

# MASS EFFECT

## LICENCIA.

Mass Efect es producto de BioWare, esto no es más que una adaptación gratuita de su jugo al rol.

[http://masseffect.wikia.com/wiki/Mass Efect Wiki](http://masseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect_Wiki)

C-System está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa. 

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>

Esto significa que el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original y se introduzca este pequeño párrafo en la obra.

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

C-System es obra de mucha gente:

**Idea y Textos:** Ryback, Z-San, Dragstor.

**Conejillos de indias:** Francisco, José Juan, Rocío, María, Miguel, Javi, Alexis, Juanjo, Elisa, la gente de Inforol, NosoloRol, Nación Rolera y SPQRol.

**Maquetación:** Tapion.

**Ayuda bendita y apoyo moral:** Wilbur Whaterley, Britait, Metatrón, Sir Miaucelot, Máximo, Trukulo, Meroka, Klaption, Alex Werden, Cifuentes.

<b>LICENCIA.</b>	<b>1</b>
<b>LA AMBIENTACIÓN</b>	<b>2</b>
<b>Historia</b>	<b>2</b>
Preámbulo	2
Eventos Previos	3
Historia del juego	4
Historia de la expansión	6
<b>El universo conocido</b>	<b>7</b>
La Ciudadela	7
Una galaxia que explorar	8
<b>CREACIÓN DE PERSONAJES</b>	<b>10</b>
<b>Atributos</b>	<b>10</b>
Características	10
Habilidades	11
<b>Razas</b>	<b>13</b>
Humanos	13
Turians	14
Asaris	16
Salarianos	17
Volus	18
Los iluminados de Primacy (Hanar)	19
Los tribunales de Dekuun (Elcor)	20
La Fltota Quarian	21
Los Krogan	22
Batarians	24
<b>Clases de personaje</b>	<b>25</b>
Básicas	25
Especializadas	26
<b>Trasfondos.</b>	<b>27</b>
Ventajas	27
Desventajas	29
Dones	31
<b>REGLAMENTO</b>	<b>35</b>
<b>sistema de juego</b>	<b>35</b>
La Tirada	35
Combate	36
Daño y salud	39
Experiencia	40
<b>Vehículos</b>	<b>41</b>
Creación	41
Tiradas	42
<b>APÉNDICES</b>	<b>43</b>
<b>Equipamiento y Tecnologías</b>	<b>43</b>
Servicios y coste de vida	43
Armas	44
Armaduras	46
Objetos	46
Vehículos	47
<b>Otras criaturas</b>	<b>51</b>
Guardianes	51
Ghets	51
Reapers	53
<b>Montando partidas</b>	<b>54</b>
Creación de la galaxia	54
Creación de criaturas	58
Creando partidas	74
<b>FICHA DE PERSONAJE</b>	<b>80</b>

# LA AMBIENTACIÓN

## HISTORIA

### PREÁMBULO

Cuando la humanidad comenzó a expandirse por el sistema solar, lo hizo a través de esfuerzos individuales de países y corporaciones, una colonización en toda regla.

Pero a mediados del siglo XXII, la Humanidad encontró un extraño artefacto en Marte. Se encontraron en unas ruinas restos de una civilización perdida: Los Protehan; una especie alienígena que desapareció 50.000 años atrás sin dejar rastro, a no ser por la tecnología que dejaron atrás. Este descubrimiento que llevó al hallazgo del Relee de Caronte, una "puerta" de muchas diseminadas por el universo que permite viajar en segundos desde un sistema a otro de la galaxia.

Semejante hallazgo condujo a otro no menos impactante: los humanos no estaban solos en el universo. Antes de que los primeros homo sapiens recorrieran la tierra, otras razas ya exploraban los incontables sistemas solares, creaban imperios interestelares o luchaban en cruentas guerras. Al parecer todas estas razas alienígenas también usaban la misma tecnología Prothean.

El problema fue que como humanos, apenas conocedores de la tecnología que teníamos en las manos, entramos avasallando y en seguida

provocamos un conflicto con otras razas, en concreto con los turianos. El primer contacto con otra forma de vida consciente no fue agradable, un malentendido condujo a una escaramuza que los humanos llaman, de forma un tanto pretenciosa, "Guerra del Primer Contacto", contra los Turianos.

La guerra fue breve y no llegó a desarrollarse a gran escala, ya que después de aclarar la situación, la humanidad recibió la invitación formal de entrar a formar parte como miembro asociado de la Ciudadela, una organización galáctica que regula y arbitra dentro de amplias regiones del espacio conocido.

Desde entonces, la Alianza humana ha continuado con su expansión, estableciendo

colonias y prospecciones en lugares remotos y pugnando por ganar poder e influencia dentro de la ciudadela para poder salvaguardar sus intereses, tal y como hacen otras especies asociadas, e intentando integrarse en el máximo órgano representativo de la Galaxia, el Consejo de la Ciudadela, sin demasiado éxito.



## EVENTOS PREVIOS

0183 (Aprox) Los Salarianos contactan con los Krogan a los que utilizarán como guerreros a cambio de tecnología avanzada

0879 (-1304) Los Turianos derrotan a los Krogan y son invitados al consejo de la Ciudadela

1883 (Aprox) Los Quarianos fueron expulsados de sus mundos por sus antiguos servidores, los Geth

2069 Primer asentamiento lunar: Puesto avanzado Armstrong en el cráter Shackleton W. Futura capital lunar.

2103 Primer asentamiento marciano: Ciudad Lowell en Eos Chasma W

2137 Eldfel-Ashan Energy extrae helio3 de Saturno

2142 Construcción del punto de salto 0 Gagarin más allá de la órbita de Plutón

2148 Se encuentran ruinas alienígenas en Promethei Planum (Marte)

2149 Siguiendo las inscripciones de las ruinas, se descubre el Relee de Masa de Caronte. Se crea la Alianza de Sistemas

2150 Comienza la explotación de He3 en Saturno.

2151 Fuga de elemento cero en el Espaciopuerto Internacional de Singapur. Comienza la construcción de la estación espacial Arturo

2152 Primera colonia extrasolar en Demeter. 30% de Cáncer entre los expuestos a la fuga de Singapur.

2154 Nace Sheppard.

2156 Se observan niños con poderes telepáticos menores como resultado de la fuga de Singapur

2155 La Alianza de Sistemas ocupa la estación Arturo en construcción

2157 La órbita de Plutón se reforma circular para utilizar el relee. Encuentro de la humanidad con los Turianos. Guerra del primer contacto

2158 Comienza la experimentación biótica con el elemento 0

2160 Se forma el parlamento de la Alianza de Sistemas

2165 La Alianza de Sistemas abre embajada en La Ciudadela

2170 Escalvistas batarianos atacan la Colina aliada de Mindoir

2176 Ataque Skylliano. Piratas y esclavistas atacan la colonia aliada de Elysium, capital del Confín Skylliano

2177 Fauces trilladoras atacan la colonia aliada de Akuze.

2178 La corporación Exgeni se establece en los tejados de la devastada metrópoli Proteana

2181 Torfan. La flota aliada aniquila a los esclavistas

2183 Año en que se desarrolla Mass Effect

## HISTORIA DEL JUEGO

Al principio de la historia, el Comandante Shepard y dos de los hombres de su equipo deben de ir a la colonia humana llamada Eden Prime a recobrar una baliza proteana

Al llegar a la órbita del planeta Eden Prime, se registran vídeos de ataques al planeta y cuando Shepard su equipo y Nihlus llegan, sólo se encuentran con una colonia humana bajo ataque de una especie alienígena sintética llamada Geth.

Para cuando Nihlus, que se separa del equipo de Shepard nada más aterrizar la Normadia, llega al emplazamiento conocido de la baliza, se encuentra con otro Espectro turniano catalogado como de los mejores, llamado Saren.

Cuando Nihlus, aunque sorprendido por encontrarlo allí, le da la espalda, éste le dispara y lo mata. Luego Saren, que parece estar aliado con los Geth, ordena que las instalaciones sean destruidas con 4 bombas de alta potencia.

Shepard, que ha perdido a uno de los hombres de su escuadra, se encuentra con la soldado Ashley Williams que pasa a ocupar su puesto. Consiguen llegar a donde Saren ha trasladado la baliza y tras desactivar las bombas y recuperarla, esta se activa ante la cercana presencia humana y se introduce dentro de la mente de Shepard, mostrándole visiones que, todavía, no alcanza a comprender.

El Embajador Udina, representante de la Alianza de Sistemas en la Ciudadela, convoca a la Normandy y su tripulación a la Ciudadela para reportar la traición de Saren al Consejo, quienes con falta de pruebas no pueden levantar la acusación ni destituirlo de su puesto como Espectro. Aunque Shepard encuentra una quariana con una grabación en contra de Saren. Durante la grabación se introduce una aliada de Saren, la Matriarca Benezia, una conocida Matriarca entre la especie Asari. Después de mostrar la grabación al Consejo, Saren es acusado y destituido de su cargo, el Consejo da permiso de dar caza a Saren y Shepard se convierte en el primer Espectro humano. El Capitán

Anderson y Embajador Udina "conciernen" con otorgarle la nave SS Normandy para que busque y haga justicia a los crímenes de Saren.

Shepard es informado de que la hija de Benezia, Liara T'soni está en una excavación en el Sistema Tau Cluster. Después de ser salvada por Shepard, Liara T'soni se presenta como una científica que estudia a los proteanos, y aunque sus investigaciones son muy amplias, no es conocida por su escasa edad de más de 100 años, que es poco para las Asari. Y que a través de poderes únicos que poseen las Asari, Shepard comparte su visión con ella, y a través de Liara, Shepard comprende más y más las visiones.

En el mundo de Feros que estaba bajo ataque Geth, Shepard encuentra una planta que la colonia contenía llamada Thorian, que ha estado reuniendo información sobre los proteanos durante mucho tiempo y que tiene la información necesaria para complementar la visión obtenida en Eden Prime. Shepard derrota la Thorian y adquiere la información necesaria, y aprende sobre la nave de Saren que se llama Soberano y es capaz de controlar la mente de aquellos que la abordan.

Luego se enteran de que Benezia está en el mundo de Noveria, donde Shepard va tras de ella y al confrontarse, Benezia le cuenta que ella fue al Soberano, la nave insignia de la flota Geth y donde Saren iba para intentar detenerlo, pero la fuerza del Soberano era demasiado poderosa, controló su mente y la hizo actuar en contra de su voluntad, y aunque intentó detenerse, Benezia atacó a Shepard y ella muere.

Luego de esto, Shepard es informado que un equipo salariano en Virmire fue perdido en todo contacto y el Consejo teme que hayan sido descubiertos, y ahora Shepard debe viajar a Virmire para encontrarlos. El viaje es largo pero al fin encuentra al grupo que aún vive. Shepard se entera que Saren está entrenando un ejército de Krogans, una raza reptil muy poderosa y debe detenerlos, pero la manera más eficiente es detonando una bomba nuclear que la Normady lleva. Con ayuda del Comandante Salariano y el grupo, Shepard entra a la base y atacan, pero Shepard se encuentra con un holograma del Soberano que le habla y le cuenta que él pertenece a una especie sintética llamada Segadores (Reapers) y que cada 50.000 años, permiten que civilizaciones crezcan, para que ellos los destruyeran, y se repetía el ciclo una y otra vez cada 50.000 años y que ya era tiempo de que los Segadores regresaran del espacio oscuro donde dormían hasta el tiempo. Les contó que ellos crearon la Ciudadela y que al igual que ellos, todas las civilizaciones siempre encontraban la Ciudadela y la usaban de capital para su Imperio Galáctico, y en realidad la ciudadela era un relé de masa que hacía que la flota de los Segadores llegará a la ciudadela instantáneamente, así, un ataque sorpresa a la capital y la civilización era derrotada, siempre era así. Shepard encuentra otra baliza que termina su visión y no es nada más que los proteanos siendo arrasados por los segadores. Al enterarse de esto, Shepard regresa a la ciudadela y le cuenta al Consejo, quienes no creen sobre esto y obstinadamente piensan que nadie es lo suficientemente tonto como para atacar la ciudadela.

Después de esto Shepard va a Hablar con el capitán Anderson sobre lo ocurrido antes y deciden que el capitán se infiltre en el despacho del embajador Udina y quite la seguridad que impide despegar a la nave. El capitán avisa a Joker, el piloto, y justo cuando desaparece la seguridad van al planeta Ilos que es donde se encuentra el Conductor y donde supuesta mente está Saren. Allí encuentran un holograma en el que un proteano les cuenta como ocurrió la masacre que realizaron los segadores. Llegan tarde y Saren atraviesa el Conductor y se tele

transporta a la Ciudadela quitando la seguridad y permitiendo al Soberano y el resto de los Segadores a atacar. Shepard llega segundos después y persigue a Saren hasta la torre de la Ciudadela donde hay mantienen una discusión. En su anterior encuentro en Virmire, Shepard dejó con dudas sobre el Soberano a Saren y este logra librarse un momento del dominio mental del Soberano y le dice que le puso unos implantes en la cabeza para que fuese 100% su siervo. Saren se suicida pegándose un tiro en la cabeza para facilitar la tarea a Shepard. El cuerpo de Saren cae a través de una cristalera al un jardín, pero antes de bajar a mirar si esta muerto Shepard ordena a Joker una acción que depende de la que elijas: O utilizar todas las naves de la Alianza para atacar al Soberano en cuanto tengan oportunidad o ir a salvar al consejo. Cuando Shepard baja al jardín, el Soberano, por medio de los implantes que le colocó a Saren, controla su cuerpo convirtiéndolo en algo parecido a un Geth fantasma, sintético pero flexible, capaz de colgarse a las paredes, de gran velocidad y con mucha fuerza. Shepard, tras un largo y duro tiroteo, acaba con el y de esta forma logra que los escudos del Soberano se desactiven, dándole una oportunidad a la Normandy, que, liderando un grupo de cazas, destruye con un misil al Soberano y termina la batalla.

Más tarde, Shepard se reúne con el consejo (o con el embajador Udina y el Capitán Anderson si no salvas el consejo) gracias al apoyo de la Alianza a la comunidad galáctica, se decide que por fin un humano entrará al consejo y Shepard tiene que elegir a quien de los 2 (Udina y Anderson, a tu elección está) deber ser afortunado de representar a la humanidad. Gracias a la destrucción del Soberano, el ciclo de exterminación se a detenido pero la amenaza de los Geth y los Segadores siguen existiendo, estos últimos se encuentran en el espacio Oscuro, encerrados, y Shepard promete encontrar la forma de destruirlos para que no tengan la oportunidad de volver.

## HISTORIA DE LA EXPANSIÓN

Un asteroide está a unos minutos de colisionar contra Terra Nova, una importante colonia humana. Mineros y técnicos utilizaron unas antorchas para acercarse al asteroide al planeta y de esta forma utilizar sus valiosos recursos. Pero unos terroristas Batarians, seres de cuatro ojos extremadamente violentos e inteligentes, atacaron el asteroide y se hicieron con su control, haciendo que el asteroide siga acercándose a Terra Nova hasta colisionar.

El líder de los extremistas llamado Balek tiene secuestrados a varios mineros, y las instalaciones de las antorchas están tomadas por Batarians. Por suerte, la Normandy capta la peligrosa cercanía del asteroide a la atmosfera de Terra Nova, Shepard y el equipo de tierra bajan con el Mako a la superficie del Asteroide.

Una técnica humana se pone en contacto con ellos y les explica la situación, Shepard se dirige a la primera instalación de tres, donde se encuentra el control de la antorcha y la apaga. Se encuentran con otro técnico minero que le explica el peligro del asteroide.

Si cayera en Terra Nova, una combustión quemaría las ropas y a la gente, toda la población moriría y apenas hay naves para evacuar a unos miles de los cientos de millones habitantes. Si el asteroide cayera en un oceano, el calor evaporaría el agua creando nubes negras que atacarían la naturaleza del planeta y los tsunamis arrasarían las ciudades y capitales. Haría falta miles de años para que el ecosistema se recuperara.

Shepard se dirige a la segunda antorcha, la instalación está rodeada de minas peligrosas por lo que tiene que seguir a pie y desactivarlas. En el interior apaga la antorcha mientras que en la instalación principal de los mineros, Balek encuentra a la técnica que ayudaba a Shepard y la interroga, amenazando con matar a su hermano si esta no le dice quien está frustrando sus planes.

Esta se niega y Balek asesina a su hermano. Después ordena a su segundo al mando que acabe con la amenaza de Shepard.

En la tercera y última instalación, Shepard, al apagar la última antorcha consigue que el asteroide deje de acercarse a Terra Nova y cuando va a la instalación principal, el segundo al mando de los batarians se lo impide. Aquí debes elegir entre matarlo o convencerlo para que se haga a un lado y no se interponga en tu camino.

Al llegar a la instalación principal, se da un largo y duro tiroteo donde Shepard acaba con los Batarians llegando a su líder. Este le explica que todo es una revolución Batariana ya que hace tiempo, los Batarians colonizaban varios planetas, lunas y sistemas; pero los humanos se les impusieron y se quedaron con los territorios. Los Batarians pidieron al consejo que catalogaran a estas zonas como lugares de interés Batariano pero estos se negaron.

Los humanos eran más fuertes y condenaron a los Batarians a vivir como escoria, la mayoría de estos se hicieron esclavistas, la embajada Batariana de la Ciudadela se cerró para siempre y cortaron las comunicaciones con el consejo y la comunidad galáctica.

Tras hablar con el líder Batariano, debes elegir entre, dejarle marchar para que no active unos explosivos que acaben con los rehenes o matarle sacrificando a estos, a tu elección está. Hagas lo que hagas, el técnico que viste hace tiempo explica que el asteroide hubiera caído muy cerca de la capital, pero gracias a Shepard, eso no va a pasar.

Terra Nova se salva y el líder Batariano, escapa, muere o es arrestado por la alianza.

## *EL UNIVERSO CONOCIDO*

---

### **LA CIUDADELA**

Una colosal estación espacial que sirve de sede a La Comunidad Galáctica. Fue descubierta por los Asari y a la que posteriormente se les unieron los Salarianos, dándose así los comienzos del Consejo Galáctico.

La Ciudadela está conectada a una infinidad de reles de masa con lo que desde ella es posible viajar a lugares recónditos del cosmos fácilmente. Esto hace que La Ciudadela se haya convertido en el centro neurálgico de todas las transacciones comerciales y políticas entre multitud de razas alienígenas, convirtiéndose así en el núcleo de toda la estructura social y económica del universo conocido.

Originalmente se creía que fue construida por la extinta raza de los Prothean, ya que esta raza usaba también los reles de masa, pero descubrimientos recientes han demostrado que fue una construcción de los despiadados Reapers (segadores), en un intrincado plan para facilitar su genocidio galáctico.

### *EL CONSEJO GALÁCTICO*

La Ciudadela está regida por un Consejo compuesto por las tres especies con más influencia política de la galaxia: los Salarianos, los Turianos y los Asari. Aunque no tienen poder ejecutivo sobre los gobiernos, su influencia es obvia y están en posesión del mayor ejército de la galaxia, un valiente del poder del Consejo y un garante de seguridad para todas las especies que tienen embajada en la Ciudadela como miembros asociados. Este organismo tiene como principal interés la pacificación y el orden de las regiones bajo su influencia, único escenario en donde puede florecer el desarrollo, la investigación y el comercio.

### *LOS ESPECTROS*

Los espectros (en inglés: Special Tactics and Reconnaissance) son la mano derecha del Consejo, con la misión de preservar la estabilidad de la galaxia no importa el método. Los Espectros son la primera y última línea de defensa del Concilio, acompañándolo durante sus misiones.

Los Espectros hacen las veces de diplomáticos, guardaespaldas, emisarios y fuerzas de choque del consejo.

La idea básica del juego es esta: los personajes son Espectros a servicio del consejo galáctico, y han de recorrer la galaxia en cumplimiento de su deber.

## UNA GALAXIA QUE EXPLORAR

A pesar de que las razas representadas en la Ciudadela ocupan vastas regiones, la realidad es que eso sólo representa una pequeña parte del conjunto, puesto que los viajes entre sistemas sólo son factibles mediante el uso de los relés de masa.

Además hay miles de planetas en las inmediaciones del espacio conocido que no han sido adecuadamente explorados. En términos del juego, hay multitud de sistemas que se pueden visitar y muchísimos planetas que explorar.

Cada sistema tiene una serie de planetas asociados, unos son mundos sin vida posible en los que no se puede ni siquiera aterrizar con la nave por las altas temperaturas o su estado gaseoso.

Otros planetas sólo son aptos para su prospección y tampoco es posible aterrizar en ellos, aunque de ellos se obtendrán recursos para los humanos. Por último, hay planetas en los que sí se puede aterrizar con el Mako, un vehículo preparado para operaciones terrestres.

Los planetas que se pueden visitar son muchos y es uno de los pequeños placeres del juego, ya que en tus viajes visitarás todo tipo de terrenos y atmósferas con un vehículo que tienen una gran capacidad de adaptarse al terreno. Esas excursiones pueden descubrir interesantes hallazgos que deriven en tareas secundarias o en encontrar objetos raros. Hay secretos que sólo serán accesibles para los obsesivos que quieran explorar cada planeta y recorrer cada palmo de terreno. El elemento de misterio que presentan muchos mundos inhóspitos consigue trasladar esa emoción por el descubrimiento que sólo algunos juegos son capaces de proporcionar.



LA AMBIENTACIÓN

Sector	Sistema	Órbita 1	Órbita 2	Órbita 3	Órbita 4	Órbita 5	Órbita 6	Órbita 7
Argos Rho	Gorgon	Wuo	Vectra	Camaron	Space Facility	Sharblu	Slekon	
	Hydra	Varmalus	Metgos	Theyar	Canrum	Syba		
	Phoenix	Patashi	Asteroides	Sylsalto	Tuntau	Asteroides	Vebinok	
Armstrong Nebula	Gagarin	Junthor	Pressha	Rayingri	Sogelrus	Antirumgon		
	Grissom	Benda	Zaherux	Asteroides	Notanban	Asteroides		
	Hong	Pomal	Casbin	Matar	Theshaca	Treagir		
	Tereshkova	Asteroides	Antibaar	Patamalrus	Hunsalra	Thegeuse	Solmarlon	Mawinor
	Vamshi	Maji	Pregel	Almos				
Artemis Tau	Athens	Salamis	Proteus	Nausicaa	Circe	Pharos		
	Knossos	Phaistos	Asteroides	Therum	Zakros	Armeni	Archanes	
	Macedon	Sharjila	Porolan	Patavig	Asteroides	Fargeluse		
	Sparta	Tremanre	Asteroides	Edolus	Altaaya	Ontamalca	Alsages	
Attican Beta	Hercules	Xathorron	Syided	Eletania	Zatorus			
	Theseus	Sytan	Feros	Sharring	Quana	Logan		
Exodus Cluster	Utopia	Arcadia	Eden Prime	Zion	Nirvana	Xanadu		
	Asgard	Terra.Nova	Borr	Tyr	Loki			
Gemini Sigma	Han	Paravin	Huningto	Mavigon	Farcrothu	Patatanlis		
	Ming	Antiroprus	Worthington	Parag	Asteroides	Altanorch		
Hades Gamma	Antaeus	Edmos	Ploba	Trebin	Vemal	Hunidor		
	Cacus	Zayarter	Chohe	Xamarri	Asteroides	Faringor	Treyarmus	
	Dis	Jartar	Nearrum	Klensal	Asteroides	Gremar	Raysha	
	Farinata	Tunshagon	Asteroides	MSV Ontario	Asteroides	Juntauma	Nepneu	
	Plutus	Mingito	Maidla	Clocrolis	Nonuel	Asteroides	Veyaria	
Hawking Eta	Century	Tamahera	Klendagon		Cantra	Tharopto		
Horse Head Nebula	Fortuna	Maganlis	Therumlon	Amaranthine	Wentania			
	Pax	Svarog	Noveria	Morana	Veles			
	Strenuus	Yunthorl	Antitarra	Trelyn	Majesty	Xawin	Thesalgon	
Kepler Verge	Herschel	Tungel	Matol	Clugon	MSV Fedele	Asteroid belt	Clobaka	
	Newton	Ontarom	Klencory	Juncro	Sesmose			
Local	Sol	Mercurio	Venus	La Tierra	Marte	Júpiter	Saturno	Urano
Maroon Sea	Caspian	Asteroides	Cornucopia	Clotanca	Farnuri	Almacrux	Antida	
	Matano	Inti	Chasca	Asteroides	Apo	Illapa	Asteroides	Supay
	Vostok	Clomarthu	Nodacrux	Asteroides	Alko	Pataiton		
Pangaea Expanse	Refuge	Agetoton	Ilos	Zafe				
Serpent Nebula	Widow	CIUDADELA						
Sentry Omega	Hoc	Jarfor	Nemata	Virmire	Cloroplon	Prescyla		
Styx Theta	Acheron	Farthorl	Altahe	Asteroides	Grosalgen	Imaneya		
	Erebus		Nepmos	Asteroides	Quaji	Wermani	Chofen	
Voyager Cluster	Amazon	Agebinium	Derneuca	Sonedma	Sybin	Tremar		
	Columbia	Clojiia	Asteroides	Nepheron	Ontaheter	Asteroides	Gromar	
	Yangtze	Renshato	Binthu	Dregir	Alrumter	Patajiri		

# CREACIÓN DE PERSONAJES

## ATRIBUTOS

**Descripción:** lo que es el personaje (medico, guerrero, soldado, etc.)

**Motivación:** el código moral del PJ, y su forma de actuar.

**Personalidad:** cómo es el personaje a los ojos de los demás (arrogante, impulsivo, etc.)

**Reparto de puntos:** Reparte 48 puntos de características (PC) entre los atributos principales y 40 puntos de generación de personaje (PG) entre habilidades y trasfondos.

Los personajes secundarios solo disponen de 24PC y 20PG.

**Raza:** Escoger una de las razas jugables. Esto otorga ciertas bonificaciones y penalizaciones.

**Clase:** La profesión del personaje. Esto otorga y restringe los dones a los que se tendrán acceso.

## CARACTERÍSTICAS

También conocidas como atributos principales. Son números que se usan para definir el estado físico y mental del personaje.

- A nivel cero o inferior: El personaje no tiene ese atributo, y no puede realizar acciones asociadas con él. Si un PJ posee un valor de cero o menos, será obligatorio gastar puntos para subirlo al menos a nivel 1.
- A nivel 1 se es un inútil total. Se fallarán automáticamente todas las tiradas relacionadas con dicho atributo cuya dificultad sea de 10 o superior.
- A nivel 2 el personaje es torpe o discapacitado. Como el caso anterior, pero la dificultad es 16 o superior.
- Los niveles entre 3 y 7 son los corrientes para un humano ordinario. Siendo 4 ó 5 la media más habitual.

- Los niveles 8, 9 y 10 son casos extraordinarios y reflejan el pináculo del potencial humano. Como los jugadores llevan a personajes heroicos, pueden tener atributos a este nivel.

- Solo se puede tener un atributo por encima de 10 si la raza del personaje tiene un bono en dicho atributo. Así mismo, las penalizaciones por raza también se aplican al máximo posible. Por ejemplo, si una raza tiene una Fuerza +4 y Carisma - 2, el límite máximo estará en 14 para Fuerza y 8 para Carisma.

- Los niveles superiores a 15 son para seres muy poderosos, entidades cósmicas y dioses.

**Fuerza (FUE):** La potencia muscular del personaje.

**Destreza (DES):** La medida de los reflejos, la coordinación y la velocidad.

**Constitución (CON):** Determina la resistencia física del personaje.

**Percepción (PER):** El nivel al que trabajan los sentidos del personaje.

**Habilidad (HAB):** La destreza manual y capacidad de usar objetos.

**Inteligencia (INT):** es la capacidad bruta, para aprender, razonar y recordar.

**Carisma (CAR):** Lo imponente o seductor que resulte el personaje.

**Voluntad (VOL):** Refleja la firmeza de su carácter y su determinación.

### CARACTERÍSTICAS DERIVADAS

Son parámetros que fluctúan a lo largo del juego, y que se calculan a partir de las características principales.

**Vitalidad:** 5 x CON. Son los puntos de vida de un PJ, y mide su resistencia al daño físico letal (quemaduras, disparos, etc.). Los modificadores de vitalidad, se suman o restan a CON, antes de calcularla.

**Aguante:** (VOL+CON) x3. También llamado aturdimiento. Mide la resistencia a la fatiga y las contusiones.

**Raciocinio /humanidad:** VOL x2. La cordura, resistencia espiritual, y determinación que le quede al PJ.

**Defensa contundente (DC):** CON /2. Sirve como una armadura natural ante golpes y contusiones.

## HABILIDADES

Las habilidades muestran el progreso y la experiencia acumulada. Podemos subirlas de nivel invirtiendo 1 PG en nivel deseado (el nivel 4 costaría 4PG).

**Las habilidades naturales** son aquellas innatas en los seres humanos y que todos los personajes tienen. Tienen una puntuación inicial de 3.

**Alerta:** para medir la iniciativa, evitar sorpresas y presentir los eventos.

**Pelea:** para pegar de lo lindo usando los puños.

**Persuasión:** regatear, convencer, negociar, etc.

**Agilidad:** para moverse y esquivar.

**Educación:** conocimientos generales.

**Puntería:** para lanzar cosas y usar armas de fuego menores.

**Vigor:** resistencia y poderío físico.

**Sigilo:** pasar desapercibido, ocultarse y hacer cosas sin que nadie se entere.

**Concentración:** para estar atento, evitar tentaciones y no caer en engaños.

**Las habilidades adquiridas** son las que aprendemos a lo largo de nuestra vida, y comienzan a nivel 0.

**Artesanía:** abarca cerrajería, fontanería, carpintería y albañilería.

**Luchar:** uso de armas blancas

**Disparo:** uso de armas con gatillo

**Artillería:** uso de armas pesadas

**Coraje:** para evitar el miedo

**Mano torpe:** uso de objetos con la mano torpe

**Conducir:** manejar vehículos comunes

**Pilotar:** para usar vehículos que no coinciden con las otras tres categorías.

**Supervivencia:** búsqueda de alimento y refugio, rastrear y sobrevivir en entornos salvajes.

**Subterfugio:** para engañar, mentir y aprovechar las leyes en tu beneficio.

**Juego:** para apostar, jugar a las cartas y hacer trampas.

**Intimidar:** meter el miedo en el cuerpo a los demás.

**Investigación:** búsqueda de indicios de forma consciente.

**Acrobacia:** para realizar piruetas, malabares y contorsionismo.

**Callejeo:** para obtener información y desenvolverse en el entorno urbano.

**Animales:** para tratar con animales.

**Actuar:** para representar un papel, actuar como otro, disfrazarse.

**Etiqueta:** para desenvolverse en entornos sociales y seducir.

**Ocultismo:** conocimientos sobre ciencias ocultas, criptozoología, y rituales.

**Electrónica:** Para manipular, montar y desmontar sistemas electrónicos.

**Psicología:** Para saber cómo piensan los demás. Permite manipular el subconsciente, averiguar mentiras o reparar enfermedades mentales.

**Medicina:** Para atender la salud de los demás.

**Liderazgo:** para poder controlar a las masas o dirigir un ejército.

**Mecánica:** para poder reparar maquinaria con engranajes, poleas y pistones (reparación de vehículos, desmontar artefactos, etc.) En una ambientación más medieval o fantástica, se usaría para cosas más simples

**Ciencia:** nociones de, química, biología, y el análisis de sustancias. En una ambientación fantástica, sirve para examinar y utilizar artefactos exóticos.

**Sistemas:** Manejo y manipulación de mecanismos y sistemas avanzados que no pueden ser englobados en la habilidad de mecánica, como pueden ser elementos de electrónica, informática, sistemas de seguridad, etc. En una ambientación fantástica, equivaldría a montar y detectar trampas ocultas.

**Oficio:** En determinadas ambientaciones, existan oficios difícilmente representables con las habilidades. En tal caso, eres libre de crearte la habilidad profesional que más acorde esté con tu gusto. Ejemplos: herrería, periodismo, alquimia, programación, teología, idiomas, trampero, etc.

**Informática:** Para hackear y asaltar sistemas informáticos.

# RAZAS

En Mass Effect existen infinidad de razas y criaturas alienígenas. A efectos de reglas, cada raza otorga 8PC y 10 PG extras es decir, es como si jugases al nivel épico de C-system (por si quieres realizar crosvers con otros juegos)

## HUMANOS

### DESCRIPCIÓN

Los seres Humanos son una especie bípeda y mamífera originaria del planeta Tierra. Están entre los 5 y 6'5 pies de altura. Su color de piel

varía entre pálido rosa y marrón oscuro. Pueden vivir alrededor de 130 años debido a los nuevos avances médicos capaces de curar la mayoría de las enfermedades. Son vistos por las otras razas como inteligentes,

agresivos, adaptables e imprevisibles. La sociedad Humana, también llamada la Alianza de Sistemas, ha avanzado considerablemente gracias a los viajes interestelares, posibles gracias a tecnología Proteana perdida en Marte descubierta en el 2148.

### ECONOMÍA Y POLÍTICA

La Humanidad continúa expandiéndose al exterior y colonizando más y más planetas. La Guerra del Primer Contacto en el 2157 es un conflicto entre los humanos y los Turianos y esto hizo que las demás razas del consejo se fijaran en los Humanos. Se declaró la paz entre las dos razas y los Humanos fueron empujados a la comunidad galáctica. Recientemente la Alianza de sistemas ha abierto una embajada humana en la Alianza para fortalecer las relaciones diplomáticas pero no tienen un asiento en el consejo.

Son odiados por varias razas ya que piensan que han avanzado demasiado deprisa. Los

Volus por ejemplo les considerados unos recién llegados.

### BIOLOGÍA

Los seres humanos tienen una fisiología bastante robusta. Su composición interna y los procesos reproductivos son típicos de la mayoría de los mamíferos bípedos, y su tamaño y proporciones de dar la apariencia de ser fuerte, rápido y ágil.

En comparación las razas del consejo, los seres humanos son físicamente más débiles

que los Turians y menos hábiles que las Asari, aunque los humanos tienden a ser más fuerte que la media Asari. Los

seres humanos parecen, en promedio, a ser más fuerte que Salarians pero no tan rápidos, debido al elevado metabolismo de estos últimos. Como la mayoría de las razas orgánicas, los seres humanos también son capaces de producir individuos bióticos, pero hay un alto riesgo de complicaciones médicas.



<b>Fuerza:</b> +1	<b>Voluntad:</b> +1
<b>Constitución:</b> +1	<b>Habilidad:</b> +1
<b>Inteligencia:</b> +1	<b>Carisma:</b> +1
<b>Percepción:</b> +1	<b>Destreza:</b> +1
<b>Habilidades:</b>	
<b>Trasfondos raciales:</b> 10 PG libres para invertirlos en donde se desee.	
<b>Coste en PG:</b> 0.	

## TURIANS

### DESCRIPCIÓN

Conocidos por una disciplina militarista, los Turianos son la especie que más recientemente ha tenido el privilegio de conseguir un asiento en el consejo.

Tienen características aviares y les hace parecer humanoides y aves rapaces. Palaven, el planeta natal, genera un débil campo magnético que permite más radiación solar, por eso muchas especies de Palaven desarrollan una especie de exoesqueleto para protegerse a si mismos.

Los Turianos son conocidos por su fuerza militar y sus contribuciones de naves, cruceros, destructores, soldados etc. a la flota de la Ciudadela. Son respetados por su servicio público ya que fueron los que propusieron la creación del C-Seg.

### POLÍTICA Y ECONOMÍA

El gobierno Turiano es una meritocracia Jerárquica. Tienen 27 niveles de ciudadanía. Primero ciudadano. Al comenzar el servicio militar pasan al segundo nivel. Ciudadanía formal es el tercer nivel después de salir del servicio. A veces pueden ser degradados por cometer cualquier acto en contra de las leyes Turianas.

La economía Turiana es superior a la de la Alianza pero no puede igualar a la Asari, los Turians aceptaron a los Volus como ciudadanos a cambio de que estos ayudaran en tareas de economía a la sociedad. Fabricantes como Armax Arsenal y Armería de Haliat ofrecen armas avanzadas al ejército que

cuenta con gran apoyo de una infraestructura bien desarrollada.

Los Turians son la mayor amenaza para los intereses económicos y políticos de la Alianza humana. Si bien los Batarians son abiertamente más hostiles, los Trians les siguen en poder. La Jerarquía es poderosa, estable y dinámica en la represión de las amenazas percibidas. Hay fricción continua entre las diversas organizaciones humanas y turians, por lo que los cuerpos diplomáticos de ambas razas están en perpetua alerta.



### SOCIEDAD

Todo ciudadano, de 15 a 30 años tiene capacidad para servir al gobierno como administrador, soldado, médico, lo que sea. Están mentalizados a hacer lo que hay que hacer, su sociedad está muy organizada. Un Turiano nunca pensará en si mismo, sus deseos personales los dejan a un lado para ocuparse de los de su grupo o familia. Tienen un gran sentido de la responsabilidad y del honor. El peor pecado que un Turiano puede cometer a los ojos de su pueblo es mentir sobre sus propias acciones. Los Turianos asesinos, la mayoría, no huyen si no que se entregan a las autoridades Turianas.

El cuerpo de ingenieros mantienen escuelas, puertos, naves espaciales... el cuerpo de bomberos sirve a la población civil, el centro de la sociedad es la fuerza militar pero no se trata solo de una fuerza armada, si no de todo lo anterior en conjunto. Oficiales y suboficiales tienen gran experiencia en el campo de batalla. No abundan bióticos Turianos. El personal militar está completamente formado y mantienen la calma bajo el fuego enemigo. Todos reciben un año de formación antes de ser enviados al campo, en este, individualmente se puede pedir fuego de artillería. Abunda el uso de aviones teledirigidos para dar luz o apoyo. Estratégicamente son metódicos y pacientes, esperan casi siempre a que su enemigo de el primer paso.

Cuando se formó el consejo, los Turianos se vieron en una amarga guerra civil, la guerra de la Unificación, se inició con hostilidades entre colonias lejanas a Palaven. Utilizaban emblemas y pintadas para diferenciarse entre colonias. La Jerarquía no se metió en la guerra, esperó a que las colonias se debilitaran para luchar, al estar estas muy débiles, tuvieron que rendirse ante la Jerarquía Turiana y todo volvió a la normalidad.

### *BIOLOGÍA*

El código genético Turian se basa en dextro-aminoácidos. Si tratan de ingerir alimentación humana, que se basa en el levo-aminoácidos, pueden entrar en shock anafiláctico. El ejército que ocupa la colonia Alianza de Shanxi desde la Primera Guerra Contacto ha de importar todos sus alimentos, con grandes gastos logísticos.

Los Turianos tienen una placa reflectante en la piel que los hace menos susceptibles a largo plazo ante las radiaciones solares, pero no desarrollan una armadura natural.

La sangre de los Turianos es de color azul oscuro por la presencia de Hemocianina en lugar de Hemoglobina.

<b>Fuerza:</b> +3	<b>Voluntad:</b> +0
<b>Constitución:</b> +3	<b>Habilidad:</b> +0
<b>Inteligencia:</b> +0	<b>Carisma:</b> +0
<b>Percepción:</b> +0	<b>Destreza:</b> +2
<b>Habilidades:</b> Lucha +3, Disparo +3, Intimidar +2	
<b>Trasfondos raciales:</b> Placas (Protección +4 ante radiaciones y energía).	
<b>Coste en PG:</b> 0.	

## ASARIS

### DESCRIPCIÓN

Las Asari, vienen el planeta Thessia, son a menudo considerados las más poderosos y respetados especies en la galaxia conocida. Esto se debe en parte al hecho de la Asari fueran las primeras en la carrera para lograr el vuelo interestelar.

Las Asari son conocidas por su elegancia, diplomacia, características bióticas y talento. Su larga vida de milenios y fisiología, que les permite reproducirse con un miembro de cualquier género o especie, les da un tratamiento conservador pero, con actitud hacia otras razas. Las Asari fueron fundamentales en la propuesta y la fundación del Consejo de la Ciudadela, y han estado en el centro galáctico de la sociedad desde entonces.

### ECONOMÍA Y POLÍTICA

Las Asari son una amenaza para los intereses de la Alianza. Su poder económico y reputación diplomática les permiten ejercer una influencia muy persuasiva. Afortunadamente, su ejército es apenas más que una colección de bandas locales de guerreros. Los soldados están bien armados y excepcionalmente calificados, pero no poseen suficiente organización a gran escala para las campañas militares.

El gobierno Asari no existe por si. Se decide la política a través del flujo y reflujo de la opinión pública en una extensa, pero bien organizada, democracia electrónica. En momentos de crisis, el pueblo se apoya en los miembros más ancianos de la población, llamadas "Mujeres Sabias"



Las Asari poseen la mayor economía de la galaxia. Ellos tienen un gran volumen de intercambios y contactos sociales. Gremios de artesanía, como los de las ciudades Serrice y Armali, mantienen un virtual monopolio sobre la avanzada tecnología biótica. Dada su influencia política, un embargo por los Asari resultaría desastroso para la Alianza humana.

### SOCIEDAD

Debido a su larga vida, Asari se sienten más cómodos con la observación y el estudio que con una acción inmediata. En la diplomacia, esto se manifiesta en una tendencia al centrismo. Las Asari tratar de mantener estables los saldos de los derechos económicos, políticos, militares y el poder. Prefieren hacer su voluntad por medio de la influencia cultural.

Crean firmemente que sus ideales y creencias, inevitablemente, darán forma a la cultura galáctica.

### FACTORES BIOLÓGICOS

Las Asari poseen una complexión semejante a las hembras humanas, pero solo parecen del género femenino a nuestros ojos. E realizad poseen un género único y pueden reproducirse con cualquier especie.

Durante el apareamiento un Asari y su pareja comparten recuerdos, pensamientos y sentimientos. Esta conexión menta permite a las Asari localizar los mejores rasgos genéticos de su pareja y transmitírselos a su descendencia.

Gracias a su capacidad para conectar con las mentes, las Asari tienen una gran facultad para manejar la biótica.

<b>Fuerza:</b> +0	<b>Voluntad:</b> +0
<b>Constitución:</b> +0	<b>Habilidad:</b> +0
<b>Inteligencia:</b> +0	<b>Carisma:</b> +0
<b>Percepción:</b> +2	<b>Destreza:</b> +2
<b>Habilidades:</b> Etiqueta +5, Psicología +5.	
<b>Trasfondos raciales:</b> Empatía +4 (se suma a cualquier tirada de biótica o psicología).	
<b>Coste en PG:</b> 4.	

## SALARIANOS

### DESCRIPCIÓN

Otra de las razas que conforman el consejo de la ciudadela. Fueron la segunda raza que llegó a la Ciudadela, y la que inicio las maniobras diplomáticas que dieron inicio al consejo Galáctico.

Los Salarians, o Salarianos, son una raza de anfibios hiperactivos con ojos saltones y una gran inteligencia. Para los Salarians, las otras especies son lentas y aburridas, especialmente los Elcor.



traición de estos últimos y el desarrollo de la genofagia actualmente sólo con los Turianos) aunque eso no quita que también busquen guardaespaldas en otras razas, como los Humanos.

### BIOLOGÍA

Los Salarians son conocidos por su capacidad de observación y el pensamiento no lineal. Esto se manifiesta como una aptitud Increíble para la investigación y el espionaje. Están constantemente inventando y experimentando, y es de dominio público que siempre saben más de lo que dicen.

Lamentablemente, su velocidad metabólica les deja con una vida útil relativamente corta; ya que rara vez superan los cuarenta años terrestres.

El 90% de la población halarían es masculina.

### SOCIEDAD Y ECONOMÍA

En muchos sentidos, la política Salaria funciones de red como las familias nobles de la Tierra de la Europa medieval. Estructuralmente, el gobierno se compone de feudos, baronías, ducados, los planetas y las marchas (grupos de colonización).

La economía Salarian es la más pequeña de las tres razas del Consejo, pero aún mucho más amplia que la de La Alianza. Se basa en el desarrollo de tecnologías; sus industrias son líderes en la mayoría de los campos.

Por su insaciable curiosidad a veces coquetean con la ilegalidad, y a veces son más corruptos que un político. De todas formas son una de las razas del consejo y te leerán la cartilla a base de bien cuando seas tu el que te saltes las reglas.

Aunque tienen un servicio de inteligencia a medida de su curiosidad, lo del combate abierto no les va. Son propensos a usar otras razas para las cosas que requieren fuerza como los Turianos, o los Krogan (debido a la

<b>Fuerza:</b> -2	<b>Voluntad:</b> -2
<b>Constitución:</b> -2	<b>Habilidad:</b> +3
<b>Inteligencia:</b> +4	<b>Carisma:</b> +0
<b>Percepción:</b> +3	<b>Destreza:</b> +4

**Habilidades:** Sistemas +3, Subterfugio +3

**Trasfondos raciales:** Contactos a nivel 2.

**Coste en PG:** 0.

## VOLUS

### DESCRIPCIÓN

Criaturas de aspecto similar a los topos debido a un traje de protección ambiental.

Suelen tener buenos cocimientos de gestión y de comercio, no en vano suelen ser contables (por definirlo de alguna manera) de los Turianos, este papel les ha llevado a tener un gran importancia en el

desarrollo de la ciudadela. Aun así, los Volus opinan que el consejo les da la espalda o no los toman en serio llegando a desarrollar una actitud envidiosa a otras razas, en especial a los humanos los cuales según afirmaciones Volus, "Se han beneficiado mucho más que los Volus del consejo"

Por sí solos, los Volus son una amenaza menor para la Alianza. Sin embargo, sin embargo, hace cientos de años que tienen a los Turian como clientes en sus transacciones comerciales, y gozan de su protección.

### FACTORES POLÍTICOS Y ECONÓMICOS

Los Volus tienen un gobierno independiente dentro de la jerarquía Turina, siempre que paguen sus impuestos y cumplan sus servicios como ingenieros militares, de intercambio y sus funciones con las finanzas. Los Volus apoyarán a los Turianos en cualquier guerra que ellos lleven a cavo y viceversa.

Los Volus poseen una economía desproporcionadamente grande a sus recursos. Son agresivos comerciantes e industriales con un gran talento en economía



y finanzas. Muchos de los bancos más grandes de la galaxia, la creación de empresas las empresas, y los cárteles de fabricación, tales como la Elkoss Combine, son propiedad o gestionados por Volus. También regulan la economía de La Ciudadela del complejo galáctico.

### SOCIEDAD

Viven en agrupaciones tribales donde la tribu más grande absorbe a las más pequeñas, formando un ciclo.

Desde los albores de su historia, las tribus de Volus han usado los trueques de recursos, territorios, e incluso de personas para obtener su estatuto. Esta cultura de intercambio se inclina a actividades económicas. Aunque algunos interpreten el trueque de miembros de una tribu como esclavitud, esta práctica, no es

más odiosa que los matrimonios arreglados.

### FACTORES BIOLÓGICOS

El mundo natal de los Volus tenía una alta concentración de amoníaco en su atmósfera. Para tratar en ambientes donde la concentración de carbono es elevada, precisan de sus característicos trajes. Sin ellos, no podrían respirar y fallecerían.

<b>Fuerza:</b> +0	<b>Voluntad:</b> +0
<b>Constitución:</b> +2	<b>Habilidad:</b> +2
<b>Inteligencia:</b> +2	<b>Carisma:</b> +0
<b>Percepción:</b> +2	<b>Destreza:</b> +0
<b>Habilidades:</b> Psicología +3, Subterfugio +4.	
<b>Trasfondos raciales:</b> Riquezas +1.	
<b>Coste en PG:</b> 0.	

## LOS ILUMINADOS DE PRIMACY (HANAR)

### DESCRIPCIÓN

Criaturas semejantes a las medusas terrestres, de un tamaño similar al humano ,con pseudópodos y un cuerpo gelatinoso.

La mayoría de las razas los consideran unos esnobes elitistas y pedantes a causa de sus costumbres.



### FACTORES POLÍTICOS Y ECONÓMICOS

El gobierno Hanar es una teocracia benigna. Si bien tolerante de otros credos, la religión oficial del estado es el culto de los "Enkindlers", que no son otros que la extinta raza de los Protheans. Hay muchas ruinas Prothean en su mundo natal, y los Hanar creen que esta antigua raza son sus antepasados. Es difícil para un Hanar ver a los Protheans como una raza real en lugar de figuras mitológicas idealizadas.

Hanar están poco dispuestos a tratar con otras especies. Los contactos económicos se limitan a un puñado de estaciones de comercio en sus fronteras. Debido a este auto-aislamiento y la única fisiología de su raza, su economía es pequeña y aislada del resto de la galaxia. Pocas tecnologías estándar están disponibles en su espacio, ya que producen muy pocos bienes que puedan ser utilizables por otros.

### SOCIEDAD

Los Hanar son reservados y corteses, con antiguas costumbres que dictan todos los aspectos de la conversación. Encuentran el discurso de otras razas grosero y muy a menudo se toman palabras normales como una grave ofensa. Se recomienda encarecidamente que el personal de la Alianza evite el contacto directo con individuos Hanar, y dejar la tarea a diplomáticos especialmente capacitados.

Los Hanan tienen dos nombres: uno público, que usan normalmente con desconocidos, uno llamado "del alma", que solo comparten con sus más allegados . Jamás se dirigen a sí mismos en primera persona, ya que lo consideran una grave falta de respeto.

Los Hanar son considerados una amenaza menor para La Alianza humana. Tienen poco interés en interactuar con otras culturas, debido a una obsesión cultural con modales y cortesía que raya en monomanía.

### FACTORES BIOLÓGICOS

Al ser originalmente invertebrados marinos, los Hanar no pueden sostener su propio peso en condiciones normales de gravedad. Al unirse a la comunidad Galáctica, empezaron a utilizar unos dispositivos de gravedad y discos flotantes.

Sus tentáculos pueden manipular objetos, siempre y cuando no pesen demasiado.

<b>Fuerza:</b> -5	<b>Voluntad:</b> +3
<b>Constitución:</b> +0	<b>Habilidad:</b> +3
<b>Inteligencia:</b> +3	<b>Carisma:</b> +0
<b>Percepción:</b> +4	<b>Destreza:</b> +0
<b>Habilidades:</b> -	
<b>Trasfondos raciales:</b> Altivos, Deslizador aéreo (Destreza +2, les permite flotar).	
<b>Coste en PG:</b> 0.	

## LOS TRIBUNALES DE DEKUUN (ELCOR)

Nativos de planeta Dukuun, los Alcor son unas criaturas de cuatro patas enormes, pesadas y lentas.

La mayoría los consideran monótonos y aburridos, arraigados en ancestrales tradiciones

### *FACTORES ECONÓMICOS Y POLÍTICOS*

La sociedad alcor se basa en una serie de antiguos preceptos y documentos legados por sus ancestros. Estos principios, agrupados en una inmensa bibliotecas, dan soluciones teóricas y minuciosamente detalladas a cualquier clase de imprevisto posible, y son seguidos a rajatabla por toda la sociedad.

Esto hace que la política Elcor sea muy previsible, siempre respaldada por un gran esfuerzo de investigación.

La economía Elcor es pequeña, sólo ligeramente más grande que la humana, pero muy bien desarrollada. No tienen gusto por precipitar las cosas, y les gusta hacer sus planes tras varios siglos de planificación. No necesitan del comercio, tienen todo lo que necesitan para abastecer sus propias necesidades, y sólo comercian productos acabados. Cualquier intento de embargo de su espacio sería infructuoso.

Si bien los Elcor son territoriales sobre cualquier área que ellos consideren suya, no tienen ningún interés en la expansión agresiva. Tienen un pequeño ejército y no son amenaza para los intereses de La Alianza.

### *SOCIEDAD*

La psicología Elcor es deliberada y conservadora. Son incapaces de tomar decisiones impulsivas o de actuar precipitadamente. Siempre basan sus acciones a seguir después de deliberar e investigar concienzudamente todas las opciones.

### *FACTORES BIOLÓGICOS*

Adaptados a la enorme gravedad de su planeta natal, la fisonomía de los alcor es pesada y difícil de mover. Son muy corpulentos, pero también muy lentos.

Afortunadamente, su piel es especialmente difícil de penetrar y su gran fortaleza les permite llevar gran cantidad de equipo pesado.

Los guerreros Elcor no temen los incendios, que soportan sin problemas, ni usan armas pequeñas, ya que sus poderosos hombros pueden transportar armamento que normalmente está destinado a los vehículos.

<b>Fuerza:</b> +8	<b>Voluntad:</b> -2
<b>Constitución:</b> +8	<b>Habilidad:</b> +0
<b>Inteligencia:</b> +0	<b>Carisma:</b> -2
<b>Percepción:</b> +0	<b>Destreza:</b> -4
<b>Habilidades:</b> Educación +3, Concentración +3	
<b>Trasfondos raciales:</b> Robustos (Vitalidad +8).	
<b>Coste en PG:</b> 0.	

## LA FLOTA QUARIAN

Una raza alienígena de nómadas espaciales. Son generalmente más bajos y menos corpulentos que los humanos.

Siempre van ataviados con unos trajes de material desconocido, ocultando su rostro bajo unas máscaras de respiración.

Algunos creen que los Quarians son cibernéticos, una mezcla de máquina y la biología que pueden sobrevivir durante un tiempo en el frío vacío del espacio. Otros creen que simplemente están tan acostumbrados a vivir en el interior de sus aeronaves improvisadas que nunca se quitan sus trajes de supervivencia.



### HISTORIA

Originalmente, eran una sociedad muy avanzada tecnológicamente, pero su declive llegó con la creación de su más grande obra: Los Geths.

Trescientos años atrás, los Quarians crearon a los Geth, una especie de rudimentaria IA, para servir como una eficiente fuente de mano de obra. Sin embargo, los Geth se rebelaron contra sus amos y llevaron a los Quarian al exilio. Ahora, los Quarians vagan por la galaxia en una flotilla salvados de buques de salvamento, de segunda mano, tecnología y tecnología reciclada.

Otras especies tienden a menospreciar a los Quarians, viéndolos como los basureros y los condenan por desencadenar una peligrosa forma de vida sintética en el resto de la galaxia.

### FACTORES ECONÓMICOS Y POLÍTICOS

El gobierno Quarian es una amalgama de representantes de los diversos buques espaciales, organizados en un consejo, y una dictadura militar. Todas las operaciones de la flota están dirigidas por los militares. La Junta del Almirantazgo permite al gobierno civil llevar a cabo la mayoría de las tareas de la sociedad, pero tiene autoridad para anularlos en caso de emergencia.

La economía Quarian existe en un nivel de subsistencia. El gobierno está obligado a proporcionar el aire, los alimentos y el agua a todos los ciudadanos para garantizar la supervivencia de la especie. El mayor activo de los Quarian es su capacidad técnica. Los Quarian son grandes mineros, técnicos y mecánicos, y con frecuencia son contratados

por las industrias espaciales que buscan de forma barata, mano de obra cualificada. Esto a menudo provoca protestas y disturbios entre los trabajadores nativos.

La Flota Quarian incluye varios cientos de buques de guerra, pero debido a su precaria existencia, no puede considerarse una amenaza creíble. Los militares Quarian no atacan a otros, solo defienden su flota. Hasta la fecha, La Alianza nunca se ha visto obligada a defender sus territorios de esta raza.

### SOCIEDAD

Las mayores influencias sobre la cultura Quarian son la creación y la revuelta de los Geth y la pérdida de su planeta natal. En contraste con otras razas, los Quarians son reacios a confiar en cualquier clase de máquina inteligente o inteligencia artificial, pero son mucho más propensos a tratarlos como si fueran seres vivos.

### FACTORES BIOLÓGICOS

Poco se sabe de la biología Quarian. Al igual que los Turians, poseen una biología basada en dextro-aminoácidos, y no pueden consumir la alimentación humana. Fuera de sus propios buques, siempre usan un traje protector, totalmente sellado al medio ambiente externo. Nadie ha sido autorizado nunca a bordo de un buque Quarian, ya que según ellos mismos afirman, existe riesgo de contaminación.

<b>Fuerza:</b> +0	<b>Voluntad:</b> +0
<b>Constitución:</b> +0	<b>Habilidad:</b> +3
<b>Inteligencia:</b> +2	<b>Carisma:</b> -3
<b>Percepción:</b> +3	<b>Destreza:</b> +3
<b>Habilidades:</b> Supervivencia +2, Pilotar +3, Disparar +3, Mecánica +2.	
<b>Trasfondos raciales:</b> -	
<b>Coste en PG:</b> 0.	

## LOS KROGAN

### DESCRIPCIÓN



Los Krogan son una especie de reptiles bípedos natales del planeta Tuchanka, un mundo conocido por extremas condiciones ambientes y la superabundancia de depredadores. Los Krogan no solo sobrevivieron a estas condiciones, si no que lograron prosperar hasta tal punto que lograron una amplia tecnología.

Desgraciadamente, esta tecnología fue usada en una guerra que provocó un invierno nuclear en todo el planeta, reduciendo a esta especie a un grupo de clanes bárbaricos.

Aproximadamente hace 2000 años los Krogan fueron una especie primitiva, tribal atrapado en un mundo que sufren a través de un invierno nuclear causado por sus propias decisiones. Fueron liberados por los Salarianos, que eran culturalmente superiores, dándoles tecnología avanzada y reubicándolos en un nuevo planeta.

Sin embargo, los Salarianos no actuaron por generosidad desinteresada. En ese momento, La Ciudadela se encuentra en una prolongada guerra galáctica con los Rachni, una raza inteligente de insectos espaciales. Se esperaba que los Krogan se unan a las fuerzas de la Ciudadela como soldados en contra de un enemigo de otro modo imparable. El plan funcionó a la perfección: dos generaciones de Krogan so solo bastaron APRA detener la amenaza de los Rachi, si no para exterminar a toda al especie.

Por un breve período, los Krogan fueron aclamados como los salvadores de la galaxia. Sin embargo, sin las duras condiciones de Tuchanka para mantener su población bajo control, su número se disparó. La falta de recursos en su planeta natal hizo que los Krogan fuesen obligados a expandirse hacia nuevos mundos, ya habitados por razas leales a la Ciudadela.

Las llamadas sublevaciones Krogan continuaron durante casi tres siglos. Los Krogan eran sometidos a bajas considerables pero su elevada tasa de natalidad los hacía imparables. La victoria parecía inevitable y el consejo de la ciudadela desesperaba.

Como último recurso, el consejo de la ciudadela acudió al recién formado imperio Turian en busca de ayuda. Los Turianos aceptaron y desataron una aterradora arma de bioingeniería desarrollada por los Salarianos: el Genophage. Esta terrible arma causó una masacre entre la población infantil Krogan, provocando que solo uno de cada 1.000 infectados lograra sobrevivir.

### *ECONOMÍA Y POLÍTICA*

Después de este duro golpe, los Krogan se vieron obligados a rendirse ante los Turian. Por su papel en reprimir las sublevaciones, los Turians fueron recompensados con un puesto en el Consejo de la Ciudadela. Mientras, los Krogan siguen sufriendo las consecuencias de la guerra: su número es cada vez más escaso, y los restantes supervivientes están dispersos por la galaxia.

### *SOCIEDAD*

Ante la certeza de su extinción como especie, la mayoría de los Krogan se han vuelto individualistas y egoístas. Suelen servir como mercenarios de alquiler al mejor postor, aunque muchos todavía les molesta y desprecian las razas de la Ciudadela que les condenaron a su trágico destino.

### *BIOLOGÍA*

Debido a la brutalidad de su entorno natural, la selección natural ha desempeñado un papel importante en la evolución de la especie. Los Krogan se reproducían y maduraban en una tasa asombrosa. Su grandes hombros sostienen una gran joroba, que hace de almacén de reserva de nutrientes, permitiéndoles sobrevivir largos periodos de tiempo sin ninguna clase de alimentos. Sus pieles gruesas son prácticamente impermeables a los cortes, arañazos o contusiones, y son muy resistentes a las toxinas, radiación, y al calor y frío extremos.

Bióticos son raras las personas, aunque aquellos que poseen el talento suelen tener fuertes habilidades. Su más sorprendente son sin embargo, la característica más notable es el número de órganos secundarios que poseen. Estos órganos pueden sustituir a uno principal si es dañado, haciendo que esta raza sea muy difícil de eliminar en una lucha normal.

<b>Fuerza:</b> +6	<b>Voluntad:</b> +0
<b>Constitución:</b> +6	<b>Habilidad:</b> +0
<b>Inteligencia:</b> -2	<b>Carisma:</b> -2
<b>Percepción:</b> +0	<b>Destreza:</b> +0
<b>Habilidades:</b> Supervivencia +3, Atletismo +3	
<b>Trasfondos raciales:</b> Armadura natural +5.	
<b>Coste en PG:</b> 6.	

## BATARIANS

### DESCRIPCIÓN

Una raza bípeda de cuatro ojos. Los Batarians son una especie con muy mala fama que optaron por aislarse del resto de la galaxia.

El sistema Terminus está infestado de piratas Batarians, bandas y esclavistas, que alimenta el estereotipo del Batarian matón. Cabe señalar que estos criminales no representan a los ciudadanos, que tienen prohibido salir de espacio Batarian por su omnipresente y paranoico gobierno.

### ECONOMÍA Y POLÍTICA

El gobierno es hostil a la Alianza de Sistemas, pero procuran bien mantenerse alejados de los intereses de las razas más poderosas del Consejo.

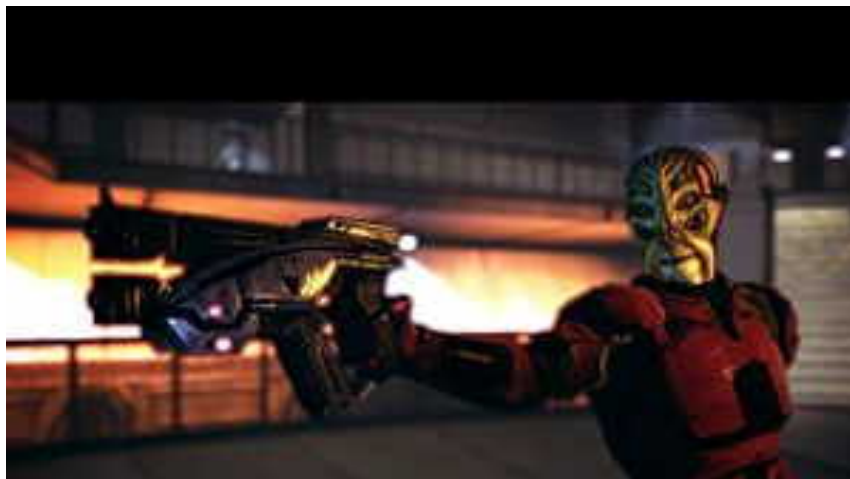
Se desconoce lo que piensa la población acerca de su aislamiento forzado, ya que el Departamento de Control de Información Batarian se asegura que sólo las noticias que el gobierno apruebe salgan al exterior.

### SOCIEDAD

Los Batarians tienen en muy alta estima el rango social y la apariencia. La sociedad está dividida en casta y está muy mal visto salirse de ellas.

Dejar en entredicho el valor del carácter social se considera un insulto grave.

Están firmemente convencidos de que las especies con menos de cuatro ojos son menos inteligentes.



### BIOLOGÍA

En apariencia, los Batarians son más delgados que la media humana, e igual de altos.

Poseen dos pares de ojos, uno relativamente abajo, cerca de las mejillas. Otro par más pequeños, los "ojos interiores", se encuentra por encima de ellos.

Batarians a menudo ganan los duelos dialécticos con otras especies, ya que es muy difícil centrarse en uno de sus pares de ojos.

<b>Fuerza:</b> +0	<b>Voluntad:</b> +0
<b>Constitución:</b> +0	<b>Habilidad:</b> +3
<b>Inteligencia:</b> +1	<b>Carisma:</b> -3
<b>Percepción:</b> +5	<b>Destreza:</b> +2
<b>Habilidades:</b> Supervivencia +2, Pilotar +2, Persuadir +3, Disparo +2.	
<b>Trasfondos raciales:</b> -	
<b>Coste en PG:</b> 0.	

## CLASES DE PERSONAJE

Las clases de personaje son las profesiones que desempeñan nuestro personaje durante el juego.

Cada clase tiene disponible una serie de dones, que no son otra cosa que ventajas especiales que el personaje podrá adquirir tanto a la hora de crear su personaje, como más adelante, cuando obtenga experiencia

### BÁSICAS

#### SOLDADO

Los soldados son especialistas en combate ideales para el frente de batalla. Los soldados empiezan el juego entrenados en el uso y destreza de pistolas y rifles de asalto, tienen mejorada la salud y la habilidad de llevar una armadura de combate de nivel medio. Mientras progresas en el juego puedes desbloquear entrenamientos de asaltos, destrezas con escopetas y rifles de precisión, o ser capaz de administrar primeros auxilios a tus compañeros o a ti mismo, así como llevar una armadura de combate pesada.

Dones disponibles inicialmente:

- Pistolas
- Rifles de asalto
- Armadura de combate
- Forma física

Dones disponibles durante la partida:

- Escopetas
- Rifles de precisión
- Primeros auxilios
- Entrenamiento de asalto

#### INGENIERO

Los ingenieros son especialistas en tecnología. Usando el OmniTool holográfico pueden descifrar sistemas de seguridad, reparar y/o modificar equipamiento técnico, desbaratar armamento enemigo o escudos y sanar a sus compañeros. Aunque empiecen el

juego con solamente pistolas y el OmniTool, los ingenieros pueden desbloquear la habilidad de llevar armadura ligera y cambiar totalmente la tecnología enemiga. También pueden aprender a ponerse escudos protectores y sanar a sus compañeros.

Dones disponibles inicialmente:

- Pistolas
- Electrónica
- Decriptación
- Primeros auxilios

Dones disponibles durante la partida:

- Armadura básica (solo ligera)
- Ingeniería inversa
- Hacking.
- Medicina
- Damping

#### ADEPTO

Los adeptos son especialistas bióticos. Comienzan equipados con pistolas y armadura ligera, la verdadera fuerza de un adepto es a través de implantes auto graduables que les confieren poderes bióticos. Estos poderes se pueden usar para levantar o lanzar objetos, proteger a los compañeros e inutilizar o destruir enemigos.

Dones disponibles inicialmente:

- Armadura básica
- Lanzar
- Protección
- Confusión

Dones disponibles durante la partida:

- Pistolas
- Levantamiento
- Éxtasis
- Singularidad

## ESPECIALIZADAS

### *INFILTRATOR (AGENTE/ESPÍA)*

Los agentes combinan combate y habilidades técnicas, y se especializan en matar o inutilizar enemigos a larga distancia. Estos espías están entrenados en el uso de las OmniTools, pero sobre todo en el descodificado y habilidades ofensivas más que en la curación. Pueden entrenar con pistolas o rifles de francotirador, y pueden aprender a llevar armadura de nivel medio.

Dones disponibles inicialmente:

- Pistolas
- Armadura Táctica
- Electrónica
- Decodificación

Dones disponibles durante la partida:

- Rifles de francotirador
- Hacking
- Damping
- Primeros Auxilios

### *VANGUARD*

Los Vanguard son guerreros bióticos. Combinan habilidades bióticas ofensivas y entrenamiento en armamento para abatir a sus oponentes con rapidez, y son especialmente mortíferos en combate a corta distancia. Pueden entrenar con pistolas o escopetas, y pueden aprender a llevar armadura de nivel medio.

Dones disponibles inicialmente:

- Pistolas
- Estado Físico
- Lanzar

- Confusión

Dones disponibles durante la partida:

- Escopetas
- Armadura Táctica
- Éxtasis
- Protección

### *CENTINELA*

Los centinelas combinan habilidades bióticas y tecnológicas. Típicamente usan habilidades bióticas y aptitudes avanzadas de curación para defender a los aliados, además también pueden desbaratar los ataques enemigos con ataques bióticos o tecnológicos. Son más eficientes con las habilidades bióticas y tecnológicas que otras clases. Los centinelas sólo pueden usar armadura ligera, y no reciben entrenamiento avanzado en armas.

Dones disponibles inicialmente:

- Lanzar
- Protección
- Electrónica
- Primeros Auxilios

Dones disponibles durante la partida:

- Singularidad
- Éxtasis
- Decodificación
- Medicina

## TRASFONDOS.

Los trasfondos son peculiaridades opcionales que puedes adquirir para personalizar a un personaje. Una casa, una ceguera, un arma, son ejemplos de trasfondos.

Los trasfondos se adquieren mediante los llamados puntos de generación de personaje (PG), cuanto mejor es el trasfondo, más PG cuesta obtenerlo. Si el trasfondo es algo perjudicial, nos otorgará algunos PG extras.

### VENTAJAS

Las ventajas son peculiaridades favorables para el personaje. Cada ventaja tiene asociado un coste en PG, que hay que pagar para poder obtenerla.

#### **Audaz 2 PG.**

+2 Carisma cuando tomas la iniciativa.

#### **Cortes 2 PG.**

+2 Carisma hacia los invitados.

#### **Dedicado 2 PG.**

+2 Voluntad cuando sigue una causa.

#### **Lazo familiar 3 PG**

La familia del personaje está muy unida, si un personaje se encuentra en apuros puede contar con la ayuda total de sus familiares.

#### **Salario 1 PG por nivel**

A nivel uno se gana el salario mínimo interprofesional, a nivel dos se gana un sueldo típico de un trabajador agrícola, y a nivel tres se tiene el sueldo de un trabajador de clase media.

#### **Contacto 1PG/uno.**

Un contacto es alguien que puede ayudar al PJ en cosas pequeñas, que no entrañen demasiado riesgo.

#### **Sueño ligero 3 PG**

El personaje se despierta con una facilidad pasmosa, haciendo muy difícil el sorprenderle por la noche, los que quieran acecharle mientras duerme tienen una pena extra de -4.

#### **Alto 3 PG**

El personaje es especialmente alto, de más de 1,80. Tiene +1 en Constitución, solo aplicable al cálculo de vitalidad, y su movimiento base es de 1,2.

#### **Ambidiestro 4 PG**

Permite usar indistintamente ambas manos. Se anula la pena de acción doble cuando uses las dos manos

#### **Casanova 2 PG**

+3 en las tiradas de seducción contra el género opuesto.

#### **Amistad.1PG cada nivel.**

El personaje posee una relación personal de especial envergadura con alguien, de la cual puede echar mano en un momento de necesidad.

- Nivel 1: Un amigo de confianza.
- Nivel 2: Amistades dentro de un cargo público. A definir.
- Nivel 3: Pacto entre hermanos
- Nivel 4: Lazo familiar importante. Una familia completa se preocupa por ti.
- Nivel 5: Vínculo de sangre inquebrantable con una hermandad o secta. Definir.

#### **Sentido agudo 2PG.**

+2 a las tiradas de percepción relacionadas con uno de los sentidos (a escoger).

**Riqueza 3PG por nivel.**

Mide el poder adquisitivo que posee el PJ.

- Nivel 1: Posición acomodada y un sueldo como Dios manda.
- Nivel 2: Sueldo sustancioso. Catedrático, funcionario, etc. Casa en playa y varios coches.
- Nivel 3: Tienes tu propia empresa, aunque modesta.
- Nivel 4: Familia rica y vida solucionada. Puedes compra cualquier cosa que encuentres en el mercado.
- Nivel 5: Tú propia multinacional. No solo tienes dinero, sino que pueden fabricarte lo que necesites.

**Red de información. 2PG por nivel.**

Contactos a escala masiva. Determinada información puede requerir pasar tiradas de Carisma + subterfugio.

- Nivel 1: Contactos menores.
- Nivel 2: Contactos a nivel nacional.
- Nivel 3: Contactos en el servicio secreto y en el gobierno.
- Nivel 4: Una buena red de espías a nivel mundial.
- Nivel 5: Pocos sucesos en el mundo escapan de tu control.

**Logia. 2PG por nivel.**

El personaje pertenece a un grupo hermético o gremio, y puede beneficiarse de sus recursos y contactos.

- Nivel 1: Grupo a nivel local, como un gremio de artesanos.
- Nivel 2: Grupo importante de información, como un canal de televisión.
- Nivel 3: Grupo internacional de carácter público, como una ONG
- Nivel 4: Agencia secreta del gobierno. El estado está a tu disposición.
- Nivel 5: Secta oculta y elitista que manipula los hechos a gran escala.

**Rango social. 3PG por nivel.**

La importancia que tiene el personaje dentro de la jerarquía social. Este trasfondo puede influir positivamente en los cargos empeñados en los trasfondos de Membrecía y Logia (no es lo mismo ser el alcalde de un pueblo, que el alcalde de la capital)

- Nivel 1: Importancia media.
- Nivel 2: Importancia nacional.
- Nivel 3: Importancia internacional.
- Nivel 4: Importancia global.
- Nivel 5: Importancia a nivel galáctico.

**Carácter. 2PG cada nivel.**

Añade una firmeza de pensamiento y voluntad fuera de lo común.

- Nivel 1: Decidido. +2 en las tiradas de concentración a la hora de tomar una decisión.
- Nivel 2: Valiente. +2 en todas las tiradas de coraje.
- Nivel 3: Estoicismo. La presencia de ánimo del personaje será legendaria. El cálculo de raciocinio será de Voluntad x 3, en lugar de Voluntad x 2.
- Nivel 4: Imperturbable. Cualquier tirada para leer, confundir o averiguar tus emociones, pensamientos o percepción de la realidad tiene una dificultad extra de 4 puntos.
- Nivel 5: Voluntad de acero. Otorga inmunidad a la manipulación mental.

**Concienzudo. 1PG cada nivel.**

Eres meticuloso y perfeccionista al máximo. Esto te permite mejorar y percibir hasta la más leve imperfección.

- Nivel 1: Empatía. +2 en las tiradas relacionadas con averiguar intenciones y pensamientos.
- Nivel 2: Deductivo. +2 en Inteligencia a la hora de resolver enigmas.
- Nivel 3: Meticuloso. +2 en todas las tiradas de reparación, creación y montaje de objetos.
- Nivel 4: Intuición. +2 en las tiradas de alerta e investigación.
- Nivel 5: Tenaz. Voluntad +1.

**Favor.3 PG cada nivel.**

Alguien te debe una, por lo que deberá de ayudarte cuando se lo pidas. Es preciso definir

- Nivel 1: Un pequeño favor, muy de vez en cuando.
- Nivel 2: Alguien normal te debe la vida, hará todo lo que tú quieras.
- Nivel 3: Algún dignatario medio te debe un par de favores.
- Nivel 4: Alguien importante te debe una muy gorda.
- Nivel 5: Más de un gobernante de te debe su cargo.

**DESVENTAJAS**

Las desventajas son peculiaridades negativas. Escoger alguna otorga PG extras al personaje.

No está permitido tener más de tres desventajas por personaje.

Recuerda que las desventajas hay que interpretarlas, y que si el jugador no lo hace correctamente, y solo las adquiere para conseguir PG extras, es obligación del máster penalizarle con un menor reparto de experiencia.

**Altivo 2 PG**

-2 en Carisma en presencia de inferiores.

**Arrogante 2 PG**

-2 en Voluntad cuando es insultado.

**Deber 1-5 PG**

Similar a código, pero relacionado con los deberes de una profesión o condición social.

Cada nivel en la desventaja supone un penalizador de -2 en las tiradas para tratar de desobedecer dicho deber.

**Cojera 4 PG**

El personaje tiene lesionada una pierna, pierde por ello la cuarta parte de su movimiento, sea del tipo que sea, excepto volar, en caso de que pueda.

**Tuerto 3PG**

Al personaje le falta un ojo. -4 en todas las tiradas relacionadas con la vista.

**Bajo 3 PG**

El personaje es especialmente bajo, menos de 1,50. Tiene -1 en Constitución, solo aplicable al cálculo de vitalidad, y su movimiento base es de 0,8.

**Vanidoso 2 PG.**

- 2 en Destreza y Habilidad cuando se es adulado

**Tímido 3 PG**

-2 en todas las tiradas en presencia de extraños.

**Rebelde 2 PG**

-2 en Voluntad cuando recibe órdenes.

**Manco 4 PG**

-4 en las tiradas que requieran ambas manos.

**Patoso 4 PG**

El PJ tiende a torcer el tobillo, a caerse, a tropezar, etc. -2 en todas las tiradas atléticas.

**Cleptómano 2PG**

El PJ tiene el hábito de robar cosas llamativas y de poco valor de forma compulsiva (2 ó 3 veces por partida).

Para controlarse durante una escena hay que superar una tirada de VOL + concentración a dificultad 25.

**Antisocial.2PG cada nivel.**

Lo importante que es el personaje dentro de la sociedad.

- Nivel 1: Frío y arisco. -2 en situaciones relacionadas.
- Nivel 2: Callado Se posee una dificultad de habla fuera de lo común. -2 en toda conversación.
- Nivel 3: Poco agraciado físicamente. -2 en cualquier tirada relacionada.
- Nivel 4: Marginado. No sabes comportarte en público.
- Nivel 5: Estigma. El personaje está condenado socialmente por alguna causa. Definir.

**Cobarde.2PG cada nivel.**

El personaje no es precisamente un derroche de valor.

- Nivel 1: Indeciso. Si no se supera una tirada de Voluntad + concentración a dificultad 20, se actuará el último durante el primer turno de un conflicto.
- Nivel 2: Miedoso. -2 en todas las tiradas relacionadas.
- Nivel 3: Pusilánime. La presencia de ánimo del personaje será legendaria. El cálculo de raciocinio será de Voluntad x 1.5, en lugar de Voluntad x 2.
- Nivel 4: Mente débil. Cualquier tirada para leer, confundir o averiguar tus emociones, pensamientos o percepción de la realidad tiene un bono extra de 4 puntos.
- Nivel 5: Voluntad paupérrima. -2 en Voluntad.

**Deber.1PG cada nivel.**

El personaje posee de un código de honor o alguna clase de obligación que restringe su comportamiento.

- Nivel 1: Código moral personal. Definir.
- Nivel 2: Obligación propia de un cargo de importancia.
- Nivel 3: Código moral muy severo. Definir.
- Nivel 4: Obligaciones continuas y peligrosas por parte de tus superiores.
- Nivel 5: La muerte antes de desobedecer.

**Enemigo.5PG cada nivel.**

Hay alguien que no te tiene en muy alta estima precisamente.

- Nivel 1: Un único enemigo psicópata.
- Nivel 2: Hay un súper tipo que quiere acabar contigo a cualquier precio.
- Nivel 3: Algún manda más te la tiene jurada.
- Nivel 4: Cierta organización internacional te busca vivo o muerto.

- Nivel 5: Medio mundo te quiere muerto y el otro medio te odia.

**Favor a deber.3PG cada nivel.**

El personaje le debe un favor a alguien, y ha de pagar su deuda.

- Nivel 1: Favor a un apersona corriente.
- Nivel 2: Favor a un súper héroe o súper villano.
- Nivel 3: Favor a algún empresario sin escrúpulos o similar.
- Nivel 4: Libertad condicional so pena de muerte.
- Nivel 5: Estás hasta el cuello de mierda.

**Minusvalía.2PG cada nivel.**

EL personaje posee una minusvalía física de diversa índole.

- Nivel 1: Cojera, pulso poco fiable, dolor crónico, etc. -2 en las tiradas relacionadas.
- Nivel 2: Tuerto, manco o algo parecido. -4 en las tiradas relacionadas.
- Nivel 3: Pérdida de un sentido (oído, voz, tacto).
- Nivel 4: Herida crónica, edad avanzada. -4 en las tiradas relacionadas.
- Nivel 5: Minusválido, ciego o algo igual de grave.

**Pasado oscuro.2PG cada nivel.**

El personaje acarrea una carga a causa de su vida pasada.

- Nivel 1: Secreto familiar, pasado vergonzoso.
- Nivel 2: Problemas con la justicia.
- Nivel 3: El personaje huye de algo.
- Nivel 4: Buscado internacionalmente.
- Nivel 5: El personaje es el enemigo público número uno.

## DONES

Los dones son cualidades especiales que otorgan facultades llamativas o sobre humanas.

En este juego, los dones estarán restringidos según la especie y clase del personaje.

### *DONES DE COMBATE*

#### **Forma Física. 3PG por nivel.**

Gracias a un entrenamiento exhaustivo, el personaje tiene más vidas que un gato, es más duro que el acero y más difícil de matar que una cucaracha.

- Nivel 1: Constitución +3, pero solo aplicable al cómputo de vitalidad.
- Nivel 2: Tejido resistente. La defensa contundente del personaje pasa a llamarse Defensa, y servirá contra todo tipo de daño.
- Nivel 3: +3 en todas las tiradas para resistir enfermedades físicas, drogas y venenos. Una vez superada la enfermedad o el envenenamiento se desarrolla inmunidad contra dicho mal.
- Nivel 4: Reflejos mejorados: +3 en Disparo, agilidad y alerta.
- Nivel 5: Las heridas del personaje se curan muy rápido. Cada hora de reposo regenera tantos PV como puntuación en Constitución.

#### **Entrenamiento de Asalto. 5PG por nivel.**

Un estilo de combate desarrollado por la Alianza. Este estilo de combate fue diseñado para facilitar la lucha cuerpo a cuerpo.

- Nivel 1: Golpes mortales. El daño causado cuerpo a cuerpo será letal, en lugar de contundente.
- Nivel 2: Agilidad felina. +3 en las tiradas destinadas a esquivar, desplazarse sigilosamente y trepar. El daño por caídas inferiores a 20 metros será reducido a la mitad.

- Nivel 3: +2 en lucha y pelea. El PJ adquiere el talento de usar armas blancas energéticas.
- Nivel 4: Reflejos mejorados: +3 en Disparo, agilidad y alerta.
- Nivel 5: Chi. El PJ podrá golear y desviar con la fuerza de su concentración, sin necesidad de tocarlos físicamente. Usa Voluntad + contracción como si fuese Fuerza + pelea.

#### **Pistolas. 2PG por nivel.**

Permite mejorar o reparar pistolas. Cada nivel puede invertirse en:

- Aumentar un punto de daño (5 como máximo)
- Aumentar un nivel la cadencia de nuestra pistola (máximo 3).
- Añadidle la capacidad de fuego a ráfagas
- Duplicar su alcance efectivo.

#### **Rifles de asalto. 2PG por nivel.**

- Aumentar un punto de daño (8 como máximo)
- Aumentar un nivel la cadencia de nuestra pistola (máximo 6).
- Duplicar su alcance efectivo.

#### **Escopetas. 2PG por nivel.**

- Aumentar un punto de daño (12 como máximo)
- Aumentar un nivel la cadencia de nuestra pistola (máximo 3).
- Aumenta el ángulo de dispersión. Por cada nivel, puede atacar a un enemigo extra con un solo disparo, siempre que se encuentre frente al personaje (máximo 6).

**Rifles de precisión. 2PG por nivel.**

- Aumentar un punto de daño (8 como máximo)
- Aumentar un nivel la cadencia de nuestra pistola (máximo 3).
- Añadidle la capacidad de fuego a ráfagas
- Duplicar su alcance efectivo.

**Armadura de combate. 2PG por nivel.**

Permite mejorar y llevar armaduras pesadas.

Cada nivel otorga un punto extra de resistencia a nuestra protección (máximo 8).

**Primeros auxilios. 5 PG cada nivel.**

El personaje va adquiriendo conocimientos de medicina, que le permiten sanar más rápidamente.

1. Las heridas tratadas con primeros auxilios se curan en la mitad de tiempo de lo normal.
2. Se gana la capacidad para crear antídotos contra toxinas y enfermedades.
3. Las heridas tratadas con primeros auxilios se curan en la mitad de tiempo de lo normal.
4. El personaje es capaz de regenerar tantos puntos de salud a la hora como su valor en Constitución x 3.

**DONES DE TÉCNICO**

**Electrónica. 2PG cada nivel.**

El personaje es especialmente bueno todo lo relacionado con los sistemas electrónicos. Según el nivel en este trasfondo, las tiradas de Sistemas y Mecánica obtienen ciertos beneficios:

- Nivel 1: +1 a los éxitos obtenidos en la tirada, siempre y cuando se haya obtenido uno de forma normal. Por ejemplo, si el PJ saca un 16 en una tirada de dificultad 15, se contará como si hubiese sacado un 17, pero si hubiese sacado un 14, no se sumaría nada y fallaría la tirada.
- Nivel 2: +1 extra a los éxitos obtenidos en la tirada, siempre y cuando se haya obtenido uno.
- Nivel 3: El personaje puede realizar dos acciones en un turno sin penalizador alguno.
- Nivel 4: +1 extra a los éxitos obtenidos en la tirada, siempre y cuando se haya obtenido uno.
- Nivel 5: El personaje puede realizar tres acciones en un turno sin penalizador alguno.

**Decriptación. 3PG por nivel**

Nivel 1. El personaje gana un +2 en Inteligencia a la hora de deshabilitar cualquier clase de sistema electrónico o mecánico.

Nivel 2. El personaje es experto en desactivar circuitos de alarmas en sistemas seguros. Gana un +4 en la habilidad de Sistemas cuando trate de desactivar o manipular alarmas.

**Medicina. 3PG por nivel.**

Nivel 1. Gracias a sus conocimientos de biología, el personaje puede mejorar los botiquines de salud. Además de recuperar salud el doble de salud, recuperan 5 puntos de aguante por turno durante una escena (unos 20 min.)

Nivel 2. El nivel del médico es tal que cada éxito en una tirada de medicina cura el doble de PV.

### ***Ingeniería inversa 2PG por nivel.***

Gracias a sus conocimientos de ingeniería, el personaje se injerta un nivel en una mejora cibernética. En cada operación, el jugador puede optar una de estas opciones:

- **Aumento de un atributo.** Consiste en ponerse un brazo o pierna cibernética. Se gana un +1 en Fuerza y Destreza por nivel adquirido, siempre y cuando se use el miembro artificial.
- **Arma energética.** Cualquier arma a determinar por el jugador (un cañón láser, una espada energética, un escudo de fuerza, etc.) El artefacto otorga dos puntos de armadura o daño por nivel adquirido.
- **Artefacto electrónico.** Cualquier mejora que se le ocurra al jugador, no englobable en los dos casos anteriores. Se ganan 2 PG por nivel de trasfondo adquirido, que el master colocará en una habilidad u otra, dependiendo del caso. Por ejemplo, una computadora cerebral de nivel 1 daría un +1 en las tiradas de alerta e investigación, unas garras de nivel 2 darían +4 al daño cuando se golpee, unos propulsores a nivel 5 darían la habilidad de vuelo a nivel 10, etc.

Las mejoras cibernéticas pueden ser destruidas. Si el PJ queda gravemente herido, se considera que los implantes adquiridos son dañados, y es preciso repararlos para que vuelvan a funcionar. Reparar un implante no causa nuevas heridas y cuesta la mitad de dinero de lo que costó colocárselo al personaje.

La operación hace sufrir al personaje un daño de 1 punto por cada PG o PX invertido por el personaje, que deberán sanar de forma natural. De esta forma, se refleja el tiempo necesario de convalecencia. Aunque si el jugador decide a salir a darse de hostias justo después de la operación es cosa suya.

### ***Armadura táctica. 2PG por nivel***

Permite mejorar y llevar armaduras medias.

Cada nivel otorga un punto extra de resistencia a nuestra protección (máximo 6).

### ***Armadura básica 2PG por nivel.***

Permite mejorar y llevar armaduras ligeras.

Cada nivel otorga un punto extra de resistencia a nuestra protección (máximo 4).

### ***Hacking 5PG.***

Éste don permite al personaje manipular la elaborada infraestructura de una inteligencia artificial, y obligare a realizar nuestra voluntad.

A efectos prácticos, sería como controlar mentalmente a un ser vivo.

Se tira INT + sistemas VS la VOL + coraje de la inteligencia, por cada éxito, la máquina realizará una orden simple.

Se requiere de instrumental de piratería avanzado.

### ***Damping 2PG por nivel***

Permite al personaje mejorar sus explosivos.

Cada nivel puede invertirse en una de estas mejoras:

- Mejorar un punto el nivel de daño (máximo 10).
- Mejorar el área de efecto en 5m (máximo 50).
- Añadirle un efecto incinerador (además de causar daño, el objetivo sale ardiendo).
- Añadirle un efecto deslumbrante (no daña, pero ciega tantos turnos como éxitos).
- Añadirle un efecto eléctrico (el objetivo ha de superar una tirada de CON + atletismo VS nuestra tirada si no quiere quedar paralizado un turno por fracaso).

Una vez comprada, el personaje podrá inculcársela a los explosivos que quiera, con tan solo invertir 3 turnos.

## *DONES DE BIÓTICA*

### **Lanzar. 5PG.**

Se gana la habilidad Lanzar a nivel 1.

Este poder permite mover y golpear objetos sólidos con la mente. Usa Voluntad + lanzar de la misma forma que usarías Fuerza + atletismo o Fuerza + pelea.

### **Confusión. 5PG.**

Otorga la habilidad Confusión a nivel 1.

Permite mandar y recibir información de la mente de otra persona.

De esta manera podemos inducirle ideas falsas como, por ejemplo, que somos sus amigos, o que su brazo se está quemando.

Realiza una triada enfrentada de Biótica + confusión VS Voluntad + concentración. De la víctima. La confusión dura un turno por éxito sacado.

El número de víctimas simultáneas se duplica cada vez que obtenemos dos niveles en esta habilidad

### **Singularidad. 5PG.**

Se gana la habilidad Portal a nivel 1.

Permite abrir una puerta, de un solo sentido, que transporta a todo aquel que la atraviese a una zona determinada. Para hacerlo funcionar hay que superar una tirada a dificultad 15 de Voluntad + singularidad. La dificultad del tele transporte aumenta con la distancia.

La puerta solo se mantendrá abierta un turno, pero puede prolongarse ese tiempo gastando los puntos de aguante que se usaron para abrir la puerta, cada turno extra que se desee mantener la puerta abierta.

Si los éxitos sacados en la tirada no son suficientes para llegar al destino deseado, la puerta se abrirá en un lugar lo mas cercano posible.

### **Protección. 5PG**

Otorga la habilidad Protección a nivel 1.

Usada de forma activa, se suma a Voluntad esta habilidad puede usarse para crear una barrera o muro protector y bloquear un ataque. De esta forma es más poderosa, pero solo desvía el daño un turno. El campo puede expandirse medio metro por cada nivel para proteger a nuestros compañeros.

Usado de forma pasiva dura una escena completa, peor solo otorga 1 punto de armadura personal (y para nosotros solos) por cada dos niveles de habilidad.

### **Levantar. 5PG.**

Otorga la habilidad de Levantar a nivel 1.

Con esta habilidad se puede aumentar o disminuir la gravedad de una zona determinada, haciendo levitar o aplastar todo lo que ahí se encuentre.

A efectos de juego, usa Voluntad + Levantar como si fuese Fuerza + atletismo o Fuerza + pelea.

El área de efecto se incrementa medio metro por nivel de habilidad adquirido.

### **Éxtasis**

Otorga la habilidad éxtasis a nivel 1.

Con esta habilidad se puede frenar la velocidad de cualquier objeto en movimiento.

Tira VOL + éxtasis a dificultad 15. Por cada éxito nuestro, cualquier tirada física enemiga en sufría un -1 en su valor a causa de su ralentizamiento.

Se puede tratar de frenar objetos grandes, pero entonces cada éxito lo único que hará es reducir en un punto el daño causado por la colisión.

# REGLAMENTO

## SISTEMA DE JUEGO

### LA TIRADA

Cuando tu héroe intenta realizar una acción, tira los dados para ver si tiene éxito.

**Suma atributo + habilidad + 1d12 y compáralo con un número de dificultad. Si la suma es igual o mayor, se tiene éxito.**

En el caso que deseemos resolver un conflicto (una competición, una pelea, seducir a alguien, etc.), el ND es sustituido por la tirada del rival.

La tarea es	ND	Ejemplos
Muy Fácil	9	Mover un objeto pequeño, encender una vela.
Fácil	12	Quemar o romper algo de madera. Lanzar un kg a 8 metros.
Normal	15	Resistir un resfriado, levantar un adulto. Resistir una enfermedad normal
Complicada	18	Sobreponerse a un ambiente severo. Navegar en zig-zag. Lanzar un kg a 32m.
Difícil	21	Doblar el plomo, Esquivar un obstáculo conduciendo.
Muy difícil	27	Evitar una borrachera. Navegar en una tempestad. Lanzar un kg a 256m. Levantar 256kg.
Casi imposible	30	Resistir una enfermedad casi mortal. Doblar el hierro.
Épica	36	Hacer que un volcán entre en erupción. Doblar el acero. Levantar un coche
Increíble	42	Aguantar una hora la respiración. Levantar un tanque. 1kg a 8400m
Legendaria	45	Desintegrar el Titanio, provocar un terremoto. Levantar 17t.
Superheroica	48	Sacar a flote un barco. Romper el adamantino. 32t o 32km.
Titánica	54	Resistir un baño de lava

Resta al valor obtenido el ND para saber la cantidad de éxitos. Si la cantidad sale negativa, hablaremos de fracasos.

Con más de 6 fallos la cagamos en toda regla.

Con 3-5 fallos tenemos una metedura de pata.

De uno a dos fallos supone un error menor.

Entre 1y2 éxitos es algo por los pelos.

Entre 3 y 4 éxitos es un resultado normal.

5 ó 6 éxitos suponen algo especialmente bueno.

Con 7 u 8 éxitos conseguimos una proeza digna de un genio o un deportista olímpico.

Con 9 y 10 éxitos rozamos el límite humano.

### TIRADA SOSTENIDA

Algunas acciones, como trepar a un árbol o jugar una partida de ajedrez, pueden requerir cierto tiempo. Por ello, el máster puede pedir varios éxitos de forma forzosa para que se vean cumplidas. Si no se obtienen los éxitos a la primera, será necesario realizar nuevas tiradas, a la misma dificultad, y sumar los éxitos (o restarle los fracasos) obtenidos, así hasta que se consigan suficientes éxitos.

Como norma general, pide un éxito extra por cada 5 minutos que dure la acción. Por ejemplo, para trepar un árbol basta un par de éxitos, pero reparar un vehículo o investigar en una biblioteca requieren 20 ó 30.

Si la situación es una competición, ganará el primer participante que alcance la cantidad de éxitos requeridos.

Algunas tiradas, como realizar una investigación en una biblioteca, permiten la cooperación entre PJ y se pueden sumar los éxitos obtenidos en sus respectivas tiradas.

Si el PJ no acumula éxitos, los pierde a causa de los fracasos, o tarda demasiado, se considerará que ha fracasado.

## MODIFICADORES

Los modificadores son situaciones que alteran el resultado de una tirada. Se suman a los atributos antes de tirar.

- +6. Objetivo inmenso. Muy buen discurso. Realizar una trivialidad.
- +5. Disparo a quemarropa. Ataque a traición. Superioridad técnica.
- +4. Enemigo en retirada o humillado. Blanco estacionario, situación ventajosa. Material mucho más resistente.
- +3. Objetivo muy grande o cercano. Ataque contra alguien desarmado. Buena estrategia.
- +2. Buena iluminación. Exhibición de poder o tecnología. Interpretación ingeniosa o divertida del personaje.
- +1. Silencio total. Sorpresa. Equipo apropiado. Fama local.
- 1. Ruido notable. Apuntar al hombro. Equipo o terreno inapropiado.
- 2. Objeto pequeño o alejado. Atacar o esquivar desde el suelo. Interpretar incorrectamente al personaje.
- 3. Ataque desde una cobertura. Arma improvisada. Cojera o mano zurda.
- 4. Ataque a la cabeza o a la mano. Situación inapropiada o desconocida. Objeto poco apropiado
- 5. Ataque a alguien atrincherado. Sin experiencia. Violar completamente el concepto del personaje.
- 6. Objeto diminuto o lejano. Pérdida de un ojo o una pierna. 2 acciones en un turno.

Un consejo. Aplica los modificadores en función de la descripción que del jugador de la situación. No es lo mismo decir: "Ataco", que decir: "Me escabullo por debajo de la mesa, cojo una silla y se la estampo en la cabeza". De esta forma tus jugadores se esforzarán más por dar brío y dinamismo a las partidas.

Otra cosa a tener en cuenta es lo fiel que sean el jugador a su personaje. Un jugador con mucha labia podría obtener un gran bono por soltar un bonito discurso, pero si su personaje no posee Carisma ni Inteligencia, el DJ debería de imponerle un penalizador, no un bono, por actuar de forma contraria a su personaje.

## TIRADAS DE APOYO

En ocasiones nos encontramos que en una situación puede intervenir más de un factor. Para resolver estos acontecimientos existen las tiradas de apoyo.

Estas tiradas se realizan siempre a dificultad 15, y los éxitos obtenidos se suman a los éxitos obtenidos en la tirada normal. Lo malo es que cada fracaso resta un éxito de los obtenidos en la tirada normal.

Ejemplos	Tirada normal	DE apoyo
Salto	FUE + atletismo	DES + Agilidad
Levantar peso	FUE + atletismo	VOL+ Coraje.
Apuñalar	DES + Lucha	DES + Sigilo.
Engañar	INT +Subterfugio	CAR + Etiqueta
Correr	DES + atletismo	FUE + atletismo
Carrera de coches	HAB + Conducir	Ver reglas vehículos

## COMBATE

Cuando los héroes se meten en una pelea, se frena el juego y se juega en turnos. Un turno representa 3 segundos de "tiempo de juego." Cada héroe puede intentar una acción cada turno. Después de que hayan actuado todos el turno acaba.

### TIRADA

En un combate, ambos participantes realizan una triada de lucha y la comparan con la de su adversario. Dependiendo del tipo de combate, la triada será de un tipo u otro:

**Pelea cuerpo a cuerpo:** un ataque violento usando solo la fuerza bruta. Tira Fuerza + pelea. Si usas un arma, usa la habilidad de Lucha en lugar de la de Pelea. No permite apuntar a una zona determinada del cuerpo.

**Ataque a distancia:** tira Percepción + Puntería. En caso de usarse armas de fuego o futuristas, se usará la habilidad de Disparo. Para manejar armamento pesado, o montadas en un vehículo, utiliza Artillería.

**Florituras con arma blanca:** un ataque ágil y eficaz. Tira Habilidad + Lucha.

## ARMAS

Si en tu juego apenas hay combates, puedes pasar de todo esto y dar un bono (entre 1 y 5) a pelea en función del objeto empleado.

Un arma es un objeto (hachas, pistolas, sillas, etc.) o poder (garras, artes marciales, rayos ópticos, etc.) capaz de infringir daño.

Toda arma tiene un bono al daño, a demás, pueden traer modificadores a la tirada de combate y a la iniciativa, así como un alcance máximo, o un contador de munición.

**Las bonificaciones a la iniciativa y a la puntería se aplican a las tiradas correspondientes cuando empuñamos el arma, el bono de daño se aplica solo si el atacante tiene éxito en su tirada.**

No obstante, si se desea, se puede jugar solo teniendo en cuenta el daño del arma, y obviar todo lo demás.

### *Estadísticas de las armas cuerpo a cuerpo.*

Estos parámetros son comunes a todas las armas. Las armas a distancia, además de estos, tienen unos cuantos más.

**Iniciativa (INI):** La modificación, positiva o negativa, que otorga el arma. Se aplica al comenzar una escena.

**Coste (en PG):** cantidad de dinero que vale el arma. El precio suele darse en PG, para facilitar la importación a distintas ambientaciones.

**Daño (DÑ):** el daño estándar que hace el arma. Se suma al bono de daño.

**Puntería (PUN)** La modificación, positiva o negativa, que otorga el uso del arma en la tirada de ataque.

### *Estadísticas propias de las armas a distancia.*

**Modos:** explica de que manera funciona el arma.

- Tiro a tiro (TT). Solo permiten un disparo por acción. Requiere accionar o recargar el arma.
- Semiautomático (SA). Solo permiten un disparo por acción. Si la cadencia del arma lo permite, se puede realizar más de un disparo mediante acciones múltiples.
- Fuego a ráfagas (FR).
- Fuego automático (FA).

**Tamaño.** El tamaño del arma es orientativo:

- Pequeño (P), caben en un bolsillo.
- Medianos (M), caben una chaqueta.
- Grandes (G), pueden guardarse dentro de una gabardina.
- Muy grandes (MG), han de llevarse en mochilas o maletines especiales.

**Cadencia (CAD):** cuantos proyectiles pueden salir del arma cada turno.

**Alcance (AL):** El alcance máximo que tiene el arma en metros. Este dato es solo orientativo.

## ACCIONES ESPECIALES

**Esquivar:** elude un ataque (destreza + pelea). Realizar un esquivo exitoso torga un +3 en la próxima tirada. En las explosiones, cada éxito, solo anula un punto de daño (onda expansiva).

**Fuego automático (opcional):** si el arma puede realizar ráfagas, otorga +1 al daño y a la puntería por ráfaga realizada. Se pueden realizar mas ráfagas si se usan acciones extras, pero jamás se podrá sobrepasar la cadencia máxima del arma (el número de proyectiles por turno que puede disparar el arma).

Si el arma dispone de fuego automático completo, además, podrá utilizar toda o parte su cadencia en una sola acción, realizando un barrido de la zona. Por cada cinco disparos, o fracción superior a dos, gana un +1 a la puntería y al daño, a repartir a partes iguales entre todos los objetivos existentes en la zona barrida.

**Bloquear:** detienes un ataque. Habilidad + pelea si se bloquea con las manos, habilidad + lucha si se usa un arma o escudo. Realizar un bloqueo exitoso supone entrar en una situación de ventaja, ganando un+3 en tu próxima tirada. Bloquear un arma con las manos tiene una pena de -3.

**Apuntar a una zona del cuerpo:** apuntar a zonas lejanas o inaccesibles puede conllevar penalizadores a la tirada (ver tabla). Opcionalmente, puedes comparar el valor sacado en los dados para ver donde impactas.

Dado	Zona	Daño	Penal
1	Brazo derecho	½	-2
2	Brazo izquierdo	½	-2
3	Cabeza	X2	-3
4	Estómago	x 1,5	-2
5	Muslos	Normal	-1
6	Pecho	Normal	-1
7	Pecho	Normal	-1
8	Pecho	Normal	-1
9	Estómago	x1,5	-2
10	Muslos	Normal	-1
11	Pierna derecho	½	-2
12	Pierna izquierdo	½	-2

**Guardar acción:** tu personaje espera a actuar y puede realizar la acción en cualquier número de iniciativa por debajo del que haya tirado.

**Correr:** realiza una tirada de destreza + agilidad a dificultad 15. El número de éxitos multiplícalos por el movimiento base para calcular la distancia recorrida en un turno. A menos que tenga alguna cualidad que lo

modifique (alto, bajo, cuadrúpedo, etc.), el movimiento base de un personaje es 1.

**Recuperar:** recupera DC puntos de aguante por turno de inactividad.

**Nadar/ escalar/ bucear:** como correr, pero la distancia dividida entre 2.

**Acción múltiple:** realizar otra acción por turno supone un -3 en ambas tiradas. Realizar tres, un -6. Usar 2 armas se considera 2 acciones.

**Defensa mental:** defensa contra el engaño, el miedo, la hipnosis, la manipulación mental o la lectura del pensamiento. Tira VOL + coraje contra la tirada adversaria.

**Apuntar:** +1 a la puntería por turno apuntando. Máximo 3.

**Conducir:** se trata de manejar un coche, dirigir una fortaleza espacial, o cualquier cosa que se realice con un vehículo. Para realizar una maniobra se utiliza Habilidad + conducir, pilotar o navegar, dependiendo del tipo de vehículo, contra la dificultad de la acción a realizar.

Los vehículos tienen parámetro, la maniobrabilidad (MV), que modifica la tirada. La MV de un coche suele ser -4, la de una moto -2, y la de un camión -6.

La FUE y CON de un vehículo se llama Fortaleza, y suele valer entre 15 y 50.

## DAÑO Y SALUD

**En combate:** el daño se calcula cuando el PJ agresor consigue al menos un éxito en su tirada de ataque. Se calcula como:

**Diferencia entre las tiradas de lucha + daño del arma – armadura.**

Si el ataque no es letal (golpes y contusiones menores) se ha de sumar la DC del PJ a la armadura, y el daño infringido se resta de aguante, en lugar de a vitalidad. Si no queda aguante, todos los daños se restan de vitalidad.

**Salud:** cuando a un personaje mortal le queden menos de 15 puntos de vida, sufrirá un -5 en todas sus tiradas a causa del dolor. Tira voluntad + coraje a dificultad 18 para superar el dolor 3 turnos por éxito.

Lo mismo ocurrirá si le quedan menos de 15 puntos de aturdimiento (estará aturdido o cansado), o menos de 10 puntos de razón (histeria).

**Curación:** un PJ recupera al día tantos puntos de salud como constitución/2 posea (o sea, su DC), siempre que se esté en completo reposo, y bajo cuidados adecuados.

Se puede realizar una tirada de medicina al día (INT + medicina) a una dificultad igual a 18. Por cada éxito, se recupera un punto de vida.

**Empujones (opcional):** por cada 5 puntos de daño (contados antes de aplicar la armadura) se es empujado 1m.

**Caídas:** por cada metro de caída libre se sufre 3, 6 desde los 10m, puntos de daño.

**Terror (opcional):** cuando el PJ se encuentre ante algo grotesco o pavoroso, o es sometido a tortura, o control mental, ha de tirar Voluntad + coraje contra un ND impuesto por el máster. Si no supera la tirada, perderá tantos puntos de razón como diferencia entre ambos valores.

Un PJ con menos de 6 en razón entra en histeria, y sufrirá un -3 en sus tiradas de VOL, CAR, HAB e INT.

## SUSTANCIAS NOCIVAS

Este daño se sufre al entrar en contacto con elementos dañinos, como venenos, ambientes hostiles, enfermedades o el fuego.

Estos daños se clasifican según la intensidad del daño que pueden causar.

Las quemaduras (ácido, electricidad y fuego) causan daño por cada turno de exposición.

Las drogas, venenos menores y enfermedades producen efectos dañinos cada minuto, no cada turno. El nivel del veneno indicará los puntos de vida que se pierde mientras dure.

El efecto dañino del medio ambiente y las enfermedades se prolongan días o semanas.

Si un personaje es alcanzado por una sustancia nociva, ha de superar una **tirada de Constitución + Atletismo a una dificultad igual a 18 + nivel pertinente** o quedará afectado.

Nivel	Ambiente	Veneno	Droga	Ácidos
3	Inhóspito	Belladona	Alcohol	Agua fuerte
5	Dañino	Arsénico	Pentatol sódico	Ácido clorhídrico
7	Mortal	Cobra	LSD	Ácido sulfúrico

Nivel	Enfermedad	Fuego	Electrí.	Cansancio
3	Malestar	Una antorcha	220 V	Correr un poco
5	Neumonía	Una hoguera	330 V	Nadar, luchar
7	Plaga	Una pira	Una farola	Escalar

En caso de que la sustancia sea inoculada mediante un ataque (como un mordisco), también puedes sumar a la dificultad el daño.

Cada turno se ha de repetir la tirada; si se supera, la sustancia nociva deja de actuar. Si tu partida es de corte realista, el efecto sólo remitirá con los cuidados adecuados o si no es demasiado grave (una pulmonía puede sanar; la peste, es bastante más difícil de superar).

Si la sustancia es una droga o veneno menor, el daño se restará del Aguante, en lugar de la Vitalidad.

Si la enfermedad es de origen mental, en lugar de puntos de Vida se perderán puntos de Razón. Normalmente este tipo de enfermedades no se adquieren así (primero se pierde la razón y luego se coge la enfermedad, no al revés), pero algunos hechos especiales (como un conjuro de locura), pueden crear este tipo de situaciones.

Algunos poderes, como la mirada de una gorgona o el fuego de un dragón, causan cambios de estado o daño especial. En tal caso, resuelve la cosa con tiradas enfrentadas.

La variedad de enfermedades, venenos y males es casi infinita, por lo que el master deberá usar el sentido común, y usar estas reglas como guía, no como algo estricto.

### *EL CONSUMO DE AGUANTE*

Todo trasfondo que permita una acción agotadora (usar poderes, técnicas de luchas, proezas físicas, etc.) consumirá una cantidad de Aguante igual a los PG invertidos en el trasfondo en cuestión.

Si el trasfondo es una habilidad, consumirá tanto Aguante como nivel tenga la característica empleada. No obstante, se puede optar por usar un nivel inferior para agotarse menos.

## EXPERIENCIA

La experiencia (PX) se consigue a medida que el PJ avanza en el juego y permite mejorarlo.

Primero valora el éxito de la partida, y otorga PX a cada PJ en función de ello.

1 PX: Éxito de la partida escaso, mal ambiente.

2 PX: Desarrollo normal de la partida.

3 PX: Partida memorable, todos satisfechos.

En segundo lugar, valora el comportamiento de cada jugador individualmente:

-1 PX: El jugador arruina el ambiente, poca participación.

+0 PX: Participación regular, sin mucho interés.

+1 PX: Participativo, buen rollo.

Por último, valora la interpretación del jugador:

-3 PX: El jugador no interpreta las características de su personaje.

-2 PX: El PJ actúa en contra de los dictámenes de su personalidad.

-1 PX: Interpretación escasa.

+1 PX: Una interpretación decente. El jugador hace un buen uso de las habilidades de su personaje.

+2 PX: El jugador hace progresos en su misión (ya sea la del grupo, o la suya en particular).

+3 PX: El PJ consigue los objetivos de su misión (ya sea la del grupo o la suya en particular).

Opcionalmente, también puedes recompensar a tus jugadores cuando superan ciertos desafíos:

3px: Derrotan a un grupo numeroso de enemigos menores.

6px: Derrotan a un grupo de enemigos poderosos o a un duro rival.

9px: Superan un desafío usando la astucia y el ingenio.

12px: Se consigue derrotar a un enemigo especialmente poderoso.

### *COSTE DE LOS RASGOS*

Obtener una nueva habilidad cuesta 2 PX.

Subir una habilidad de nivel cuesta 1 PX multiplicado por el nivel que deseemos alcanzar. Es decir, para pasar de un nivel 3 a un nivel 4 son necesarios 4 PX.

A menos que el master lo permita, no se pueden adquirir nuevos poderes ni nuevos trasfondos con la experiencia. Si lo permite, el coste en PX será el mismo que el coste inicial en PG, multiplicado por el nivel a subir.

No se puede tener una habilidad por encima del nivel 15.

El Aguante y la Vitalidad cuestan 2 PX por punto (aumentar el Aguante de 20 a 30 requiere  $10 \times 2 = 20$  PX).

# VEHÍCULOS

---

## CREACIÓN

### ATRIBUTOS

**Maniobrabilidad [MV]:** La capacidad de reacción de la máquina. Si el vehículo no tiene automatización se suma a las tiradas de pilotaje; si tiene automatización se sumará al Movimiento. Dependiendo del tamaño, el peso y las mejoras implantadas, este valor variará. Cuanto mayor sea el vehículo, más difícil será pilotarlo. La MV puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional.

**Movimiento [MOV]:** Mide la Destreza y la capacidad que tiene el vehículo de desplazarse. Puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional.

**Fortaleza [F]:** Equivale a Fuerza y Constitución en un vehículo. La Fortaleza puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional. Por cada cinco puntos en Fortaleza, se resta dos a la Maniobrabilidad y otros dos al Movimiento.

**PDE.** Fortaleza x2 (x5 en casos especiales) puntos de daño estructural.

### TRASFONDOS

**Motor.** (1PG por nivel.) La potencia de la máquina. Se suma a Fortaleza en las tiradas de empuje, colisión, y carga de peso.

**Sensores** (5PG por nivel.) Se suma a la Percepción del piloto a la hora de disparar. Los sensores tienen un alcance de 500 metros por nivel. Fuera del alcance, las tiradas de percepción son inviables. Los Sensores pueden sustituir a la Percepción del piloto si el vehículo está con piloto automático.

**Radar.** (1PG por nivel). Se suman a los Sensores de la máquina (por lo que no está disponible si la máquina no posee Sensores) en las tiradas de rastreo y búsqueda.

**Sistemas.** (1PG por nivel). Se suman a los Sensores de la máquina (por lo que no está disponible si la máquina no posee Sensores) en las tiradas de puntería y disparo.

**Armas.** (1PG por cada punto de daño). El armamento del vehículo.

**Aerodinámica** (1PG por nivel), se suma a la MV del vehículo, pero solo en tiradas que tengan que ver con la velocidad y el movimiento (como una carrera o una huida estratégica). Cada éxito supone unos 10kph en vehículos terrestres y 50kph en vehículos aéreos.

## TIRADAS

**Ataque cuerpo a cuerpo:** MV + HAB + Pilotar. Este tipo de combate solo es posible con vehículos con brazos o apéndices. El daño se calcula como en un combate normal (éxitos de la tirada + arma - blindaje).

**Combate con disparos:** MV + Percepción + Artillería. El daño se calcula como en un combate normal (éxitos de la tirada + arma - blindaje).

**Tirada de evasión:** MV + HAB + Conducir (o Pilotar, o Navegar, depende del tipo de vehículo).

**Acciones del vehículo:** Este tipo de tiradas refleja aspectos del vehículo en los que el piloto no interviene para nada. Por ejemplo, si se desea comprobar si un todo terreno puede remolcar cierto objeto, realizaremos una tirada de Fortaleza + Motor; si deseamos buscar un dato en el ordenador de nuestra nave, podemos tirar Automatización + Computadora. Igual que ocurre con los personajes, las opciones son muy variadas. Usa el sentido común.

**Otros:** A los vehículos le puedes agregar habilidades o poderes especiales (como, por ejemplo, un láser telekinético). Pide tiradas de Sensores o Fortaleza (lo que creas mejor) + habilidad específica.

## LA EXPERIENCIA EN LOS VEHÍCULOS

Al finalizar una sesión de juego, otorga al vehículo entre 1 y 5 puntos de experiencia, dependiendo del trato y utilidad que haya tenido.

Esta experiencia representa los cuidados y mejoras recibidas por parte de los personajes, y así no tener que meter precio y dinero en la construcción de los vehículos.

La experiencia puede ser invertida en cualquier a de los trasfondos del vehículo. Subir un nivel cuesta tantos PX por el nivel a subir como PG cueste inicialmente dicho trasfondo

# APÉNDICES

## EQUIPAMIENTO Y TECNOLOGÍAS

### SERVICIOS Y COSTE DE VIDA

#### *COMPUTO DE LA RIQUEZA*

Existen dos formas de llevar la riqueza de un personaje. Ambos sistemas son compatibles entre sí, y pueden usarse indistintamente, en función de la situación en la que se encuentre el personaje.

#### ***De forma exacta.***

Si el personaje lleva 500 unidades monetarias y se compra un objeto que vale 300, le quedarán 200 unidades monetarias. Así de sencillo.

Este sistema sirve para medir el dinero “de mano” que tiene un personaje, pero no sirve si lo que queremos es medir el poder adquisitivo global que posea dicho sujeto, claro, a menos que el personaje sea un aventurero errante y lleve todas sus posesiones encima.

Si el personaje solo lleva este tipo de reserva monetaria, deberá de ir con cuidado, ya que las cosas más mundanas (como comida y alojamiento) le serán restadas periódicamente de su reserva de dinero, hasta que no le quede nada.

#### ***De forma relativa.***

La forma relativa se basa en el uso de trasfondos para medir la riqueza de un personaje. De base, existen dos trasfondos en C-System que pueden medir la riqueza: sueldo y riqueza. En función del nivel que se posea en dichos trasfondos, se poseerá un poder adquisitivo mayor o menor, siendo, e última instancia, el máster el que determina si un jugador puede comprar un objeto/servicio o es demasiado caro para su estatus económico.

Por ejemplo, mi nivel de riqueza me dice que poseo el salario de un médico o un catedrático, y que tengo dos coches. En tal

caso, fácilmente podría adquirir una computadora, o incluso un coche nuevo, pero me sería imposible comprar una casa al contado. Si lo que poseo es un sueldo mínimo interprofesional, solo dispondría de lo justo para comer y dormir, y poco más.

También es probable que determinados servicios, como un trasplante de órgano en el mercado negro, requieran además de otros tipos de trasfondos, como favor a deber, contactos, o rango social, o que tener alguno de esos trasfondos supla tener una riqueza menor. El jugador deberá negociar con el master e intentar convencerle usando su ingenio, no obstante, al última palabra siempre la tendrá el DJ, que deberá de evaluar la situación y el impacto que tendría sobre el juego la petición del jugador.

Cuanto mayor sea el nivel de riqueza de un personaje, más cosas podrá adquirir, sin embargo, los trasfondos de riqueza no son ilimitados. Si el master determina que la transacción es muy costosa, o que el jugador dilapida mucho su fortuna, es libre de reducir un nivel o dos su trasfondo de riqueza o sueldo durante un tiempo.

Por ejemplo, para un rico heredero, con Riqueza a nivel 3, comprar un descapotable es factible y no debería de dar problemas, pero si en vez de uno, se compra media docena, pues mira por donde, puede que su trasfondo pase a ser de nivel dos (sueldo de un catedrático).

El tiempo de recuperación crece exponencialmente a medida que se posea un nivel de riqueza mayor. Recuperar el sueldo de un funcionario (riqueza a nivel 1 o sueldo a nivel 3) puede tardar un mes (el tiempo de recibir una nueva paga), pero volver a ser el dueño de una mega corporación (Riqueza a nivel 5) puede tardar años, si es que es posible recuperarse.

Si te entran dudas, siempre podrás comparar el estatus del PJ con el salario de su homólogo en la realidad. Por ejemplo, si un funcionario gana 1.800€ al mes, un PJ con riqueza a NV 1, dispondría de unas 1.800 unidades monetarias mensuales (por supuesto, siempre que la conversión de moneda fuese 1:1).

**COSTE DE VIDA Y LA RIQUEZA**

Un PG equivale a 1.000 créditos intergalácticos (Cr.). El crédito fue una moneda impuesta por la ACCE para facilitar las transacciones económicas entre los destinos organismos humanos a lo largo de la galaxia. Aproximadamente, equivaldría a 0.5€ actuales.

Binoculares, cámara.	
Comida normal para uno, palanca, linterna. Estufa de acampada. Transmisor de datos personales, bengalas (9 unidades).	0.3
Comida pobre para uno. Teléfono celular. Brújula, soldador de mano, lector de CD.	0.1
Pasaje en un transbordador intergaláctico. Contador geiser (10m).	1.1
Animal de labranza. Mobiliario sintético.	1.5
Pieza de ropa común, pantalones, chaqueta, gafas.	0.7
Pieza de ropa elegante.	0.28
Animal adiestrado. Saco de dormir.	0.24
Tienda de campaña (4 personas).	0.32

**SERVICIOS.**

Los servicios son cosas, más o menos, comunes y cotidianos, y que están al alcance de cualquiera.

Artículo	PG
Kit de herramientas para una profesión, mechero, cuerda (10m., 150kg).	0.1
Sistema electrónico de abertura, agua para 2 días. Computadora personal. Cámara cinematográfica.	1
Botiquín de urgencias.	3
Comida de campaña (1sem.), cortesana (1 noche), paga de un siervo (un mes).	1
Soborno a un vigilante.	0.3 - 1
Cinturón de utilidades. Habitación privada para dos en un hotel. Gafas infrarrojas.	2
Caja de herramientas. Paga por servicios especializados.	3
Noche en un hotel.	0.1/noche
Noche en un hotel de calidad.	0.5/noche
Menaje (escudilla, cacerola, etc.)	0.5
Generador de corriente eléctrica.	4
Soborno a un alto cargo.	1.8-5
Servicios de un criado, 1 semana.	0.5
Servicios de un mercenario (1 semana), prostituta (1 noche).	0.8
Paga por un trabajo ordinario, 1 semana.	2
Utilidades de atrincherado. Kit de demolición (4 cargas explosivas, 20 de daño).	0.4
Comida abundante para uno.	0.5

**ARMAS**

Las armas utilizan la tecnología del acelerador de masas. Las balas son del tamaño de un grano de arena y salen de un bloque de metal almacenado en el arma de fuego a velocidades hipersónicas. Esto hace que la munición en las armas sea prácticamente infinita, y que no sea preciso contabilizar en este juego la munición.

**PISTOLAS 3PG**

Las pistolas tienen gran precisión y poco retroceso y además se pueden usar fácilmente en movimiento. Son efectivas a diferentes alcances, pero el daño que causan es limitado. Los soldados, ingenieros, adeptos, vanguardias e infiltrados se pueden entrenar con pistolas.

**Daño:** 4

**Cadencia:** 3

**Modos:** Semiautomático

**Tamaño:** Pequeño

**Puntería:** +2

**Iniciativa:** +4

**Alcance:** 40

### *ESCOPETAS 7PG*

Las escopetas tienen mucho retroceso y una cadencia de disparo bastante baja, pero su ventaja es que a corto alcance causan grandes daños a varios objetivos. Los soldados y vanguardias se pueden entrenar con escopetas.

**Daño:** 8

**Cadencia:** 3

**Modos:** Semiautomático

**Tamaño:** Grande

**Puntería:** +0

**Iniciativa:** -3

**Alcance:** 40

### *FUSILES DE ASALTO 5PG*

Son el armamento estándar de la mayoría de los soldados. Ofrecen un buen equilibrio entre potencia de fuego, alcance y precisión. Solo los soldados pueden entrenarse en el uso de fusiles de asalto.

**Daño:** 5

**Cadencia:** 9

**Modos:** Automático

**Tamaño:** Grande

**Puntería:** +0

**Iniciativa:** +0

**Alcance:** 90

### *FUSILES DE FRANCOOTIRADOR 8PG*

Tienen mucho alcance y gran precisión, y además infligen mucho daño. Sin embargo, su cadencia de disparo es limitada y son casi inútiles a corto alcance. Solos los soldados y los Infiltrados se pueden entrenar con fusiles de francotirador.

**Daño:** 10

**Cadencia:** 1

**Modos:** Tiro a tiro

**Tamaño:** Muy Grande

**Puntería:** +5

**Iniciativa:** -5

**Alcance:** 400

### *GRANADAS 3PG*

Las granadas de la Alianza, que tienen forma de disco, son capaces de planear grandes distancias. También se pueden adherir a los objetivos o a superficies planas para luego ser detonadas a distancia. Solo tú, el comandante Shepard, puedes usar granadas.

**Daño:** 15

**Cadencia:** 1

**Modos:** Tiro a tiro

**Tamaño:** Pequeña

**Puntería:** -2

**Iniciativa:** +2

**Alcance:** (FUE + atletismo) x3 metros

## ARMADURAS

### *ARMADURA LIGERA 3PG*

Las armaduras ligeras proporcionan una protección básica frente a los ataques enemigos y, además, minimizan las penalizaciones de movimiento que afectan a la precisión de armas. Todas las clases pueden llevar armaduras ligeras.

**Resistencia:** 4                    **Penalizador:** -1

### *ARMADURA MEDIA 3PG*

La armadura media ofrece un mayor nivel de protección, pero sus penalizaciones de movimiento también aumentan, de manera que disminuye la precisión de las armas. Los soldados pueden llevar armaduras medias desde el principio, los vanguardias e infiltrados pueden entrenarse para usarla.

**Resistencia:** 6                    **Penalizador:** -3

### *ARMADURA PESADA 3PG*

Ofrece el mayor nivel de protección, pero sus penalizaciones de movimiento son las más elevadas, de manera que disminuye la precisión de las armas. Esta armadura solo la pueden llevar soldados de primera línea especialmente entrenados. Ninguna clase puede llevar armadura pesada desde el principio, pero los soldados pueden entrenarse para usarla.

**Resistencia:** 8                    **Penalizador:** -5

## OBJETOS

### *MEDIGEL 2PG*

El medigel es generalmente, tecnología médica. Se encuentra en botiquines y ayudan al sujeto a mejorar su salud.

Un pack médico otorga un +15 a una tirada de medicina.

### *OMNIGEL 2PG*

El OmniGel es todo lo relacionado con tecnología, vienen en paquetes llenos de piezas y sirven principalmente para codificar y hackear rápidamente.

También los utilizan para reparar naves, construir edificios, etc.

Cada paquete puede usarse para hackear una unidad, o crear/reparar un objeto de no más de 20 PDE.

### *BIO-AMPLIFICADORES 4PG*

Los bióticos pueden mejorar en disciplinas específicas con amplificadores bióticos. A menudo vienen en forma de pequeños accesorios electrónicos que se usan en los bióticos en la oreja o en la parte de atrás de la cabeza.

Un bio-amplificador otorga un +5 a todas las tiradas de biótica durante una escena.

### *OMNI-HERRAMIENTAS 3PG.*

Las Omni-Herramientas son herramientas de diagnóstico y fabricación utilizadas para variedad de situaciones en el campo de batalla (cracking, decodificación, etc.)

Más versátiles que una navaja suiza, hacen las veces de pequeña computadora, soldador universal y llave inglesa.

### *DIENTES DE DRAGÓN 10PG*

Estos implementos Ghets perforan los cuerpos de soldados muertos, convirtiendo el tejido muscular en material sintético, dando la creación de un zombi, un monstruo llamado cáscara. Esto reduce severamente la moral, ya que su enemigo tiene ahora que matar a camaradas caídos.

## VEHÍCULOS

### MAKO



El "Mako" vehículo de combate de infantería diseñado para ser transportado dentro de las aeronaves humanas.

Equipado con un cañón de acelerador masa y una ametralladora coaxial de 155mm, puede proporcionar a un equipo una poderosa potencia de fuego de apoyo a los infantes de marina. Su inferior es hermético y presurizado, permitiendo viajar en entornos hostiles o de baja gravedad sin problemas.

El Mako es el vehículo muy usado en prospección de minerales en cualquier planeta. El Mako puede ir casi en cualquier lugar, escalar casi cualquier cosa, sobreviven casi cualquier caída.

**MV:** -6      **MOV:** 8      **F:** 25      **Sensores:** 6

**Motor:** 25      **Radar:** 5      **Sist.:** 8      **Aero. :** 4

**Trasfondos:** Ruedas, blindaje (15).

**Armas (Daño, puntería):** Cañón de masa (35, -4), Gattling (18, -2)

### BATARIAN APC

La APC Batarian un vehículo de transporte fuertemente blindado, pero sin armas montadas. Al igual que el Mako y "tradicionales" vehículos blindados, tiene seis ruedas para proporcionar la máxima estabilidad.

A pesar de que la armadura está diseñada para proteger sólo contra el fuego de francotiradores o las minas, puede soportar razonablemente bien grandes impactos, como los impactos con vehículos pequeños.

**MV:** -6      **MOV:** 8      **F:** 20      **Sensores:** 5

**Motor:** 30      **Radar:** 5      **Sist.:** 8      **Aero. :** 4

**Trasfondos:** Ruedas, blindaje (10).

**Armas (Daño, puntería):** -

### ROVERS

Rovers son pequeños vehículos ligeros diseñados para la velocidad en lugar de la fuerza bruta. Por lo general, llevan una pequeña cantidad de infantería y se pueden montar con pesadas armas antitanque.

Es sabido que puede ser equipado con un cañón de Acelerador de masa, aunque es preciso que el vehículo esté estacionado para poder usarlo.

**MV:** -2      **MOV:** 18      **F:** 18      **Sensores:** 3

**Motor:** 15      **Radar:** 5      **Sist.:** 0      **Aero. :** 10

**Trasfondos:** Ruedas, blindaje (5).

**Armas (Daño, puntería):** opcional

*DESTINY ASCENSION*



El Ascensión es el buque insignia de la Flota de la Ciudadela, un acorazado Asari bajo el mando de la matriarca Lidanya. El tamaño y potencia de La Ascensión es inigualable en ninguna otra nave de La Alianza, sin embargo, su principal cometido no es la lucha a corto alcance, sino evacuar al consejo en caso de emergencia.

La Ascensión es de cuatro veces mayor que los buques humanos, cuenta con una tripulación de cerca de 5000, y se considera el mayor buque de guerra en la galaxia.

**MV:** -16    **MOV:** 1    **F:** 100    **Sensores:** 25  
**Motor:** 100    **Radar:** 25    **Sist.:** 25    **Aero. :** 0  
**Trasfondos:** Viaje espacial, blindaje (20).  
**Armas (Daño, puntería):** 20 Cañones de energía (40, -4), Misiles guiados (80, -2)

*NORMANDY*



La SSV Normandía sirve como el principal modo de transporte. Es un prototipo de buque de la Alianza de Sistemas, capaz de viajar más rápido que la luz.

Gracias a su especial sistema de propulsión, la Normandía es capaz de entrar dentro de cualquier planeta, por deteriorada que sea su atmósfera. Además, no puede ser detectada por radares, siendo posible localizarla solo mediante contacto visual.

La Normandía es del tamaño de un 747, con un elegante diseño que combina la ingeniería turian con la humana. En el interior se asemeja a un gran submarino, con una tripulación de alrededor de 30 individuos y una gran bahía para almacenar vehículos. La Normandía es capaz de realizar un despliegue fiable del tanque Mako siempre y cuando tenga unos 150 metros de espacio abierto.

Buques o Aeronaves de guerra humanos que parecen en Mass effect son: SSV Aconcagua , SSV Agincourt , SSV Einstein , SSV Elbrus , SSV Everest , SSV Fuji , SSV Hastings , SSV Hyderabad , SSV Iwo Jima ,SSV Kilimanjaro , SSV New Delhi , SSV Shasta , SSV Tai Shan y SSV Tokio. Supuestamente, cada uno de ellos es diferente, pero se ignora exactamente en que.

**MV:** -16    **MOV:** 1    **F:** 100    **Sensores:** 25  
**Motor:** 100    **Radar:** 25    **Sist.:** 25    **Aero. :** 0  
**Trasfondos:** Viaje espacial, blindaje (20).  
**Armas (Daño, puntería):** 20 Cañones de energía (40, -4), Misiles guiados (80, -2)

*SOVEREIGN*

Soberano es un enorme acorazado, más grande que cualquier otro buque conocido en cualquier flota, buque insignia de Los Espectros de Saren.

Tripulados por geth y krogan, su potencia de fuego es tal que es capaz de destrozarse un planeta entero.



Se ignora como Saren adquirió esta increíble máquina. En principio se creía que era una reliquia Prothean. Aunque, en realidad, el Soberano es un Segdor enviado contra el Consejo para iniciar el genocidio galáctico.

<b>MV:</b> -16	<b>MOV:</b> 1	<b>F:</b> 100	<b>Sensores:</b> 25
<b>Motor:</b> 100	<b>Radar:</b> 25	<b>Sist.:</b> 25	<b>Aero. :</b> 0
<b>Trasfondos:</b> Viaje espacial, blindaje (20).			
<b>Armas (Daño, puntería):</b> 20 Cañones de energía (40, -4), Misiles guiados (80, -2)			

*KOWLOON*

La clase Kowloon son buques de carga diseñados y utilizados por los seres humanos. Cada barco está construido sobre un diseño estándar, probablemente para facilitar la producción en masa. Por lo general, llevan una gran bahía de carga con pequeños compartimentos para transporte de pasajeros adicionales, pero su diseño mediante estos compartimentos pueden ser cambiados o intercambiados para personalizar el barco. Por ejemplo, el MSV Fedele intercambio los compartimentos de pasajeros para el especiar en la investigación biológica.

Los Kowloon son buques de clase resistente, pero no llevan armas y sólo un nivel básico del motor. Por desgracia, esto los hace presa fácil de corsarios o bandas de mercenarios en busca de un rápido botín.

Aeronaves conocida: MSV Cornucopia, MSV Fedele, MSV Majesty , MSV Notario, MSV Worthington

<b>MV:</b> -16	<b>MOV:</b> 1	<b>F:</b> 100	<b>Sensores:</b> 25
<b>Motor:</b> 100	<b>Radar:</b> 25	<b>Sist.:</b> 25	<b>Aero. :</b> 0
<b>Trasfondos:</b> Viaje espacial, blindaje (20).			
<b>Armas (Daño, puntería):</b> 20 Cañones de energía (40, -4), Misiles guiados (80, -2)			

### LIVESHIPS

Naves de suministros de la flota Quarians. Si una de estas naves fuese destruida, miles de Quarians seguramente morirían de hambre.

Por esta razón, que se coloca en el centro de la Flota de emigrantes y son fuertemente defendido por la marina Quarian.

Poco más se sabe acerca de la Liveships, puesto que sólo buques quarian están autorizados a entrar en la flotilla. Según Seeto'Hodda NAR Idenna, los Quarians tienen sus cultivos dentro de estas aeronaves.

**MV:** -16    **MOV:** 1    **F:** 100    **Sensores:** 25

**Motor:** 100    **Radar:** 25    **Sist.:** 25    **Aero. :** 0

**Trasfondos:** Viaje espacial, blindaje (20).

**Armas (Daño, puntería):** 20 Cañones de energía (40, -4), Misiles guiados (80, -2)

### IDENNA

El Idenna es una nave de la Flota Quarian con una tripulación de 693 individuos Modificada tecnológicamente para poder sobrevivir más de cinco años sin tener contacto con la Flota Quarian.

Su principal cometido es encontrar un nuevo mundo para que sirva de hogar a los Quarians.

**MV:** -16    **MOV:** 1    **F:** 100    **Sensores:** 25

**Motor:** 100    **Radar:** 25    **Sist.:** 25    **Aero. :** 0

**Trasfondos:** Viaje espacial, blindaje (20).

**Armas (Daño, puntería):** 20 Cañones de energía (40, -4), Misiles guiados (80, -2)

### AERONAVES DE GUERRA GETH



Estas aeronaves con forma de insectos están diseñadas para transportar un ingente número de Ghetas y desembarcarlos con una inusitada rapidez sobre el campo de batalla. También pueden adherirse a las superficies de los edificios mediante tres poderosas garras hidráulicas.

Las aeronaves Ghets son parcialmente orgánicas, y han mostrado cierto grado de inteligencia, ya que prefieren huir antes de ser completamente destruidas.

**MV:** -16    **MOV:** 1    **F:** 100    **Sensores:** 25

**Motor:** 100    **Radar:** 25    **Sist.:** 25    **Aero. :** 0

**Trasfondos:** Viaje espacial, blindaje (20).

**Armas (Daño, puntería):** 20 Cañones de energía (40, -4), Misiles guiados (80, -2)

## OTRAS CRIATURAS

### GUARDIANES



El "mantenimiento" de la ciudadela no es considerado una amenaza por la Alianza de Inteligencia. Ellos parecen ser construcciones genéticas, simplemente androides biológicos creados por el Protheans para mantener la estructura de la estación de Ciudadela. Cuando los Asari descubrieron la Ciudadela, los guardianes estaban ya haciendo sus deberes. Ellos continuarán haciéndolo hasta el día de hoy, inmersos en sus rutinas y alegremente ignorando los millones de extranjeros que se han asentado en su casa.

No se conoce ninguna manera de comunicarse con los guardianes. Los intentos de mantenerlos bajo custodia para su estudio causaban una repentina auto-destrucción de las criaturas, que liberaban una especie de ácido de su interior y eran reducidas a un charco viscoso.

No importa cuántos miembros de mantenimiento mueran, su número siempre permanece constante. Aún es un misterio donde se generan. Al parecer, existe alguna clase de fábrica en las profanidades de la ciudadela.

<b>Fuerza:</b> +1	<b>Voluntad:</b> -3
<b>Constitución:</b> +1	<b>Habilidad:</b> +4
<b>Inteligencia:</b> +3	<b>Carisma:</b> +0
<b>Percepción:</b> +1	<b>Destreza:</b> +1
<b>Habilidades:</b> Sistemas +5, Mecánica +5.	
<b>Trasfondos raciales:</b> -	
<b>Coste en PG:</b> 0.	

### GHETS



#### DESCRIPCIÓN

Los Gherts son una forma de vida artificial bípeda que reside más allá de Perseus Veil. Fueron creados hace unos 300 años por los Quarians como trabajadores y herramientas de la guerra.

Cuando empezaron a ser conscientes de sí mismos y a cuestionar a sus amos, estos intentaron destruirlos. Los Geth ganaron la guerra resultante y redujeron a los Quarians a una raza de nómadas. La creación de los Geth ha dado lugar a una ley forzada: la represión sistemática de inteligencias artificiales en la sociedad galáctica.

Después de la expulsión de los Quarians, los Ghets se aislaron del resto de la galaxia, en los sistemas más allá de la Perseus Veil. La razas de La Ciudadela reforzaron inmediatamente sus fronteras con EL Velo, en espera de un inminente ataque, sin embargo, los Geth no han hecho ningún intento de ataque, y no se han visto durante siglos.

Sus actividades en el espacio más allá son un misterio.

Con el tiempo, los Ghets han adoptado numerosas subformas. También utilizan torretas y aviones teledirigidos (cohetes, asalto, reconstrucción y reparación de aviones teledirigidos específicamente). No está claro si estos también son IA o, simplemente, maquinaria controlada por los Geth.

Los Geths han cambiado mucho desde que expulsaron a los Quadians, algunos incluso tienen una apariencia casi orgánica, desdibujando severamente la frontera entre lo inorgánico y lo orgánico.

Cabe destacar, sin embargo, que en todas las formas Geth han de ser abordadas con extrema cautela, ya que son universalmente violentos.

### *ECONOMÍA Y POLÍTICA*

Los Geths son reservados y aislados. Esto se debe en parte a su carácter sintético. No tienen necesidad de interactuar con otras razas porque no comparten los mismos objetivos, ni la unidad ni los instintos orgánicos como especie. Los Geth son universalmente hostiles hacia la vida orgánica, cosa que no es totalmente injustificado; su primera experiencia con la materia orgánica fue un intento de genocidio a manos de sus creadores, por el simple delito de ser sensible.

### *SOCIEDAD*

Nada se sabe acerca de la estructura de mando Geth, o incluso si tienen una. Sin embargo, se sabe que tienen fuertes sentimientos religiosos, o el equivalente sintético.

Rinden culto una hiper-avanzada, pero a largo desaparecida, máquina llamada Segadores, que los Ghets ven como el pináculo de la evolución de la vida sintética. Los Geth sienten verdadera devoción hacia estas criaturas y hacen todo lo posible para facilitarles su regreso.

### *BIOLOGÍA*

Los Ghets se construyen de dos materiales, un gran plástico o de acero exterior, y una especie de síntesis de tejido muscular que da les otorga su increíble agilidad.

Sangran una especie de líquido conductivo, pero no tienen los órganos internos o sistema nervioso central, por lo que no sienten hambre o dolor.

Parte de su éxito se debe a su red neuronal. Cuanto más cerca están físicamente un NET de otro, más inteligentes se convierten ambos. Es decir, son capaces de sumar sus mentes individuales.

No se trata de una mentalidad de colmena, no pueden compartir los datos sensoriales, pero si volcar los conocimientos de un individuo en otro, haciendo que lo que sabe uno, lo aprendan instantáneamente los demás

Los Ghets tienen la facultad de cerrar sus núcleos de memoria cuando son derrotados, de forma que es casi imposible acceder a sus bancos de memoria.

<b>Fuerza:</b> +0	<b>Voluntad:</b> +0
<b>Constitución:</b> +0	<b>Habilidad:</b> +2
<b>Inteligencia:</b> +1	<b>Carisma:</b> -3
<b>Percepción:</b> +2	<b>Destreza:</b> +6
<b>Habilidades:</b> Sigilo +5, Pelea +3, Disparo +2	
<b>Trasfondos raciales:</b> -	
<b>Coste en PG:</b> 0.	

## REAPERS

### DESCRIPCIÓN

Los Reapers, o segadores, son una forma de vida artificial hiper avanzada, a la cual los Ghets toman por dioses.

Cada 50.000 años estas criaturas despiertan de su letargo y purgan la galaxia de toda forma de vida inteligente.

En realidad los segadores son unas avanzadas naves de guerra, de un poder inmensurable, que residen en la inexplorada región denominada como Espacio Oscuro (el vacío, sin estrellas el espacio entre las galaxias). Ellos hibernan allí, latentes, desde hace miles de años, esperando a que se les da la señal para volver. Sus orígenes son completamente desconocidos. El único Reaper conocido es Soberano.

### CICLOS DE EXTERMINIO

Los Segadores son los creadores originales de La Ciudadela y de los Relees de Masa. La idea era que cualquier raza lo suficientemente avanzada terminase por descubrirlos, y los utilizase para expandirse por el universo. De esta manera, La Ciudadela se convertiría en el eje de cualquier imperio galáctico que se originase en la galaxia.

En realidad, La Ciudadela es un inmenso Relee de Masa, mediante el cual Los Segadores pueden tele transportarse inmediatamente al núcleo de dicha civilización, y decapitar de un solo golpe el centro neurálgico de cualquier

imperio, facilitando enormemente su cometido de exterminio total.

En el pasado, eran los Guardianes los encargados de activar el relee de masa. No obstante, estos habían evolucionado (tal vez



gracias a la intervención de algunos científicos Prothean supervivientes) y ahora solo responden ante las necesidades de la ciudad, haciendo caso omiso de las ordenes de

sus antiguos amos.

### BIOLOGÍA

Los Reapers son unas inmensas máquinas con una forma vagamente similar a la de una sepia terrestre.

Su capacidad destructiva es inmensa, y una sola de estas criaturas podría hacer enormes estragos en toda la flota del Consejo Galáctico.

Se sabe que su interior está acondicionado para llevar tropas (muy probablemente esclavos o seguidores fanáticos como los Ghets) y que es posible entrar en su interior.

No obstante, de su interior emana un tipo de energía desconocida. Este tipo de energía termina por lavar el cerebro de todo aquel que esté en su interior, convirtiéndolo en un esclavo descerebrado.

## MONTANDO PARTIDAS

### CREACIÓN DE LA GALAXIA

#### LOS SISTEMAS SOLARES

Un sistema solar es un conjunto de cuerpos celestes que mantienen una órbita estable alrededor de una estrella.

Un sistema solar puede ser de varios tipos:

**Simple:** Cuenta con una sola estrella.

**Binario:** Cuenta con dos estrellas. Recientes estudios dan fe que los sistemas binarios son los más comunes en el universo, y que pueden contener planetas con igual facilidad que los sistemas simples.

**Trinario:** Con tres estrellas. Son menos frecuentes que los sistemas binarios, y rara vez contienen planetas.

Si el sistema cuenta con más de una estrella, has de decidir si ambas estrellas están muy próximas entre sí (los planetas girarían en torno de las dos estrellas a la vez), o si están lo suficientemente lejos como para que los planetas giren en torno de una estrella (los planetas pasarían entre las dos estrellas en determinada época del año).

#### Estrellas

Las estrellas son enormes masas de hidrógeno en combustión, que poco a poco se van convirtiendo en Helio.

Existen muchos tipos, pero aquí solo las mencionaremos de pasada:

**Enanas.** De un tamaño similar al Sol terrestre. Si son pequeñas (enanas rojas y enanas marrones), se suelen consumir en unos pocos millones de años. Si son mayores (como las enanas amarillas y las enanas naranjas), pueden durar unos 30.000 millones de años, siendo las más adecuadas para que en sus planetas se forma la vida.

**Gigantes.** Estrellas de un tamaño cientos de veces superior al del Sol terrestre. Debido a su masa, suelen tener una vida bastante más corta (unos 50 millones de años). Las más comunes son las Gigantes Rojas, aunque, si desprenden muchos rallo ultravioletas, se les denominan Gigantes Azules.

**Enanas Blancas.** Estrellas de una masa menor (7 u 8 veces la solar) que han consumido casi todo su hidrógeno. En su superficie pueden llegar a darse violentas explosiones termonucleares llamadas Novas.

**Agujeros negros.** Estrellas de una masa tan elevada que ha colapsado sobre sí mismas, provocando un desgarro en el tejido espacio-tiempo. Su inmensa fuerza de gravedad hace que ni siquiera la luz escape de ella.

#### Órbitas

El último paso es determinar qué es lo que está girando en torno de la estrella. Generalmente, en la órbita de una estrella no hay más de 12 planetas orbitando, por lo que puedes determinar cuántos planetas tiene un sistema tirando 1d20 y restando luego el resultado de 1d6, o directamente poner las órbitas que desees. Si el sistema posee varias estrellas, suele tener un menor número de planetas (resta 2d6).

Las órbitas pueden variar mucho en rotación e inclinación, pero, dado la antigüedad de un sistema solar, se supone que los sistemas solares conocidos son estables, es decir, los planetas no chocan entre sí, ni se escapan de sus órbitas a menos que ocurra algún hecho extraordinario (como la colisión de un asteroide).

#### CREACIÓN DE MUNDOS

Crear un mundo es muy sencillo, solo hay que escoger una de las opciones en cada uno de los apartados.

Recuerda que si creas formas de vida nativas de ese planeta, es preciso que estén adaptadas a las condiciones climáticas de dicho mundo.

### **Tipo de planeta**

Para no complicarnos la vida, distinguiremos cinco clases de planetas:

- Masa sólida. Una masa de tierra más o menos sólida y esférica. A menos que sea muy pequeño o muy viejo, si centro suele estar en estado de magma, por lo que tendrá movimientos tectónicos.
- Gaseoso. Una inmensa masa de gas en forma de planeta. Su centro suele estar compuesto de una densa masa de material pesado. Suelen ser muy buenos para obtener combustibles como el hidrógeno, pero impracticables para la mayoría de las formas de vida. Nunca se encuentran cerca de las estrellas.
- Cinturón de asteroides. Numerosos meteoritos agrupados en una órbita estable.
- Artificial. No es un planeta propiamente dicho, si no una estación espacial en una órbita estable.
- Satélite. Un cuerpo celeste que está orbitado a otro planeta, en lugar de a una estrella. Los satélites suelen ser pequeños, pero, dependiendo del planeta al que orbiten, pueden alcanzad dimensiones considerables. Crear un satélite conlleva seguir los mismos pasos que crear un planeta.

### **Terreno**

La superficie de un planeta puede ser muy variada. Reparte 100 puntos entre las siguientes categorías. Ese será el porcentaje de superficie total ocupada por dicho terreno.

- Tierras estériles. Tierras baldías y sin vida, propia de planetas sin atmósfera.
- Jungla. Ecosistemas completos donde diversas formas de vida conviven, y la exuberancia vegetal (o similar) es considerable. Suelen requerir atmósfera y agua en estado líquido.
- Estepas. Similar al anterior, pero sin tanta exuberancia vegetal. Similar a la sabana africana o a los prados Escoceses.
- Océano. Grandes extensiones de líquido. Requiere de una atmósfera y una temperatura moderada.
- Glacial. Agua en estado sólido. No se requiere de atmósfera.
- Desiertos. Grandes extensiones de tierra seca. Requiere de una atmósfera que erosione el terreno.
- Volcánicos. Fallas, volcanes, islas, etc. Se requiere de movimientos tectónicos que muevan las placas continentales.
- Montañas. Elevaciones del terreno provocadas por la colisión entre placas tectónicas.
- Urbano. Edificaciones y zonas acondicionadas por alguna raza inteligente.
- Especial. Cualquier otra cosa que se te ocurra.

### **Gravedad**

La fuerza de atracción del planeta está definida por su tamaño y su densidad. A efectos prácticos, compárala con la terrestre.

- Cada vez que la gravedad sea un 50% mayor, se gana un penalizador de -1 en toda acción física.
- Cada vez que la gravedad sea un 50% menor, se gana un bono de +1 en toda acción física.

### **Atmósfera**

- Ninguna. El planeta es incapaz de mantener una atmósfera. Se requiere traje presurizado para poder andar por el planeta.
- Respirable. EL planeta tiene una atmósfera similar a la terrestre. O, al menos, permite ser respirada sin demasiadas dificultades.
- Levemente tóxica o escasa. La atmósfera no es tóxica, pero o bien es pobre en oxígeno, o bien posee altas contracciones de gases poco tóxicos (nitrógeno, helio, etc.). -2 en las tiradas físicas a menos que se lleve oxígeno suplementario o filtros especializados.
- Tóxica. La atmósfera posee altas concentraciones de metano, sulfuro, o cualquier otro gas nocivo para el ser humano. Ninguna criatura que no posea un sistema respiratorio adecuado podrá sobrevivir en la superficie del planeta sin el debido soporte de vida. Normalmente, no suele ser necesario un traje presurizado. En este tipo de atmósferas, es posible que sustancias como el amoníaco o el ácido sulfúrico sustituya al agua como elemento líquido.
- Ácida. Como el anterior, pero, además, la combinación de sustancias químicas hace que la atmósfera actúe como un ácido. Impón el valor del ácido que más creas conveniente.

### **Duración de un día**

El tiempo que tarda el planeta en dar una rotación sobre su propio eje. Puedes escoger el valor que deseases, pero se coherente, entre 12 y 72 horas estaría bien.

### **Duración de un año**

La cantidad de días (locales) que tarda el planeta en completar su órbita.

Para no complicarnos, lo haremos de forma proporcional, si el planeta está el doble de lejos de su estrella que la Tierra del Sol, tardará el doble de tiempo en completar su órbita.

No obstante, si la duración del día de este planeta es, por ejemplo, el doble del terrestre, la cantidad de días se reducirá a la mitad.

No te quedes mucho pensando sobre esto, al fin y al cavo, es solo un dato anecdótico.

### **Temperatura**

La temperatura media de un planeta depende principalmente de lo densa que sea su atmósfera y, sobre todo, lo cerca que esté de una estrella. Para que te hagas una idea, Mercurio tiene una temperatura diurna de 400º, y Júpiter de unos -173º.

En los planetas sin atmósfera la temperatura baja por debajo de los -100º incluso en planetas muy cercanos a una estrella.

### **Posible uso del planeta**

A un planeta colonizado se le puede uno o varios usos:

- Recursos naturales. Principalmente, mineros. Pero puede darse el caso que exista fuentes alternativas de combustible, o cualquier otro tipo de sustancia deseable.
- Agricultura y ganadería. EL planeta es propicio para montar granjas alimenticias.
- Colonia. Centros de investigación, puestos de defensa, equipos de tereaformación para un futuro planeta residencial, etc.

- Comercio. El planeta pódese un emplazamiento ideal para trazar rutas comerciales a partir de él.
- Planeta de residencia. Emplazamiento fijo y estable de una determinada especie racional.

**Población**

Las formas de vida que hay en el planeta.

- Ninguna. El planeta está desprovisto de vida.
- Unicelulares. La vida ha llegado a desarrollarse, pero aún está en una fase muy temprana.
- Salvajes. El planeta posee un ecosistema completo. Puede darse el caso que solo sean seres invertebrados, o que no exista vida fuera del agua, o que ya existan seres similares a los simios terrestres. Puedes tomar la evolución terrestre como modelo.
- Vida inteligente nativa. Existe una forma de vida inteligente en el planeta. Una tribu puede tener unos cientos de individuos, un poblado los 10.000 y una ciudad superar el millón (o los tres, si es muy grande). Multiplica el número de emplazamientos por el número aproximado de habitantes para estimar la población del planeta.
- Vida inteligente foránea. El planeta ha sido colonizado por alguna de las razas jugarles. Las colonias suelen estar compuestas por varios cientos de individuos, y las ciudades por varios miles o millones, depende de lo avanzada que esté la colonización. En estos casos, los núcleos de población suelen estar más concentrados.

**Nivel tecnológico**

Aplicable solo si el planeta tiene vida nativa.

Nivel	Descripción
1	Criaturas salvajes, solitarias o agrupadas en manadas.
2	Pequeñas herramientas de piedra o madera, tiendas hechas con pieles o pequeñas cabañas.
3	Estructura militar, construcciones de piedra, dominio de la agricultura. Expansión territorial.
4	Descubrimiento de la pólvora y la penicilina, maquinas a vapor. Casas de varios pisos.
5	Maquinas de hidrocarburos, descubrimiento de la electricidad.
6	Electrónica avanzada, primeros viajes espaciales. Primeras computadoras.
7	Energía nuclear. Era digital computadoras y vehículos por todas partes.
8	Primeras armas de energía. Viajes a satélites y planetas cercanos. Inicio de la biotecnología.
9	Colonización de sistema solar. Armas de energía y cyber implantes por todas partes.
10	Viajes fuera del sistema solar. Androides con inteligencia humana. Colonias espaciales.
11	Viajes al hiper espacio, colonias fuera de la galaxia. Interacción común con alienígenas.

## **Gobierno**

Aplicable solo si el planeta tiene vida inteligente.

Generalmente, un planeta sigue el modelo político de la especie que lo habite, pero eso no quita que, en determinados casos, se produzca un cambio de gobierno, o que existan diversos tipos de gobierno dentro del mismo planeta.

- República. Los habitantes eligen a sus líderes mediante elecciones democráticas.
- Particular. El planeta ha sido comprado por alguna mega corporación.
- Tribal. El gobierno de los más fuertes. Un líder permanece en el poder hasta que llegue alguien capaz de destronarlo. No obstante, la fuerza bruta no tiene porque ser el atributo del liderazgo, por ejemplo, puede existir una sociedad que idolatre al belleza, o que sea gobernada por el mejor líder religioso.
- Anarquía. No existe gobierno alguno.
- Monarquía. El gobierno va pasando de padre a hijo, creando una dinastía de líderes.
- Dictadura. El gobierno es tomado por un individuo o un grupo reducido de ellos. La toma de poder puede ser tanto pacífica como violenta.

## **CREACIÓN DE CRIATURAS**

A continuación se muestra una ingente cantidad de trasfondos. Los he agrupado en varios grupos, de modo que todos los trasfondos del mismo bloque estén relacionados. En muchos casos, no se podrá tener dos trasfondos del mismo bloque (no se puede tener dos tipos de sistemas nerviosos diferente, por ejemplo), en otros, no hay problema (una criatura puede tener visión normal y visión térmica, por ejemplo), siendo obligación del Master decidir cuales trasfondos excluyen a otros.

Esto es como un buffet, escoge la opción que más te apetezca de cada bloque y suma o resta el coste al total. El sistema está diseñado de forma que la raza humana cueste 0 PG, de modo que cualquier opción sobrehumana nos cueste PG, y cualquier opción infrahumana nos los otorgue.

### *ESTRUCTURA FISIOLÓGICA.*

Todo ser vivo está basado en una estructura fisiológica básica. Dependiendo de la escogida, tendrá una serie de propiedades u otras. Recuerda los organismos de un mismo planeta evoluciona a partir de un antepasado común, por lo que la estructura ha de ser común a la mayoría de las entidades del planeta.

### **Base de proto células de carbono. -4 PG**

Estructura basada en el carbono. Permite crear a seres orgánicos con órganos muy simples y poco definidos. Estos organismos requieren agua y nutrientes basados en el carbono para sobrevivir. El entorno ha de ser rico en oxígeno o CO<sub>2</sub> para poder respirar, la temperatura ha de oscilar entre los -10 y los 45 C para un correcto desarrollo de la vida. Gran intolerancia a la radiación y a las reacciones químicas. Se requiere un aspecto físico basado en el carbono

Las criaturas con este sistema tienen limitado algunos trasfondos, ya que no pueden tener un sistema cardiorrespiratorio definido, ni tampoco órganos complejos (como un cerebro).

**Base de multi células de Carbono. 0 PG**

Estructura basada en el carbono. La más común en nuestro planeta. Los organismos están compuestos por multitud de células. Cada célula forma parte de un órgano, y cada órgano posee una función en concreto. Las reacciones químicas están controladas por el ADN. Estos organismos requieren agua y nutrientes basados en el carbono para sobrevivir. El entorno ha de ser rico en oxígeno o CO<sub>2</sub>, con una temperatura entre los -10 y los 45 C. Gran intolerancia a la radiación y a las reacciones químicas. Se requiere un aspecto físico basado en el carbono

**Base de multi células de Silicio. 2 PG**

Similar a las formas de vida basadas en el carbono, pero usando Silicio como elemento principal. Las células forman cristales de silicio. Las reacciones químicas están controladas por el ADN. Estos organismos requieren agua y nutrientes basados en el silicio para sobrevivir. El entorno ha de ser rico en oxígeno con una temperatura entre los -30 y los 65C°. Gran intolerancia a la radiación y a las reacciones químicas. Se requiere un aspecto físico basado en el silicio.

**Silicio cristalizado. 5 PG**

Se forma una compleja estructura basada en los cristales de silicio. No existen células, las formas de vida se sustentan basándose en las propiedades energéticas del silicio. Se adquiere un aspecto más rocoso, similar a los cristales de silicio. No se requiere ni agua ni oxígeno, la alimentación no puede realizarse por la combustión de materia orgánica, por lo que se es necesario un método alternativo, como el drenaje de energía solar. Al no existir órganos internos, el único método de trasvaso de energía es por osmosis. Otros requisitos son opcionales. La temperatura ha de oscilar entre los -30 y los 65 C para un correcto desarrollo de la vida. Gran intolerancia a la radiación y a las reacciones químicas. No se requiere un aspecto físico, pero es opcional escoger uno basado en el silicio.

**Neo cristales de Silicio. 5 PG**

Esencialmente, son rocas con vida dado su composición, el sistema nervioso requiere estar compuesto por otro elemento. La única forma que una criatura de este tipo tenga movilidad es dotarle de un aspecto humanoide, con piernas y brazos que le permitan movilidad. No se requiere ni agua ni oxígeno, la alimentación no puede realizarse por la combustión de materia orgánica, por lo que se es necesario un método alternativo, como el drenaje de energía solar. Al no existir órganos internos, el único método de trasvaso de energía es por osmosis. Otros requisitos son opcionales. La temperatura ha de oscilar entre los -50 y los 85 C para un correcto desarrollo de la vida. Gran intolerancia a la radiación y a las reacciones químicas. No se requiere un aspecto físico, pero es opcional escoger uno basado en el silicio.

**Cristales metálicos. 10 PG**

Formas de vida basadas en corpúsculos de metales, similares a las basadas en Neo cristales de silicio. No confundir con máquinas, estas criaturas son formas de vida que han evolucionado en un mundo donde abundan los cristales de metales. No se requiere agua ni oxígeno. La alimentación pueden ser tanto de absorción de energía, como por alimentarse de materiales metálicos. No poseen ni sistemas circulatorios ni respiratorios. La tolerancia a las temperaturas oscila entre los -40 y los 60 C. No suelen tolerar bien el agua ni las interferencias electromagnéticas. Un aspecto físico exterior no es necesario, pero es opcional.

**Mecánica (artificial). 5 PG**

Formas de vida completamente mecánicas. Son semejantes a la basada en cristales de metales, pero compuestas completamente por elementos electrónicos y metálicos. Puedes usar el suplemento de mechas y vehículos para crear formas de vida cibernéticas.

**Gaseosos. 10 PG**

Grupos de gases con vida propia. Generalmente, el gas lo componen millones de moléculas, interactuando unas con otras. Un ser gaseoso puede flotar, incluso volar (por ejemplo, usando como propulsión la expulsión de gas). El método de alimentarse suele ser drenado energía, o absorbiendo diferentes tipos de gases. La circulación a de ser por Osmosis. Un aspecto físico exterior no es necesario.

**Líquidos. 15 PG**

Formas de vida gelatinosa, compuestas por una cohesión de líquidos. En dicho líquido suele haber ciertos elementos orgánicos, como hidrocarburos, o compuestos de silicatos. Nadar o reptar es la forma más común de movimiento. La circulación a de ser por Osmosis. Un aspecto físico exterior no es necesario.

**Resonancias sónicas. 25 PG**

Estas entidades no poseen un cuerpo físico. Son compuestas por el sonido causado por las vibraciones entre moléculas, no pueden existir en el vacío. Los ataques cinéticos no suelen tener efecto, pero un fuerte sonido suele ser mortal. Son formas de vida sumamente exóticas, solo la imaginación del DJ puede dar explicación sobre este tipo de criaturas.

**Pura Energía. 35 PG**

El cuerpo de la criatura está compuesto completamente por algún tipo de energía (luz, radiación, calor, nuclear, etc.). La forma física puede ser de cualquier clase, los ataques físicos son inútiles. Este tipo de criaturas deben de tener un sistema nervioso mas potente de lo normal, superconductor, por ejemplo. Son formas de vida sumamente exóticas, solo la imaginación del DJ puede dar explicación sobre este tipo de criaturas. Un aspecto físico exterior no es necesario.

**Seres espacio temporales. 45 PG**

Más allá de la energía en sí misma, la conciencia puede existir ligada al mismo continuo espacio tiempo. Son formas de vida sumamente exóticas, solo la imaginación del DJ puede dar explicación sobre este tipo de criaturas. Un aspecto físico exterior no es necesario.

*ASPECTO EXTERNO*

El aspecto físico es lo que se ve, lo que hay encima de los huesos y músculos de nuestra criatura. Están compuestos siempre por los mismos elementos básicos que la estructura interna de la criatura.

**Piel. 0 PG**

Una piel normal, con más o menos vello, de color variable. Suele oscurecerse si se expone continuamente a rayos ultravioletas.

**Pelo. 1 PG**

Un denso pelaje que cubre la piel del ser. Dependiendo de su densidad, protege más o menos contra el frío y el agua.

**Escamas. 2 PG por nivel**

Como la de peces y reptiles. Otorga 1 puntos extra de armadura por nivel adquirido.

**Plumas. 3 PG**

Como la de las aves. No otorga protección extra, pero otorga +2 al movimiento al volar.

**Concha. 5 PG**

Una excelente protección natural, similar a la de los moluscos. Otorga -1 en Destreza y en Movimiento. Otorga una armadura natural igual a la Constitución de la criatura.

**Exoesqueleto. 2 PG por nivel**

Una cobertura exterior similar a la de crustáceos e insectos. Otorga una protección extra de +1 a la armadura por nivel adquirido. Al estar completamente articulados, no otorga ningún tipo de penalización. Los exoesqueletos pueden tomar formas como garras y cuernos.

## *EL ESQUELETO*

El esqueleto es la estructura rígida que mantiene firme al individuo, y sirve de soporte para todos sus órganos y músculos.

### **Sin esqueleto. -10 PG**

La criatura no necesita ningún soporte. Solo válido para seres intangibles, de energía, criaturas líquidas o gaseosas, o seres invertebrados como las medusas o los gusanos.

### **Esqueleto celular. -5 PG**

La criatura o posee un esqueleto propiamente dicho, las células que la componen poseen una estructura rígida, muy dura, que sirve de soporte. Es algo así como la celulosa que usan las plantas. Otorga una armadura igual a la escala de la criatura, pero impide cualquier movimiento.

### **Esqueleto normal. 0 PG**

Un esqueleto compensado con el organismo del individuo. Propio de criaturas terrestres de una escala intermedia, como los humanos

### **Esqueleto hueco. -7 PG**

Resta -2 a Constitución, pero la criatura pesa menos, los que quieran el beneficio de Volar necesitara esto, porque si no su cuerpo es demasiado pesado como para levantar el vuelo. Al menos es lo que aconsejamos para criaturas de escala humana.

### **Esqueleto macizo. 7 PG**

El personaje posee unos huesos extremadamente duros, es mas pesado de lo que debería y recibe una bonificación a la constitución de +2. Solo es aplicable a criaturas de un tamaño, como mínimo, el doble del humano.

### **Esqueleto flexible. 5 PG**

La criatura posee un esqueleto capaz de compactarse, ya sea por medio de articulaciones extra, o por ausencia de algunos huesos. Algo similar a lo que ocurre con lagartos y roedores. La criatura podrá aplanarse para introducirse por hendiduras de la mitad de su tamaño

## **Exoesqueleto. 0 PG**

Si la criatura ha elegido como aspecto exterior un exoesqueleto, puedes hacer que la criatura lo use como soporte estructural, tal y como hacen los insectos. El problema de esta opción es que es más complicado, evolutivamente hablando, crear criaturas grandes (constitución -2).

## *EL SISTEMA MUSCULAR*

Los músculos son estructuras fibrosas que permiten el movimiento de la criatura. Los compuestos de los músculos son idénticos a los escogidos en la estructura fisiológica.

### **Sin músculos. -10 PG**

La criatura no necesita ningún músculo, ya que no posee movimiento. Un ejemplo son los vegetales.

### **Musculatura no sólida. 0 PG**

Propia de seres intangibles, energéticos o no sólidos.

### **Musculatura endo mórfica. 0 PG**

Su apariencia refleja sus contornos redondeados, tranquilos y apagados, sus miembros superiores e inferiores no son muy prolongados, son seres de metabolismo basal bajo, propia de seres de sangre fría Poseen un bono +1 en fuerza, peroro un -1 en destreza.

### **Musculatura ecto mórfica. -5 PG**

Musculatura con escaso tejido adiposo. Muy fina y ligera. Otorga un bono de +1 en Destreza, pero tiene un penalizador de -1 en constitución y fuerza.

### **Musculatura meso mórfica. 0 PG**

Los músculos de este tipo de biotipo son bien desarrollados y marcados, corresponden a una apariencia fuerte y robusta, estéticamente armoniosa y deseada por nuestra belleza corporal cultural de hoy en día. Es al que correspondería a cualquier animal terrestre de sangre caliente.

**Musculatura hidráulica. 5 PG**

Los músculos no son compuestos de fibras, si no que son espacios vacíos que se llenan de sangre cuando se requiere, hinchándose y permitiendo el movimiento. Otorga +1 en Fuerza. Los seres insectoides y las máquinas suelen usar este sistema.

*EL SISTEMA CARDIOVASCULAR*

El sistema cardiovascular es la forma que tiene la criatura de transportar los nutrientes o la energía que obtiene al alimentarse a todas las partes de su cuerpo. Hay que escoger tanto el sistema, como el tipo de fluidos (sangre) que sirven de transporte.

**Sistema circulatorio centralizado abierto. -15 PG**

Un primitivo sistema donde la sangre es bombeada dentro de una cavidad, y expulsada hacia el resto del cuerpo. Las criaturas con este sistema son muy frágiles. -2 CON, -1 FUE.

**Sistema circulatorio centralizado cerrado. 0 PG**

Este es el más común entre los animales terrestres. Opcionalmente, puede añadirse hasta cuatro corazones extra a coste de 3 PG cada uno. Cada corazón extra otorga +2 puntos de vida.

**Sistema circulatorio descentralizado cerrado. 3 PG**

Este sistema no posee un órgano central que bombee la sangre por el cuerpo, si no que las arterias se contraen y dilatan para que la sangre se mueva. Otorga +1 en Constitución, solo aplicable al cómputo de vitalidad y aguante.

**Circulación por Osmosis. 10 PG**

No existe ni corazón, ni venas ni arterias que transporten los nutrientes por el cuerpo. Sencillamente estos se filtran a través de todo el cuerpo. Este sistema es sumamente exótico, y solo se puede usar con sistemas de alimentación especiales, como el drenaje de energía.

**Sin circulación. 25 PG**

No tener sistema circulatorio es como decir que no se necesitan ningún tipo nutrientes para sobrevivir. Prácticamente no existe ningún tipo de criatura que no necesite energía para vivir. Un ser de pura energía probablemente absorba energía y la transmita por osmosis a todo su cuerpo, una máquina puede tener un sistema circulatorio descentralizado, donde use electrones en lugar de sangre. Solamente la imaginación del Máster puede dar explicación a este tipo de criaturas.

*TIPOS DE DE SANGRE*

La sangre, u otra cosa, es lo que transporta el sistema circulatorio.

**Sangre Pastosa. 2 PG**

Aplica esta opción a cualquier tipo de sangre si quieres que la criatura sea inmune al desangrado.

**Sangre fría. -2 PG**

Los seres con sangre fría no poseen temperatura corporal propia, si no que fluctúa con la del medio ambiente. Esto hace que su actividad y Destreza sea menor o mayo a determinadas temperaturas.

Temperatura ambiental	DES
0-10C	x0.2
11-20C	x0.5
20-25	x0.75
31-35 C	x1.2
36-40 C	x1
41-45 C	x0.5
25-30 C	x1
56-60 C	x0.2

**Sangre caliente. 0 PG**

Los seres con sangre caliente pueden mantener una actividad normal con temperaturas comprendidas entre los -15º C y los 45º C.

**Hidrocarburos oxigenados. 0 PG**

Compuestos de hidro carbonos líquidos oxigenados (o con CO<sub>2</sub>) pueden ser usados para transportar nutrientes por el organismo. Esto puede ser usado en seres multicelulares basados en el carbono, y en ambientes similares al terrestre. Compuestos con flúor o metano son menos comunes, pero válidos, siempre que se mantengan a temperaturas bajo cero. No suponen ninguna variación con respecto a la sangre caliente normal.

**Sangre con Clorofila. -2 PG**

La clorofila permite transformar materia inorgánica en nutrientes, usando la energía solar.

**Ácido molecular. 0 PG**

Poseer ácido en la sangre puede ser efecto de una atmósfera rica en sulfuros, o bien por que la sangre reaccione de forma especial al entrar en contacto con el aire. Por defecto, el ácido no es corrosivo, si se desea que provoque daño se ha de invertir un PG por punto de daño causado por 100 cl. de sangre (lo que, aproximadamente, se derramaría por punto de daño sufrido), con un máximo de 10 (ácido sulfúrico).

**Química exótica. 0 PG**

Otros elementos pueden transportar, oxígeno, CO<sub>2</sub>, metano, cloro, flúor, o cualquier otra clase de nutrientes. El Máster puede inventar lo que quiera. Cualquier daño producido por alguna reacción química (como el ácido), cuesta un PG extra por punto de daño.

**Sin sangre. 5 PG**

Si la criatura se alimenta de algún tipo de energía, esta circula directamente por su sistema cardiovascular, recorriendo todo el organismo.

*SISTEMA RESPIRATORIO*

La mayoría de los seres vivos, necesitan algún tipo de gas para provocar la combustión de los nutrientes que ingieren, y conseguir la energía de ellos (vamos, lo que se llama comúnmente digerirlos). Para que la criatura pueda tomar el aire del ambiente necesita, al menos, un sistema respiratorio. En algunos casos, como los anfibios, una criatura puede tener más de un sistema respiratorio.

**Absorción. -5 PG**

El intercambio de gases se realiza directamente con la piel. Este sistema hace que las criaturas sean de un tamaño menor (-1 en CON). Se ha de especificar si se realiza al aire libre, o en contacto de un líquido, como el agua (con un coste extra de -2 PG).

**Agallas acuáticas. -2 PG**

Estructuras externas que permiten respirar en el agua (o en otro líquido a elección del máster). Las agallas, como cualquier otra parte del cuerpo, son susceptibles a ataques (Dificultad +4, Daño x1.5).

**Pulmones acuáticos. 0 PG**

Funciona igual que unas agallas, pero al estar dentro del organismo, no son susceptibles a ataques directos.

**Agallas aéreas. -2 PG**

Como las agallas acuáticas, pero adaptadas a tomar gases directamente de la atmósfera. Como cualquier otra parte del cuerpo, son susceptibles a ataques (Dificultad +4, Daño x1.5).

**Pulmones. 0 PG**

Sistema interno que es capaz de absorber el gas directamente de la atmósfera.

**Aguante de respiración. 1 PG por 5 minutos**

Esta opción permite aguantar la respiración cinco minutos extra por cada PG invertido. Forzosamente, se ha de elegir también otro sistema respiratorio.

**Sin Respiración. 10 PG**

Algunos sistemas de alimentación (como alimentarse de energía) no lo requieren.

*SISTEMA BIOLÓGICO*

Aquí se reúnen opciones biológicas como el tiempo de vida, las horas de sueño, o las debilidades de la criatura.

**Tiempo de vida**

Es el tiempo de vida que puede vivir una criatura antes de morir de viejo. Este tiempo puede variar entre un 50% y un 200% si la raza está poco muy o muy evolucionada tecnológicamente.

Tiempo vida (años)	PG
Menos de 1	-5
Entre 1 y 2	-4
Entre 2 y 10	-3
Entre 40 y 80	-1
Entre 20 y 40	-2
80 (vida humana)	0
Inmortal (no envejece, pero puede morir de otra forma)	10
N veces la vida humana. Ejemplo: 160 años igual a 2PG.	N

**Sin edad. 5 PG**

Desde el momento en que nace, hasta el momento que muere la criatura no altera su aspecto ni por crecimiento ni por envejecimiento. Esto no influye en su longevidad, sencillamente es que no existe proceso de crecimiento. Una raza de robots inteligentes sería un buen ejemplo.

*PERIODO DE SUEÑO*

Muchas razas requieren descansar, este tiempo de no consciencia permite al cerebro descansar, reorganizarse y en definitiva no volverse loco.

El porcentaje total del día que una raza determina a descansar es lo que aquí se determine, esto puede tener muchos efectos, sobre todo a la hora del descanso y la recuperación. La raza humana duerme el 30% del día, unas 7 horas. Es por lo tanto la media.

Duerme	PG	Duerme	PG
90 %	-6	40%	-1
80%	-5	30%	0
70%	-4	20%	1
60%	-3	10%	2
50%	-2	0% (no duerme)	3

*MODO DE ALIMENTACIÓN*

Incluso las criaturas que no necesitan de comida o agua, tienen alguna forma de alimentarse.

**Herbívoro. -3 PG**

La criatura se alimenta de las plantas de su entorno. Dado al bajo valor nutritivo de un vegetal, los herbívoros suelen comer durante mucho tiempo.

**Carnívoro. -1 PG**

La criatura se alimenta de carne, o de su equivalente (roca, metal, o de lo que esté compuesta la criatura). Normalmente, una criatura de este tipo no necesita comer más de una vez al día.

**Omnívoro. 0 PG**

Compagina la alimentación herbívora y carnívora.

**Liquívoro. -2 PG**

La criatura se alimenta de nutrientes líquidos. Los vampiros o las arañas son buenos ejemplos.

**Parásito / simbiosis. -4 PG**

La criatura se introduce dentro del metabolismo de otro ser vivo y toma los nutrientes directamente del huésped. Si de esta asociación el huésped sale también beneficiado de algún modo, se considera simbiosis.

**Carroñero. -2 PG**

La criatura se alimenta de carne de cadáveres o de excrementos.



Ejemplos de inmunidades	PG
La especie es invulnerable a un tipo de enfermedades	2
Todas las enfermedades La especie es totalmente invulnerable ante todas las enfermedades, su sistema inmunitario es perfecto.	10
La especie es muy resistente ante los ácidos, en teoría podrían nadar en un mar de ácido, sin sufrir daño.	8
Inmunidad a los venenos: Inmune a toda clase de droga o veneno.	10
Fuego. Se es inmune a la oxidación, por lo que no puede arder. Sin embargo no es invulnerable a temperaturas extremadas (más de 200 grados).	10
Temperaturas elevadas. El calor no puede afectarle. Sin embargo, no se es inmune a la oxidación, por lo que puede arder	10
Temperaturas glaciales. Se es inmune al frío. No puede congelarse, ni sufrir hipotermia, pero puede caer inconsciente si es atrapada en el hielo	10
La electricidad no hace ni cosquillas a la especie, puede ser por varios motivos, por su composición química, o por su fluido corporal por ejemplo.	6
Un material en concreto. Se es inmune a todos los ataques realizados con este material. Aplicable a toda clase de sustancias materiales.	25
Todos los ataques materiales	50
Ondas mecánicas, como por ejemplo el sonido. Se refiere a todas ondas que necesitan materia para propagarse.	15
Radiaciones. Las radiaciones son por ejemplo, la luz, las ondas de radio, las microondas, y el resto del espectro electromagnético.	30
Otra energía. Otro tipo de energía, como por ejemplo la nuclear.	30

*PERCEPCIÓN Y COMUNICACIÓN*

Aquí se muestran las opciones para los sentidos de las criaturas, incluido las posibles formas de comunicación. Más que ningún otro, este apartado será el que más influya en el comportamiento y en la sociedad de la criatura.

**Visión. Sistema óptico normal. 1 PG**

El modo de visión normal de los humanos. Es capaz de percibir la luz que reflejan los objetos mediante sus los ojos. Con un coste extra de +1 se verá con muy poca luz.

**Visión, Infra rojos (infravisión). 2 PG**

La criatura será capaz de ver el calor corporal que emanan objetos y criaturas. Con esta visión, no se podrán distinguir dos cosas “frías” que se encuentren unidas (se verían como una sola).

**Visión, Ondas de radio. 4 PG**

La criatura es capaz de percibir las ondas con longitudes de onda similares a las de radio y televisión. Esto no significa que sea capaz de interferir los mensajes enviados con tipo de señales.

**Visión ultravioleta. 2 PG**

Permite ver la radiación ultravioleta procedente del sol y las estrellas. Podrá ver en la penumbra, y de noche, siempre que le llegue un poco de luz de las estrellas o la luna. Opcionalmente, la criatura puede tener un órgano que irradie rayos UV, para poder iluminar en la oscuridad absoluta (+1PG).

**Olfato. 1 PG**

Con esta opción se es capaz de percibir las partículas olfativas del aire.

**Gusto. 1 PG**

Permite saborear el alimento, y comprobar la calidad del mismo. Si no está localizado en la boca cuesta +1 PG.

**Tacto, Directo. 1 PG**

Sensores de la piel que permiten percibir la rugosidad, la temperatura y el dolor.

**Tacto, Rango. 3 PG**

El tacto de la criatura es tan fino que permite percibir las oscilaciones en el agua o en el aire que le rodea.

**Oído, Sónico. 1 PG**

Una capacidad auditiva similar a la humana.

**Oído, Subsónico. 3 PG**

Permite oír sonidos por debajo del rango auditivo humano, como los perros.

**Oído, Ultrasónico. 3 PG**

Permite oír sonidos por encima del rango auditivo humano, como los murciélagos.

**Oído, Radio. 2 PG**

Permite escuchar las ondas de radio.

**Sonar 2. PG**

El sonido rebota en los objetos. Con esta habilidad, la criatura puede interpretar dichos rebotes para guiarse perfectamente e la más absoluta oscuridad. Se ha de especificar si el sonar es para entornos subacuáticos o para entornos con aire (para ambos entornos cuesta el doble). No es válido en el espacio (el sonido no se propaga en el vacío), y poco eficaz en entornos con sonidos ultrasónicos (-3 en percepción).

**Radar 4. PG**

Similar al sonar, pero usando ondas electromagnéticas en lugar de sonido. No es factible en entornos subacuáticos.

**Sensor Electromagnético. 2 PG**

Permite percibir los campos y las interferencias electromagnéticas. Usarlo en la navegación, como hacen las aves, cuesta +1 PG.

**Imagen M. 4 PG**

Permite ver los campos y las interferencias electromagnéticas.

**Antena. 2 PG por nivel**

Por cada nivel se gana un punto en percibir cualquier onda del espectro electromagnético. Las antenas son muy frágiles.

**Percepción Mejorada. 5 PG por nivel**

Por nivel adquirido, se gana un punto extra en todas las tiradas de percepción.

**Sentido agudizado. 1 PG por nivel**

Por cada nivel adquirido, se gana un punto en las tiradas de percepción de un sentido en concreto de la criatura.

**Percepción de 360º. 1 PG por nivel**

La de los sentidos de la criatura abarca un círculo de 360º. Los sentidos del oído o el olfato no cuestan, ya que de por sí abarcan los 360º.

**Olfato educado. 3 PG**

Al igual que un perro el personaje es capaz de saber qué es lo que esta oliendo, y elegir un olor entre muchos en el aire para concentrarse en él, y al igual que un perro ser capaz de seguir rastros.

**Ojos pendulares. 1 PG**

Es muy útil para espiar, la raza posee unos ojos que pueden salirse de sus cuencas hasta 30 centímetros como los de un cangrejo, de esta manera se puede por ejemplo mirar detrás de las esquinas.

**Sentido especial. 10 PG.** Un sentido diferente a los normales, que permite realizar tiradas de percepción para detectar algo insólito. Un ejemplo sería el sentido arácnido de Spíderman, que detecta el peligro.

**Mentalidad de grupo. 5 PG**

Todos los individuos de una comunidad trabajan como parte de un solo individuo, de forma que cada individuo solo trabaja para el bien de la colonia. Suele existir una reina o gobernante que dirige toda la comunidad, así como una estructura jerarquizada de trabajo. En algunos casos, los pensamientos son colectivos, de forma que cada individuo sabe lo que piensa y siente los demás miembros.

**Comunicación**

La forma que tiene una criatura de comunicarse. Los PG dependen de la opción escogida. Normalmente, una criatura tiene más de un modo de expresión. Los humanos, por ejemplo, se expresan mediante sonidos y gestos.

**Comunicación oral mediante sonidos audibles por los humanos. 1 PG**

- Comunicación oral subsónica. 1 PG
- Comunicación oral ultrasónica. 1 PG
- Comunicación mediante señales químicas. 1 PG
- Comunicación mediante gestos. 1 PG
- Comunicación mediante señales visuales (gestos). 1 PG
- Comunicación mediante ondas de radio. 2 PG
- Comunicación exótica (telepatía, etc.) 3 PG

*SISTEMA NEUROLÓGICO*

El sistema neurológico, o nervioso, permite transmitir las órdenes del cerebro a cada parte del organismo. Aquí se muestran diversos tipos de sistemas, así como algunas opciones extra para incorporárselas a alguno.

**Sistema Neuro electroquímico, Centralizado. 0 PG**

El sistema propio de los humanos. Existe un procesador central (cerebro), el cual transmite una serie de mensajes a modo de impulsos electromagnéticos a cada músculo del cuerpo. Común en las formas de vida basadas en el carbono.

**Sist. Neuroelectroquímico, Distribuido. 0 PG**

Similar al anterior, salvo en que no existe un procesador central, si no muchos menores. Esto hace que aumente los reflejos, pero que disminuya la memoria. DES +1, INT-1.

**Sistema Bioquímico, Centralizado. -10 PG**

No es u sistema nervioso propiamente dicho. Cada célula manda un mensaje químico a la adyacente con las instrucciones del cerebro, hasta llegar al músculo indicado. Este es un sistema mucho más primitivo, propio de criaturas con un cuerpo gaseoso DES e INT -1.

**Sistema Bioquímico, Distribuido. -5 PG**

Similar al anterior, pero con muchos núcleos nerviosos distribuidos, lo que acelera las reacciones, pero no la inteligencia. INT -1.

**Sistema Semiconductor, Centralizado. 10 PG**

Sistema común en formas de vida basadas en el silicio. Los nervios, formados por cristales de silicio semiconductor, transmiten las órdenes del cerebro a todo el cuerpo. Otorga +1 INT y +1 DES.

**Sistema Semiconductor, Distribuido. 15 PG**

Sistema común en formas de vida basadas en el silicio. Los nervios, formados por cristales de silicio semiconductor. En lugar de un único cerebro, posee muchos núcleos nerviosos repartidos a lo largo del organismo. Otorga +1 INT y +2 DES.

**Sistema Superconductor Centralizado. 20 PG**

Sistema nervioso con un órgano central. Los nervios están compuestos de materiales superconductores, aumentando aún más el rendimiento. Otorga +2 INT, +2 DES. Este es un sistema sumamente raro, ya que los compuestos necesarios no suelen darse a menudo en el mundo natural.

**Sistema Superconductor Distribuido. 25 PG**

Como el anterior, pero si un núcleo neuronal propiamente dicho. Otorga +3 INT y +2 DES. Este, más que ningún otro, debería reservarse para seres especiales, criaturas que procesen mucha información, o que sean especialmente poderosas.

*MÉTODO DE LOCOMOCIÓN*

Si la raza se mueve, entonces tiene un método de locomoción, muchas razas tienen más de un sistema, como por ejemplo los humanos, que somos bípedos, y además somos nadadores parciales. También podemos saltar, pero al no ser nuestro sistema de locomoción natural, no cuenta.

Los métodos de locomoción modificaran la cantidad de espacio que una especie puede moverse.

**Ninguno. -6 PG**

La especie no puede moverse, quizás sea como un hongo.

**Bípedo. 0 PG**

Como los humanos. Consiste en caminar sobre 2 piernas, un caminante lateral. Puede correr de forma natural.

**Nadador parcial. 2 PG**

Aunque la criatura no sea acuática, podrá nadar si la situación lo requiere. Su movimiento al nadar será DES/2

**Nadador total. 4 PG**

Esta especie está diseñada para nadar en el agua, sus miembros son hidrodinámicos. Su movimiento para nadar es Destrezax2

**Volador completo. 5 PG**

La raza tiene alas, con las que puede volar, la raza puede volar a una altitud máxima de 1000m.

Con dos PG mas gastados se puede mantener en el aire con una gran facilidad, es más, puede despegar sin carrerilla ni viento. Las razas voladoras tienen una nueva habilidad natural, que sustituye a agilidad en el movimiento aéreo. Se llama volar y tiene base 3. Su movimiento al volar es vuelox50kph.

**Planeador. 3 PG**

La raza tiene a las, pero tan solo puede planear con ellas. Puede saltar desde una altura y planear hasta el suelo, tal y como hacen las ardillas voladoras. Su movimiento al volar es vuelox50kph, pero su Destreza queda reducida a la mitad en cualquier tirada de movimiento aéreo.

**Flotante. 1 PG**

La raza puede flotar como un globo, puede ser porque sea gaseosa, o por que tenga dentro de ella grandes bolsas de aire ligero, como por ejemplo el Hidrogeno. Su movimiento al volar es Destreza /2

**Propulsión Acuática. 5 PG**

Este sistema de locomoción es extremadamente exótico, literalmente la raza nada a propulsión a chorro. Al nadar su movimiento es Destreza +3.

**Propulsión Aérea. 8 PG**

Como lo anterior tan solo que en aire Al volar su movimiento es Destreza +5

**Reptar. -2 PG**

Como las serpientes, su movimiento por tierra se multiplica por la mitad.

**Bípedo. (Saltador) 1 PG**

Como un canguro. La especie tan solo puede saltar, no caminar. Multiplica por 1.5 su velocidad de desplazamiento.

**Cuadrúpedo. 3 PG**

Al igual que los caballos la raza corre a cuatro patas. Multiplica por 2 su velocidad de desplazamiento.

**Hextúpedo / artrópodo. 5 PG**

Esta raza tiene 6 o más piernas, o apéndices similares. Multiplica por 3 su velocidad de desplazamiento.

*TAMAÑO*

Las siguientes opciones solo son válidas para criaturas de escala humana, de entre 0'5 m. y 4'5 m. de altura. Para criaturas de tamaño distinto, se han de usar las reglas de escalar tamaño, descritas más abajo.

Si el tamaño de la criatura no está comprendido entre 0.5m y 4.5m, los cambios en los atributos a causa del tamaño son bastante más significativos, y se requiere usar las reglas de la escala.

**Gigante. 6 PG**

La raza es especialmente grande mide más de 3'20 m y puede llegar a alcanzar los 4'50 m, además este tamaño le da +3 a constitución, solo para el cálculo de la vitalidad, pero le resta 2 al sigilo.

**Enorme. 5 PG**

La raza es muy grande mide de 2'20 m a 3'15 m, por este gran tamaño recibe un +2 a constitución, solo para el cálculo de la vitalidad. Recibe un -1 al sigilo

**Alto 3. PG**

La raza es más alta que un humano normal, le da +1 a constitución, solo para el cálculo de la vitalidad, y mide de 1'90 m a 2'15 m

**Bajo. -3 PG**

-1 en la constitución, solo para el cálculo de la vitalidad. La criatura es algo más baja que un humano normal, de 1'60 m a 1'30 m.

**Enano. -5 PG**

-2 en la constitución, solo para el cálculo de la vitalidad. La criatura mide de 1'25 m a 0'75 m, +1 al sigilo

**Diminuto. -6 PG**

-3 en constitución, solo para el cálculo de la vitalidad. La criatura mide de 0'60 m a 0'50 m, gana dos puntos en sigilo

**Escala. 40PG por nivel.**

La escala es un trasfondo especial, muy útil para definir cosas especialmente grandes o poderosas. A efectos prácticos, es lo mismo que la estructura de los vehículos, pero de un uso más general.

*OTROS*

**Punto Débil. -10PG**

Existe una sustancia tremendamente nociva para el PJ. Delante de la cual no puede usar sus poderes (si es una radiación, puede llegar a 5 ó 6 metros). Su presencia le produce 5 daños por aturdimiento por turno, y su contacto +3 de daño por heridas, que solo curará cuando desaparezca la sustancia. Este trasfondo puede aplicarse hasta 3 veces, multiplicando los efectos nocivos.

**Atributos Meta humanos. 10 PG por nivel** Su puntuación se suma a la puntuación de ciertos atributos.

**Fortaleza.** Afecta a Fuerza, Constitución. **Reflejos.** Afecta a Percepción y Destreza.

**Sabiduría.** Afecta a Inteligencia y Habilidad. **Poder.** Afecta a Voluntad, Magia y Psiónica.

Ej.: un PJ con Fortaleza sobrehumana 25 significa que suma +25 en Fuerza y Constitución (por lo que habrá que calcular la Vitalidad de nuevo).

Escala	FUE y CON	DES	Rango	PG	Unidades	Peso	Ejemplo
-2	-5	+4	1/4	-80	-	Menos de 1Kg	Insectos
-1	-3	+2	1/2	-40	-	Menos de 50Kg	Lagartos
0	+0	+0	x1	+0	1	Hasta 1t	Humanos
1	+5	-2	x1	40	2	Ente 1t y 4t	Toro, oso
2	+10	-4	x2	80	4	5 t.	Elefante
3	+15	-6	x3	120	8	15 t.	King Kong
4	+20	-8	x4	160	16	25 t.	Apatosaurus
5	+25	-10	x5	200	32	40 t.	Ballena
6	+30	-12	x6	240	64	55 t.	Dragón verde
7	+35	-14	x7	280	128	70 t.	Dragón Dorado
8	+40	-16	x8	320	256	100 t.	Ballena azul
9	+45	-18	x9	360	512	500 t.	Tren, Jet privado
10	+50	-20	x10	400	1024	1.500 t.	Mini submarino
11	+55	-22	x11	440	2048	3.000 t.	Godzilla
12	+60	-24	x12	480	4096	9.000 t.	Submarino
13	+65	-26	x13	520	8192	18.000 t.	Acorazado
14	+70	-28	x14	560	16284	30.000 t.	Porta aviones
15	+75	-30	x15	600	32.568	50.000 t.	¿?
+ 1	+5xNivel	- 2xNivel	x Nivel	+40xNivel	x2	+ 10.000t.xNivel	¿?

La ventaja de esto, es que puede aumentarse mediante experiencia.

**Colmillos. 1 PG**

Un par de colmillos afilados. Causan Fuerza +2 puntos de daño con un +2 en la dificultad y un -1a la iniciativa.

**Armadura natural. 5 PG por nivel.** Ya sea por escamas córneas, piel metálica, o densidad sobrenatural, el PJ posee una armadura corporal de [niveles] puntos. Esta armadura puede usarse para parar daño por heridas, y sumarse a la resistencia contra aturdimiento. Se exige una descripción del tipo de armadura (hueso, escamas, metal orgánico, etc.). Una apariencia grotesca puede suponer penalizadores a la destreza o en el carisma del personaje.

**Esqueleto resistente. 5 PG por nivel.** La dureza del esqueleto del personaje es superior a la normal. Funciona igual que la armadura corporal, pero solo protege de daños por caídas, heridas en cráneo y pecho, y contra roturas de hueso. También anula el daño extra por zona si se usan las reglas de localización de daño.

**Brazos secundarios. 4 PG por par**

Un par de brazos completamente funcionales, pero que no sirven para una manipulación fina de objetos. Crear un órgano vestigial, con escaso funcionamiento, cuesta 1 PG. Crear un par de brazos ambidiestros cuesta 6 PG.

**Intuición. 2 PG**

+1 en todas las tiradas relacionadas con la investigación.

**Tentáculos 4 PG por par**

Los tentáculos son más flexibles y finos que un brazo, pero no sirven para una manipulación fina de objetos. El daño que puede realizar un tentáculo es el mismo que un puñetazo. Si lo que quieres es crear una serie de pequeños pseudópodos, sin valor ofensivo, cuesta solo 1 PG por unidad.

**Manipuladores finos. 2 PG por par**

Un ejemplo sería una mano con dedos prensiles, como la humana, o unos tentáculos pequeños y finos, capaces de manipular objetos. Este tipo de órganos suelen estar en los extremos de los brazos, o en zonas semejantes.

**Zona vulnerable. +7 PG por zona**

Una zona vulnerable es un lugar donde, si se es alcanzado, se sufre un daño especial. Existen tres variantes:

- Criaturas con armadura corporal. En este caso no se aplica un daño extra, simplemente la armadura corporal no cubre dicha zona, por lo que no la protege.

- Criaturas completamente inmortales o no muertas. Aunque la criatura no pueda morir, la destrucción de dicha zona, o sufrir una herida mortal (llevar los puntos de vida a cero) al ser golpeados en ella, acabarán con la criatura. Un ejemplo es dispararle a la cabeza a un zombi.

NOTA: Si el efecto es temporal, la criatura está muerta solo hasta que alguien la cure, o se le retire el artefacto que la dañó (como la estaca en el corazón de un vampiro), cuesta solo 5 PG.

- El resto de casos. Golpear una zona vulnerable se causa doble de daño. Es decir, es como si se golpeará un órgano vital. Técnicamente hablando, la cabeza y el corazón son zonas vulnerables para todo ser vivo.

**Tejido resistente. 10 PG**

Una criatura con tejido resistente no le afectan igual las heridas. Puede usar su resistencia para absorber heridas punzo-cortantes (Cortes, puñaladas, disparos, aplastamientos, etc.), pero no podrá absorber el daño por quemaduras (fuego y ácido), ni tampoco el daño causado por cualquier debilidad de la criatura.

**Resurrección. 20 PG**

La capacidad de curación seguirá funcionando por mucho que bajen puntos de vida. Si se llegase a sufrir tanto daño como para estar muerto, se seguiría consciente, pero por cada 5 puntos de daño negativo, se perderá un punto en Constitución, Fuerza y Destreza hasta que se cure. La única forma de acabar con el personaje es atacarle con armas de daño masivo (fuego, ácido, explosiones, presiones masivas, etc.) hasta reducir tanto su vitalidad que no le queden puntos de Constitución, se considera entonces que el cuerpo del PJ ha sido completamente destruido, y muere.

**Cola. 1 PG por una**

Suelen usarse para estabilizar el cuerpo, o como miembro extra para movimientos arbóreos. Algunas solo son órganos inútiles. Si quieres otorgarle la misma funcionalidad que un tentáculo, cuesta 2 PG.

**Miedo. -7 PG**

La criatura tiene un miedo instintivo a algo en concreto. No se podrá acercarse a menos de dicho objeto 3 metros si no supera una tirada muy difícil de Voluntad. Una pifia en la tirada supone quedarse lloriqueando y tiritando durante 1d10 turnos.

Si la fuente del miedo depende de la voluntad de alguien, como el miedo a la Fe Verdadera de un demonio. La criatura ha de superar una tirada enfrentada de voluntad + coraje, con una dificultad extra de +6, contra la Voluntad + concentración (u otra habilidad más acorde) del atacante.

Es posible que una criatura tenga miedo de sus debilidades.

**Necesita humedad. -5 PG**

Si un miembro de la raza pasa más de 8 horas sin contacto con el agua empezará a perder 1 punto de Corpulencia cada hora, cuando se le acaben todos caerá inconsciente y comenzará a morir al ritmo de un punto por turno, se le puede salvar si se le devuelve al agua, pero necesitara pasar al menos un par de días hay.

**Cola poderosa. 3 PG**

La raza posee una cola grande y fuerte que hace +3 puntos de daño. El daño es contundente, a menos que posea púas o espinas.

**Desarrollo rígido. -10 PG**

Debido a una piel demasiado dura y poco flexible, desarrollar las habilidades corporales cuesta el doble de puntos de experiencia.

**Regeneración. 10 PG por nivel**

Por cada nivel de esta habilidad, la criatura regenerará al día un Kg. de materia perdida, ya sea de un brazo, pierna, costado, órgano vital, etc. También recuperará un PV por nivel y turno de descanso.

**Metabolismo mejorado. 5 PG**

Las criaturas con un metabolismo mejorado obtienen un mejor aprovechamiento del alimento, por lo que necesitan comer la mitad de lo normal.

**Camuflaje. 2 PG por nivel**

Por cada nivel de esta opción, se gana un punto extra en ocultarse. Si el camuflaje no cambia con el ambiente, solo es válido para el ambiente natural de la criatura, costará 1 PG por nivel.

**Inagotable. 10 PG**

La criatura es imposible de agotar ni física ni mentalmente, por lo que no perderá puntos de aturdimiento por causa de la fatiga.

**Adaptable. 3 PG**

La raza tiene la habilidad especial de hacerse inmune a todas las toxinas y enfermedades a las que venza su organismo por sí solo.

**Cuernos. 4 PG**

Colocados en la cabeza, suelen usarse de forma agresiva, causando un daño letal de FUE +2.

**Espinas. 2 PG**

Las espinas pueden estar situadas en el pelaje o en el cuerpo de la criatura, a modo de protección, o en brazos y colas, a modo de armas. Las espinas provocan un daño de +1 de daño letal

**Curación rápida. 10 /20 PG**

La criatura es capaz de regenerar tantos puntos de salud al día como su valor en CON. Cuesta 10 PG. Con 20 PG, la curación es por minuto.

**Regeneración. 5 PG por nivel**

El PJ regenera 1 PV por nivel en esta habilidad cada turno. El nivel de esta habilidad no puede sobrepasar un tercio de la constitución de la criatura.

**Garras. 6 PG por par**

Las garras convierten siempre el daño de un puñetazo en daño letal. No permiten manipular objetos, a menos que sean retractiles (3 PG extra, sin penalizadores). Aumentar el daño cuesta 1 PG extra por punto de daño.

**Pinzas y Garfios. 7 PG por par**

Como la de los cangrejos o las mantis. Son armas primitivas (daño letal), que permiten una manipulación semi fina de objetos (Destreza -2). Aumentar el daño cuesta 1 PG extra por punto de daño.

**Mandíbulas y picos. 1 PG por nivel**

Unas mandíbulas o picos fuertes que permiten ocasionar un mordisco de daño igual a 1+ nivel. Morder o picar a un enemigo es una maniobra que tiene un penalizador en destreza e iniciativa (ver maniobras en combate de bestias y monstruos en el Bestiario)

**Secreciones. 1 PG por nivel.**

La tela de una araña o la saliva de una avispa son ejemplos válidos. La secreción tiene Niveles puntos de resistencia. Cada secreción otorga 10 PDE por punto de aturdimiento consumido a la construcción.

**Animal marino.12 PG.**

La criatura vive en el agua, y puede respirar debajo de ella. Puede desplazarse de forma natural en el agua.

**Control Metabólico. 4 PG**

La criatura posee un completo control de su metabolismo. Reduce un 30% el consumo de

alimentos y las horas de sueño. Gana un +3 en Atletismo.

**Insustancial. 50 PG /30 PG**

La criatura es completamente insustancial y translúcida. Inmune al ataque físico, e incapacitado para manipular objetos materiales. Con 50 PG, podrá pasar del estado etéreo al sólido, con 30 PG será siempre insustancial. Criaturas compuestas por energía o fantasmas han de escoger esta opción.

**Visión en la penumbra:** 3 PG. EL personaje ve especialmente bien con poca luz. Se anulan los penalizadores por escasez de luz.

**Adhesión 5. PG**

La criatura es capaz de escalar por superficies planas sin necesidad de garras o uñas, con una velocidad igual a su desplazamiento por suelo.

**Mordedura venenosa 9PG**

Esta ventaja combina una mordedura de daño +3 con un veneno de nivel 3.

**Glándulas venenosas.**

Colocadas en la piel, en los colmillos, en las espinas o en las garras, afectan a cualquier víctima que toque la zona donde se encuentren.

Una glándula con veneno cuesta 2PG pon nivel que posea el veneno.

Luego, si quieres, puedes añadirle algunas opciones extras:

Opciones	Efecto	PG
Ácido	La glándula segrega un ácido en vez de veneno. Los antídotos son inútiles. La potencia del ácido, y su daño, disminuirá en 1 por turno hasta disiparse.	+5
Paralizante	Paraliza 1d6 turnos por nivel que posea.	+2
Instantáneo	El veneno actuará en turnos, en vez de en minutos	+2
Arrojadizo	Puede ser lanzado a FUE metros	+2
Alucinógeno	Causa ilusiones en vez de daño.	+1
Aturdidor	Daño contúndete.	/2

## CREANDO PARTIDAS

Básicamente, Mass Effect es un juego de aventuras espaciales. Esto conlleva viajes interplanetarios, combate con criaturas alienígenas, capturar piratas espaciales, explorar nuevos mundos, proteger miembros importantes del consejo galáctico, salvaguardar la paz en la galaxia, y todas esas cosas que hemos visto en infinidad de películas de ciencia ficción.

Tienes a tu disposición una buena ambientación, con multitud de posibilidades y personajes distintos, la capacidad de crearte cuantos mundos y criaturas desees, una gran sociedad galáctica amenazada, y toda una galaxia para explorar. Ideas seguro que no faltarán.

Aquí te daremos algo de información extra para ayudar al master a crear su partida, el resto depende de vuestra imaginación.

### *JUGANDO AL SERVICIO DEL CONSEJO*

Los jugadores llevan como personajes a un Espectro o, más concretamente, a un aspirante a Espectro. Los Espectros son un grupo de élite muy selecto, la crema de la crema, los mejores de los mejores. El proceso de selección es muy estricto y no se acepta a cualquiera.

Los personajes empezarán siendo grandes soldados cualificados y bien entrenados, pero, en comparación con un Espectro, no serán nada más que pardillos, meros aspirantes sin importancia. Junto a otras cuadrillas de soldados, conformarán una unidad de combate, al frente de la cual estará su Espectro Supervisor.

Los personajes jamás interactuarán con El Consejo, si no que responderán ante su Espectro Supervisor, el cual les orientará y les indicará su cometido (e incluso, si se portan bien, puede que les salve la vida cuando estén muy apurados).

Con el tiempo, a medida que cumplen misiones y ganan experiencia, irán demostrando su valía, ganando privilegios y, si

sobreviven, puede que algún día logren convertirse en Espectros por méritos propios.

### **La reputación**

Mide el aprecio que te tiene tu Espectro supervisor y el respeto que te tienen los demás miembros de tu unidad. A valores altos, tu reputación incluso te hará famoso entre las distintas razas del Consejo Galáctico.

Un personaje “promociona” aproximadamente cada vez que alcanza los 100 puntos de experiencia acumulada (unas 10 sesiones de juego), el master puede aumentar o disminuir ese rango según le convenga, aunque un personaje no debería de adquirir reputación a menos que realice actos heroicos.

Nivel 0. El nivel inicial. No importa lo bueno que fueses antes, y las medallas que se te hayan otorgado. En el momento que entras en una unidad supervisada por un Espectro, te conviertes en menos que nada.

Nivel 1. Ya llevas un tiempo combatiendo. Al menos, ya puedes replicarle a tu líder sin que este te parta la cara, pero no esperes muchas más concesiones.

Nivel 2. Tu tenacidad y valor en diversas misiones te dan cierta notoriedad y fama. Los miembros de tu unidad te seguirán sin rechistar y te ayudarán siempre que puedan. Suma un nivel en los trasfondos de Contactos y Riqueza.

Nivel 3. Después de tanto tiempo combatiendo juntos, tu Supervisor y tú sois grandes camaradas. Suma un nivel en los trasfondos de Red de información y de Rango.

Nivel 4. La Comunidad Galáctica está al tanto de tus proezas. Cualquier soldado bajo tus órdenes hará lo que sea por ti, es más, estarás al lado de tu Espectro Supervisor cuando este de sus informes al Consejo, e incluso se te pedirá tu opinión de vez en cuando.

Nivel 5. Has alcanzado el ansiado estatus de Espectro. Una vez que cumplas con tú última misión, el personaje abandonará la unidad para formar la suya propia. Suma un nivel en los trasfondos de Riqueza, Rango y Red de información.

### *JUGANDO DE FORMA INDEPENDIENTE*

Jugar del lado de los Espectros no es la única posibilidad. Tal vez os apetezca jugar de otras formas.

#### **Miembros de la misma raza**

Cada raza de Mass Effect tiene sus propios objetivos y ambiciones. Si todos los personajes pertenecen a la misma especie, podéis montar una partida donde se defiendan dichos intereses.

En este modo, los ideales de “paz y armonía” pasan a convertirse en una lucha por la supremacía de nuestra raza en la galaxia.

Búsqueda de aliados, defensa de fronteras, tratados de paz, colonización y defensa de nuevos mundos, etc.

#### **Miembros de una corporación**

Similar al caso anterior, pero con intereses más “materiales” todavía.

Los jugadores llevarán a personajes mercenarios o trabajadores de una determinada mega corporación.

Espionaje industrial, pactos comerciales, eliminación de rivales, protección de cargamentos, etc.

#### **Piratas espaciales**

Nadie ha dicho que tengamos que estar del lado de los “buenos”.

Ser pirata puede ser muy interesante: rebelarte contra el sistema, buscar fama y fortuna a lo largo de la galaxia, sobrevivir a cualquier precio, etc.

También está la posibilidad de llevar a un puñado de Ghets fanáticos (para gustos...)

### *LA ADQUISICIÓN DE TRASFONDOS*

Los trasfondos no pueden adquirirse mediante experiencia, sin embargo, el master puede otorgar alguno en función de la actuación de los personajes.

Por ejemplo, si acumulan muchas riquezas, pueden que su trasfondo de Riqueza progrese, y si el personaje pierde un ojo, adquirirá dicha desventaja automáticamente.

Lo mismo puede ocurrir con trasfondos como Favor, Red de Información o Rango.

### *EL USO DE PODERES Y TECNOLOGÍA*

Para facilitar las partidas, hemos suprimido algunos aspectos que aparecían en el videojuego y se han cambiado otros. Estas reglas, opcionales, agregan ciertos detalles por si te interesa representar más fielmente los combates tácticos de Mass Effect.

#### **Campos de fuerza**

En el videojuego de Mass Effect los diversos personajes cuentan con un campo de fuerza, que les protege y absorbe el daño, pero que puede ser anulado temporalmente por técnicos y bióticos. Si quieres simular esto realiza estos cambios:

- La Vitalidad pasará a calcularse como CON x2.
- Introduce un nuevo atributo derivado llamado “Campo de fuerza (CF)” cuyo valor se calculará como Armadura del Personaje x2.
- La Armadura del personaje y el cálculo de daño seguirán las mismas normas que antes, sin embargo, si se sufre daño, se restará primero del campo de fuerza, en lugar de la Vitalidad. Solo cuando el personaje pierda su campo de fuerza, empezará a perder puntos de salud.

Los campos de fuerza regeneran 3 puntos de “salud” por minuto, pero si su salud llega a cero, se desconectan y han de reiniciarse. Para reiniciar un campo de fuerza es preciso superar una tirada de INT + Electrónica a dificultad 18.

Un personaje, usando una Omniherramienta, puede causar una onda de interferencia contra un campo de fuerza. Este tipo de onda no causa daño físico, pero las armaduras no protegen contra ella, es decir, el campo de fuerza sufre tanto daño como puntuación saquemos en una tirada de INT + Sistemas.

Esto hace que los Ingenieros sean igual de peligrosos en combate como los otros dos grupos.

### **Ingenieros y bióticos**

La biótica puede ser una aliada muy poderosa en combate, sin embargo, se basa en implantes electrónicos, por tanto, son susceptibles al pirateo.

La misma onda de interferencia que puede interferir un campo de fuerza puede servir para bloquear el efecto de un poder biótico. El enfrentamiento se resuelve mediante una tirada de Inteligencia + sistemas vs. una de Voluntad + la habilidad biótica pertinente.

No obstante, solo se puede interferir un poder biótico antes de que se active, es decir, hay que superar en iniciativa al biótico. La única excepción es cuando se interfiere el poder de Protección en modo pasivo.

Un implante biótico se reinicia automáticamente cuando deseemos emplearlo de nuevo, por tanto, la interferencia solo dura un turno.

Se puede emplear la onda de interferencia prácticamente para interferir cualquier clase de artefacto electrónico:

- La dificultad para interferir un arma es de 12 + su coste en PG.
- Para interferir una máquina automática o sistema computerizado hay que superar una tirada enfrentada contra la Automatización + seguridad del artefacto.
- Solo se puede tratar de interferir un organismo cibernético (como los Ghets) si se tiene el don de Hacking.

En los tres casos el bloqueo dura un turno por éxito sacado en la tirada.

El alcance estándar de una Omniherramienta es de 25 metros.

### **El Omigel y la Omniherramienta**

En el videojuego, la Omniherramienta y el Omnigel se usa exclusivamente para interferir y piratear cosas. Cada intento de hackear un sistema, de anular un campo de fuerza, interferir un implante biótico, etc. "consume" un pack de Omnigel.

Aquí, además, proponemos un par de usos más:

- Reparación de vehículos y estructuras. Cada Omnigel equivale a 20 PDE.

- Materia prima para implantes y mejoras. Es decir, en lugar de gastar experiencia en potenciar tu rifle o adquirir ese implante tecnológico, puedes creártelo tu mismo.

Para crear una mejora es preciso un pack de Omnigel por cada PG que cueste dicha mejora, además, se tiene que pasar una tirada de INT + mecánica (o electrónica, depende de la mejora) a una dificultad igual a 15 + el coste en PG de dicha mejora. Cada tirada supone una hora de tiempo de juego y el consumo del Omnigel empleado, se tenga éxito o no.

### *TECNOLOGÍA RESTRINGIDA*

Para hacer más interesante el incremento de reputación del personaje, se puede ir “desbloqueando” ciertos accesorios adicionales, a disposición del personaje que desee adquirirlos.

Si juegas de forma independiente, puedes calcular la Reputación como la media entre los trasfondos de Contactos, Rango y Riqueza.

También pueden ser creados con Omnigel, pero como te pillen sin el permiso de uso, te espera una buena.

#### **Casco con visor avanzado L1**

**Reputación mínima:** 1.

**Coste en PG:** 5.

**Descripción:** Tiene zoom telescópica (300m), visor térmico y un bono a la puntería con cualquier arma de +2.

#### **Refuerzo de campo L1**

**Reputación mínima:** 1.

**Coste en PG:** 5.

**Descripción:** La vitalidad de nuestro campo de fuerza pasará a ser Armadura x3.

#### **Omniherramienta L2**

**Reputación mínima:** 1.

**Coste en PG:** 6.

**Descripción:** Igual que la Omniherramienta básica, pero con un alcance de 50 metros.

#### **Rifle de asalto L2**

**Reputación mínima:** 1.

**Coste en PG:** 9.

**Descripción:** Como el modelo normal, pero con lanzagranadas (1 disparo, daño 15) incorporado

#### **Nanocirujanos**

**Reputación mínima:** 2.

**Coste en PG:** 5.

**Descripción:** Regeneran por escena tanta vitalidad como Constitución tengamos.

#### **Refuerzo de campo L2**

**Reputación mínima:** 2.

**Coste en PG:** 10.

**Descripción:** La vitalidad de nuestro campo de fuerza pasará a ser Armadura x4.

#### **Omniherramienta L3**

**Reputación mínima:** 2.

**Coste en PG:** 9.

**Descripción:** Igual que la Omniherramienta básica, pero con un alcance de 100 metros.

#### **Munición perforante**

**Reputación mínima:** 2.

**Coste en PG:** 4.

**Descripción:** +2 al daño de un arma de fuego en concreto.

#### **Casco con visor avanzado L2**

**Reputación mínima:** 3.

**Coste en PG:** 8.

**Descripción:** Tiene zoom telescópica (500m), visor térmico, visión nocturna y un bono a la puntería con cualquier arma de +4.

#### **Omnigel L2**

**Reputación mínima:** 3.

**Coste en PG:** 6.

**Descripción:** 6 paquetes de Omnigel mejorado. Otorgan 100 PDE y un +3 a cualquier tirada en la que se empleen.

#### **Mira telescópica para el Rifle de francotirador**

**Reputación mínima:** 3.

**Coste en PG:** 9.

**Descripción:** Puntería +3 con el rifle de francotirador.

**Medigell 2.**

**Reputación mínima:** 3.

**Coste en PG:** 15.

**Descripción:** Regeneran en una escena toda la salud del personaje. Si ha muerto en menos de 15 minutos, le devuelve a la vida.

**Refuerzo de campo L3**

**Reputación mínima:** 4.

**Coste en PG:** 10.

**Descripción:** La vitalidad de nuestro campo de fuerza pasará a ser Armadura x5.

**Ampliación de reflejos**

**Reputación mínima:** 4.

**Coste en PG:** 20.

**Descripción:** Aplicable una sola vez. +2 en Destreza y Percepción.

**Ampliación de Fortaleza**

**Reputación mínima:** 4.

**Coste en PG:** 20.

**Descripción:** Aplicable una sola vez. +2 en Fuerza y Constitución.

**Munición perforante L2**

**Reputación mínima:** 4.

**Coste en PG:** 8.

**Descripción:** +4 al daño de un arma de fuego en concreto.

**Generador de campo**

**Reputación mínima:** 5.

**Coste en PG:** 25.

**Descripción:** Un sistema de engría supletoria para nuestro campo de fuerza. Por tanto, es preciso hacerlo caer dos veces para que se reinicie.

**Medigel L3.**

**Reputación mínima:** 5.

**Coste en PG:** 30.

**Descripción:** Regeneran en 2d12 turnos toda la salud del personaje. Si se es inyectado con anterioridad, permanece inactivo hasta que haga falta.

**Ampliación de reflejos L2**

**Reputación mínima:** 5.

**Coste en PG:** 20.

**Descripción:** Aplicable una sola vez. +2 en Destreza y Percepción.

**Ampliación de Fortaleza L2**

**Reputación mínima:** 5.

**Coste en PG:** 20.

**Descripción:** Aplicable una sola vez. +2 en Fuerza y Constitución.

**Ampliación de reflejos**

**Reputación mínima:** 5.

**Coste en PG:** 20.

**Descripción:** Aplicable una sola vez. +2 en Destreza y Percepción.

**Amplificador Biótico**

**Reputación mínima:** 5.

**Coste en PG:** 24.

**Descripción:** Aplicable una sola vez. +4 en todas las tiradas de biótica y psicología. No válido para Asires.

**BIÓTICA RESTRINGIDA**

A los personajes bióticos se les implantan una serie de mejoras artificiales en su columna y cerebro, con el fin de mejorar sus impulsos neuronales. Estos injertos, denominados bióticos de nivel 3, son los que permiten adquirir habilidades bióticas y subirlas mediante experiencia, como una habilidad más.

Mediante implantes extraordinarios, existe la posibilidad de aumentar la potencia de dichas habilidades. No obstante, esto sobrecarga el sistema nervioso, ocasionando malestares y trastornos mentales, y es muy arriesgado para la mayoría de las razas usarlos.

Estos implantes aumentan la potencia bruta del poder biótico, pero no la pericia necesaria para usarlos, es decir, el personaje deberá de seguir invirtiendo experiencia en sus habilidades si desea sacarles partido.

No se puede tener un injerto biótico superior si no se tiene primero el inferior.

### **Bióticos de nivel 2**

Se necesita una reputación mínima de dos para acceder a estos injertos. La dificultad de las tiradas enfrentadas se incrementa en dos puntos. Ninguna tirada simple de Biótica de nivel 2 puede tener una dificultad inferior a 18.

Fallar una tirada de Biótica de nivel 2, o usar tres veces consecutivas dicho poder acarrea dolores de cabeza (-3 a todo durante una escena), vómitos o incluso problemas intestinales si el fallo es muy grave. Más o menos, la cosa se agrava un poco más por cada 2 fallos en la tirada.

- **Lanzar L2. 10PG.** Permite aplicar el talento biótico de Lanzar a cosas inmateriales, como la energía o los disparos, pudiendo usarse para bloquear ataques.

- **Confusión L2. 10PG.** Permite mandar imágenes falsas las metes ajenas, creando una ilusión que afecta a los sentidos de la víctima. Los efectos duran dos turnos por éxito sacado en la tirada.

- **Singularidad L2. 10PG.** El personaje se teletransporta sin necesidad de portal, solo desaparece en una nube de humo. Realizar esta maniobra otorga un 10 en la iniciativa. No permite llevar a nadie con tigo.

- **Protección L2. 10PG.** Otorga 5 puntos extras de protección en ambos modos.

- **Levantar L2. 10PG.** Permite elevar al personaje con total control y precisión, adquiriendo la capacidad de volar a 10kph por nivel en Levantar.

- **Éxtasis L2. 10 PG.** Se gana un +5 en las tiradas de Éxtasis. El poder podrá aplicarse a más de un enemigo u objeto, usando las reglas de acción múltiple.

### **Bióticos de nivel 1**

Se necesita una reputación mínima de cuatro para acceder a estos injertos. La dificultad de las tiradas enfrentadas se incrementa en cuatro puntos. Ninguna tirada simple de Biótica de nivel 2 puede tener una dificultad inferior a 21.

Fallar una tirada de Biótica de nivel 1, o usar dos veces consecutivas dicho poder acarrea nauseas profundas (-5 durante a todo una escena), perdida de puntos de salud (2d6 de daño), e incluso perdía de razón si el fallo es muy grave (1d6 puntos). Más o menos, la cosa se agrava un poco más por cada 2 fallos en la tirada.

- **Lanzar L3. 10PG.** El poder se aplica en un área, causando una explosión, de tantos metros cuadrados como nivel se tenga en Lanzar.

- **Confusión L3. 10PG.** El poder se enfoca en un área, no en una serie de individuos. Todo aquel que esté dentro de dicha área deberá de tirar para comprobar le afecta la confusión o ilusión. Los efectos duran tres turnos por éxito sacado en la tirada. El área afectada es de un metro cuadrado por nivel en Confusión.

- **Singularidad L3. 10PG.** Permite teletransportar automáticamente cualquier objeto que toques. La dificultad aumenta tanto por la distancia como por el peso.

- **Protección L3. 10PG.** Otorga 5 puntos extras de protección en ambos modos.

- **Levantar L2. 10PG.** Además de disminuir la gravedad, permite aumentarla, aplastando a nuestro objetivo, y causando un daño igual a los éxitos obtenidos en la tirada Voluntad + Levantar VS Constitución + atletismo. Las armaduras no pueden proteger contra este daño. Las estructuras y vehículos son especialmente vulnerables a este poder, y sufren el doble de daño.

- **Éxtasis L2. 10 PG.** Se gana un +5 en las tiradas de Éxtasis.

FICHA DE PERSONAJE

**NOMBRE DEL PERSONAJE:**

**CONCEPTO DE PERSONAJE:**

---



---



---



---



---

**CARACTERÍSTICAS**

**TRASFONDOS MUNDANOS**

**TRASFONDOS ESPECIALES**

Fuerza:	_____	_____	_____
Destreza:	_____	_____	_____
Constitución:	_____	_____	_____
Percepción:	_____	_____	_____
Voluntad:	_____	_____	_____
Habilidad:	_____	_____	_____
Inteligencia:	_____	_____	_____
Carisma:	_____	_____	_____

**HABILIDADES**

Alerta: _____	Pelea: _____	Persuasión: _____	Agilidad: _____	Concentración: _____
Puntería: _____	Vigor: _____	Sigilo: _____	Educación: _____	Artesanía: _____
Luchar: _____	Disparo: _____	Artillería: _____	Coraje: _____	Mano torpe: _____
Subterfugio: _____	Conducir: _____	Electrónica: _____	Pilotar: _____	Supervivencia: _____
Mecánica: _____	Actuar: _____	Liderazgo: _____	Intimidar: _____	Etiqueta: _____
Ciencia: _____	Acrobacia: _____	Medicina: _____	Animales: _____	Investigación: _____
Psicología: _____	Ocultismo: _____	Sistemas: _____	Juego: _____	Callejeo: _____

<b>EXPERIENCIA:</b>
<b>RAZA:</b>
<b>GRUPO DE AFILIACIÓN:</b>
<b>ESTADOS:</b> Agotamiento <input type="checkbox"/> Herido/a <input type="checkbox"/> Histeria <input type="checkbox"/>

ATRIBUTOS SEGUNDARIOS	Valor inicial	Valor actual
<b>Aguante</b> (CON+VOL) x3		
<b>Vitalidad</b> (CON x2)		
<b>Razón</b> (VOL x2)		
<b>Campo de Fuerza</b> (Armadurax3)		

INVENTARIO	Descripción	PG

ARMAS	Modos	Cadencia	Alcance	Iniciativa	Puntería	Daño	PG