por defecto »]

Es el entrenamiento para aprovechar tu fuerza cuando saltas (**ver pg. 29**). Efectúa una tirada para cada salto.

Seguir (Mental/Normal) [IN-6]

La habilidad de seguir a otra persona entre la multitud sin ser descubierto. Efectúa una Confrontación Rápida de habilidad cada 10 minutos; tu Seguir contra una tirada de Visión del sujeto al que sigues. Si la tirada falla, le pierdes o te descubre.

Sigilo (Física/Normal) [IN-5 ó DS-5]

La habilidad de ocultarse y moverse silenciosamente. Efectúa una Confrontación Rápida de Habilidades entre tu Sigilo y la tirada de Escuchar de alguien que intenta descubrirte.

Supervivencia (Mental/Difícil) [IN-5]

La habilidad de vivir de lo que encuentres, hallar comida y agua, evitar peligros, construir refugios, etc... Se necesita una habilidad de Supervivencia diferente para cada tipo de terreno. Efectúa una tirada por día cuando te encuentres en un entorno salvaje.

Táctica (Mental/Difícil) [IN-6]

Es la habilidad para anticiparse a la intención del enemigo en una lucha cuerpo a cuerpo o entre grupos reducidos. Una tirada con éxito de Táctica durante una batalla te permitirá obtener información acerca de los planes inmediatos del enemigo (a discreción del Director de Juego).

Trampas/NT (Mental/Normal) [IN-5 ó DS-5]

La habilidad de construir y evitar trampas, dispositivos de detección, etc. Efectúa una tirada para construir, detectar, desarmar o restablecer una trampa.

Idiomas

Los idiomas se consideran habilidades. La ventaja de Don de Lenguas (**pg. 11**) facilita su aprendizaje.

Habilidades de Idiomas (Mental/Varia) [No tiene « nivel por defecto »]

Cada idioma es una habilidad Mental independiente. Tu habilidad en tu Idioma nativo es igual a tu nivel de IN y mejorarla cuesta sólo 1 punto por nivel. Los demás idiomas se mejoran igual que cualquier otra habilidad. La dificultad de los idiomas es variable:

- ❑ **Fácil:** inglés pidgin (jerga abreviada empleada en el comercio con extranjeros), esperanto y otros.
- ❑ **Normal:** casi todos los Idiomas: francés, chino, élfico, rumano, etc...
- ❑ **Difícil:** euskera, navajo y casi todos los Idiomas alienígenas.
- ❑ **Muy Difícil:** Idiomas alienígenas impronunciables con tu aparato vocal innato o sin ayudas mecánicas sencillas.

Cuando dos personas tratan de comunicarse en un idioma que *no* es el idioma nativo de uno de ellos o de ninguno de los dos, efectúa una tirada contra la Habilidad de Idioma para poder entenderse.

Mímica (Mental/Fácil) [IN-4]

Es la habilidad de comunicarse a través de gestos simples e improvisados realizados con las manos. Efectúa una tirada cada vez que se comunique un concepto *general*.

Lenguaje por Señas (Mental/Normal) [No tiene « nivel por defecto »]

Cualquiera de los lenguajes de gestos que existan. Cada forma de lenguaje por señas es una habilidad independiente y se trata como cualquier otra habilidad de Idioma.

Equipo

Ahora debes decidir de qué equipo dispones. Normalmente, el Director de Juego dará un precio y un peso razonable a cada artículo que pida un jugador. En una campaña actual, el Director de Juego puede dar cómo referencia catálogos reales a los jugadores. Las armas y armaduras son casos especiales, ya que su uso conlleva una mecánica de juego más compleja. Esta sección te ofrecerá suficiente información para permitirte escoger tu equipo de combate de manera inteligente. Una aclaración a la compra de artículos: Comienzas con una cantidad de dinero igual a la riqueza inicial de tu campaña, modificada por el nivel personal de riqueza (**ver pg. 9**). El Director de Juego te proporcionará listas de equipo con el coste, peso y otra información para los artículos importantes, y decidirá en relación con cualquier artículo que puedas necesitar (también es posible tener artículos que no salgan en las listas). Resta el precio de cada artículo que compres de tu riqueza inicial para determinar cuánto dinero te queda.

Armaduras

La armadura es vital en situaciones de combate. Las armaduras pesadas ofrecen mejor protección, pero también te obligan a moverte más despacio. Otro factor que te limita es la riqueza; las mejores armaduras son las más caras.

Tipo	NT	DP	RD	Precio	Peso
Ropas normales	-	0	0	Varia \$	0'5
Armadura acolchada	1-4	1	1	180\$	7
Jubón/Chaqueta de cuero^^	1-8	1	1	50\$	2
Armadura de cuero ligera	1-4	1	1	210\$	5
Armadura de cuero pesada	1-4	2	2	250\$	10
Cota de malla	3-4	3*	4*	550\$	22'5
Armadura de escamas	2-4	3	4	750\$	25
Media coraza**	2-4	4	5	2.000\$	35
Coraza ligera**	3-4	4	6	4.000\$	45
Coraza pesada**	3-4	4	7	6.000\$	55
Chaleco blindado^	6	2	3	220\$	8'5
Chaleco de kevlar ligero	7	2*	4*	220\$	2'5
Chaleco de kevlar pesado	7	2*	12*	420\$	4'5
Armadura personal ligera	7+	4	15	270\$	11
Armadura personal media	8+	6	25	1.520\$	16
Armadura personal pesada	9+	6	50	2.520\$	27'5

* DP 1, RD 2 contra empalamiento.

** Todas las habilidades de combate a -1 debido al yelmo; Ver y Escuchar a -3.

^ Solo protege el Torso. ^^ Solo protege el torso y los brazos.

La armadura te protege de dos maneras. Su *Defensa Pasiva* (DP) se suma a tu tirada de defensa cuando la llevas puesta y su *Resistencia al Daño* (RD) te protege cuando recibes un impacto. En ambos casos es mejor tener un número alto; **ver pg. 35**.

Datos de las Armaduras

Cada tipo de armadura incluye la siguiente información:

- ❑ **Descripción General:** El nombre del artículo y como se usa.
- ❑ **Defensa Pasiva (DP):** El valor que se suma a tu tirada de defensa, que representa el hecho de que algunos impactos rebotan contra la armadura. Normalmente, la DP de una armadura va de 1 a 6.
- ❑ **Resistencia al Daño (RD):** Es la protección que el artículo ofrece en términos del daño que se resta de un impacto; si te golpean llevando una armadura de RD 6 y el atacante efectúa la tirada y causa 8 puntos de daño, tan sólo te afectarán 2 puntos.
- ❑ **Peso:** Indicado en kilogramos. Se suma al total de tu *carga*. (**ver Velocidad, Carga y Movimiento pg. 26**).
- ❑ **Coste:** El precio de la armadura en \$.

Escudos

Los escudos son muy valiosos en combates de bajo nivel tecnológico; éstos protegen al portador tanto activa como pasivamente. En primer lugar, un escudo parará algunos golpes automáticamente sin un esfuerzo particular del usuario: cuanto mayor sea el tamaño del escudo, mejor actuará de esta forma. Esta es la *Defensa Pasiva* (DP) del Escudo. En segundo lugar, también puedes intentar "bloquear" un golpe deliberadamente. Esta es una *Defensa Activa* (**ver pg. 34**).

Un escudo no tiene Resistencia al Daño, ya que no reduce el daño infligido. Hace que sea más difícil golpearte debido a su defensa activa o pasiva, pero eso es todo.

- ❑ **Tipo:** La clase de escudo.
- ❑ **DP:** Suma este número a tu defensa, incluso si no tienes ni idea de como usar un escudo.
- ❑ **Peso:** El peso del escudo indicado en kilogramos.
- ❑ **Coste:** El precio del escudo en \$.

Tipo	DP	Precio	Peso
Rodela	1	25\$	1
Pequeño	2	40\$	4
Mediano	3	60\$	7'5
Grande	4	90\$	12'5

Armas

Debes decidir las armas que vas a llevar dependiendo, en primer lugar, de tus habilidades y después de tu fuerza y presupuesto. Si no sabes usar un arma, no la compres. Las armas de alta tecnología (como las pistolas) pueden ser usadas por cualquier persona que sepa cómo utilizarlas. Las armas de baja tecnología (como porras y espadas) infligirán más daño cuando las utilice una persona fuerte.

Daño Básico de las Armas

El *Daño Básico* es el daño que el arma inflige al impactar antes de tener en cuenta si tiene punta o filo. El daño básico depende de tu FR. El daño se indica como "dados+modificadores" (**ver pg. 3**). Por ejemplo, "2d+1" significa que tiras 2 dados y sumas 1 al resultado. Por lo tanto, un resultado de 7 en la tirada significa que se causa 8 puntos de daño.

FR	Acometida	Mandoble
4-	0	0
5	1d-5	1d-5
6	1d-4	1d-4
7	1d-3	1d-3
8	1d-3	1d-2
9	1d-2	1d-1
10	1d-2	1d
11	1d-1	1d+1
12	1d-1	1d+2
13	1d	2d-1
14	1d	2d
15	1d+1	2d+1
16	1d+1	2d+2
17	1d+2	3d-1
18	1d+2	3d
19	2d-1	3d+1
20	2d-1	3d+2

Tipos de Ataque

Existen dos tipos principales de ataque con armas: *acometida* y *mandoble*. Un ataque de mandoble hace más daño, porque el arma actúa como una palanca que multiplica tu FR. La tabla de la izquierda muestra cuánto daño básico inflige cada tipo de arma en relación con la FR del usuario. Las columnas indican el número de dados que se debe tirar para determinar el daño.

Tipos de Daño y Bonificaciones al Daño

Las armas causan tres tipos básicos de daño: *empalamiento*, *corte* y *aplastamiento*.

- ❑ **Las armas empalantes** causan daño mediante una punta afilada. Cuando golpeas con un arma empalante, el daño que traspasa la armadura *se duplica*.
- ❑ **Las armas cortantes** causan daño mediante su filo. Cuando golpees con un arma cortante, todo daño que traspase la armadura del objetivo *se incrementa en un 50%*, redondeado hacia abajo.
- ❑ **Las armas aplastantes** causan daño mediante una superficie contundente. No tienen bonificaciones al daño.
- ❑ **Daño Mínimo:** Si impactas con un ataque cortante, empalante o una bala, siempre infliges al menos 1 punto de daño básico antes de restar la RD. Así, si impactas con una daga que causa "1d-4" de daño y en la tirada sale un 2, todavía seguirás infligiendo por lo menos 1 punto de daño. Sin embargo, si impactas a un enemigo con un ataque aplastante, *es posible* infligir cero puntos de daño.
- ❑ **Daño Máximo:** Algunas armas, especialmente las armas empalantes, como las dagas, sólo pueden infligir un daño máximo determinado en un ataque, sin importar lo fuerte que sea el atacante.

Tabla de Armas de Proyectoil Antiguas o Medievales

Las **Armas** están clasificadas por grupos en función de la habilidad necesaria para usarlas. El único de los cuatro valores de "alcance" que importa en **GURPS Lite** es "Máx." Es el alcance máximo del arma expresado en metros. Observa que el alcance máximo de un arma depende de la Fuerza del usuario.

Tabla de Armas de Proyectoil Antiguas o Medievales										
Arma	Tipo	Daño	Alcance				Precio*	Peso^ (Kg.)	FR Mín.	Notas
			DR	Pr.	1/2D	Máx.				
LANZAR HACHA [DS-4]										
Hacha Arrojadiza	Corte	Man+2	10	2	FR	FR+1 1/2	60\$	2	11	
ARCO [DS-6] Necesita las 2 manos para disparar. 2 turnos para preparar.										
Arco Corto	Empalamiento	Aco	12	1	FRx10	FRx15	50\$/2\$	1	7	Daño máximo 1d+3.
Arco Normal	Empalamiento	Aco+1	13	2	FRx15	FRx20	100\$/2\$	1	10	Daño máximo 1d+4.
Arco Largo	Empalamiento	Aco+2	15	3	FRx15	FRx20	200\$/3\$	1'5	11	Daño máximo 1d+4.
Arco Compuesto	Empalamiento	Aco+3	14	3	FRx20	FRx25	900\$/2\$	2	10	Daño máximo 1d+4.
Carcaj							10\$	0'25	-	Máximo 10 flechas/proyectiles.
BALLESTA [DS-4] Necesita las 2 manos para disparar. 4 turnos para preparar (8 si la FR es mayor que la tuya).										
Ballesta	Empalamiento	Aco+4	12	4	FRx20	FRx25	150\$/2\$	3	7	Daño máximo 3d.
Prodd	Aplastamiento	Aco+4	12	2	FRx20	FRx25	150\$/0,1\$	3	7	Dispara perdigones de plomo.
LANZAR CUCHILLO [DS-4]										
Cuchillo Largo	Empalamiento	Aco	12	0	FR-2	FR+5	40\$	0'5	-	Daño máximo 1d+2.
Cuchillo Corto	Empalamiento	Aco-1	11	0	FR-5	FR	30\$	0'25	-	Daño máximo 1d+1.
Daga	Empalamiento	Aco-1	12	0	FR-5	FR	20\$	0'1	-	Daño máximo 1d.
HONDA [DS-6] Necesita las 2 manos para cargar, 1 para disparar. 2 turnos para preparar.										
Honda	Aplastamiento	Man	12	0	FRx6	FRx10	10\$	0'1	-	Dispara rocas.
Cayado-Honda	Aplastamiento	Man+1	14	1	FRx10	FRx15	20\$	1	-	Dispara rocas.
LANZAR LANZA [DS-4 ó Lanzador (Lanzas) -4]										
Jabalina	Empalamiento	Aco+1	10	3	FRx1 1/2	FRx2 1/2	30\$	1	7	
Lanza	Empalamiento	Aco+3	11	2	FR	FRx1 1/2	40\$	2	9	
DS-3 ó habilidad de Lanzar										
Roca	Aplastamiento	Aco-1	12	0	FRx2	FRx3 1/2	-	0'5	-	

* Coste: El número tras la barra es el precio de cada disparo (por flecha u otro tipo de objeto lanzado) de un arma de proyectil.

^ Una flecha pesa 60 gr. Un venablo de ballesta, roca para honda o perdigón de prodd pesa 30 gr.

Tabla de Armas de Mano Antiguas o Medievales

- ❑ Las **Armas** están clasificadas por grupos en función de la habilidad necesaria para usarlas. Las armas que pueden usarse de dos maneras diferentes (una espada corta, por ejemplo, que puede cortar o empalar) ocupan dos líneas, una para cada tipo de ataque.
- ❑ "**Tipo**" es el tipo de daño (**ver pg. 24**) que inflige el arma.
- ❑ "**Daño**" es la tirada de dados (**ver pg. 23**) del daño causado a un enemigo por esta arma.
- ❑ "**Alcance**" indica la distancia hasta la que llega el arma, en caso de que uses figuras sobre un mapa de combate dividido en hexágonos. No se utiliza en **GURPS Lite**, pero se incluye para mantener la consistencia con la tabla de **GURPS**.
- ❑ El "**Peso**" se indica en kilogramos y para espadas, cuchillos, etc. incluye el peso de la vaina.
- ❑ "**FR Mín.**" Es la "fuerza mínima" necesaria para emplear el arma. Si tu Fuerza es inferior a esta cifra, tu habilidad se reduce en -1 por cada punto de diferencia... este arma es demasiado grande o pesada para ti.

Tabla de Armas de Mano Antiguas o Medievales							
Arma	Tipo	Daño	Alcance	Precio	Peso (Kg.)	FR Mín.	Notas
HACHA/MAZA [DS-5] ^							
Hacha	Corte	Man+2	1	50\$	2	12	1 turno para preparar.
Maza	Aplastamiento	Man+3	1	50\$	2'5	12	1 turno para preparar.
PORRA [DS-4]							
Porra o Cachiporra	Aplastamiento	Aco	C	20\$	0'5	7	No puede parar.
ESPADA ANCHA [DS-5, Espada Corta-2 ó Espada de Fuerza-3]. Ver los datos de una Espada de Fuerza en la pg. 22.							
Espada Ancha	Corte	Man+1	1	500\$	1'5	10	
	Aplastamiento	Aco+1	1	500\$	1'5	10	El tipo estándar es de punta roma.
Garrote Ligero	Aplastamiento	Man+1	1	10\$	1'5	10	
ESGRIMA [DS-5] Ver pg. 40 para las reglas de paradas de Esgrima.							
Espada Pequeña	Empalamiento	Aco+1	1	400\$	0'5	-	Daño máximo 1d+1.
Estoque	Empalamiento	Aco+1	1-2	500\$	0'75	-	Daño máximo 1d+1.
Sable	Corte	Man	1	700\$	1	7	
	Empalamiento	Aco+1	1	700\$	1	7	Daño máximo 1d+2.
MAYAL [DS-6] Intentar parar una mayal tiene -4. Las armas de esgrima no pueden parar mayales. ^							
Lucero del Alba	Aplastamiento	Man+3	1	80\$	3	12	1 turno para preparar.
Mayal	Aplastamiento	Man+4	1-2*	100\$	4	13	2 manos. 1 turno para preparar.
CUCHILLO [DS-4]							
Cuchillo Largo	Corte	Man+2	C-1	40\$	0'5	-	Daño máximo 1d+2.
	Empalamiento	Aco	C	40\$	0'5	-	Arrojadizo. Daño máximo 1d+2.
Cuchillo Corto	Corte	Man+3	C-1	30\$	0'25	-	Daño máximo. 1d+1
	Empalamiento	Aco-1	C	30\$	0'25	-	Arrojadizo. Daño máximo 1d+1
Daga	Empalamiento	Aco-1	C	20\$	0'1	-	Arrojadizo. Daño máximo. 1d
ARMAS DE ASTA [DS-5]. Todas las armas de asta necesitan ambas manos.							
Glaive	Corte	Man+3	2-3*	100\$	4	11	2 turnos para preparar.
	Empalamiento	Aco+3	1-3*	100\$	4	11	1 turno para preparar después de una Acometida.
Hacha de Asta	Corte	Man+4	2-3*	120\$	5	12	2 turnos para preparar después de un Mandoble.
	Empalamiento	Man+4	2-3*	120\$	5	12	2 turnos para preparar después de un Mandoble.
Alabarda	Corte	Man+5	2-3*	150\$	6	13	2 turnos para preparar después de un Mandoble.
	Empalamiento	Man+4	2-3*	150\$	6	13	2 turnos para preparar después de un Mandoble. ^^
	Empalamiento	Aco+3	1-3*	150\$	6	13	2 turnos para preparar después de una Acometida.
ESPADA CORTA [DS-5, Espada Ancha-2 ó Espada de Fuerza-3]							
Espada Corta	Corte	Man	1	400\$	1	7	Se puede usar un sable con la habilidad de Espada Corta.
	Empalamiento	Aco	1	400\$	1	7	
Bastón	Aplastamiento	Man	1	20\$	0'5	7	Un garrote corto y bien equilibrado.
	Aplastamiento	Aco	1	20\$	0'5	7	
LANZA [DS-5 ó Vara-2]							
Jabalina	Empalamiento	Aco+1	1	30\$	1	-	Principalmente usada para ser lanzada.
Lanza	Empalamiento	Aco+2	1*	40\$	2	9	Arrojadizo. Se usa con 1 mano.
	Empalamiento	Aco+3	1-2*	40\$	2	9	Arrojadizo. Se usa con 2 manos.
VARA [DS-5 ó Lanza-2] Necesita ambas manos.							
Cayado	Aplastamiento	Man+2	1-2	10\$	2	6	Para a 2/3 de la habilidad de Vara
	Aplastamiento	Aco+2	1-2	10\$	2	6	
HACHA/MAZA A DOS MANOS [DS-5] Necesita ambas manos. ^							
Hacha de Guerra	Corte	Man+3	1-2*	100\$	4	13	1 turno para preparar.
Maza de Guerra	Aplastamiento	Man+4	1-2*	80\$	6	14	1 turno para preparar.
ESPADA A DOS MANOS [DS-5 ó Espada de Fuerza-3] Necesita ambas manos.							
Espadón	Corte	Man+3	1-2	800\$	3'5	12	Normalmente tiene punta roma.
	Aplastamiento	Aco+2	2	800\$	3'5	12	

* Debe ser preparada durante un turno para cambiar de alcance largo a corto o viceversa.

^ Se queda "sin preparar" si se para con ella. ^^ Puede quedarse clavada.

Tabla de Armas de Fuego

- ❑ Las **Armas** de Fuego tienen tres características adicionales. CdF: La Cadencia de Fuego de un arma, que es el número de disparos que el usuario realiza en un turno.
- ❑ **Disparos**: El número de proyectiles que contiene el arma.
- ❑ **NT**: El Nivel Tecnológico del arma (**ver pg. 43**). El precio indicado corresponde al NT en que aparece; procura ajustar este valor según la variación en el nivel de riqueza al pasar de un NT a otro. Un .38 que cuesta 20\$ en 1.900, por ejemplo, (NT6, riqueza inicial de 750\$), costaría 400\$ en 1998 (NT7, riqueza inicial de 15.000\$).

Tabla de Armas de Fuego										
Arma	Tipo	Daño	Alcance		CdF	Disparos	Precio	Peso (Kg.)	FR Mín.	NT
			DR	Pr.						
PISTOLAS. Usar la habilidad Armas de Fuego/NT (Pistola).										
.38 Especial	Aplastamiento	2d-1	10	2	3	6	20\$	1	8	6
Luger	Aplastamiento	2d+2	9	4	3	8	25\$	1'3	9	6
Colt .45	Aplastamiento	2d	10	2	3	7	30\$	1'3	10	6
Walther PPK	Aplastamiento	2d-1	10	2	3	7	75\$	0'75	8	6
Revolver Magnum .44	Aplastamiento	3d	10	2	3	6	100\$	1'6	11	7
Glock 17	Aplastamiento	2d+2	10	3	3	17	450\$	1	9	7
ESCOPETAS. Usar la habilidad Armas de Fuego/NT (Escopeta).										
Rémington 12G	Aplastamiento	4d	12	5	3	5	235\$	4	12	7
RIFLES. Usar la habilidad Armas de Fuego/NT (Rifles).										
Winchester .44-40	Aplastamiento	3d	13	7	2	6	40\$	3	10	5
Winchester .30-30	Aplastamiento	5d	13	8	2	6	475\$	3	10	5
Lee-Enfield .303	Aplastamiento	6d+1	14	10	1	10	130\$	5'1	12	6
M1 Garand .30-06	Aplastamiento	7d+1	14	11	3	8	590\$	5	12	6
AR-15 .223	Aplastamiento	5d	12	11	3	20	540\$	4	9	7
ARMAS DE ENERGÍA. Usar la habilidad Armas de Energía/NT.										
Pistola Láser	Empalamiento	1d	9	7	4	20	1.000\$	1	-	8
Rifle Láser	Empalamiento	2d	15	13	3	12	2.000\$	2'5	-	8
Bláster	Empalamiento	6d	10	6	3	20	2.000\$	1	8	9
Rifle Bláster	Empalamiento	12d	14	13	3	12	3.000\$	5	9	9

Como anotar los Datos de las Armas

- ❑ El **Peso** y el **Precio** se copian en la hoja de personaje, directamente desde las *Tablas de Armas*.
- ❑ La **Fuerza Mínima** es la FR mínima necesaria para usar el arma eficazmente. Puedes luchar con un arma aunque seas demasiado débil, pero por cada punto de FR que te falte tendrás un -1 de penalización a tu habilidad para usar dicha arma.
- ❑ El **Daño** también se copia de la *Tabla de Armas*. Algunas armas pueden usarse de maneras diferentes. Con algunas espadas, por ejemplo, se puede realizar un mandoble para cortar o acometer con el propósito de empalar. Especifica de qué modo atacas antes de golpear con un arma de este tipo. Para calcular cuánto daño has causado, toma el daño básico que causas con el tipo de ataque utilizado y súmalo el que indica la tabla para el arma empleada. Si tu FR es 10, tu daño básico con un mandoble es 1d; así que si una espada inflige "mandoble+1", el daño causado con una espada es 1d+1.
- ❑ **Armas de Proyectil**: Si dispones de un arma de ataque "a distancia" (cualquier cosa que pueda ser arrojada o disparada), **ver pg. 35**, copia los datos de las *Tablas de Armas de Proyectil*. En **GURPS Lite** sólo se utiliza Máx. (Alcance Máximo).

Velocidad, Carga y Movimiento

Tu puntuación de Velocidad (o Velocidad Básica) determina tu tiempo de reacción y con qué velocidad corres. Se calcula a partir de tus características de VG y DS, e indica cuánto corres sin carga (ver a continuación). Una persona corriente tiene una Velocidad de 5, es decir, que puede correr 5 metros por segundo si no lleva carga. Suma tu VG y DS y divide el total entre 4. El resultado es tu Puntuación de Velocidad Básica; no la redondees. Si, por ejemplo, tu Velocidad Básica es 5'25 entonces tu movimiento sin carga será de 5 metros por segundo, pero habrá veces en las que tener 5'25 será mejor que tener 5.

Carga

Tu **carga** es el peso total que transportas. Ir cargado disminuye tu capacidad de movimiento. También hace más difícil nadar y escalar y se viaja (**pg. 31**) más lentamente.

Tu **nivel de carga** es la medida del peso que transportas en relación con tu Fuerza. Una persona fuerte puede cargar con más peso que una débil; en consecuencia, la proporción entre peso transportado y fuerza determina tu nivel de carga de la siguiente manera:

- ❑ **Peso igual a tu FR**: La Carga no cuenta; no la notas. No tienes penalización.
- ❑ **Peso hasta tu FRx2**: Carga ligera. -1 de penalización al movimiento.

- ❑ **Peso hasta tu FRx3:** Carga media. -2 de penalización al movimiento.
- ❑ **Peso hasta tu FRx6:** Carga pesada. -3 de penalización al movimiento.
- ❑ **Peso hasta tu FRx10:** Carga ultrapesada. -4 de penalización al movimiento.

No puedes mover un peso 10 veces superior a tu FR más allá de unos pocos centímetros. El peso máximo absoluto que puedes transportar es 15 veces tu FR.

Movimiento

Tu *Movimiento* es la distancia que puedes correr en un segundo, expresada en metros. Para calcular el Movimiento, suma el peso total de tus posesiones y averigua tu nivel de carga. Resta después la penalización por carga de tu puntuación de Velocidad y redondea *hacia abajo*. El resultado es tu puntuación de Movimiento, que siempre será un número entero, no una fracción. Tu Movimiento decide:

- (1) Tu rapidez cuando corras. (Si tienes la habilidad de Correr, suma 1/8 de dicha habilidad a tu Velocidad Básica, sólo para este caso. Redondea únicamente el resultado final. La habilidad de Correr no afecta a tu puntuación de Velocidad, sino que ayuda a tu Movimiento).
- (2) En qué momento te toca moverte.
- (3) Tu defensa Esquivar (**pg. 34**). Esta defensa activa tiene un valor igual a tu Movimiento. Cuanta menos carga transportes, con más rapidez podrás esquivar.

Tu Movimiento nunca se verá reducido a 0, a menos que quedes inconsciente, incapacitado para usar las piernas o levantes un peso 15 veces superior a tu FR.

Mejora del Personaje

Al final de cada sesión, el Director de Juego puede recompensarte con la concesión de puntos de personaje por jugar bien; estos puntos son del mismo tipo que los que has usado para crear tu personaje. "Jugar bien" se refiere a cualquier cosa que haga avanzar una misión o demuestre una buena interpretación (lo que incluye interpretar tus desventajas y rarezas); ambos casos, a ser posible.

La concesión de puntos es una recompensa para cada personaje, por separado. Una recompensa habitual es de 1 a 3 puntos, siendo 5 puntos el límite superior absoluto por jugar de manera increíble. Observa que no puedes recibir puntos por una sesión durante la cual tu Protegido (**pg. 10**) haya sido asesinado, recibido heridas graves o no haya sido liberado tras su secuestro.

Los puntos concedidos se utilizan para desarrollar y mejorar tu personaje. Anótalos como "disponibles" en la hoja de personaje. Gástalos luego de la misma manera que cuando creaste el personaje, con algunas pequeñas diferencias:

- ❑ **Características Básicas:** Para mejorar una de tus características básicas (FR, DS, IN o VG), debes gastar una cantidad de puntos de personaje igual al doble de la diferencia entre el coste de la puntuación que ya tenías y la nueva. Pasar de FR 10 (coste inicial 0) a FR 11 (coste inicial 10), por ejemplo, cuesta 20 puntos.

Si aumentas una característica, todas las habilidades que se basan en dicha característica aumentan en la misma cantidad.

- ❑ **Ventajas:** Casi todas las ventajas son innatas y no se pueden "comprar" posteriormente. Algunas posibles excepciones: Reflejos de Combate y Letrado, ya que pueden aprenderse. Ciertas ventajas sociales, como el Nivel Social, que puede ganarse (en algunas sociedades). Para obtener una nueva ventaja debes pagar los puntos de personaje necesarios.
- ❑ **Reembolso de Desventajas:** Ningún personaje obtiene puntos adicionales por recibir desventajas después de su creación. Sin embargo, *si que es posible deshacerse* de la mayoría de las desventajas iniciales, "reembolsándolas" con el pago de los puntos de bonificación ganados al adquirir las desventajas, mientras el jugador y el Director de Juego acuerden una explicación *lógica* que lo justifique.
- ❑ **Aprender y Mejorar Habilidades:** Es posible utilizar los puntos de personaje ganados para aumentar tus habilidades o adquirir habilidades nuevas. Normalmente debe tratarse de habilidades que, en opinión del Director de Juego, fueron esenciales en el transcurso de la aventura en la que se ganaron dichos puntos de personaje. Cuando mejoras una habilidad, el coste en puntos es la diferencia entre el nivel actual de la habilidad y el coste del nuevo nivel de dicha habilidad.

No Humanos

Muchas ambientaciones, especialmente las de fantasía y ciencia ficción, incluyen personajes que no son humanos. En este reglamento una *raza* se define como una especie individual que tiene un trasfondo cultural propio.

Plantillas Raciales

La *plantilla racial* cubre los aspectos de la mecánica del juego relacionados con una raza no humana; es un conjunto de modificadores de características, ventajas, desventajas, rarezas y habilidades que son aplicables a todos los miembros de dicha especie. Igual que la creación del personaje, cada uno de estos elementos tiene un valor en puntos; súmalos para averiguar el valor total en puntos de personaje de la plantilla racial. Todos los elementos de una plantilla racial deben ser adquiridos por todos los miembros de la raza; de esta manera la plantilla tiene un único coste total en puntos, denominado *coste racial*. Normalmente es tarea del Director de Juego crear las plantillas y costes raciales.

Modificadores de las Características

Los modificadores de las características se usan para determinar las características de un miembro *normal* de una raza que tenga una puntuación "media" distinta del 10 normal para los humanos. Se pagan de acuerdo con la tabla de características (**ver pg. 6**), considerando bonificaciones a las características superiores a 10 y

penalizaciones a las características inferiores a 10. Por ejemplo, un -1 a la IN indica una media de IN 9 para una especie y cuesta -10 puntos, mientras que un +3 a la FR da una media de FR 13 y cuesta 30 puntos.

Un personaje paga de la manera normal su puntuación en características y *luego* aplica cualquier modificador racial. Por ejemplo: un miembro de una raza con un +3 a la FR pagaría 20 puntos por tener una FR 12 y luego aplicaría el modificador racial para obtener una puntuación final de FR 15.

Ventajas, Desventajas y Rarezas

Una raza no humana puede poseer casi cualquier ventaja o desventaja que pueda tener un individuo, dentro de lo razonable. Las rarezas raciales son desventajas menores o rasgos personales que se aplican a todos los miembros de una raza. Son una herramienta útil para definir la "personalidad" de la raza. Las desventajas y rarezas raciales no cuentan contra el límite de -40 puntos en desventajas y -5 puntos en rarezas sugerido anteriormente.

Habilidades

Una raza puede tener habilidades, adquiridas automáticamente por todos los miembros de la misma. Se consideran habilidades innatas o instintivas en la mayoría de los casos. Por ejemplo, una raza con los pies acolchados podría poseer la habilidad de Sigilo. Una habilidad racial se expresa como, por ejemplo, "Sigilo igual a DS". Observa que el nivel de habilidad que posea cada individuo variará dependiendo de la puntuación de la característica en la que se basa. El coste en puntos de las habilidades raciales se decide de acuerdo con las tablas de habilidades (**ver pg. 17**). Estas pueden mejorarse a través de la experiencia igual que las habilidades adquiridas de manera normal.

Descripción Racial

Una vez decididos los aspectos relacionados con la mecánica del juego, debes pensar una descripción de la raza: cuál es su apariencia, que presiones ambientales se combinan para darles sus ventajas o desventajas, cómo vive y se gobierna, su manera de pensar y que tal se relacionan entre sí.

Es fácil imaginar qué apariencia tienen los seres no humanos o incluso cómo actúan. Lo difícil de interpretar a un ser no humano es decidir cómo *piensa* ... de eso tratan los juegos de rol.

Cuando escojas ventajas y desventajas raciales, evita dar un valor en puntos a los rasgos puramente cosméticos de la anatomía racial y concéntrate más bien en aquellos que pueden influir en el juego. Lo más importante que debes tener en cuenta cuando diseñes una raza no humana es que su apariencia externa *tan sólo es un efecto especial*.

Criaturas

Durante las partidas aparecerán a menudo animales o monstruos. El valor en puntos de estos seres no tiene importancia. El Director de Juego simplemente les

asignará unas habilidades razonables. Algunas notas sobre las criaturas:

❑ **Características:** Significan lo mismo tanto para las criaturas como para los humanos, con una excepción: para las criaturas los puntos de vida no son siempre iguales a su VG. El VG es la resistencia de la criatura, pero los puntos de vida dependen mucho de su tamaño y las criaturas muy grandes o muy pequeñas pueden tener un número de puntos de vida mayor o menor que su VG.

❑ **Capacidades y Habilidades:** La mayoría de las criaturas tienen sentidos muy aguzados. La tirada de dados "genérica" de un animal para advertir algo (ver, oír, oler, degustar) es 14, sin importar su IN, aunque esto puede variar. Algunos animales también cuentan con el equivalente de algunas habilidades; un perro sabueso, por ejemplo, puede tener la habilidad de Rastrear a nivel 18.

❑ **DP y RD:** Muchas criaturas tienen un pellejo, caparazón, escamas o gruesa capa de grasa que les protege igual que una armadura.

❑ **Tirada de Ataque:** Para impactar, un animal realiza una tirada contra su DS usando los mismos modificadores que si se tratara del ataque de un humano.

❑ **Daño:** Usa la tabla de la derecha; el daño causado por un mordisco (o garra) depende de la FR. Cuando un carnívoro muerde se considera un ataque *cortante*, calculado con el total de su FR. El mordisco de una criatura herbívora se considera un ataque *aplastante*, calculado con *la mitad* de su FR. El mordisco de un animal, incluso el de un carnívoro, puede no hacer daño.

FR	Daño
1-2	1d-5
3-5	1d-4
6-8	1d-3
9-11	1d-2
12-15	1d-1
16-20	1d
21-25	1d+1
26-30	1d+2
31-35	2d-1
36-40	2d
41-45	2d+1
46-50	2d+2
51-55	3d-1
y así en adelante...	

❑ **Velocidad Básica:** Excepto en el caso de un animal de monta o tiro cargado, esta representa también el Movimiento de la criatura.

❑ **Esquivar:** Esta es la única defensa activa de la mayoría de las criaturas. Es igual a la mitad de su DS o de su Movimiento, la de mayor valor, hasta un máximo de 10.

❑ **Carga y Movimiento:** Las reglas de carga funcionan de la misma manera tanto para las criaturas como para los humanos: el nivel de carga reduce la puntuación de Movimiento de la criatura. Sin embargo, la tabla de carga para criaturas cuadrúpedas es diferente:

- **Peso igual a su FR:** No hay carga. No afecta al movimiento.
- **Peso hasta su FRx3:** Carga ligera. -2 de penalización al movimiento.
- **Peso hasta su FRx5:** Carga media. -4 de penalización al movimiento. Pocos animales pueden transportar una carga superior a su FRx5 sobre el lomo.
- **Peso hasta su FRx7'5:** Carga pesada. -6 de penalización al movimiento.
- **Peso hasta su FRx10:** Carga superpesada. -8 de penalización al movimiento, pero éste nunca será menor de 2.

- o **Peso hasta su FRx15:** Carga máxima. El movimiento se reduce a 1. Solo una criatura muy dispuesta intentará mover una carga tan pesada.

Tabla de Animales de Montar y Tiro								
Tipo	FR	DS	IN	VG	Movimiento	Precio	Peso (Kg.)	Notas
Burro o Asno	25	10	4	13	8	1.000\$	250	
Mula pequeña	30	10	4	14	8	1.000\$	400	Demasiado pequeño para ser una monta.
Mula grande	40	10	4	14	9	2.000\$	700	
Poney	30	10	4	13	13	1.500\$	400	
Caballo de carreras	32	9	4	13	18	4.000+\$	550	Algunos son incluso más rápidos.
Caballo de montar	35	9	4	14	12	1.200\$	600	Caballo normal de monta.
Caballo de caballería	40	9	4	15	16	4.000\$	700	Caballo de guerra ligero.
Caballo de guerra pesado	50	9	4	16	15	5.000\$	950	Habitualmente muy agresivo.
Caballo de Tiro	60	9	4	16	12	2.000\$	1000	
Buey	80	8	4	17	8	1.500\$	1.250+	
Camello	40	9	4	15	10	1.500\$	700	Agresivo; bebe muy poca agua.

COMO JUGAR

Hemos visto las reglas para crear y equipar a los personajes. Ahora se trata de como *hacer* cosas. En esencia, el Director de Juego describe una situación y pregunta a cada uno de los jugadores que es lo que su personaje va a hacer. Los jugadores contestan, y el Director de Juego les cuenta qué ocurre a continuación. En algunos momentos el Director de Juego no tendrá la certeza de que los personajes puedan realizar automáticamente lo que los jugadores dicen que van a hacer... "¿Llevas eso y vas a saltar sobre el precipicio?... y aquí intervienen los dados.

Resolución de dudas sobre las Reglas

En cualquier duda referida a las reglas, la palabra del Director de Juego es *ley*. El Director de Juego decide qué reglas opcionales se van a usar y resolverá cualquier cuestión concreta que se plantee. Un buen Director de Juego siempre comentará con los jugadores las preguntas más importantes antes de decidir, pero un buen jugador aceptará la decisión del Director de Juego una vez adoptada.

Cuando el reglamento no cubra una situación, se pueden usar varias técnicas:

- ❑ **Tiradas de Éxito:** Efectúa una tirada de 3 dados para comprobar la fuerza, destreza, habilidad u otras cosas. Utiliza una tirada de éxito cuando se planteen dudas acerca de la habilidad de alguien para realizar algo en particular.
- ❑ **Tiradas Aleatorias:** Para una pregunta como: "¿Están las llaves en el coche?", una tirada de dados aleatoria es a menudo la mejor opción. El Director de Juego decide qué es más posible tira los dados, así como también decide qué probabilidades puede haber y deja el resto a la suerte.
- ❑ **Decisión Arbitraria:** No tienes porqué usar los dados para todo. Si solo hay una respuesta "correcta" que encaje en el argumento de la aventura, esa es la respuesta.

Acciones Físicas

Correr

En Combate, correr es tan sólo una serie de maniobras de Movimiento. Tu velocidad cuando corras es igual a tu puntuación de Velocidad Básica, más la bonificación de la habilidad de Correr (**pg. 19**), más 1 metro por segundo de "bonificación por sprint" si corres en línea recta durante más de un turno. La carga modifica esto hacia abajo (**pg. 26**).

Cuando calcules la velocidad para *distancias largas* (correr unos cientos de metros, al contrario que en el movimiento en combate, por ejemplo), *no* redondees hacia abajo tu Velocidad. Una Velocidad Básica de 5'5 te permitirá correr 65 metros en 10 segundos, si no vas cargado.

Saltar

Normalmente, cuando quieras saltar por encima de algo, el Director de Juego dirá: "Bien, saltas por encima", y el juego seguirá adelante. En combate, saltar por encima de un obstáculo "normal" cuesta 1 metro extra de movimiento, pero se tiene éxito automáticamente. Solamente se debería recurrir a las matemáticas para averiguar si el personaje puede realizar el salto cuando el obstáculo parezca importante.

La distancia máxima que puedes saltar es determinada según tu puntuación de FR, de la siguiente manera:

- ❑ **Salto de Altura:** $(7 \cdot 5 \cdot \text{FR}) - 25$ centímetros. Suma 60 cm. a la distancia anterior si has cogido una carrerilla de al menos 4 metros.
- ❑ **Salto de Longitud sin Impulso:** $(\text{FR} - 3) \times 30$ centímetros.
- ❑ **Salto de Longitud con Impulso:** Como el anterior, pero suma 30 centímetros por cada metro de "carrerilla" hasta una distancia máxima igual al doble de tu salto de longitud sin impulso.
- ❑ **Habilidad de Saltar:** Si tienes esta habilidad, puedes sustituir la FR por tu nivel de la habilidad en las formulas anteriores.

Escalar

Hay que efectuar una tirada de Escalar para subir cualquier cosa más difícil que una escalera. Se necesita una tirada al comenzar la escalada, con posteriores tiradas cada cinco minutos; fallar una tirada significa que te caes.

Los modificadores a la tirada dependen de la dificultad de la escalada; ver la tabla a continuación. Tu nivel de carga también se resta de tu habilidad de Escalar.

Tipo de Escalada	Modificador	Escalada Corta	Escalada Larga
Escalera hacia arriba	No hay tirada	3 peldaños/seg.	1 peldaño/seg.
Escalera hacia abajo	No hay tirada	2 peldaños/seg.	1 peldaño/seg.
Árbol normal	+5	30 cm./seg.	10 cm./seg.
Montaña normal	0	15 cm./seg.	3 m./min.
Muro de piedra vertical	-3	6 cm./seg.	1'20 m./min.
Edificio moderno	-3	3 cm./seg.	60 cm./min.
Cuerda, ascender	-3	30 cm./seg.	6 m./min.
Cuerda, descender (sin equipo)	-1	60 cm./seg.	9 m./min.
Cuerda, descender (con equipo)	-1	3'6 m./seg.	3'6 m./seg.

Levantar y Mover Objetos

En general, el Director de Juego puede dejar que los personajes levanten lo que sea necesario, sin tiradas de dados, pero cuando se trate de pesos muy grandes puede ser necesario tirar contra su FR. La FR limita cuánto peso puedes levantar.

- ❑ **Levantar con una mano:** 3xFR kilogramos.
- ❑ **Levantar con las dos manos:** 12'5xFR kilogramos.
- ❑ **Llevar a la espalda:** 15xFR kilogramos. De esta forma es posible *cargar* más peso del que puedes *levantar* tu solo (observa que pierdes un punto de *fatiga* por cada segundo que cargues más de 10xFR kilogramos; ver **pg. 39**).
- ❑ **Empujar y derribar:** 12'5xFR kilogramos o 25xFR si has cogido carrerilla.
- ❑ **Mover lentamente:** 50xFR kilogramos.
- ❑ **Arrastrar:** Sobre una superficie rugosa sólo puedes arrastrar un peso igual al que puedes llevar. Si arrastras algo sobre una superficie suave y nivelada, divide entre dos el peso efectivo.
- ❑ **Tirar con Ruedas:** Igual que arrastrar, pero divide el peso efectivo entre 10 si se trata de un carro de dos ruedas o entre 20 si se trata de carro de cuatro ruedas. Redúcelo de nuevo a la mitad si el camino por el que se tira del carro es bueno.
- ❑ **Recoger objetos durante el combate:** Durante el combate, un objeto ligero se coge con la maniobra Preparar, para la que se necesita 1 segundo. Se necesitan 2 segundos para coger un objeto pesado (cuando su peso en kilogramos es mayor que tu FR).

Lanzar Objetos

Puedes lanzar cualquier objeto que puedas levantar, es decir, cualquier cosa con un peso de 12'5 multiplicado por tu FR o menos. Para acertar a un objetivo efectúa una tirada contra tu DS-3 ó habilidad de Lanzar. Para lanzar algo dentro de una zona amplia, tira contra tu DS o habilidad de Lanzar. La distancia a la que puedes lanzar un objeto depende de su peso y de tu FR. Encuentra el

peso más próximo al del objeto en la tabla de la derecha y luego multiplica la distancia indicada por tu FR para obtener finalmente la distancia en metros hasta la que puedes lanzar el objeto.

❑ **Habilidad de Lanzar:** Si dispones de la habilidad de Lanzar divídela entre 6 (redondeado hacia abajo) y suma el resultado a tu FR para determinar a qué distancia puedes lanzar el objeto.

❑ **Lanzamiento de objetos durante el combate:** Lanzar un objeto durante el combate (ya sea o no para atacar) requiere una maniobra de Atacar (**pg. 33**). Primero debes coger el

objeto como se explica anteriormente. Para comprobar si aciertas o no, tira contra tu habilidad de Lanzar o la habilidad de Lanzar Arma que sea apropiada. Si algún objeto pesa más de 25 veces tu FR, olvídate de la fórmula; no puedes lanzarlo. Si te aciertan con un objeto lanzado contundente, el daño que te inflige depende de su peso y la FR con la que fue lanzado.

Peso (Kg.)	Distancia (m.)
0'5-	3'5
0,5	3
1	2'5
1,5	1'9
2	1'5
2'5	1'2
3'25	1
5	0'8
7'5	0'7
10	0'6
12'5	0'5
15	0'4
20	0'3
25	0'25
30	0'2
40	0'15
50	0'1
100	0'05

FR	0'25 a 5 Kg.	5+ a 25 Kg.	25+ a 50 Kg.	50+ Kg.
5-6	1d-5	1d-4	1d-5	-
7-8	1d-4	1d-3	1d-3	-
9-10	1d-3	1d-2	1d-2	1d-3
11-12	1d-2	1d-1	1d-1	1d-2
13-14	1d-1	1d	1d	1d
15-16	1d	1d+1	1d+2	1d+2
17-18	1d+1	1d+2	2d-2	2d-1
19-20	1d+2	2d-2	2d-1	2d

Un objeto frágil (o un personaje que haya sido arrojado) recibirá una cantidad de daño igual a la que inflige. Efectúa una tirada diferente para el objeto lanzado y para el objetivo.

Nadar

Cuando se nada una distancia corta, tu Movimiento es igual a 1/10 de tu habilidad de Nadar (redondeado hacia abajo), con un mínimo de 1 metro por segundo. En distancias largas, el número de metros que nadas en 10 segundos es igual a tu habilidad de Nadar menos el *doble* de tu carga. Nadar distancias largas puede causar *fatiga* – ver **pg. 39**.

Haz una tirada de Nadar cuando entres en el agua y otra cada 5 minutos. Resta el *doble* de tu nivel de carga y suma 3 si entraste en el agua intencionadamente. Los personajes Gordos (**pg. 7**) obtienen una bonificación. Si fallas esta tirada de dados, pierdes un punto de *fatiga* (**pg. 39**) y deberás tirar de nuevo cada 5 segundos y continuar así hasta que tu FR sea 0 y te ahogues, te rescaten o tengas éxito en la tirada. Si te recuperas, tira

de nuevo al cabo de 1 minuto. Si la tirada tiene éxito, vuelves a tirar de nuevo cada 5 minutos.

La habilidad de Nadar se puede utilizar para rescatar a una persona que se esté ahogando. Efectúa una tirada de Nadar con un -5, más o menos la diferencia de FR entre tú y la persona a la que rescates.

Viajar

La distancia recorrida en un día, tanto a pie como a lomos de un caballo, está en función directa con tu carga. En condiciones de viaje ideales, un grupo en buena forma puede planear recorrer las siguientes distancias en un día de marcha:

- ❑ **Sin Carga:** 75 Kilómetros.
- ❑ **Carga Ligera:** 60 Kilómetros.
- ❑ **Carga Media:** 45 Kilómetros.
- ❑ **Carga Pesada:** 30 Kilómetros.
- ❑ **Carga Ultrapesada:** 15 Kilómetros.

La velocidad de un grupo es igual a la velocidad del más lento de sus miembros. Sea cual sea la distancia que recorras a diario, pasarás aproximadamente el mismo tiempo viajando, pero cuanto más pesada sea tu carga y peores las condiciones del viaje, más lento avanzarás y más paradas tendrás que hacer para descansar.

Los grupos que cuenten con transporte mecánico se moverán a la mejor velocidad del transporte, dependiendo del terreno. Recuerda que conducir o pilotar durante más de 8 horas al día o alrededor de 4 horas sin relevo, puede ser peligrosamente cansado o aburrido y requerir una tirada de dados contra la habilidad apropiada para evitar un percance.

Acciones Mentales

Tiradas de Sentidos

Las tiradas de sentidos incluyen tiradas de Visión, tiradas de Oír y tiradas de Oler y Degustar. Todas las tiradas de Sentidos se realizan contra la IN del personaje. La ventaja de Sentido(s) Agudo(s) es una bonificación a *todas* las tiradas de Sentido.

Visión

Para ver algo pequeño u oculto, efectúa una tirada de Visión con una bonificación igual a tu nivel de Visión Aguda (si tienes). El Director de Juego puede hacer más difícil o más fácil esta tirada para objetos que estén mejor o peor ocultos. La oscuridad parcial puede darte desde un -1 hasta un -9. Una persona miope tiene un -6 a las tiradas de Visión para objetos que estén a más de 90 centímetros; una persona hipermetrópea tiene un -6 a las tiradas de Visión para objetos que se encuentren a menos de 90 centímetros. Los personajes ciegos o que estén completamente a oscuras no pueden ver nada.

Oír

Para oír un sonido tenue, efectúa una tirada contra la IN con una bonificación igual a tu nivel de Oído Agudo, si eres Duro de Oído, te penaliza con un -4. El Director de Juego puede hacer más fácil o difícil esta tirada

dependiendo de la intensidad del volumen del sonido, ruidos ambientales, etc. Tras oír un sonido, puede ser necesaria una tirada de dados normal de IN para *comprender* su significado. Los personajes sordos no pueden oír nada.

Oler y Degustar

Son dos manifestaciones del mismo sentido. Para apreciar un olor o un sabor, efectúa una tirada contra la IN con una bonificación igual a tu nivel de Olfato/Gusto Agudo, si tienes. En algunos casos, el Director de Juego puede requerir una tirada aparte de IN para *comprender* el significado de un olor o sabor que todo el mundo nota.

Tiradas de Voluntad

Cuando alguien se encara con una situación aterradora o necesita sobreponerse a una desventaja mental, el Director de Juego puede requerir una *tirada de Voluntad*. Normalmente la Voluntad es igual a la IN, así que se trata como si fuese una tirada de IN. Sin embargo, si el personaje tiene la ventaja de Voluntad Fuerte o la desventaja de Voluntad Débil, ésta se suma o resta de la IN.

Con una tirada de Voluntad con éxito, el personaje se sobrepone a sus miedos, malos impulsos o lo que sea. Con una tirada fallida, se asusta o cede a sus "bajos impulsos", cualesquiera que sean. Cualquier tirada de Voluntad mayor de 14 se considera un fallo automático (esto *no* se aplica a las tiradas de Voluntad realizadas para resistir habilidades de influencia y control mental).

Es más, si alguien tiene una IN mayor de 14, su IN se trata como si sólo fuera 14 *antes* de restar Voluntad Débil. Si tienes una IN de 14 ó más y 3 niveles de Voluntad Débil, tu Voluntad es solamente 11.

Combate

Pese a lo violento y peligroso que puede llegar a ser, el combate es uno de los momentos característicos de las historias de aventuras, y los PJs tienen bastantes posibilidades de acabar luchando en algún momento. Aquí se describe un sistema sencillo para resolver esos conflictos:

Secuencia de Turnos de Combate

Los personajes actúan uno por uno, hasta que todos hayan completado un *turno*; después comienzan de nuevo. El orden o *secuencia* en que actúan se decide de la siguiente manera:

Antes de comenzar el combate, se comparan las puntuaciones de Movimiento de todos los personajes. Quien tenga el Movimiento más alto actúa primero, el siguiente es quien tenga la segunda puntuación de Movimiento más alta, y así sucesivamente. En caso de empate, actúa primero quien tenga la mayor *Velocidad Básica*; en este caso es mejor tener un 5'5 que un 5'25. Si *todavía* hay alguien empatado, tira los dados para ver quien actúa primero.

Tu turno *comienza* cuando escoges una maniobra y *acaba* cuando escojas la siguiente maniobra, esto es,

después de que *todos* los demás personajes hayan actuado una vez. Cada turno representa *1 segundo* de tiempo real.

Maniobras

Comienza cada turno escogiendo una de las maniobras que se describen a continuación. La maniobra que escojas también afectará a tus defensas (**pg. 34**) si te atacan antes de tu próximo turno. No escojas ninguna defensa hasta que te ataquen, aunque la maniobra que hayas elegido determinará qué defensas puedes utilizar.

Mover

Te mueves y *no haces nada más* (a no ser que se trate de una acción "gratuita"; **ver pg. 33**). Puedes usar cualquier defensa activa legítima.

El movimiento y las acciones especiales son enteramente abstractas; no es necesario ningún tablero*. Si es importante conocer algún detalle sobre el movimiento ("¿Puedo atravesar la habitación y coger la joya?"), el Director de Juego decidirá si es posible. El número de metros que puedes correr por segundo es igual a tu puntuación de Movimiento.

Cambiar de Postura

Pasar de estar de pie a echarse al suelo, o levantarte, estando de rodillas, o cualquier otro cambio de postura. (Se tarda dos segundos en ponerse en pie estando echado en el suelo: primero te pones de rodillas y luego te levantas). *Excepción:* puedes estar de rodillas y levantarte, o al revés, y atacar en el mismo turno. En el turno en que cambias de postura es posible usar cualquier defensa. La siguiente tabla resume el efecto de varios cambios de postura durante el combate.

Tabla de Posturas		
Posición	Ataque	Defensa
De pie	Normal.	Normal.
Agachado	-2 para usar armas a distancia. -2 para alcanzarte.	Normal contra atacantes.
De rodillas	-2 para usar armas a distancia. -2 para alcanzarte.	-2 a cualquier defensa activa.
Reptar/A gatas	No puedes atacar con armas a distancia. -4 para alcanzarte.	-3 a cualquier defensa activa.
Sentado	-2.	Igual que de rodillas.
Tumbado	-4, excepto con ballestas o pistolas.	Igual que reptar/a gatas.

Preparar

Preparar un arma u otro objeto. Un arma no está "preparada" si no se ha extraído de su vaina o cartuchera. Un hacha, maza u otras armas pesadas dejan de estar "preparadas" tras un mandoble; debes prepararlas de nuevo antes de usarlas otra vez.

Algunas armas necesitan más de un segundo para volver a estar "preparadas" tras su uso.

Puedes parar con un arma o bloquear con un escudo en cuanto lo tengas preparado, es decir, en ese mismo turno. Puedes usar cualquier otra defensa activa legítima en el mismo turno en el que preparas un objeto. *Excepción:* Si estas preparando un arma de proyectiles, recargándola, tu única defensa es esquivar y, si esquivas, pierdes ese turno de recarga.

Ten en cuenta que incluso si eres ambidiestro, no puedes preparar un arma mientras atacas con otra en el mismo turno.

Recargar

Usa la maniobra "Preparar" para recargar un arma de proyectiles. Pueden ser necesarios varios turnos. Por ejemplo, con una honda necesitas un segundo para "preparar" la piedra y otro segundo para colocarla en la honda. Si no apuntas, puedes disparar en el tercer segundo. Una ballesta puede tardar mucho más tiempo. Primero se debe tensar el arco, para lo que se tardan 2 segundos, con una ballesta de tu misma FR, o más tiempo para una ballesta más fuerte; luego hay que preparar el venablo (1 turno) y ponerlo en el arco (1 turno).

Algunos ejemplos de tiempos de recarga:

- ❑ **Honda:** 2 segundos para recargar; se puede disparar cada 3 segundos.
- ❑ **Arco:** 2 segundos para recargar; se puede disparar cada 3 segundos.
- ❑ **Ballesta (de tu FR o menos):** 4 segundos para tensar y cargar; se puede disparar cada 5 segundos. Si su FR es mayor que la tuya (hasta 2 puntos); 8 segundos para tensar y cargar; se puede disparar cada 9 segundos.
- ❑ **Armas de Fuego:** Se tarda 3 segundos en cambiar el cargador de un arma con cargador reemplazable. Los revólveres necesitan 3 segundos de preparación, más un segundo adicional por cada cartucho cargado.

Apuntar

Apuntar un arma de proyectiles preparada contra un objetivo específico. Debes decir cuál es tu objetivo. Tienes un -4 en tu ataque si usas un arma de proyectiles sin apuntar, *a menos que* tu habilidad efectiva sea igual o mayor que el número de Disparo Rápido del arma (indicado en las Tablas de Armas, **pg. 24-26**).

Si apuntas durante un turno, atacas con el nivel normal de tu habilidad más el modificador de Precisión del arma (también indicado en las Tablas de Armas).

Puedes apuntar durante 3 turnos más, obteniendo posteriores bonificaciones de +1 por cada turno adicional que pases apuntando.

Puedes usar cualquier defensa mientras apuntas... pero te hacen perder la puntería y pierdes las bonificaciones acumuladas. Si te hieren mientras apuntas, debes superar una tirada de Voluntad o perderás la puntería.

* El sistema completo de GURPS incluyen reglas de Combate Avanzado, las cuales permiten el uso de un mapa de combate dividido en hexágonos. El tamaño de cada hexágono equivale a 1 metro de distancia. Si ves en un libro de GURPS alguna referencia a un "hex." como unidad de medida, léelo como si se tratara de 1 metro.

Atacar

Atacar a cualquier enemigo con un arma preparada. El Director de Juego siempre tiene la opción de decidir (por cualquier razón relacionada con la situación) que determinados combatientes no pueden atacar a ciertos enemigos.

Si la batalla se libra a corta distancia, debería ser posible disparar los arcos y otras armas de proyectiles una sola vez, para después pasar al combate cuerpo a cuerpo. Puedes parar (con un arma preparada), bloquear (con un escudo preparado) o esquivar en el mismo turno en que atacas.

Atacar a Fondo

Atacar a cualquier enemigo con las manos, pies o cualquier arma de cuerpo a cuerpo preparada. Tienes tres opciones:

- Efectuar dos ataques contra el mismo enemigo, si dispones de dos armas preparadas o dispones de un arma que no necesita ser preparada tras su uso.
- Efectuar un único ataque con una bonificación de +4 a tu habilidad.
- Efectuar un único ataque, con tu nivel de habilidad normal, infligiendo +2 puntos de daño si impactas.

Si escoges cualquier forma de ataque a fondo, no podrás utilizar *ninguna defensa activa* hasta tu siguiente turno.

Defender a Fondo

Te defiendes y no haces nada más durante el turno. Si fallas tu tirada de defensa contra un ataque, puede intentar *otra* defensa (diferente); en otras palabras, cuentas con dos tiradas de defensa, usando dos defensas activas *diferentes* contra el mismo ataque. Sólo puedes usar *dos* bloqueos y *dos* paradas por turno cuando escoges la Defensa a Fondo y no puedes parar dos veces con un arma que pierde su preparación después de una parada.

Acción Prolongada

Esta es una opción "genérica" que permite realizar, durante un segundo, parte de una acción que necesita varios (forzar una cerradura o desactivar una bomba, por ejemplo). El Director de Juego decide cuantos turnos necesita cada "acción prolongada". En general no es posible utilizar ninguna defensa durante una acción prolongada, a excepción de esquivar, pero el Director de Juego puede decidir otra cosa, mientras esté justificado. Cualquier tipo de defensa interferirá con lo que estés intentando hacer, sea lo que sea.

Acciones Gratuitas

Acciones que puedes realizar durante cualquier maniobra, incluyendo hablar, dejar caer un arma u objeto y agacharse tras un parapeto (pero no ponerse de rodillas).

Como Atacar

Si escoges la maniobra de Atacar o Atacar a Fondo, puedes intentar alcanzar a un enemigo. Puedes atacar a cualquier enemigo, a menos que el Director de Juego dictamine que es imposible atacarle por alguna razón.

No puedes atacar a menos que tengas un arma *preparada*. Una espada o un cuchillo están preparadas en todos los turnos. Un arma no equilibrada, como un hacha, pierde la preparación al dar un mandoble, así que solo puedes usarla cada dos turnos.

Todos los ataques se resuelven efectuando una tirada de tres dados. Primero se lanza la *tirada de ataque*. Si la tirada tiene éxito, el ataque ha sido bueno. Ahora, tu enemigo deberá efectuar una *tirada de defensa* para comprobar si puede defenderse de tu ataque. Si tiene éxito en esta tirada, no le habrás alcanzado. Si falla su tirada de defensa, tu golpe alcanzó su objetivo y debes efectuar una *tirada de daño*.

Tirada de Ataque

Tu "tirada de ataque" es una tirada de éxito normal. Calcula tu habilidad *efectiva* (tu *habilidad básica* más o menos los *modificadores* apropiados) con el arma que usas.

Los modificadores aplicables pueden incluir:

- ❑ **Falta de luz:** Desde -1 hasta -9 (a decisión del Director de Juego); -10 para la oscuridad absoluta.
- ❑ **Tuerto:** -1 para ataques con armas de cuerpo a cuerpo, -3 para armas de proyectiles.
- ❑ **Cegado:** -6; -10 si te han cegado súbitamente.
- ❑ **Pies mal apoyados:** -2 ó más (a elección del Director de Juego).
- ❑ **Posición extraña del atacante:** (colgando boca abajo, por ejemplo) -2 ó más (a discreción del Master).
- ❑ **Atacante reptando o tumbado:** -4.
- ❑ **Atacante agachado, sentado o de rodillas:** -2.
- ❑ **Ataque con la mano "torpe":** -4. (Sin penalización si se es Ambidiestro).
- ❑ **Escudo:** -2 a los ataques si usas un escudo grande (se interpone en tu camino).
- ❑ **FR menor que la mínima necesaria para un arma:** -1 por cada punto de diferencia.
- ❑ **Heridas:** La penalización es igual al número de puntos de daño que recibiste en el turno anterior. La ventaja de Resistencia al Dolor elimina esta penalización.

Ahora tira tres dados. Si el resultado es *menor o igual que* tu habilidad efectiva, la tirada es lo bastante buena como para alcanzar a tu enemigo y entonces éste deberá efectuar una tirada para defenderse. De lo contrario, has fallado.

- ❑ **Impactos Críticos:** Una tirada de 3 ó 4 siempre acierta y se considera un *impacto crítico*, sin tener en cuenta tu nivel de habilidad. Una tirada de 5 ó 6 *puede* resultar ser un impacto crítico, dependiendo de tu nivel de habilidad. Si tu habilidad efectiva es 15, entonces una tirada de 5 ó menos es un impacto crítico. Si tu habilidad efectiva es 16 ó mas, una tirada de dados de 6 ó menos es un impacto crítico. Con un impacto crítico, se alcanza automáticamente al enemigo; éste *no* puede

hacer ninguna tirada de defensa. Igualmente, con una tirada de ataque en la que se obtenga un 3, no se tira para averiguar el daño; el golpe inflige automáticamente la *máxima* cantidad de daño que puede infligir el arma. El daño máximo que se puede causar, por ejemplo, con un golpe de 1d+2 será de (6+2)=8 puntos. Los demás impactos críticos se saltan la tirada de defensa del adversario, pero la tirada de daño se resuelve de la manera normal.

- ❑ **Fallo Automático:** Una tirada de 17 ó 18 siempre se considera fallida, sin tener en cuenta tu nivel de habilidad.

Defensa

Aunque consigieras tu tirada de ataque, todavía no has alcanzado a tu enemigo, a no ser que obtuvieras un impacto crítico. Simplemente has efectuado un ataque lo *suficientemente bueno* para alcanzarle; *si tu enemigo no se defiende*.

La defensa de tu enemigo es igual a la suma de sus *defensas pasivas* (armadura y escudo) y su *defensa activa* (Esquivar, Bloquear o Parar). Las defensas pasivas protegen constantemente, pero las defensas activas deben escogerse de entre aquellas "permitidas" en ese preciso momento. Esto depende de la maniobra escogida durante el último turno; **ver pg. 32**.

El atacado tira 3 dados. Si la tirada es *menor o igual que* el total de su defensa, ha conseguido bloquear (o esquivar, o parar) el ataque. De lo contrario, su defensa ha sido ineficaz y le has alcanzado. Si alcanzas a tu enemigo, deberás efectuar la tirada de daño.

Un resultado en la tirada de defensa de 3 ó 4 *siempre* es un éxito, incluso si la suma de tus defensas sólo es 1 ó 2. Un resultado de 17 ó 18 siempre es un fallo.

Tu enemigo no puede intentar una tirada de defensa si obtuviste un impacto crítico en tu tirada.

Defensas Activas

Hay tres *defensas activas* que pueden protegerte de un ataque. Cada una de estas defensas se calcula por adelantado. Cuando te ataquen podrás escoger *una* defensa activa como parte de tu tirada de defensa conjunta. (Si has escogido la Defensa a Fondo, puedes realizar *dos* tiradas de defensa distintas, usando defensas diferentes).

Tu defensa activa dependerá de la situación y *especialmente* de la maniobra que hayas escogido durante tu último turno. Algunas maniobras limitan las defensas activas que puedes utilizar. Las defensas activas de un personaje aturdido tienen un -4.

Algunas veces *no* contarás con ninguna defensa activa. Una puñalada por la espalda asestada por un "amigo", el disparo de un francotirador o una trampa explosiva totalmente inesperada son ejemplos de ataques contra los cuales no hay defensa activa posible.

La ventaja de Reflejos de Combate da un +1 a cada una de tus defensas activas.

Esquivar

Tu defensa por Esquivar es igual a tu puntuación de Movimiento (*sin contar* ninguna modificación por la habilidad de Correr). La puntuación de Esquivar de un

animal es la mitad de su Movimiento o la mitad de su DS, la que sea mayor, hasta un máximo de 10.

Puedes esquivar *cualquier* ataque, excepto aquellos que te cojan desprevenido. No hay ningún límite a las veces que puedes esquivar durante un turno.

Bloquear

Debes tener un escudo preparado, que utilizas para "bloquear" el ataque. Tu defensa por bloquear es la mitad de tu habilidad de Escudo, redondeado hacia abajo. En general, puedes bloquear cualquier arma de combate cuerpo a cuerpo, no importa si se trata de una acometida, un mandoble o un arma arrojadiza. También puedes bloquear las flechas y demás proyectiles de baja tecnología. *No es posible* bloquear balas o armas de energía... son demasiado rápidas para detenerlas con un escudo.

Solo puedes bloquear un ataque por turno, a menos que hubieras escogido la maniobra de Defensa a Fondo, que te permite bloquear dos ataques por turno.

Parar

Las armas de combate cuerpo a cuerpo (cuchillos, porras, hachas, lanzas, armas de asta) pueden utilizarse tanto para atacar como para defenderse. Cuando paras con un arma, *divide entre 2* tu habilidad con dicha arma (redondeada hacia abajo) y obtendrás tu defensa activa. Por lo tanto, si tienes la habilidad de Espada a nivel 20, tu defensa de Parada cuando uses una espada será 10.

No puedes parar a menos que el arma esté *preparada*. Parar con un arma no equilibrada le hace perder la preparación. No puedes parar con un hacha durante el mismo turno en que atacaste con ella, ya que primero deberás prepararla de nuevo, por ejemplo.

Con un arma no es posible parar nada, a excepción de las armas de combate cuerpo a cuerpo. A tener en cuenta: Un arma tiene 1/3 de posibilidades de romperse si para cualquier cosa con un peso superior tres o más veces a su propio peso (aunque la parada seguirá siendo válida, incluso si se rompe).

Solo puedes parar un ataque por turno, a menos que tengas dos armas (puedes parar una vez con cada arma, en ese caso) o hayas escogido la maniobra Defensa a Fondo (entonces podrás parar dos veces, o dos veces con cada arma si dispones de más de una).

Si utilizas un arma y paras con éxito un ataque sin armas es posible que el atacante resulte herido: tira inmediatamente contra tu habilidad de arma (con un -4 si el atacante ha usado la habilidad Kárate) y si tienes éxito, al parar has golpeado de lleno la extremidad de tu adversario; efectúa una tirada de daño normal.

Algunas reglas especiales para las paradas:

- ❑ **Armas arrojadizas:** También es posible pararlas, pero con un -1. Los cuchillos arrojadizos y otras armas pequeñas arrojadizas se paran con un -2.
- ❑ **Cuchillos y otras armas pequeñas:** Tienes un -1 cuando las usas para parar un ataque.
- ❑ **Mayales:** El ataque de un arma mayal se para con un -4.
- ❑ **Cayados:** Parar con 2/3 de la habilidad en vez de 1/2.
- ❑ **Armas de Esgrima:** Usan una disciplina de combate propia en la que prima la defensa, lo que permite efectuar mejores paradas. Si dispones de la habilidad de Esgrima y el equipo apropiado (un espadín, un estoque o un sable

no más grandes que un escudo pequeño y con un peso que no supere la carga "ligera"), tu Parada es 2/3 tu habilidad de Esgrima (redondeado hacia abajo). Además, podrás parar *dos veces* por turno, en vez de sólo una. (Una Defensa a Fondo te permitirá parar todas las veces necesarias).

Defensa Pasiva

Cuando te ataquen, también *puedes* contar con un factor de defensa "pasiva" a tu favor, gracias a la armadura y al escudo. La defensa *pasiva* te protege siempre, incluso cuando estás inconsciente o te ataquen estando desprevenido. Si dispones de algún tipo de defensa pasiva, una tirada de defensa de 3 ó 4 siempre tendrá éxito.

- ❑ **Armadura:** La defensa pasiva de tu armadura depende de su tipo y varía de 1 a 6.
- ❑ **Escudo:** La defensa pasiva de tu escudo depende de su *tamaño*: desde 1 por una rodela, hasta 4 por un escudo grande. No te protege de ataques por la espalda.

Daño causado por las Armas

Tirada de Daño

Si un enemigo falla su tirada de defensa le has alcanzado y puedes hacer una "tirada de daño". Dicha tirada determina cuánto daño has infligido a tu objetivo. El arma que hayas usado dicta el número de dados de la tirada de daño (o por tu fuerza, en el caso de las armas antiguas).

Si el enemigo lleva armadura, la Resistencia al Daño (RD) de su armadura se resta de tu tirada de daño. La ventaja de Piel Dura también puede proporcionar RD adicional, que funciona igual que la armadura y se suma a la RD de la armadura que lleves puesta.

Si tienes suerte, la tirada de daño será superior a la protección de tu enemigo y conseguirás herirle.

Heridas

Si el resultado total de la tirada de daño *supera* la Resistencia al Daño de tu enemigo (armadura, piel y demás) la cantidad de puntos por los que la ha superado son el daño ocasionado. *Ejemplo:* Tu "Daño Básico" cuando asestas un mandoble con tu espada es de 2d. Tiras dos dados y obtienes un 8. El objetivo tiene 3 puntos de RD, así que 5 puntos traspasan su resistencia al daño. Súmales un 50% de bonificación al daño por tratarse de un arma cortante (2 puntos, porque siempre se redondea hacia abajo) y el resultado es 7. Por lo tanto, el objetivo recibe 7 puntos de daño.

Efectos de las Heridas

Se da por hecho que todas las heridas se reciben en el torso; la localización de impactos está más allá del alcance de **GURPS Lite**. Resta el número de puntos de daño recibidos de tu puntuación de VG. Ver **pg. 37** para más detalles.

- ❑ **Conmoción ("Shock"):** Si recibes una herida, tu tirada de ataque se verá reducida (solo durante tu próximo turno) en la misma cantidad de puntos de daño que hayas recibido. A estos efectos, las heridas recibidas durante un mismo turno son acumulativas.
- ❑ **Derribos y Aturdimiento:** Si recibes en un sola herida una cantidad de *puntos de daño superior a la mitad* de tu puntuación de VG *básica*, deberás efectuar una tirada contra tu VG *básico*. Si fallas la tirada, resultas *derribado*. Tanto si te han derribado como si no, estarás *aturdido*. Todas las tiradas de defensa activa tendrán un -4 hasta el siguiente turno. En ese instante deberás tirar contra tu VG *básico*. Una tirada con éxito significa que te recuperas y puedes actuar con normalidad durante ese mismo turno y los posteriores. Una tirada fallida significa que sigues aturdido, y te quedas de pie (o tumbado) sin realizar ninguna maniobra y con un -4 a todas las tiradas de defensa activa.
- ❑ **Heridas Graves:** Si tu puntuación queda reducida a *3 puntos o menos*, tus puntuaciones de Movimiento y Esquivar se ven reducidas a la mitad (redondeado hacia abajo). Tus heridas te hacen más lento.
- ❑ **Inconsciencia:** Si recibes suficiente daño como para reducir tu VG a *cero o menos*, únicamente sigues consciente por pura fuerza de voluntad. Al inicio de cada turno en el que tu VG sea cero o menos, tira los dados contra tu VG *básico*, modificado por Voluntad Débil o Fuerte (si tienes alguna de las dos). Una tirada con éxito significa que puedes seguir con tu turno normalmente. Una tirada fallida significa que caes inconsciente. Efectúa la tirada de dados cada turno hasta que falles y caigas inconsciente.
- ❑ **Muerte:** Si tu VG llega a ser completamente negativo (por ejemplo, -10 si tu VG *básico* es 10), estas muy cerca de morir; ver **pg. 42**.

Armas a Distancia

Armas Arrojadizas

Puede que haya ocasiones en que quieras lanzar un arma. *No* efectúes la tirada contra tu habilidad con dicha arma cuando la lances, sino contra tu habilidad de "lanzar". Un Disparo Rápido (un disparo efectuado sin apuntar) tiene un -4. Ver *Apuntar* (**pg. 32**).

Si es posible arrojar un arma, *lanzar* es una habilidad separada. Todas las habilidades de lanzar son "fáciles" de aprender, con un nivel por defecto de DS-4.

También hay una habilidad "genérica" llamada Lanzar. Se trata de una habilidad "difícil". Pero si tienes esta habilidad podrás usarla para lanzar cualquier cosa: un cuchillo, un bate de béisbol, un ladrillo, una lanza...

Tu objetivo puede esquivar, bloquear o parar un arma arrojada.

Si le alcanzas, infliges el daño normal. Pero, tanto si aciertas como si fallas, tu arma caerá al suelo. En una gran pelea es probable que el Director de Juego no te permita recuperarla de ningún modo; durante un combate entre pocos adversarios el Director de Juego puede efectuar una tirada de dados para decidir cuántos turnos vas a necesitar para recuperar tu arma.

Armas de proyectiles

Las armas de proyectiles se tratan como las demás: efectúas la tirada de ataque, permite que tu enemigo haga su tirada de defensa y luego haz la tirada de daño. En **GURPS Lite** se da por hecho que todos los ataques se realizan a corta distancia, a menos que el Director de Juego decida lo contrario. Para acertar con un arma de proyectiles, tira los dados contra tu habilidad con dicha arma. Tienes un -4 si efectúas un Disparo Rápido (sin apuntar); ver *Apuntar* **pg. 32**. El objetivo de un arma de proyectiles puede esquivar, pero no puede parar. Las flechas y venablos de ballesta pueden bloquearse con un escudo, pero no es posible bloquear proyectiles de tecnología más avanzada.

Los arcos y las hondas no disparan en todos los turnos. Un arco, por ejemplo, necesita normalmente 2 segundos de preparación, así que sólo permite disparar a partir del tercer segundo. Ver Preparar **pg. 32**.

Modificadores a los Ataques a Distancia

El Director de Juego puede desear aplicar los siguientes modificadores por situación a los ataques de armas a distancia, si el objetivo está:

- Tumbado o reptando:** -4 (-7 si está parapetado).
- Agachado, sentado o de rodillas:** -2 (-4 si está parapetado).
- Detrás de otra persona:** -4.
- Sólo parcialmente al descubierto:** -3.

Explosiones

Las explosiones causan daños por concusión a *todo* lo que esté cerca. Una granada de la II Guerra Mundial provocaría desde 2 hasta 5 dados de daño, dependiendo del tipo. Con sólo 5 Kgs. de TNT se causa 6dx20 de daño. Aplica el daño completo a todos aquellos que se encuentren en un radio de menos de 2 metros. Para objetivos más alejados, divide el daño entre 4 por cada 2 metros de distancia (1/4 a 2 metros, 1/16 a 4 metros, etc.). Únicamente una armadura completamente hermética o la RD de un vehículo blindado protege del daño por concusión.

Las explosiones también pueden producir fragmentos (metralla); el radio del efecto de la metralla es 5 metros multiplicados por el número de dados del daño por concusión. Las probabilidades de que alguien sea alcanzado dependen de demasiados factores (cobertura, postura, tipo de explosión) para detallarlos aquí; el Director de Juego debería limitarse a asignar las probabilidades que crea razonables, y efectuar una tirada de dados. Cualquier persona alcanzada recibe daños cortantes, desde 1d-4 por fragmentos de tierra lanzados hasta 2d por la metralla de una granada de fragmentación.

Combate sin Armas

Algunas veces tendrás que luchar sin armas. Es el combate sin armas. Cualquiera puede participar en un combate sin armas. Hay ciertas habilidades, sin embargo, el Kárate o la Camorra, que te permiten luchar con mayor eficacia.

Puñetazos

Un puñetazo es un ataque. Tu "habilidad" para dar un puñetazo es la que tenga el nivel más elevado entre DS, Camorra o Kárate. Tu FR determina el daño que causas, que será daño por aplastamiento igual a tu Acometida-2, basándose en la tabla de la **pg. 24**. *Ejemplo:* Con una FR de 12, tu daño de Acometida es 1d-1, así que tu puñetazo infligirá 1d-3 puntos de daño. Un puño americano o un guantelete de metal suma un +2 al daño del puñetazo. Agarrar una piedra o un tubo de monedas con el puño suma un +1 al daño que infliges por el puñetazo. Las habilidades de Kárate y Camorra también dan bonificaciones al daño; consulta las descripciones de estas habilidades para más detalles.

Patadas

Una patada se trata exactamente igual que un puñetazo, pero tiras los dados con un -2 adicional e infliges daño de Acometida/Aplastamiento sin ninguna modificación, o Acometida+1 si llevas unas botas pesadas o algo similar. Si lanzas una patada y *fallas*, debes superar una tirada de DS para evitar el caer al suelo.

Parar con las manos desnudas

Si estas luchando con las manos desnudas, puedes parar una *patada* o un *puñetazo* con tus manos, usando la mitad de tu DS básica como Parada. Las habilidades de combate sin armas te permiten hacer mejores paradas: 2/3 de tu habilidad de Camorra o Kárate (redondeado hacia abajo).

Si paras un arma con las manos desnudas, tienes un -3 a tu defensa, a menos que estés intentando parar una *acometida* o uses Kárate (usa tu parada normal). Una parada fallida significa que el arma te alcanza; el atacante puede escoger entre impactar en donde apuntaba o impactarte en el brazo. Si tu brazo recibe más daño que la mitad de tu VG, quedará incapacitado e inservible (**ver pg. 37**).

Heridas, Enfermedades y Fatiga

En la vida de un aventurero no todo son canciones y gloria. Te cansas, te ensucias, puedes resultar *herido* o, incluso peor, *morir*.

Las heridas y otras lesiones causan daños físicos, o pérdida de "puntos de vida". Tu puntuación de VG (Vigor) te indica cuantas heridas puedes recibir. Un personaje que llegue a los 0 puntos de vida pronto caerá inconsciente. *Es posible* sobrevivir con una cantidad de puntos de vida negativa.

Daño en General (Pérdida de Puntos de Vida)

Alguien que es herido repetidamente seguramente se debilitará y caerá, incluso si ninguna de las heridas es considerable en sí misma. Anota los puntos de vida en tu

hoja de personaje. Los efectos de la pérdida de puntos de vida son:

- ❑ **Con 3, 2 ó 1 Puntos de Vida restantes:** Tu Movimiento y tu Esquivar se ven reducidos a la mitad, ya que te tambaleas a causa de tus heridas.
- ❑ **Con 0 Puntos de Vida ó menos:** Estás en peligro de desplomarte inmediatamente. Al inicio de cada turno, efectúa una tirada contra tu VG básico, sumando o restando tu Voluntad Fuerte/Debil. Una tirada con éxito significa que puedes actuar de manera normal en ese turno. Una tirada fallida significa que caes inconsciente.
- ❑ **Con una cantidad de Puntos de Vida perdidos igual a -VG:** Debes superar una tirada de VG (usando tu VG básico) o morir. Se debe efectuar otra tirada por cada 5 puntos de vida adicionales que pierdas.
- ❑ **Con una cantidad de Puntos de vida perdidos igual a -5xVG:** Muerte automática. Has perdido más de 6 veces tu cantidad de puntos de vida original; nadie puede sobrevivir a tantas heridas.

Conmoción ("Shock")

Cuando recibas una herida, tu IN y DS se verán reducidas en la misma cantidad *solamente durante el siguiente turno*. Ejemplo: Si recibes 3 puntos de daño, tu IN, DS y habilidades tendrán una penalización de -3 durante el siguiente turno. Las defensas activas no son habilidades basadas en la DS.

Esta penalización casi siempre afectará a los ataques con armas, aunque *cualquier* uso de la IN, DS o habilidades también se verá afectado. Por lo tanto, si en el turno anterior fuiste gravemente herido no sería mala idea intentar huir, efectuar una Defensa a Fondo u otras acciones parecidas, en vez de contraatacar inmediatamente.

Esto es tan sólo un efecto temporal debido a la conmoción. Tus habilidades volverán a la normalidad en el siguiente turno.

Derribo

Cualquiera que reciba un daño *superior a* la mitad de su VG de un solo golpe deberá tirar inmediatamente contra su VG básico. Si la tirada falla, *caerá y quedará aturdido* (ver a continuación). Si la tirada tiene éxito se mantiene en pie, aunque quedará aturdido igualmente.

Aturdimiento

Alguien quedará "aturdido" si recibe un daño *superior a* la mitad de su VG de un solo golpe.

Si estás aturdido, todas tus defensas activas tendrán un -4 hasta el siguiente turno. En ese momento, efectúa una tirada contra tu VG básico para comprobar si te recuperas. Si la tirada tiene éxito, significa que puedes actuar con normalidad *durante ese turno*. Una tirada fallida significa que sigues aturdido y atontado. ... Este estado de "aturdimiento" continua hasta que realices con éxito una tirada de VG y reacciones. Podrás actuar de nuevo en el turno en que la tirada tenga éxito y te libres del aturdimiento.

- ❑ **Aturdimiento Mental:** Alguien que resulta sorprendido o conmocionado también puede quedar "aturdido" *mentalmente*. El efecto de esta clase de aturdimiento es el mismo, pero para reaccionar debes efectuar la tirada de dados contra tu IN en vez de contra tu VG. No te han *herido*; estás *confuso*.

Incapacitación por Heridas

Alguna vez el Director de Juego puede decidir que has recibido una herida en una extremidad (debido a una trampa, un ataque o parada con las manos desnudas que haya salido mal o percances similares). En este caso, recibir una cantidad de daño importante en un brazo, pierna, mano o pie en un solo golpe lo dejará incapacitado. Una mano o un pie quedará incapacitado si recibe un daño *superior a* 1/3 de tu VG y un brazo o una pierna quedará incapacitada si recibe un daño *superior a* la mitad de tu VG.

Para simplificar, cualquier parte del cuerpo que haya quedado inutilizada se considerará "incapacitada". No se puede usar un brazo o una mano incapacitada para atacar ni coger nada. Para conocer los efectos de una pierna o un pie incapacitado, ver la desventaja de Invalidez (**ver pg. 15**).

Efectúa una tirada de VG por cada extremidad incapacitada. Si se logra la tirada, la extremidad volverá a funcionar una vez la víctima haya recuperado *todos* los puntos de vida perdidos. Si se falla, la extremidad permanecerá incapacitada durante 1d meses. Una pifia significa que la extremidad ha sido cercenada o que ha quedado inutilizada para siempre de alguna otra manera.

Primeros Auxilios

La mayor parte de la pérdida de VG causada por una herida se debe más a la conmoción antes que al daño físico real. Por lo tanto, el tratamiento inmediato tras una lucha puede restablecer parte de los puntos de vida perdidos.

Un simple vendaje, *incluso colocado por una persona totalmente inexperta*, devolverá 1 punto de vida perdido por cada lucha, pero nada más, sin importar la gravedad de la herida. Se tardan 30 minutos por víctima.

Los *Primeros Auxilios* (una tirada con éxito en la habilidad de Primeros Auxilios o su « nivel por defecto ») devolverá una cantidad de puntos de vida variable, dependiendo del nivel tecnológico de la habilidad de Primeros Auxilios (ver tabla) y del grado de éxito. Siempre se recupera un mínimo de 1 punto. Este punto *no* es acumulativo con el conseguido por un vendaje simple... en ocasiones, los primeros auxilios no son más eficaces que un sencillo vendaje.

- ❑ **Éxito o Fallo Crítico:** Con un éxito crítico, la víctima recupera el número máximo posible de puntos de VG para ese nivel tecnológico. Con una pifia, la víctima *perderá* 2 puntos adicionales y el vendaje será inútil.

NT	Tiempo por Víctima	Punto de Vida Reestablecidos
1	30 minutos	1d-4
2-3	30 minutos	1d-3
4	30 minutos	1d-2
5	20 minutos	1d-2
6-7	20 minutos	1d-1
8+	10 minutos	1d

Recuperación Natural

La recuperación natural curará cualquier cantidad de puntos de vida perdidos. Al final de cada día de descanso y comida decente, la víctima puede tirar contra su VG básico. Una tirada con éxito resulta en la recuperación de 1 punto de vida. El Director de Juego puede modificar con penalizaciones la tirada de dados si las condiciones son malas o con bonificaciones si las condiciones son muy buenas.

Si la víctima está bajo el cuidado de un Médico competente (habilidad a nivel 12+) la víctima obtiene un +1 en todas las tiradas de curación.

Recuperación de la Consciencia

Depende de la gravedad de las heridas. Si tu VG todavía es positivo, efectúa una tirada contra el VG cada hora para despertar (o, si no has perdido más de 2 puntos de VG, tira cada 15 minutos).

Si tu VG es negativo, pero no negativo por completo (igual a -VG), recuperarás la consciencia tras tantas horas como puntos de VG negativos tengas, o un máximo de 12 horas. *Ejemplo:* Tu VG es -8 después de una batalla. Te despertarás (todavía con un VG de -8) 8 horas más tarde. Cuando te despiertes podrás pedir ayuda o intentar refugiarte arrastrándote.

Si tu VG es "completamente negativo", como, por ejemplo, un VG de -10 o menos para alguien con un VG básico de 10, entonces estás en muy mala forma. Si superas una tirada contra tu VG básico, te despertarás (igual que en el caso anterior) tras 12 horas y podrás intentar socorrerte. Si fallas la tirada, caerás en coma y morirás a menos que alguien te ayude en menos de (VG) horas.

Otros Peligros

Los aventureros a menudo se enfrentan a otros peligros, incluyendo...

Fuego

Caminar entre el fuego inflige 1d-3 puntos de daño por segundo, *permanecer* dentro de un fuego causa 1d-1 puntos de daño por segundo. La armadura te protege completamente contra el calor o las llamas normales por un número de turnos igual a 3 veces su RD. A partir de ahí continua protegiéndote contra las llamas, pero el portador debe tirar contra su VG cada turno para resistir el calor del fuego. Una tirada fallida cuesta 1 punto de fatiga (**pg. 39**). *Ejemplo:* La armadura de cuero pesada te protege contra todo el daño durante 6 turnos. A partir de ese momento el portador deberá comenzar a efectuar tiradas de VG.

Caídas

Cuando caigas, haz las siguientes tiradas de daño:

- ❑ **1 ó 2 metros:** (1d-4) puntos de daño por metro.
- ❑ **3 ó 4 metros:** (1d-3) puntos de daño por metro.
- ❑ **5+ metros:** (1d-2) puntos de daño por metro.

Si aterrizas sobre algo blando, resta 1 punto por metro de caída. Lograr una tirada de Acrobacia reducirá la distancia efectiva de caída en 5 metros.

La velocidad terminal es la velocidad de caída máxima que un objeto puede alcanzar; es variable para los humanos, pero normalmente se alcanza después de 3 ó 4 segundos de caída. Así pues, trata cualquier caída superior a 50 metros como una caída de 50 metros. Para simplificar, supón que la armadura te protege contra el daño recibido por la caída con la mitad de su RD normal.

Caída de Objetos

Si recibes el impacto de un objeto *duro* que haya caído sobre ti, calcula el daño infligido de la siguiente manera: redondea su peso hasta el múltiplo de 5 Kg. más próximo y la distancia que cae hasta el múltiplo de 10 metros más cercano. Multiplica el número de incrementos de 5 Kg. por el número de incrementos de 10 metros resultantes y ese será el número de dados de daño recibido. Para simplificar, cuando se trate de objetos que caigan, trata cualquier caída mayor de 200 metros como una caída de 200 metros.

Ejemplo: Una roca de 10 Kg. que caiga desde 30 metros inflige (2x3)=6 dados de daño.

Un objeto muy ligero o que caiga una distancia corta hace menos daño. Cualquier peso o distancia menor de 1 ó 2 deberá tratarse como 5 ó 10, respectivamente, pero el daño se reduce a la mitad. Los objetos *blandos* (como los seres vivos, por ejemplo) infligen la mitad del daño que corresponde a su peso.

Venenos

Los tipos de veneno incluyen *agentes de contacto* (que sólo tienen que entrar en contacto con la piel), *agentes sanguíneos* (que deben penetrar en el cuerpo a través de una herida o inyección), *agentes digestivos* (que deben ingerirse) y *agentes respiratorios* (que deben inhalarse).

El veneno se encuentra comúnmente en armas, dardos o agujas, en las púas de trampas o la comida o bebida ofrecida por un enemigo traicionero, además de en la mordedura de ciertos animales.

El efecto de un veneno concreto se deja a discreción del Director de Juego. Aparte del daño, los venenos pueden reducir temporalmente la FR, DS o IN (y las habilidades y capacidades relacionadas).

Como norma general, cualquier persona que sea envenenada necesitará una tirada modificada de VG para evitar los efectos del veneno. Cuanto más tóxico sea el veneno, más difícil será la tirada de VG. Algunos venenos especialmente virulentos tendrán algún efecto reducido incluso si se logra resistirlos.

La descripción de un veneno debería incluir:

- ❑ **Nombre, Descripción General y Origen.**
- ❑ **Tipo:** de contacto, sanguíneo, respiratorio, digestivo o alguna combinación.
- ❑ **Coste por Dosis** (una dosis consiste en el veneno necesario para envenenar un arma o a una persona).
- ❑ **Efectos del Veneno** si no se logra resistirlo. La mayoría de los venenos son lentos, así que debe especificarse cuánto tiempo tarda en hacer efecto. A menos que se indique lo contrario, las dosis múltiples no tendrán ningún efecto adicional.

- Tirada de VG** permitida para resistir el veneno.
- Efectos del Veneno** (si los hay) para quien logre resistirlo.

Enfermedad

Extrañas enfermedades pueden afectar a los aventureros en tierras lejanas. La invención de enfermedades es una oportunidad excelente para el Director de Juego de ejercitar una clase de creatividad morbosa y malsana. Cualquier persona en una zona contagiosa o que se encuentre con un portador enfermo, está en peligro. (*Excepción:* La Inmunidad a las Enfermedades protege contra todas las enfermedades). La mayoría de las enfermedades permiten hacer una tirada de VG para resistir, realizada en secreto por el Director de Juego. Efectúa una tirada contra el VG una vez al día; una tirada fallida significa que contraes la enfermedad. Escoge la tirada menos ventajosa para cada día de entre las presentadas a continuación:

- Se ha evitado todo contacto con posibles víctimas:** VG+4.
- Se ha entrado en la residencia o tienda de la víctima:** VG+3.
- Se ha hablado con la víctima a corta distancia:** VG+2.
- Se ha tocado brevemente a una víctima:** VG+1.
- Se han usado las ropas, sábanas, etc. de una víctima:** VG.
- Se ha comido la carne cocinada de una víctima (jde un animal, esperamos!):** VG.
- Se ha comido la carne cruda de una víctima (jlo dicho!):** VG-1.
- Se ha mantenido un contacto prolongado con una o más víctimas vivas:** VG-2.
- Se ha besado o mantenido otros contactos íntimos con una víctima:** VG-3.

No se trata de probabilidades acumulativas; efectúa una tirada de nuevo cada día. El Director de Juego puede requerir una tirada de dados más difícil para una plaga virulenta o una tirada más fácil para una enfermedad poco contagiosa.

Síntomas

Los síntomas de la enfermedad aparecen normalmente al menos 24 horas después del contagio. Muchas enfermedades no son contagiosas hasta que aparecen los síntomas. Algunos síntomas típicos incluyen la pérdida de VG diaria (que puede poner en peligro a la víctima) durante algunos días; pérdida de FR, DS o IN; fatiga, estornudos, toses, granos, inflamaciones o sarpullidos. Los síntomas más graves pueden incluir delirios, pérdida de la consciencia, ceguera, etc.

Diagnóstico

Cuando aparezcan los síntomas de una enfermedad, el Director de Juego debería efectuar una tirada contra la habilidad de Diagnóstico de cada personaje o IN-6. Una tirada con éxito significa que se identifica la enfermedad. No es posible identificar enfermedades completamente nuevas, pero un muy buen resultado en una tirada de dados podría dar suficiente información para servir de ayuda.

Recuperación

Normalmente, cuando se sufre de alguna enfermedad se debe realizar una tirada de VG diaria (posiblemente con una penalización). Esta tirada de dados y sus efectos, si se falla, varían con cada enfermedad. Para una enfermedad "genérica" una tirada fallida podría significar que se pierde 1 punto de VG y una tirada con éxito te permitiría recuperar 1 punto de VG.

Cuando se han recuperado todos los puntos de VG perdidos a causa de una enfermedad, te has curado. Si tu enfermedad permite tiradas de VG para intentar recuperarte, y se saca un 3 ó un 4 en la tirada, significa que la enfermedad se ha desvanecido (los puntos de VG perdidos deben recuperarse de la manera normal). Con algunas enfermedades, el uso de drogas o medicamentos adecuados puede ayudar a la recuperación. Los cuidados de un médico ayudan a recuperarse de casi todas las enfermedades (igual que con las lesiones).

Fatiga

La fatiga representa la pérdida de fuerza (FR), igual que las heridas representan la pérdida de salud (VG). Si tu FR es 10, puedes perder 10 "puntos de fatiga" antes de caer inconsciente debido al agotamiento. Anota por separado cualquier pérdida o recuperación de la fatiga. La fatiga no afecta al VG para nada.

Puedes sufrir fatiga por hacer esfuerzos, correr largas distancias, insolaciones, etc. También sufrirás fatiga al final de cada batalla que dure más de 10 segundos; la cantidad es igual a tu carga más 1. Pelear con armadura es una tarea agotadora.

Mientras tu FR se encuentre reducida debido a la fatiga, cualquier "prueba de habilidad", intento de levantar o arrojar un objeto o cualquier otro uso de la FR, se realizará con la puntuación reducida. Del mismo modo, tu puntuación en cualquier habilidad que se base en la FR se reducirá en una cantidad igual a tu fatiga.

El daño básico que infliges con las armas no varía. Esto es así para facilitar el juego, para evitar tener que volver a calcular constantemente los efectos de las armas.

Del mismo modo, tu puntuación de movimiento no se ve afectada por la fatiga *hasta que tu FR disminuya hasta 3*. A partir de ese momento reduce tu Movimiento a la mitad, redondeado hacia abajo.

Si la fatiga reduce tu FR a 0, caes inconsciente y automáticamente descansas hasta que tu FR alcance el valor 1 y te despiertes. No puedes tener "fatiga negativa" o una FR "negativa".

Ejemplos de Costes de Fatiga

- Marchar:** Cada hora de viaje por caminos produce una fatiga igual a tu nivel de carga +1. Suma 1 más en climas cálidos.
- Correr o Nadar:** Cada 100 metros recorridos efectúa una tirada contra tu VG. Una tirada fallida te costará 1 punto de fatiga.
- Esfuerzos excesivos:** Cargar con más de 20 veces tu FR, empujar o tirar de una carga muy pesada cuesta 1 punto de fatiga por segundo.
- Falta de Sueño:** Una noche sin dormir cuesta 5 puntos de fatiga. Perder media noche de sueño cuesta 2 puntos de fatiga.

Recuperación de la Fatiga

Cualquiera que sufra de fatiga puede recuperar los puntos de FR perdidos descansando tranquilamente. Se admite hablar y pensar, pero caminar o cualquier otra cosa que requiera más energía *no* es descansar. Por cada 10 minutos de descanso recuperas 1 punto de fatiga. El Director de Juego puede permitir la recuperación de un punto extra de fatiga si comes decentemente mientras descansas.

La fatiga por *falta de sueño* solo se recupera durmiendo *toda* una noche, recuperándose *todos* los puntos de fatiga perdidos.

MAGIA

La magia es una fuerza sobrenatural y voluble que a veces puede ser usada para realizar actos prodigiosos.

Conceptos Básicos

- ❑ **Talento Mágico:** La ventaja (**ver pg. 13**) de estar en sintonía con la magia.
- ❑ **Mago:** Persona dotada de Talento Mágico.
- ❑ **Hechizo:** Una habilidad mágica. Los hechizos son normalmente habilidades del tipo Mental/Difícil. Cuando aprendas un hechizo, suma tu Talento Mágico a la IN (así, alguien con IN 15 y Talento Mágico 3 aprende hechizos como si tuviera una IN de 18). Debes gastar al menos 1 punto en cada hechizo.
- ❑ **Hechicero:** Una persona que conoce hechizos.
- ❑ **Conjurar un Hechizo:** Usar una habilidad de hechizo. Esto requiere una tirada de dados contra tu nivel de habilidad con el hechizo.
- ❑ **Conjurador:** La persona que usa el hechizo.
- ❑ **Sujeto:** El objetivo del hechizo, que puede ser una persona (incluido el conjurador mismo), lugar, u objeto.
- ❑ **Maná:** El origen o fuente de la magia. Su poder (nivel de maná) varía en diferentes lugares, tal como dicte el Director de Juego o la aventura. Si no hay maná, la magia no funciona. Cuando hay poco maná, solo los magos pueden lanzar hechizos, con un -5 a su habilidad. Si el nivel de maná es normal, los magos pueden lanzar hechizos con su nivel de habilidad completo. Si el nivel de maná es alto, cualquiera puede lanzar hechizos con su habilidad completo.

Propiedades de los Hechizos

Cada hechizo tiene las siguientes características:

- ❑ **Tiempo para Conjurar:** Es el tiempo necesario para activar el hechizo. A menos de que se especifique otra cosa, el tiempo que hace falta para conjurar un hechizo es de 1 segundo.
- ❑ **Duración:** Es el tiempo que dura el hechizo. Hasta que la duración del hechizo expire, éste se considera "activo" y penaliza al mago con un -1 al conjurar más hechizos.
- ❑ **Coste:** El número de puntos de FR "gastados" temporalmente por el hechicero para alimentar el hechizo (**ver Fatiga, pg. 39**). Esta se recupera

a un ritmo de 1 punto cada 10 minutos, si el hechicero descansa.

- ❑ **Requisito:** Requisitos obligatorios de IN o Talento Mágico que deben tenerse y hechizos que se deben conocer a nivel 12+ antes de poder aprender el hechizo. Algunos hechizos no tienen requisitos.

Conjurar Hechizos

Para lanzar un hechizo, el mago debe concentrarse durante el "tiempo para conjurar" completo. Al inicio de su siguiente turno, efectuará una tirada contra la habilidad del hechizo. Tendrá un -1 por cada hechizo que tenga ya "activado" y un -5 si no puede ver o tocar al sujeto. La Resistencia a la Magia (si la tiene) del sujeto también se sustrae de la habilidad.

Si la tirada tiene éxito, el lanzador paga el coste y el hechizo se activa. Con un éxito crítico, el mago no paga ningún coste. Si el hechizo falla, el lanzador paga 1 punto de FR y no ocurre nada. Con un *fallo crítico*, el lanzador paga el coste completo y sufre un pequeño desastre (mal olor, destello cegador, daños superficiales, etc; como decida el Director de Juego). El lanzador podrá actuar con normalidad, no importa el resultado, después de la tirada de dados ya que cuenta como acción para el turno.

- ❑ **Distracción:** Un mago que sea agarrado, empujado, herido u obligado a efectuar una tirada de defensa activa (**pg. 34**) mientras se concentra puede verse distraído. Deberá efectuar una tirada de Voluntad-3 o el hechizo se perderá.
- ❑ **Heridas:** Un mago que resulte herido mientras se concentra conjura el hechizo con una penalización igual a los puntos de la herida.

Mantener Hechizos

Es posible *mantener* algunos hechizos: cuando su duración se agote, se puede gastar más FR para mantener el hechizo durante otro periodo igual a la duración. Se puede mantener hasta que el mago se quede sin FR. Si un hechizo se puede mantener, se indicará el "coste para mantener".

Interrumpir Hechizos

Una vez lanzado, un hechizo surte efecto durante todo su periodo de duración. Si un mago desea interrumpir un hechizo antes de agotarse su duración, pierde 1 punto de FR.

Clases de Hechizos

Cada hechizo pertenece a una clase: *normal*, *área*, *proyectil* o *resistidos*.

Los hechizos *normales* usan las reglas descritas sin cambios.

Los hechizos de *área* tienen efecto sobre una zona circular. Estos tienen "coste base" en vez de "coste". Se multiplica por el radio deseado en metros para obtener su coste en puntos de FR final. Si el hechizo tiene éxito, este afecta a todo el área.

Un hechizo de *proyectil* aparecerá en la mano del lanzador tras efectuar la firada del hechizo. Después, el hechicero lo lanza como si fuera un arma arrojadiza (**pg. 35**). Se tira contra la habilidad de Arrojar Hechizos (Física/Fácil) para atacar. Si impacta, el proyectil causa heridas al objetivo de la manera indicada en la descripción del hechizo.

Los hechizos *resistidos* se tratan como confrontaciones rápidas (**pg. 4**). El conjurador tira contra el nivel de su habilidad de hechizo, con las modificaciones habituales, y el sujeto tira contra una característica (determinada por el hechizo) más Voluntad Fuerte o Resistencia a la Magia (si tiene). El conjurador debe *ganar* la confrontación para afectar al sujeto.

Algunos Hechizos Habituales

Hay muchos más; ver **GURPS Magic**.

Bola de Fuego (Proyectil)

Permite al conjurador lanzar una bola de fuego desde su mano. Cuando esta golpee algo, inflige daños y desaparece con una vaharada de llamas que pueden prender cualquier cosa inflamable.

Tiempo para Conjurar: 1 segundo por cada 1d de daño. (máximo 3).

Duración: Hasta que sea lanzado.

Coste: De 1 a 3. La bola de fuego inflige 1d de daño por punto de FR invertido. (máximo 3).

Requisito: Talento Mágico, Crear Fuego, Moldear Fuego.

Celeridad (Normal)

Incrementa el Movimiento y el Esquivar del sujeto desde 1 hasta 3 puntos.

Tiempo para Conjurar: 2 segundos.

Duración: 1 minuto.

Coste: 2 para conjurar y 1 para mantener por *cada punto* sumado al Movimiento y al Esquivar. (máximo 3).

Crear Fuego (Área)

Crea fuego sin combustible. Llena el área por entero, prendiendo todo lo inflamable e infligiendo daño de la manera explicada en las reglas de Fuego (**pg. 38**). No puede conjurarse para que tenga efecto *en el interior* de un objeto.

Duración: 1 minuto.

Coste Base: 2 para conjurar; la mitad para mantener.

Requisito: Prender Fuego.

Curación Menor (Normal)

Restablece hasta 3 puntos de VG del sujeto. La habilidad tiene una penalización de -3 por cada intento después del primero, cuando se usa sobre el mismo sujeto más de una vez al día y por el mismo conjurador.

Duración: La herida queda completamente sanada.

Coste: De 1 a 3: La cantidad de VG devuelta al sujeto.

Requisito: Prestar Vigor.

Detectar Magia (Normal)

Permite al conjurador determinar si un objeto es mágico. Un éxito crítico también identificará el hechizo exacto.

Tiempo para Conjurar: 5 segundos.

Duración: Instantáneo.

Coste: 2.

Requisito: Talento Mágico.

Escudo (Normal)

Se suma a la defensa pasiva del sujeto. Esta DP se comporta igual que si fuera una armadura.

Duración: 1 minuto.

Coste: El doble de la DP sumada, hasta un límite de +5 DP (coste 10). La mitad para mantener.

Requisito: Talento Mágico 2.

Estupidez (Resistido con IN)

Reduce temporalmente la IN del sujeto. Su capacidad para usar todos los hechizos y habilidades basadas en la IN se ven también reducidas.

Duración: 1 minuto.

Coste: 1 por cada punto de IN que se quiera reducir (máximo 5); la mitad (redondeado hacia arriba) para mantener.

Requisito: IN 12+.

Estupor (Resistido con VG)

El sujeto parece normal y actúa normalmente, pero no advertirá lo que ocurra a su alrededor, ni lo recordará más tarde. Recibir cualquier herida o resistir con éxito sus efectos romperá el hechizo.

Tiempo para Conjurar: 2 segundos.

Duración: 1 minuto.

Coste: 3 para lanzar; 2 para mantener.

Requisito: Estupidez.

Luz (Normal)

Produce una luz pequeña, como la llama de una vela. El lanzador puede moverla unos 5 metros por segundo si se concentra.

Duración: 1 minuto.

Coste: 1 para conjurar; 1 para mantener.

Moldear Fuego (Área)

Permite al lanzador mover la llama y cambiar su forma manteniendo el mismo volumen. El fuego puede moverse a 5 metros por segundo, pero no puede ser desplazado a ningún lugar donde no pueda arder.

Duración: 1 minuto.

Coste Base: 2 para conjurar; la mitad para mantener.

Requisito: Prender Fuego.

Prender Fuego (Normal)

Prende un objeto inanimado *inflamable*.

Duración: 1 segundo.

Coste: Depende de la temperatura. Con 1 se enciende una vela o yesca en 1 segundo; 2 prenden papel en 1 segundo y la ropa de otra persona en 4 segundos; 3 prenden leña seca y la ropa de otra persona en 1 segundo, cuero en 2 segundos y madera gruesa en 3 segundos; 4 prenden carbón en 1 segundo e inflaman madera gruesa en 2 segundos. Las mismas cantidades para mantener.

Prestar Fuerza (Normal)

Permite al conjurador transferir su FR para recuperar la FR que haya perdido alguien. No se puede incrementar la FR por encima de su nivel original.

Duración: La FR del sujeto se recupera instantáneamente; la del conjurador se recupera de la manera normal.

Coste: Variable; la FR se transfiere con una equivalencia de 1 punto por cada punto transferido.

Requisito: Talento Mágico o la ventaja de Empatía.

Prestar Vigor (Normal)

Permite al conjurador gastar FR para recuperar *temporalmente* cualquier cantidad de VG perdida por el sujeto. Cuando el hechizo concluye, las heridas regresan. No se puede incrementar el VG por encima de su nivel original.

Duración: 1 hora.

Coste: 1 por cada punto de VG recuperado. No puede ser mantenido.

Requisito: Prestar Fuerza.

Sueño (Resistido con VG)

El sujeto cae dormido (si estaba de pie, cae al suelo) y duerme durante 8 horas, a menos que le despierten. Una vez despierto, el sujeto estará aturdido mentalmente (**pg. 37**) y deberá realizar una tirada de IN para recuperarse.

Tiempo para Conjurar: 3 segundos.

Duración: Un instante; el sueño que viene después no se considera mágico.

Coste: 4.

Requisito: Estupor.

MUNDOS DE JUEGO

Cuando diseñes una nueva ambientación para tus partidas, comienza con la lista de verificación que verás a continuación. No es en absoluto exhaustiva, pero si te tomas tu tiempo para describir estos elementos, tendrás un buen punto de partida.

- Culturas y Costumbres.
- Habilidades, Trabajos y Profesiones.
- Monstruos y Animales.
- Tecnología y Comunicaciones.
- Armas y Combate.
- Ventajas y Desventajas Especiales.
- Características de la Aventura.
- Medicina.
- Transporte.
- Mapas.
- Política y Religión.
- Nivel(es) de Maná.

Trabajos

Se deja a discreción del Director de Juego definir los trabajos disponibles en su mundo de juego. Un trabajo se define mediante varios apartados:

- Descripción:** El nombre del trabajo y qué implica exactamente su realización.
- Habilidades Requeridas:** Las habilidades necesarias para realizar el trabajo (de haberlas), y el nivel mínimo exigido en cada una de ellas. Algunas ventajas pueden servir también como requisitos.
- Tirada de Éxito de Trabajo:** Al final de cada mes durante el que el personaje haya estado trabajando, éste deberá efectuar una tirada contra una de las habilidades requeridas para dicho trabajo (a elección del Director de Juego)

y posiblemente con alguna penalización para trabajos difíciles. Todo trabajo sin requisitos tiene una tirada de éxito sin modificadores (todos los personajes deben tirar contra 12, por ejemplo) o requiere una tirada de característica (FR o IN, por ejemplo). Con una tirada que no sea un éxito crítico ni una pifia, simplemente recibes el *salario mensual* (ver a continuación) y todo continúa igual. Con un éxito crítico, obtienes un aumento permanente del 10% en el salario. Con una pifia, los resultados varían; lo habitual es perder el trabajo, pero el Director de Juego debería ser creativo.

- Salario Mensual:** La cantidad de dinero que ganas con una tirada con éxito. Recuerda que si la economía se encuentra bajo algún tipo de dominio o control exterior, ningún trabajo tendrá un salario elevado, a menos que sean difíciles (tirada de éxito difícil), peligrosos (consecuencias graves si se falla la tirada), exijan mucha preparación (requiere habilidades difíciles) o estén destinados a personas privilegiadas (requisitos de nivel social elevado o riqueza; ver *Nivel de Riqueza* a continuación, por ejemplo).
- Nivel de Riqueza:** Cada trabajo tiene un nivel de riqueza, que puede ser *pobre*, *modesto*, *normal*, *acomodado* y *acaudalado*. Este es el nivel mínimo de riqueza que el *personaje* debe tener, si opta a ese trabajo. Los personajes Muy Acaudalados y Podridamente Ricos obtienen trabajos "de ricos", así que la gente Muy Acaudalada lleva a casa el doble de la paga indicada para cualquier trabajo y la Podridamente Rica 10 veces la paga indicada.

Transcurso del Tiempo

El tiempo que transcurre durante las partidas es el tiempo que transcurre dentro del mundo de juego. El Director de Juego es quien decide como pasa el tiempo.

Transcurso del Tiempo durante las Aventuras

El combate se juega en modo "lento". Aunque un turno de combate equivale a un segundo, puede ser necesario un minuto aproximadamente para jugar cada turno de combate, especialmente si los jugadores son inexpertos o es una batalla prolongada. Pero el combate, normalmente, es una situación de vida o muerte y debes dar tiempo a los jugadores para que piensen.

Las conversaciones, los intentos de forzar cerraduras, de escapar de trampas y situaciones similares se juegan en tiempo "real". Si los jugadores pasan 10 minutos discutiendo el mejor modo de abordar a un PNJ mercader... sus *personajes* han pasado 10 minutos hablando a la puerta de la tienda.

Los viajes rutinarios y demás se tratan en modo "rápido". Cuando un grupo camine por una carretera, por ejemplo, el Director de Juego puede simplemente saltarse el tiempo que transcurre entre cada encuentro. Informará a los jugadores cuándo se encuentran con alguien, entran en una ciudad o cae la noche. Comprime el resto del tiempo que pase.

Transcurso del Tiempo entre Aventuras

En una campaña continuada también puede ser necesario llevar la cuenta del tiempo que transcurre entre cada aventura. Podría ser siempre el mismo intervalo de tiempo, o el Director de Juego y los jugadores podrían llegar a un acuerdo sobre el tiempo "lógico" que transcurre desde el final de una aventura hasta el inicio de la siguiente. A menudo es una buena idea dejar que pasen uno o dos meses, para permitir que transcurra el tiempo necesario para curarse, ganar dinero en trabajos "normales", etc.

Por supuesto, el tiempo no avanzará entre *sesiones*, si se da el caso de que no puedes acabar una aventura en una única sesión. Si, cuando interrumpas la partida, el grupo se enfrenta a un feroz tiranosaurio, éste no avanzará ni un paso más hasta que juegues de nuevo.

Niveles Tecnológicos

Un *nivel tecnológico* (NT) es una descripción general de los principales avances tecnológicos de una cultura. Es posible que un lugar, nación o mundo tenga una amplia variedad de NT en diferentes aspectos. Los niveles tecnológicos se cuentan del 0 al 16. A alguien proveniente de un NT lo suficientemente bajo, los NT más avanzados le parecerán cosa de magia.

Los NT normales son:

0. **Edad de Piedra:**
El fuego, la palanca y el lenguaje.
1. **Edad de Bronce (Atenas)**
La rueda, la escritura y la agricultura.
2. **Edad de Hierro (Roma)**
El arco de medio punto (en arquitectura).
3. **Medieval (antes de 1.450):**
Armas de acero, operaciones matemáticas con el número cero.
4. **Renacimiento/Epoca Colonial (1.450-1.700):**
Armas de pólvora, la imprenta.
5. **Revolución Industrial (1.701-1.900):**
La producción en cadena, la máquina de vapor, el telégrafo.
6. **I y II Guerra Mundial (1.901-1.950):**
Automóviles, aviones y la radio.
7. **Época Contemporánea (1.951-2.000):**
La energía nuclear, los ordenadores, el rayo láser y los cohetes.
8. **Viaje Espacial (2.001-2.050?):**
Viajes espaciales a velocidades inferiores a la de la luz, energía de fusión, implantes cibernéticos.
9. **Viaje Estelar:**
Viajes estelares a velocidades superiores a la de la luz, ordenadores con conciencia propia, longevidad por medios artificiales.
10. **Antimateria:**
Obtención de energía a partir de la antimateria, gravedad artificial, comunicación por radio más rápida que la luz, pero de pulso lento.
11. **Fuerza:**
Pantallas y escudos de fuerza, rayos tractores, comunicación por radio más rápida que la luz y de pulso rápido.

12. **Gravítica:**

Antigravedad, compensadores gravitatorios, escudos de fuerza personales.

13. **Construcción de Mundos:**

Terraformación completa de planetas enteros.

14. **Era Dysoniana:**

Construcción de mundos, mundos anillo, etc.

15. **Era de la Manipulación de la Materia:**

Transmisión de materia, utilización de la energía cósmica.

16. **Lo que se te ocurra...**

Personajes y Niveles Tecnológicos

Habilidades: Muchas *habilidades* son diferentes para cada nivel tecnológico. Estas se indican con "/NT" en la Lista de Habilidades. Cuando aprendas esta habilidad, decide a qué NT la aprendes. Un ingeniero en un mundo medieval, por ejemplo, aprendería Ingeniería/NT3, mientras que un ingeniero moderno aprendería Ingeniería/NT7: a efectos de juego, se consideran habilidades diferentes.

Cuando un personaje proviene de un nivel tecnológico más alto que el NT normal de la campaña, se considera una ventaja; si, por el contrario, proviene de un NT más bajo, es una desventaja. Para reflejar estos casos, se usa la ventaja Tecnología Avanzada (**pg. 13**) y la desventaja de Primitivo (**pg. 16**).

Viajar entre Mundos de Juego

Uno de los principales propósitos de **GURPS** es permitir a los jugadores moverse entre diferentes mundos de juego sin tener que aprenderse un reglamento nuevo en cada ocasión. Un jugador puede participar en varias campañas, cada una en una época o lugar diferente y jugar con un personaje diferente en cada una de ellas. Cada personaje permanece en su propio mundo, aunque estos pueden también pasar de un mundo a otro de dos maneras:

- (1) Un jugador puede desarrollar un personaje en un mundo de juego y llevárselo luego a otro mundo de juego distinto. Un ejemplo podría ser que un mago medieval, transportado cientos de años en el futuro por un hechizo mágico, participara en una aventura de la II Guerra Mundial.
- (2) Una campaña entera podría pasar de un mundo de juego a otro. Supón, por ejemplo, que el grupo es la tripulación de una nave interestelar de mercancías que se estrella en un planeta primitivo. Hasta que puedan volver al puerto espacial, en el otro lado del mundo, éstos han quedado a todos los efectos, tirados en pleno siglo XII.

Diferencias entre Mundos

Como norma general, cuanto mayores sean las diferencias entre dos mundos, más difícil debería ser para los PJs pasar de uno a otro deliberadamente. Las diferencias más importantes pueden incluir: Un mundo de tecnología muy atrasada frente a un mundo de tecnología muy avanzada.

Un mundo con un bajo nivel de maná, con poca o ninguna magia, frente a un mundo con un nivel de maná elevado.

Un mundo completa o mayoritariamente humano frente a un mundo que cuente con muchas especies.

Un mundo destruido por las guerras y asolado por las plagas frente a un mundo pacífico y decadente.

Ciertamente, todas estas diferencias pueden existir en un sólo planeta, pero no debería distinguirse la puerta que diferencia una zona de la otra. Por lo tanto, los Directores de Juego deberían hacer que el viaje entre mundos incompatibles fuera muy difícil. Con esto se logra un efecto que es muy raro en las partidas, ya que enfatiza tanto el realismo como la jugabilidad. Los "cambios de reglas" pueden ser muy divertidos, pero no los hagas demasiado sorprendentes.

¡Ya está!. Puedes usar **GURPS** para cualquier clase de campaña de juego de rol, en cualquier mundo con el que puedas soñar... y pasar con facilidad de un mundo a otro, con los mismos personajes o con otros diferentes. Existen muchas ayudas... pero tan sólo necesitas este manual. ¡Diviértete!.

GLOSARIO

GURPS es un *juego de rol* (JdR). Un juego de rol es aquel en el que un árbitro (el Director de Juego) guía a diversos jugadores a través de una "*aventura*", en la cual éstos interpretan los papeles (roles) de unos personajes ficticios. Como otros hobbies, el juego de rol tiene un lenguaje propio y único. Para ayudarte a comprender los términos y conceptos usados en el juego (y en otros *JdR*), daremos unas pocas definiciones:

- ❑ **Juego de Rol (JdR):** Juego en el que los jugadores adoptan la personalidad de individuos imaginarios o *personajes*, en un *mundo de juego* histórico o de ficción e intentan actuar como lo harían dichos *personajes*.
- ❑ **Director de Juego (Máster):** El árbitro, que es quien escoge la *aventura*, guía a los jugadores a través de ella y juzga los resultados.
- ❑ **Personaje:** Cualquier ser (persona, animal u otros) con los que juega el Director de Juego o un jugador en un *JdR*.
- ❑ **Personaje No Jugador (PNJ):** Cualquier *personaje* con el que juegue el Director de Juego. Este puede controlar varios *personajes*, de mayor o menor importancia.
- ❑ **Personaje Jugador (PJ):** Cualquier *personaje* con el que juegue uno de los jugadores. Generalmente, cada jugador controla un único *personaje*.
- ❑ **Valores o Puntuación:** Cifras que indican el valor de las capacidades de un *personaje*, usados para determinar qué puede o no hacer cada uno. **Ver pg. 5.**
- ❑ **Grupo:** Un conjunto de *PJs* que toman parte en una *aventura*.
- ❑ **Mundo de Juego:** Un trasfondo para el juego; el escenario de una *aventura*. Pueden ser ejemplos de *Mundo de Juego* tanto una creación propia del Director de Juego como una ambientación publicada para jugar en ella.

- ❑ **Aventura:** La "unidad" básica de juego de un *JdR*, alguna veces llamada también "módulo". Un *JdR* nunca concluye hasta que los jugadores quieran, pero una *aventura* simple tiene un principio y un final. Puede durar varias sesiones de juego o terminar en una tarde.
- ❑ **Encuentro:** Una "escena" de una *aventura*. Un encuentro entre los *PJs* y uno o más *PNJs*.
- ❑ **Campaña:** Una serie prolongada de *aventuras*. Una *campaña* normalmente contará con un reparto constante de *personajes* jugadores y el mismo Director de Juego (o equipo de Directores de Juego). Una *campaña* puede trasladarse de un *mundo de juego* a otro si existe una explicación lógica.
- ❑ **Raza:** La especie a la cual perteneces. *Los personajes no humanos (elfos, enanos, medianos y marcianos, por ejemplo) son habituales en los JdR.*

CONVERSIONES

Debido a que Steve Jackson Games es una compañía estadounidense, las cientos de guías publicadas utilizan unidades de medida imperiales en vez de unidades métricas. Si deseas usar dichas guías quizás tengas alguna dificultad para adaptarlas. A continuación se muestra una tabla de conversiones extraída de **GURPS Basic Set 3ed. Revised**, que refleja tanto las medidas reales como las adaptadas por Steve Jackson Games para no restar jugabilidad, ni hacer que las conversiones sean demasiado irreales como para hacer imposible una aproximación realista.

Imperial	Métrica de Juego	Métrica Real
1 foot (ft.) - pie	30 cm.	30'48 cm.
1 yard (yd.) - yarda	1 m.	0'914 m.
1 mile (mi.) - milla	1'5 Km.	1'609 Km.
1 inch (in.) - pulgada	2'5 cm.	2'54 cm.
1 pound (lb.) - libra	0'5 Kg.	0'453 Kg.
1 ton - tonelada	1 ton. métrica	0'907 ton. métricas
1 gallon (gal.) - galón	4 l.	3'875 l.
1 quart (qt.) - cuarto	1 l.	0'946 l.
1 ounce (oz.) - onza	30 g.	31'103 g.
1 cubic inch (ci) - pulgada cúbica	16 cm. cúbicos	16'387 cm. cúbicos
1 cubic yard (cy) - yarda cúbica	0'75 m. cúbicos	0'765 m. cúbicos.

