

# TRANSFORMERS

# FORMERS





# TRANSFORMERS CS

<b>PRESENTACIÓN.</b>	<b>3</b>
<b>AMBIENTACIÓN</b>	<b>4</b>
<b>Historia</b>	<b>4</b>
Antecedentes	4
Serie animada Generación 1	6
<b>las partidas</b>	<b>8</b>
Personajes	8
Estructura	8
Historias alternativas	9
<b>CREACIÓN DE PJ</b>	<b>10</b>
<b>Hacer un personaje</b>	<b>10</b>
Características	10
Habilidades	11
<b>Transformers como personajes</b>	<b>12</b>
Rasgos distintivos	12
Ventajas	13
Desventajas	20
Trasformaciones	22
<b>SISTEMA DE JUEGO</b>	<b>26</b>
<b>Resolución de acciones</b>	<b>26</b>
Tirando los dados	26
La acción	30
Daño y salud	31
<b>La Experiencia</b>	<b>34</b>

## PRESENTACIÓN.

---

---

**Transformers y todos sus personajes son una marca registrada por Hasbro. Esto no es más que una adaptación gratuita echa por fans.**

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

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

**Montaje de imágenes:** Dragstor.

**Maquetación:** Ryback.

**Ayuda bendita y apoyo moral:** Wilbur Whaterley, Britait, Metatrón, Sir Miaucelot, Máximum, Trukulo, Meroka, Klaption, Alex Werden, Zonk\_PJ, Mascara.

Para más información, consulta la Web de C-System:

<http://www.rolgratis.com/c-system/>.

# AMBIENTACIÓN

---

## HISTORIA

---

### ANTECEDENTES

#### 9 millones de años (A.C)

Los Quintessons una raza alienígena superior a cualquier otra, creó a Vector Sigma y un pequeño planeta como del tamaño de Marte pero mucho más pesado y de composición más que todo de metal, al cual llamaron Cybertrón. En este planeta los Quintesson empezaron una producción masiva de robots militares y domésticos, que vendían a otras razas inteligentes de la Vía Láctea. Uno de los grandes compradores o fieles clientes de los Quintesson fueron unos alienígenas grandes con forma humanoide, por eso creaban los robots a la semejanza de estos alienígenas. Los robots con el pasar de los tiempos empiezan a desarrollar sus propias consciencias y almas de rebeldes, dándose cuenta que sus creadores orgánicos los esclavizaban, y se aprovechaban de ellos, dando comienzo a la Primera Guerra Cibertroniana.

#### Primera Guerra Cibertroniana

Esto provoco que algunos robots con esperanza de libertad tal como A-3 (Alpha Trion) lucharan para liberar su pueblo de sus opresores los Quintesson, este científico junto a una hembra autobot llamada Beta crean una revolución. Los Quintessons enterados de este problema construyen unos robots guardianes para defenderse de la amenaza Autobot.

Afortunadamente A-3 logra construir un dispositivo para destruir esta amenaza en segundos. Con el paso de muchas batallas, los Quintessons perdieron la guerra, haciendo que los mismos huyeran de Cybertrón dándole comienzo a la "Era Dorada de Cybertrón".

#### Era dorada de Cybertron

Una era en que la paz de Cybertrón estaba en todos lados, donde los Transformers se concentraron en sus Investigaciones, descubrimientos y producción de energía para el bien de su civilización.

En esta época de crea un objeto donde las grandes mentes científicas sean guardadas. Este objeto sagrado se le dio el nombre de "Matriz del liderazgo Autobot". Con el tiempo se va descubriendo que la Matrix tiene grandes poderes de energías desconocidos y sólo el Autobot elegido por la misma podrá guardarla y asegurarla, a su vez una tradición de llamar al líder autobot (el único que puede llevar la Matrix) "Prime" comienza.

#### Segunda Guerra Cibertroniana

Vector Sigma, el único computador del planeta capaz de dar vida a un robot y programarlo con su propia personalidad, crea nuevos modelos de robots guardianes, llamados Decépticons, con el fin de salvaguardar la paz en Cibertron.

Lamentablemente, también da origen a un robot militar llamado, Megatron, el líder Decepticon más feroz que hay, cuya única misión es llevar a la gloria a los Decepticons.

Los Decepticons comienzan una repentina guerra contra los Autobots.

Los Autobots inician una resistencia contra los Decepticons, su líder es Sentinel Prime, quien valientemente lucha contra los Decepticons, pero es asesinado por Megatron durante una batalla. Alpha Trion sin embargo, logra retirar del fallecido cuerpo de Sentinel Prime la matriz del liderazgo de los Autobots, y la esconde.

### **Tercera guerra cibertroniana**

El Transformer Orion Pax en uno de los Hangares de energía de los Autobots, es herido en batalla junto con su novia Ariel y Dion, uno de sus mejores amigos, y son llevados urgentemente a Alpha Trion (A-3), que los reconstruye. A Ariel como a Elita One, al amigo de Orion como Ironhide, y debido a que siente en Orion una fuerza de voluntad y una gran bondad, el lo reconstruye como Optimus Prime, nuevo líder de los autobots.

Durante todos estos años de guerra Cybertrón pudo ser gobernada por Decepticons y Autobots, en estos días la era dorada de Cybertrón se acabó y la segunda y Tercera Guerra Cibertroniana empezó. En estos años muchos Autobots y Decepticons murieron y desaparecieron,

muchos Transformers huyendo de la guerra se refugiaron en otro planeta para después ser conocidos como los "Junkions", otros como Defcon se aventuran en el espacio para encontrar y asesinar Decepticons.



Durante la guerra, Optimus Prime es separado de Elita One, y Cybertrón fue destruyéndose poco a poco, acabando con todas sus fuentes de energía.

## **SERIE ANIMADA GENERACIÓN 1**

A continuación, se expone lo que ocurrió en la serie original de Transformers, la de 1985.

A la hora de crear vuestras partidas no tenéis que seguir el hilo argumental a rajatabla. Más que anda, esto es para que te hagas una idea del concepto básico de la serie.

### **1ª y 2ª temporada**

Optimus Prime, obligado por la escasez de energía, recolecta a los mejores Autobots para llevarlos como tripulación en una misión de búsqueda de energía a bordo de la nave autobot llamada El Arca. Los Decepticons se enteran de esto y siguen a Optimus Prime dándose una batalla en el sistema solar, hasta que llegan a la órbita de la Tierra. Allí caen ambas naves, dejándolos atrapados en la tierra por 4 millones de años.

Avivada por una erupción volcánica, la computadora principal de El Arca (Nave Autobot), llamada Teletran - 1, se activa, luego esta reactiva a los Decepticons y Autobots, y tras darle una nueva forma compatible con la Tierra, empieza una vez más la guerra, pero ahora en la Tierra.

Allí Optimus Prime descubre quién fue su creador, reencuentra a su amada Elita One, quien ahora lidera un grupo de rebeldes en Cybertron. Optimus, la ayuda de Vector Sigma, crea a los Aerialbots y a los dinobots.

Los Decépticons continuamente tratan de robar fuentes de energía y llevárselas a Cybertron, o intentan acabar con sus odiados enemigos. Por su parte, los Autobots han de lidiar contra el recelo de los humanos, a la par que tratan de frustrar los planes de los Decépticons.

## **La película (1986)**

Es el año 2005, los Decepticons se han apoderado de Cybertron, mientras Optimus Prime y los Autobots poseen bases en las lunas de Cybertron y el planeta Tierra, y se preparan para recuperar a su planeta de origen una vez más.

Los Decepticons, de otro lado, realizan un ataque a gran escala en la Tierra, donde muchos autobots mueren. Por eso Blaster, por órdenes de Ultra Magnus, buen amigo de Prime, llama a Optimus Prime por ayuda.

Durante la batalla Optimus Prime y Megatron se enfrentan a muerte. El resultado es la muerte de ambos titanes. Optimus Prime, antes de volverse uno con la Matrix, le pasa el liderazgo a Ultra-Magnus.

Un moribundo Megatron es abandonado en el espacio por Starcream, el segundo al mando, pero es recatado por la gigantesca entidad llamada Unicrom. Unicrom le renombra como Galvatron y le ordena recuperar la Matriz de los autobots y entregársela, para poder reconstruir su destrozado cuerpo y resurgir con todo su poder.

Luego de ser derrotado por Galvatron, Ultra Magnus pierde la Matriz, y es Hot-Rod, quien logra derrotar a Galvatron y a Unicrom, transformándose así en Rodimus Prime, nuevo líder Autobot.

### **3ª temporada**

En el año 2006 los Quintessons, reviven el cuerpo muerto de Optimus Prime y lo convierten en un zombie.

Los Autobots, casualmente, encuentran al Optimus Zombie en la cripta de los autobots, en honor de los héroes caídos. Rodimus Prime no lo podía creer, así que este una vez más y con orgullo, le entrega de vuelta la Matrix a su líder, justamente lo que los Quintessons deseaban. Éste, ya con la matriz, y manipulado por los Quintessons, traiciona a los Autobots, en especial a Hot-Rod, Magnus, Arcee y Kup, y se va de regreso a Cybertron, donde el resto de los Autobots lo ven e inmediatamente se encuentran bajo sus órdenes.

Optimus Prime zombie les dice a los Autobots que los Quintesson mataron a los otros, y que deben vengarlos; por eso, toda una flota autobot se dirige a luchar contra ellos. Obviamente los estaban dirigiendo a una emboscada.

Mientras tanto, Hot-Rod y los otros regresan a Cybertron y se infiltran en la nave Autobot donde estaba Prime, pero ya era muy tarde: La emboscada había empezado. Hot-Rod empieza a luchar a muerte contra Optimus Prime para sacarle la Matrix. Después de lograrlo, Rodimus Prime da la orden de retirada mientras Optimus Prime, en un estado zombie aun, decide estrellarse contra una super nova que se encontraba cerca, y así este destruye varias naves Quintessons.

No era por mucho que el cuerpo de Optimus Prime descansaría, ya que justo antes de que estallara contra la supernova, fue salvado por una nave terrícola que pasaba cerca. El líder del experimento tenía un odio hacia los Autobots, así que usó el cuerpo como carnada para tenderle una Trampa a los Autobots y contaminarlos con un virus que provocaba el odio.

Solo Rodimus Prime se pudo salvar y se lleva el cuerpo de Optimus Prime.

Muchos seres vivientes estaban siendo infectados por la plaga; la única alternativa que Rodimus ve, es la de revivir a Optimus Prime, para que lo ayude. Por eso ordena a Skylinx, quien aun no había sido infectado, a que vaya a los confines de la galaxia a que buscar un quintesson y logre reparar a Optimus Prime. Skylinx, cumple con la orden de Rodimus, la última que le dará, ya que este luego será infectado, y logran revivir a Optimus Prime.

Al final, Optimus logra activar la Matrix y purgar toda la infección del planeta.

### **La batalla de los Headmaster.**

Un nuevo ataque a escala de los Decepticons a la ciudad autobot sucede, esta vez en busca de la llave del "energy plasma chamber". Optimus Prime no esta muy seguro para qué quieren los Decepticons este objeto. Después de hablar con Alpha Trion, descubre que con esto podrán activar una poderosa arma, que fue construida por los quintessons. Optimus Prime los intenta detener, pero Alpha Trion le pide que deje que pase lo que tenga que pasar, ya que la voluntad de Vector Sigma lo exige. Durante las batallas una nueva raza de transformers es reformada, los Headmasters y Targetmasters. Estos comienzan una nueva batalla en Cybertron. Galvatron por otro lado, construye unas turbinas para estrellar Cybertron contra la Tierra, y así destruir ambos planetas. A su vez activó la cámara de energía plasma y junto con sus Decepticons escapa. Una gran cantidad de energía plasma es liberada, ésta destruye la nave de los Decepticons y es enviada a la lejanía del espacio, mientras esta energía empieza a debilitar a todos los Autobots, menos a los humanos y todo ser orgánico. Spike Withwicky, viejo amigo de los Autobots, construye una máquina que hace que toda la energía liberada por la cámara de energía de plasma, sea absorbida por Vector Sigma. De esta manera Cybertron llega a una nueva era dorada y ambos planetas son salvados.

# LAS PARTIDAS

---

## PERSONAJES

Los protagonistas absolutos de esta ambientación son los Transformers, formas de vida mecánicas alienígenas con la capacidad de alterar su morfología y transformarse en otra cosa.

Bien ya sea jugando como Autobots, o bien como Decépticons, hay una cosa que es fundamental entender: los Transformers son seres vivos, por lo que no es exacto tratarlos como a una máquina. Aunque no envejecen y pueden ser reparados, también sienten emociones, tienen dudas y se relacionan con otras formas de vida como cualquier otro personaje.

Otro dato de interés es que cada personaje Transformer tiene, como mínimo, una transformación, que lo convierte en un personaje completamente distinto. Esto se refleja en el juego con dos fichas de personajes.



En la serie, las personalidades de cada personaje solían ser bastante estereotipadas, Optimus era el líder honorable, Iron Hide el macarra belicoso, Bumblebee el joven inexperto, Starcream el segundo ambicioso, Megatron el despiadado líder, etc, etc, pero, en el fondo, todos tenían “algo” que los hacía entrañables y únicos.

Por último, otra cosa común en la serie era la presentación de personajes nuevos. La historia empezaba con unos cuantos personajes, pero de vez en cuando se incluían episodios “especiales” donde se presentaba a uno nuevo, bien a un aliado o bien a un enemigo

## ESTRUCTURA

Generalmente, todas las series de Transformers han tenido una estructura básica similar.

En cada episodio, los malvados Decépticosn trataban un plan maligno, y los autobots, al descubrirlo, tratan de evitarlo.

Estos planes, en principio, no solían ser muy complejos: tratar de robar la energía de una nueva planta ultra moderna, conseguir no se que materiales, obtener un nuevo aliado, montar una emboscada, construir una nueva arma, etc. Y rara vez la historia se alargaba demasiado.

Para animar la cosa, de vez en cuando se incluía algún nuevo personaje (como cuando aparecieron los Constructicos, y su mortal combinación, Devastator), o se metía alguna insurrección entre las filas (la desertión de los Dinobots), o los humanos metían la pata (como cuando acusaban a los Atuobots por los malvaos actos de los Sunticons).

Generalmente, los “buenos” lograban salvar el día, pero su victoria nunca era completa, ya que si bien frustraban los planes de “los malos” estos siempre se las ingeniaban para huir y así volver de nuevo a la carga en otra ocasión.

Esto, entre otras cosas, significaba que los villanos y secundarios “se repetían” a lo largo de los episodios y, sobre todo en versiones más modernas, se puede ver como estos van evolucionando, trazan amistades, y surgen enemistades entre ellos.

## **HISTORIAS ALTERNATIVAS**

Trasformers tal vez sea la serie animada con más versiones y remakes de la historia.

Se han creado muchas versiones distintas, donde la premisa básica (Autobots Vs Decépticons) se mantiene, y se cambia todo lo demás.

Aquí dejo algunas, para que veas la variedad de historias que puedes crearte.

### **Beast Wars.**

Cuenta la lucha entre un grupo Maximal y Predacon, descendientes de los Autobots y los Decepticons respectivamente. Donde el grupo Predacon escapa con unos misteriosos discos dorados seguidos por los Autobots (que original) saltando en el espacio-tiempo y llegando a un planeta desconocido, que finalmente se descubriría que era la Tierra, millones de años atrás. Con lo que al averiguar esto los Decepticons se centran en buscar el Arca, que está enterrada para destruir a los Autobots dormidos en ella y así cambiar el curso de la historia.

### **Beast Machines**

Es la continuación de Beast Wars, donde los Maximals y los Predacons vuelven a Cibertron, pero se encuentran un planeta totalmente cambiado y dirigido por una nueva raza, los vehicons.

### **Masterforce**

Aquí los Trasformers, antes de llegar a la Tierra, sufren un accidente y los miembros supervivientes de ambos bandos se desperdigaron por todo el planeta, quedando inactivos y aislados en forma de máquinas corrientes.

Solo unos pocos permanecen activos, y adoptan forma humana. Para ello, separan su conciencia de su cuerpo mecánico, y solo pueden adoptar su forma de robot si entran en el vehículo y juntan unas pulseras especiales.

Otra novedad es que un Transformers inactivo podía revivirse si un humano corriente, con unos ideales compatibles, entraba dentro de él y suaba las pulseras anteriormente citadas, quedando desde ese mismo instante ligado a la máquina.

Por tanto, el principal objetivo de ambos bandos es encontrar a cuantos más guerreros inactivos posible, para así engrosar sus filas y lograr vencer a sus ancestrales enemigos.

### **Trasformers Armada**

Los Autobots y los Decepticons se enfrentan en una lucha para controlar Cybertron, su planeta de origen. Captaron una señal de otro mundo revelándoles la existencia de los robots Mini-Cons, una raza olvidada de transformers que se despertó después de siglos de hibernación en el planeta tierra.

Los Autobots y los Decepticons llegan a la tierra, cada cual con la esperanza de descubrir primero a los legendarios Mini-Cons, ya que una alianza con éstos últimos significaría nuevas y poderosas habilidades. El destino de la tierra y del universo entero depende de quien controlará estas pequeñas máquinas.

# CREACIÓN DE PJ

---

## HACER UN PERSONAJE

---

**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 24 puntos de características (PC) entre los atributos principales y 40 puntos de generación de personaje (PG) entre habilidades y trasfondos.

## CARACTERÍSTICAS

Son números que se usan para definir el estado físico y mental del personaje. Para un humano realista van de 1 a 10.

Todas las características empiezan con el nivel 3, y pueden subirse invirtiendo 1 PC por nivel.

Opcionalmente, puedes iniciarlas a nivel 0 y dejar esos 24PC libres.

Un humano con un 2 es considerado un retrasado o patoso, y con un 1 un completo inútil. El máster puede imponer un fracaso automático de una acción en función si el nivel de los atributos es demasiado bajo.

**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

Las características derivadas se calculan a partir de las anteriores, y reflejan aspectos variables a lo largo del juego. Ejemplos:

**Vitalidad:** 2 x CON (x5 en juegos heroicos). 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.

**Aguate:** (VOL+CON) x3 (x6 en juegos muy fantásticos). También llamado aturdimiento. La fatiga física y la resistencia ante contusiones.

**Raciocinio /humanidad:** VOL x2. Esta barra mide la cordura, la resistencia espiritual, y la determinación que le quede al personaje. Se suele perder a ritmos vertiginosos en juegos de terror psicológico.

**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 (pasar de 1 a 4 serían 4 PG).

### Las habilidades naturales

Son aquellas 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.

**Atletismo:** resistencia física y la capacidad de moverse y esquivar.

**Educación:** conocimientos generales.

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

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

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

### 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

**Navegar:** manejar vehículos con timón.

**Montar:** para cabalgar sobre un animal

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

**Supervivencia:** búsqueda de alimento y refugio, rastrear y sobrevivir donde sea.

**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 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.

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

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

**Mecánica:** para poder reparar maquinaria con engranajes, poleas y pisotones (reparación de vehículos, desmontar artefactos, etc.)

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

**Ciencia:** nociones de, química, biología, y el análisis de sustancias.

**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.

# TRANSFORMERS COMO PERSONAJES

## RASGOS DISTINTIVOS

Todo Transformers se crea aplicando estas modificaciones:

- Los Transformers son formas de vida mecánicas. No necesitan respirar ni comer como lo hacen los seres humanos. Así mismo, tampoco son vulnerable al vacío ni a la radiación como lo es cualquier ser vivo basado en el Carbono. (11PG)

- Debido a su naturaleza mecánica, son especialmente vulnerables a los impulsos electromagnéticos, que les causan 30 puntos de daño por turno de exposición. (15PG)

- Todo Transformers tiene un cerebro computerizado, que les permite almacenar gran cantidad de datos, saber siempre la fecha y la hora, y comunicarse por radio. (3PG)

- Como máquinas que son, un Transformers no sana sus heridas, han de ser reparadas. Si sus puntos de vida llegan a cero, queda desactivado, pero puede llegar a repararse si el daño no es excesivo (El límite está en un punto negativo por nivel de Constitución y Voluntad). Si el daño sobrepasa ese límite, el Transforme es destruido definitivamente (aunque Optimus Prime siempre se las apaña para volver de la tumba). (15PG)

- Los Transformers no sufren agotamiento propiamente dicho, en su lugar, consumen energía. La Energía (ENG) es una característica derivada que se calcula igual que Aguante, pero que va disminuyendo a medida que pasa el tiempo (cada escena consume tanta ENG como valor en estructura) o se usan facultades

especiales (Cada poder consume tanta ENG por uso como PG cueste). Un Transformer puede regenerar 5, 10 ó 15 puntos de ENG por turno si se conecta a un suministro de energía pequeño, mediano o grande. (9 PG)

- Por término medio, un Transformer es bastante mayor que un humano. Todo Transformer tiene la Escala 3 como valor por defecto. Esto les supone un +15 en Fuerza y Constitución, pero un -6 en Destreza. (120PG)

- La "piel" metálica de un Transformer le permite absorber con mayor facilidad el daño. La Defensa Contundente pasa a llamarse Blindaje y sirve como protección ante toda clase de daño que no sean impulsos electromagnéticos. (10PG)



- Como consecuencia de su naturaleza extra terrestre, todo Transformer posee una penalización de -6 en Carisma ante los seres humanos y un -3 en Inteligencia y Habilidad en asuntos relacionados con la cultura terrestre. (40PG)

- Todo Transformer está embarcado en una guerra con la facción rival (Autobots Vs Decépticons) Esto significa que se tiene como enemigos a la facción rival, la obligación de combatir en dicha guerra, y el deber de seguir las órdenes de su líder. (15PG)

- Debido a todos estos cambios, escoger a un Transformer como raza cuesta 80PG. Por tanto, lo adecuado es usar el nivel Súper Heroico de C-System (80PC y 116PG). Es decir, se comenzaría con 80 PC y 36PG. Para crear Trasformes más poderosos puedes usar un nivel mayor.



- Cuando se cree un personaje Transformer hay que crear dos fichas: una para su forma de robot y otra para representar su forma transformada. Los atributos se mantienen en ambas fichas, pero las habilidades y ventajas se reajustan en cada una de las formas. La estructura del robot y del vehículo han de coincidir.

## VENTAJAS

### Arma 3PG + extras

El arma personal del Transformer. Por defecto, el arma de energía es un arma semiautomática con 3 disparos de cadencia, un alcance de 128 metros (por el modificador a causa de la Estructura), y un daño igual a la bonificación dada por la Estructura del Transformer. Es decir, básicamente lo que hace el arma es aumentar el rango de ataque, a costa de consumir energía (la ráfaga de 3 disparos consume 3 de ENV, por lo que cada disparo consume una unidad de energía).

El arma está ocultada en un compartimento dentro del Transformer y puede ser sacada cuando se precise. Si es destruida, puede ser reparada. También se puede adquirir más de un arma. No obstante, el arma es personal e intransferible, y no puede ser usada por otro Transformer.

A parte, se pueden ir adquiriendo, mediante experiencia o PG, algunos añadidos especiales:

- Aumento de daño. 2PG o PX por punto de daño adicional. Aumenta la potencia del arma. No es compatible si el arma usa algún efecto especial de daño.

- Aumento de rango. 2PG o PX por punto de daño adicional. La distancia aumenta, más o menos, en exponente de 2 por cada nuevo nivel adquirido (256, 500, 1000,2000, 40000, etc.)

- Efecto perforante. 2PG o PX por aumento de distancia. El blindaje actúa a la mitad ante este tipo de daño, no obstante, no afecta a los campos de fuerza.

- Efecto congelante. 3PG o PX por punto de daño adicional. Además del daño ocasionado, el arma crea una masa de hielo, en forma de muro o columna. Cada disparo otorga a la masa de hielo tantos PDE como daño causado. El hielo tiene una resistencia o armadura de 5 puntos.

- Efecto térmico. 3PG o PX por punto de daño adicional. Además del daño ocasionado, el arma prende fuego a todo lo que alcance. Los Transformers no sufren daño adicional por el calor, pero el resto de personajes o estructuras sufrirán el daño ocasionado mientras no se apaguen las llamas. Además, se pueden crear muros y cortinas de fuego para distraer, ocultar o entorpecer al enemigo.

- Aumento de la cadencia del arma. 1 o PX por disparo adicional.

- Modo a ráfagas. 6PG o PX. Permite realizar ráfagas de 3 disparos por acción. Si el arma posee una cadencia superior, también se podrán realizar más ráfagas mediante acciones múltiples.

- Modo barrido. 12PG o PX. Permite utilizar toda o parte de la cadencia del arma en una sola acción, barriendo una zona. Por cada cinco disparos, o fracción superior a dos, se gana un +1 a la puntería y al daño, a repartir a partes iguales entre todos los objetivos existentes en la zona barrida.

- Drenaje. 3PG o PX por punto de daño adicional. El daño no se resta a la vitalidad del enemigo, si no a su reserva de ENG, que se añade a la nuestra. Solo afecta a Transformers y a otras máquinas, aunque también puede aplicarse a otros objetivos (como a una planta de energía) con el fin de recargarnos.

### **Capacidad adicional 5PG**

El personaje es especialmente bueno en algo muy concreto. Por ejemplo, puede ser muy bueno levantando peso, pero no lanzándolo ni golpeando; ser muy bueno desmontando sistemas de seguridad, pero no reparándolos ni creándolos; etc.

Las tiradas relacionadas con dicha capacidad sufren una bonificación de +10, +15 si la capacidad es muy, pero muy, concreta.

### **Lanzamisiles 2PG + extras**

Un arma que lanza proyectiles en lugar de ser de energía. No consume ENG, peor por el contrario, posee unas cargas limitadas.

Por defecto, se dispone de un misil de 20 puntos de daño o de cuatro misiles de 10 puntos de daño, con un alcance de 128 metros (por el modificador a causa de la Estructura), y una cadencia de uno.

Los misiles cuentan con un radio de explosión de tantos metros como daño ocasionen. Si la reserva de misiles se agota, el personaje no podrá usar su arma hasta que reponga las existencias.

Las armas de proyectiles poseen ciertas actualizaciones también:

- Garfio. 2PG o PX por nivel de daño adicional. El proyectil no explota, si no que lanza un ancla con un cable, que puede ser recogido.
- Aumento de carga. 2PG o PX por nivel. Cada nivel duplica la reserva de proyectiles inicial.
- Aumento de daño. 1PG o PX por punto de daño adicional del arma. Aumentar el daño de los proyectiles cuesta menos porque disponen de un número limitado de disparos.
- Dirigido. 3PG o PX por nivel. El proyectil puede ser dirigido tantos turnos como nivel adquirido. Esto significa que la víctima del ataque deberá de esquivar más de una vez el ataque o tratar de librarse del proyectil de otro modo.

### **Grupo de transformación 10PG**

El personaje tiene la capacidad combinarse con otro Transformer para crear un nuevo Transformer de mayor tamaño. Todos los integrantes deberán de tener esta ventaja y solo se podrán combinar en un único Transformer nuevo.

El nuevo Transformer poseerá los atributos y habilidades más elevados de todos sus componentes, todas sus ventajas y un +1 a la Estructura por cada robot fusionado.

### Carrier 2PG por nivel

La transformación del personaje permite cargar a sus compañeros dentro. No se aumenta el nivel de Escala, solo el volumen interno.

La cantidad de Transformers que pueden transportarse es igual a la diferencia entre estructuras por el nivel en esta ventaja. Es decir, un transforme de estructura 5, con Carrier a nivel 3 podrá llevar a  $3 \times 2 = 6$  Transformers de estructura 3 ó a 3 Transformers de estructura 4.

### Óptica avanzada 3PG por nivel

- Nivel 1. Los sensores ópticos de todo Transformer anula las penalizaciones por falta de luz y el de distancias lejanas inferiores a un kilómetro.
- Nivel 2. El personaje tiene la habilidad de usar la visión normal y zoom de hasta 100x. El personaje también tiene la posibilidad de ver diferentes espectros, incluidos infrarrojos, ultravioleta, etc., así como los patrones térmicos. Esto también permite que un personaje actuar a completa oscuridad.

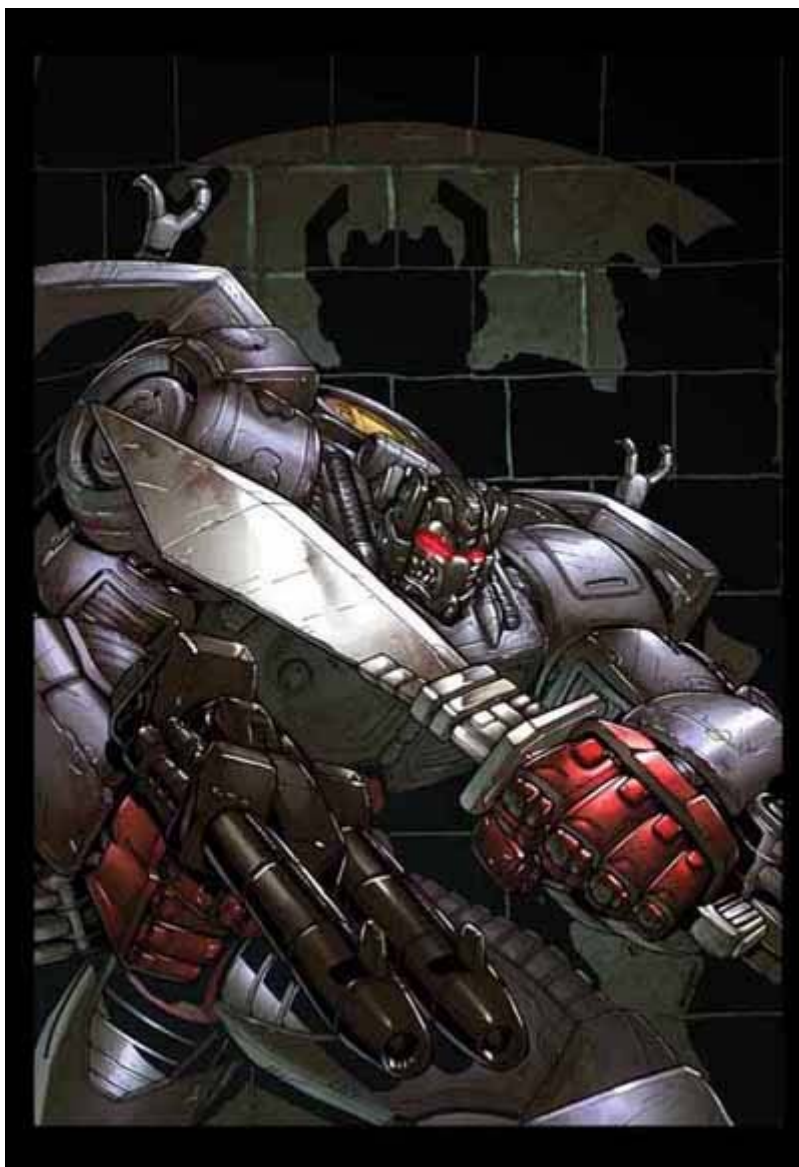
### Flash 3PG

El personaje tiene la capacidad para emitir un rayo de luz que ciega a un oponente.

Cuando se use este poder, se ha de tirar una tirada enfrentada de iniciativa, si se supera, el enemigo es sorprendido por el brillo y sufrirá una penalización igual a la diferencia de tirada en su siguiente turno.

Flash es un arma de corto alcance con una distancia máxima de unos 100 metros, que afecta a todos los personajes que estén dentro del área de efecto.

Si el rival usa un método de visión que no emplee la luz visible (como, por ejemplo, la visión térmica, no se verá afectado por este tipo de ataques).



## **Terremoto 1PG**

Otorga la habilidad Terremoto a nivel 1.

Usada contra un oponente terrestre, se ha de tirar Fuerza + Terremoto VS Destreza + atletismo, si se tiene éxito, el oponente pierde el equilibrio y sufrirá un -4 en su próxima tirada. Si además la diferencia en las tiradas sobrepasa el doble de la estructura del enemigo, se caerá dentro de una zanja, y se aplicará el daño como en cualquier otro ataque.

Usada contra una estructura, se tira Fuerza + Terremoto a dificultad 12. Por cada éxito se causan 5 puntos de daño a la estructura.

La onda sísmica puede proyectarse hacia delante, con un alcance en metros igual al cuádruple del valor de la tirada, o en torno al personaje, con un alcance igual al doble del valor de la tirada.

Todos los personajes terrestres, aliados o enemigos, que estén dentro del área de alcance deberán de tirar para evitar el daño.

## **Transformación Extra 6PG**

Todos los personajes de transformes tienen la capacidad de transformar entre dos modos diferentes. Algunos personajes, sin embargo, tienen la capacidad de transformar en más de dos modos. Un personaje que tiene tres modos que se llama un triple cambiador.

Con esta ventaja el personaje contará con una nueva transformación, por lo que se deberá de crear una nueva ficha para representarla.

## **Vuelo 1PG**

El personaje gana la habilidad de vuelo a nivel 1.

Esta habilidad permite volar a 10 km por hora por nivel adquirido y maniobrar en el aire con tanta facilidad como si se estuviese en tierra.

No permite desplazarse en el vacío.

## **Campo de Fuerza 2PG por nivel**

El personaje tiene la habilidad de crear una barrera de energía entorno a unos 10 metros por nivel de Estructura y un punto de resistencia y 5PDE por nivel en esta ventaja.

La barrera protege hasta que los PDE se agoten a todos los personajes que quepan dentro de ella. Puede adoptar forma de cúpula o de muro a conveniencia.

## **Proyector holográfico 2PG por nivel**

El personaje tiene la capacidad de crear imágenes holográficas. Estas imágenes engañarán a cualquiera que no supere una tirada enfrentada de Inteligencia + alerta o investigar (dependiendo de si se busca o no algo) VS Inteligencia + subterfugio + nivel en esta ventaja.

El tamaño del holograma es de unos cinco metros por nivel en esta ventaja.

## **Comunicaciones de largo alcance 2PG**

El personaje tiene la habilidad de enviar mensajes en cualquier lugar del mundo. Sólo se puede transmitir mensajes a otros personajes con el don de comunicación de largo alcance o que tengan acceso a un sistema de comunicaciones especial.

## **Médico 5PG**

El personaje es experto en medicina y procedimientos de reparación y tiene la capacidad de reparar otros Transformers.

El personaje ha de tirar Inteligencia + sistemas a dificultad 15. Cada éxito recupera un punto de salud del paciente.

Este tipo de tirada solo puede realizarse una vez por herida al día.

No contar con el equipo adecuado otorga una penalización de -3, mientras que realizar la operación en un taller o bahía acondicionada otorga un +3 a la tirada.

### Armas de cuerpo a cuerpo 1PG por nivel

El personaje está equipado con un arma blanca que causa tanto daño adicional como nivel adquirido en esta ventaja.

El nivel de daño no puede sobrepasar el bono otorgado por la Estructura del personaje.

Si el arma se pierde o daña siempre puede crearse otra igual o repararse, pero cada arma es individual e intransferible, y solo puede ser usada por un solo Transformer.

### Escáner 2 PG por nivel

El personaje está equipado con un sensor que puede detectar el movimiento en un área.

El escáner no detecta la naturaleza del movimiento, pero si su tamaño. Si el enemigo usa algún poder adecuado, como Invisibilidad u Holograma, el conflicto se resuelve mediante tiradas enfrentadas.

El alcance del escáner va creciendo en exponencia de 4 (8, 32, 128, 512, 2000,8000, etc.)

### Invisibilidad 5PG por nivel

El personaje tiene la habilidad de volverse invisibles a la vista normal. Esto no significa que el personaje sea invisible a todos los espectros visuales (por ejemplo, de infrarrojos o ultravioleta) o el sonido. El personaje sólo es invisible a la vista normal.

La invisibilidad dura tantos turnos como éxitos sacados en una tirada de Destreza + Invisibilidad a dificultad 15 o hasta que sea golpeado. Luego es preciso activar el poder de nuevo.

Es posible volver invisible a más de un personaje aplicando las reglas de acción múltiple, y manteniéndose lo más pegado posible entre si.

### Extra resistente. 1PG por nivel

Por cada nivel adquirido, el personaje gana tres puntos adicionales de salud o de Energía (o dos de uno u uno de otro, como mejor se vea).

### Disruptor de radio 2PG

El personaje tiene la capacidad de perturbar las transmisiones de radio y bloquearlas o escucharlas. Para ello hay que superar una tirada de INT + sistemas a una dificultad entre 15 y 25. También permite interferir comunicaciones con otros Transformers, y espiarla, pero para ello hay que superar la tirada de INT + sistemas del enemigo.

El uso de este don requiere toda la concentración del personaje.

### Escala

El tamaño del Transformer. Por defecto, todos los trasformes comienzan a nivel 3, cada nivel inferior otorga 40 PG y cada nivel superior cuesta 40 PG

Escala	FUE y CON	Destreza	Rango	PG	Ejemplo
-2	-5	+4	1/4	-80	Insectos
-1	-3	+2	1/2	-40	Lagartos
0	+0	+0	x1	+0	Humanos
1	+5	-2	x1	40	Ravage
2	+10	-4	x2	80	Bunbelbee
3	+15	-6	x3	120	Rochert
4	+20	-8	x4	160	Ironhide
5	+25	-10	x5	200	Optimus Prime
6	+30	-12	x6	240	Grimloock
7	+35	-14	x7	280	Astro Train
8	+40	-16	x8	320	Devastator
9	+45	-18	x9	360	Bruticus

### Sidekick 5PG por nivel

El Transformer cuenta con un pequeño Transformer complementario bajo sus órdenes. Este nuevo Transformer se crea como otro personaje más, cuenta con todos sus atributos y habilidades básicas a nivel 3, y 2PC y 10 PG adicionales por nivel adquirido en esta ventaja.

El complemento es siempre más pequeño que el original (al menos dos niveles de estructura menos, aunque puedes darle un nivel inferior para abaratar coste) y ha de estar relacionado con el personaje. Por ejemplo, si el Transformer original es un radio casete, el complemento puede ser una cinta que sale de su interior.

Los complementos no poseen Energía propia, y solo poseen la que el personaje decida suministrarle de su propio sistema.

## Teleportación 1PG

El personaje obtiene la habilidad Teleportación a nivel 1.

Tirando INT + Teleportación, el personaje puede desplazarse de un lugar a otro, siempre y cuando posea en su mente una imagen clara del destino y su localización precisa.

La dificultad de la tirada suma 3 niveles por cada vez que la distancia aumente en exponente de dos:

Dificultad	Distancia
3	2
6	4
9	8
12	16
15	32
18	64

Dificultad	Distancia
21	128
24	256
27	512
30	1024
33	2048
36	4100

El desplazamiento siempre es en línea recta, si se falla en la tirada, el personaje se posará lo más cerca de su destino que de de si el resultado de la tirada.

El movimiento es instantáneo y no cuenta como una acción en combate, por lo que puede usarse para sorprender a un enemigo. Para llevar a más de un personaje aplica las reglas de acción múltiple.

## Sónico 2PG por nivel

Otorga la habilidad Sónico a nivel 1.

Esta habilidad permite atacar con ondas sonoras a todo aquel que esté enfrente del personaje.

Todo aquel que no supere una tirada de Voluntad + atletismo a una dificultad de 15 + nivel en Sónico quedará aturdido e incapacitado durante tantos turnos como fracasos obtenidos. Aunque tendrá derecho a tirar nuevamente en cada uno de esos turnos para comprobar si se despeja antes o no.

## Kit de herramientas 2PG

El personaje cuenta con un buen kit de herramientas, adecuadas para cualquier tarea de electrónica o mecánica. De esta forma, nunca sufrirá penalizaciones por no poseer el equipo adecuado en esta clase de situaciones.

## Reacción espontánea. 2 PG

Aquel que posea esta opción no se le podrá aplicar pena alguna cuando sea sorprendido.

## Sensor de combate. 2 PG por nivel

+1 a la iniciativa por nivel.

## Memoria prodigiosa. 2 PG

Se gana la capacidad de memoriza las cosas de forma instantánea.

## Calculadora mental. 2 PG

Se consigue una enorme facilidad para el cálculo. +4 a las tiradas relacionadas.

## Sentido común. 2 PG

+1 en todas las tiradas relacionadas con el razonamiento.

## Crear. 10 PG

Se puede crear objetos y armas especiales usando pocos medios y la inteligencia. La dificultad dependerá de los materiales disponibles y la complejidad del objeto.

## Manipuladores finos. 1 PG por par

El tamaño de los Transformers puede hacer que manipular objetos pequeños sea muy complicado.

Este trasfondo otorga unos pequeños manipuladores paraa solventar este problema.

Un ejemplo sería una mano con dedos prensiles de tamaño humano, o unos tentáculos pequeños y finos, capaces de manipular objetos pequeños sin problemas.

Este tipo de órganos suelen estar en los extremos de los brazos, o en zonas semejantes. Si el Transformer es muy grande, puede estar en la punta de un tentáculo o salir de la yema de sus dedos.

## Sentido de la orientación. 2 PG

Con esta opción, la criatura nunca se perderá.



### **Power Master 10PG**

El Transformer puede combinarse con otro Transformer y convertirse en su fuente de energía.

Las Reservas de ENG y las habilidades de Atletismo y Pelea de ambos personajes se suman.

Para poder combinarse con un Transformer el personaje ha de tener dos niveles de Estructura menos que su objetivo.

### **Head Master 10 PG**

El Transformer puede combinarse con otro Transformer y convertirse en su cabeza

La Destreza e Inteligencia de ambos personajes se suman.

Para poder combinarse con un Transformer el personaje ha de tener dos niveles de Estructura menos que su objetivo.

Cuando el Head master es un humano hay dos vertientes: se transforma en un cyborg de estructura 1 o usa unas pulseras que hacen que se fusione con la máquina.

### **Target Master 10 PG**

El Transformer puede combinarse con otro Transformer y convertirse en su arma.

Las particularidades del arma (daño, ventajas, etc) y las habilidades de Artillería y Disparo de ambos personajes se suman.

Para poder combinarse con un Transformer el personaje ha de tener dos niveles de Estructura menos que su objetivo.

### **Pretender 15PG**

El personaje cuenta con una tercera transformación de aspecto humano.

La forma mecánica del personaje se oculta dentro de una carcasa sintética orgánica de aspecto humano, que lo hace indistinguible a simple vista.

Los atributos del personaje permanecerán, salvo la Estructura, que pasará a ser de nivel uno, con todo lo que ello implica.

### **Grabadora 1PG**

El personaje tiene la capacidad de grabar video y sonido para poder reproducirlo posteriormente. Esto evita malinterpretar la información y les permite obtener grandes cantidades de información con precisión.

### **Lanzar sustancia 5PG + extras**

El Transformer puede disparar un tipo de sustancia a definir (agua, pegamento, hielo, etc.) con la que podrá crear estructuras sólidas.

Por defecto, el alcance es de 128 metros y la sustancia posee tanta Resistencia como Estructura posea el personaje. El blindaje de cualquier cosa creada con la sustancia coincide con el nivel de Resistencia, y sus PDE se calculan como Resistencia x 2.

Por cada PG o PX adicional el nivel de Resistencia aumenta un punto.

Por cada 2 PG o PX adicionales el alcance máximo aumenta un exponente de dos (256, 512, 1024, 2050, 4100, etc.).

Pagando 5PG adicionales, la sustancia también causará daño por turno de contacto físico (lava, electricidad, etc.). El daño será de un punto por nivel de Estructura, pero puede aumentarse invirtiendo 1PG o PX adicional por punto de daño extra.

Activar este poder consume tanta ENG como Resistencia y Daño empleado.

También recuerda que una sustancia puede tener debilidades (el fuego se apaga, el hielo se derrite, la electricidad no afecta a la goma, etc.)

## **DESVENTAJAS**

### **Agresivo 3PG por nivel**

El personaje actúa siempre de forma violenta y poco racional.

Para evitar actuar de ese modo hay que superar una tirada de Voluntad + concentración a dificultad 15 + el nivel en esta desventaja.

### **Frágil 20PG**

El personaje es menos resistente que los demás. Calcula su vitalidad como Constitución x3, en lugar de x 5.

### **Deber 3PG por nivel**

El personaje tiene una obligación específica que no puede saltarse (liderar una facción, proteger un objeto, realizar ciertas tareas). Cada vez que el personaje intenta realizar una acción que rompe su Código de Ética que la acción sufre una pena de -2por nivel adquirido.

Además, el resto de sus compañeros siempre lo verán como “el de esa obligación”, y esperarán de el que siempre la cumpla.

### **Dudoso 15PG**

El personaje pone en duda la causa de los Autobots o los Decepticons (o de cualquier otra afiliación a la que se pertenezca). Se pregunta constantemente los motivos y acciones de sus compañeros y siempre tienen que ser motivado para actúa. Esto puede dar lugar a una gran cantidad de conflictos con sus compañeros.

### **Se distrae fácilmente 3PG por nivel**

El personaje se distrae muy fácilmente. Es difícil para el carácter a la estancia en cualquier tarea para la cantidad de tiempo prolongado. El personaje sufre un -1 en cualquier tarea larga o pesada.

Además, puede perder la concentración en el momento menos oportuno y distraerse con cualquier cosa. Para evitar actuar de ese modo hay que superar una tirada de Voluntad + concentración a dificultad 15 + el nivel en esta desventaja.

### **Sin manos 15PG**

El personaje no tiene manos. Esto significa que el personaje no puede realizar ningún tipo de acción relacionada con la manipulación de objetos. Podrá acarrear y golpear cosas pero no podrá usarlas de forma convencional.

### **Sin habla 5 PG**

El personaje no se puede comunicar de la forma acostumbrada, por lo que debe realizar gestos o usar otros medios para comunicarse con otros personajes. Esto puede hacer muy difícil que un personaje mande un mensaje en caso de emergencia.

### **Obsesión 3PG por nivel**

El personaje está completamente obsesionado con algo. El carácter no se detendrán ante nada para conseguir sea cual sea el objeto de su obsesión pueda ser. Esto a menudo significa que un personaje a menudo abandonará lo que esté haciendo con tal de lograr algo relacionado con su obsesión.

Para evitar actuar de ese modo hay que superar una tirada de Voluntad + concentración a dificultad 15 + el nivel en esta desventaja.

### **Exceso 10PG**

El personaje siente que puede competir a un nivel muy por encima de sus posibilidades, por tanto, nunca se echará atrás, incluso si no tiene posibilidad alguna de triunfar.

### **Rivalidad 15PG**

El personaje está constantemente tratando de superar otro personaje, y no se detendrá ante nada para hacer quedar mal de su rival y salir victorioso.

Este tipo de rivalidad puede ser amistosa o más hostil. De hecho, puede evolucionar de un tipo a otro según la actuación de los personajes.

### **Grave secreto 15PG**

El personaje tiene algo que ocultar. Esto es algo tan grave que podría ser muy perjudicial para el futuro del personaje. Tal vez sea algún tipo de debilidad oculta, o un secreto vicio, adicción, etc.

Cualquiera que sea el motivo, el personaje quiere mantenerlo así, y hará todo lo que esté a su alcance para ocultarlo.

### **Súper Patriota 10 PG**

El personaje cree en la causa de su afiliación, sin importar la que sea. Siempre obedecerá a su líder por temeraria o absurda que sean sus órdenes.

### **Capacidad limitada 6PG**

Lo contrario de la donación "Capacidad Adicional", el personaje sufre una pena de -12 en una tarea específica y determinada.

### **Mala suerte 20PG**

Al personaje o a sus acompañantes suelen ocurrirles cosas malas sin motivo aparente. De vez en cuando, el DJ puede pedir a uno de los jugadores que lance un dado. Cuanto más bajo sea el resultado peor será la catástrofe que suceda.

### **Vulnerabilidad 10 PG**

El personaje tiene difícil resistir a ciertos tipos de energía o sustancia (calor, frío, óxido, etc.), que le causa un +15 al daño cuando la emplean en contra suya.

La sustancia la determina el DJ y ha de ser algo plausible, pero que no se encuentre en cada rincón. También puede ser alguna forma de ataque (ataque cuerpo a cuerpo, ataque con armas de filo, etc.)

### **Atributo inferior 5PG por nivel**

El personaje tiene una penalización de -1 por nivel en uno de sus atributos.

Recuerda que todo atributo ha de estar, al menos, a nivel uno, y que los niveles inferiores a 3 conllevan ciertas restricciones.

## **Trasformación exótica 10PG**

La transformación del personaje no es algo que pueda verse en la Tierra hoy en día, como, por ejemplo, un dinosaurio, o un platillo volante.

Esto imposibilita al Transformer usar su modo alternativo para poder camuflarse o pasar desapercibido.

## **Rebelde 2PG por nivel**

El personaje actúa siempre por su cuenta y rara vez tiene en consideración la opinión de los demás.

Para evitar actuar de ese modo hay que superar una tirada de Voluntad + concentración a dificultad 15 + el nivel en esta desventaja.

## **Trasformación pequeña. 20PG por nivel**

El objeto en el que se transforma el personaje es de menor tamaño. Pierde un nivel de estructura por cada nivel escogido, con todo lo que ello implica.

## **Personalidad molesta 3PG por nivel**

El personaje es envidioso, rencoroso, soberbio, mentiroso o algo similar. Esto le acareará toda clase de problemas siempre que no se controle.

Para evitar actuar de ese modo hay que superar una tirada de Voluntad + concentración a dificultad 15 + el nivel en esta desventaja.

## **Código moral 5PG por nivel**

El personaje tiene un código específico o conjunto de la moral que siempre respeta. Toda vez que el personaje intenta realizar una acción que rompe su Código de Ética que la acción sufre una pena de -3 o más según la gravedad de la acción en relación con el código.

Para evitar actuar de ese modo hay que superar una tirada de Voluntad + concentración a dificultad 15 + el nivel en esta desventaja.

## **TRASFORMACIONES**

Los Transformers pueden cambiar su morfología y adoptar la apariencia de otra cosa. Esta nueva forma se refleja en el juego como la creación de una nueva ficha.

La forma transformada mantiene los niveles en los atributos, pero las habilidades y los trasfondos son recreados de nuevo, como si se tratase de un personaje diferente.

Así mismo, cuando se reparta experiencia, se otorgará experiencia a la forma robótica y a la forma transformada, como si fuesen dos personajes diferentes.

Las transformaciones tienen disponibles todas las habilidades y ventajas ya señaladas para los personajes y, además, una serie de trasfondos exclusivos para ellas.

Las desventajas se mantienen en la forma transformada, por lo que los PG extras otorgados también se aplican a la transformación.

## **Métodos de desplazamiento**

### **Ruedas. Coste: 0PG.**

El método de desplazamiento por defecto. Su velocidad pasa a ser 10km/h por cada MOV.

### **Artrópodo. Coste: 15PG, +5PG por par de patas adicionales.**

La transformación posee varios pares de piernas. Cada par extra sube en 10 km/h la velocidad y suma 5 PG al coste (4 piernas = 30 PG y 16 km/h). Su velocidad aumenta en 10km/h por cada MOV y par de patas extra.

### **Bípodo. Coste: 15 PG.**

La transformación posee dos piernas antropomórficas para desplazarse. Esto le confiere la capacidad de sortear obstáculos que un vehículo de ruedas no puede, pero lo hace más lento. Su velocidad pasa a ser de 6km/h por cada MOV.

### **Deslizante. Coste: -5PG.**

La transformación puede deslizarse por superficies sólidas, como un trineo. Su velocidad pasa a ser de 6km/h por cada MOV.

**Flotante. Coste: 12 PG.**

La transformación viaja principalmente por encima del agua o cualquier otro líquido, como los barcos. Su velocidad pasa a ser de 9 km/h (5 nudos) por cada MOV.

**Motor de reacción. Coste: 20 PG.**

La transformación posee una propulsión aérea de gran potencia que, como mínimo, alcanza la velocidad del sonido. Su velocidad pasa a ser de 0,5 mach (velocidad del sonido) por cada MOV.

**Rotores. Coste: 15.**

Como los helicópteros. La transformación puede volar, pero requiere unas aspas colocadas en los motores. Su velocidad pasa a ser de 20 km/h por cada MOV.

**Alas. Coste: 15.**

Como las aves. La transformación puede volar, pero requiere unas aspas colocadas en los motores. Su velocidad pasa a ser de 20 km/h por cada MOV.

**Subterráneo. Coste: 25.**

La transformación viaja principalmente por debajo de tierra u otro material sólido. Su velocidad pasa a ser de 6 km/h por cada MOV.

**Sumergible. Coste: 20.**

Como los submarinos. Su velocidad pasa a ser de 9 km/h (5 nudos) por cada MOV.

**Turbinas. Coste: 20 PG.**

La transformación alcanza notables velocidades gracias a la propulsión que consiguen con sus motores. Su velocidad pasa a ser de 80km/h por cada MOV.

**Viaje espacial. Coste: 50 PG.**

La máquina puede saltar al hiperespacio y viajar por la galaxia. Este sistema de movimiento no funciona a corta distancia. Su velocidad será de 0,1 año luz por cada MOV.

**Ninguno. Coste: -25PG.**

La transformación no se mueve por si misma.

**Extras****Despegue vertical. Coste: 5 PG.**

Permite despegar de forma vertical.

**Extras especiales. Coste: 5 PG por opción.**

Añade guías por láser, sensores (térmicos, ópticos, electrónicos, etc.) o contramedidas al vehículo.

**Residencia a la presión. Coste: 5 PG x nivel.**

Por cada nivel, la máquina aguantará una presión de 1 km de profundidad.

**Resistencia al calor. Coste: 3 PG x nivel.**

Por cada punto de nivel, la máquina aguantará 500º centígrados.

**Resistencia al frío. Coste: 3 PG x nivel.**

Por cada punto de nivel, la máquina aguantará -100º centígrados.

**Soporte auxiliar. Coste: 10 por nivel.**

Sistema de energía de emergencia. Otorga 20 unidades de Energía por nivel adquirido.

**Soporte vital. Coste: 1.**

Mantiene una atmósfera y temperatura adecuadas para un ser humano. Requiere al menos de uno por cada miembro de la tripulación, pero se pueden tener más de reserva.

**Sistemas de diagnóstico. Coste: 1x nivel.**

Sensores de diagnóstico y apoyo en la reparación. Cada nivel ofrece un bono de +1 en las tiradas de reparación y localización de averías.

## Rasgos animales

### Tentáculos 2 PG por unidad

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.



### Brazos secundarios. 4 PG por par

Un par de brazos completamente funcionales, pero que no sirven para una manipulación fina de objetos. Crear un par de brazos ambidiestros cuesta 6 PG.

### Garras o espinas. 2PG por nivel

Unas garras o una serie de pinchos en cada extremidad o apéndice de la criatura.

Cada nivel adquirido confiere +1 al daño cuando se golpee con ellos.

### Mandíbulas, picos y astas. 5PG por nivel

Unas potentes mandíbulas con dientes, un pico afilado, o unos prominentes cuernos.

Cada nivel adquirido confiere un +3 al daño cuando se usa, sin embargo, la tirada de ataque sufre una pena de -1 por cada nivel adquirido.

### Pinzas y Garfios. 3 PG por nivel

Como la de los cangrejos o las mantis. Son armas primitivas que causan +2 al daño por nivel adquirido. También permiten una manipulación semi fina de objetos, pero con una pena de -1 por nivel adquirido.

### 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.

### Cola poderosa. 3 PG por nivel

La raza posee una cola grande y fuerte que hace +3 puntos de daño por nivel de trasfondo. El daño es contundente, a menos que posea unas púas o espinas de

un nivel similar.

### 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 por 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 contundente.	/2

### Mordedura venenosa 9PG

Esta ventaja combina una mordedura de daño +3 con un veneno de nivel 3.

### Nadador completo PG.

Permite desplazarse de forma natural en el agua.

### 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 armadura.

Cada secreción otorga 10 PDE por punto de Energía que se invierta en la construcción.

Las secreciones tienden a descomponerse pasado unas horas.



# SISTEMA DE JUEGO

## RESOLUCIÓN DE ACCIONES

### TIRANDO LOS DADOS

Los dados se tiran cuando se requiere resolver conflictos dramáticos, o cuando no se está seguro del resultado de una acción.

#### Tirada básica.

Suma atributo + habilidad + tirada de un dado con veinte caras y compara el resultado con un número de dificultad (o ND). Si la suma es igual o mayor, se tiene éxito.

Resta al valor obtenido el ND para saber la cantidad de éxitos. Los éxitos nos señalan lo bien que lo hacemos. Un éxito es algo conseguido por los pelos, 5 una proeza digna de un genio y 10 algo tan inaudito que solo se daría en ambientaciones épicas.

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

ND	Peso/ Distancia	Doblar	Salud	Habilidad y pilotaje
3	2 Kg./m		Aguantar 30 s. la respiración.	
6	4 Kg./m		Aguantar la respiración 1 minuto.	Retroceder, arrancar.
9	6 Kg./m	Plástico	Colisión a menos de 60 Km./h. Resistir el efecto de la anestesia o el alcohol.	Acción muy sencilla.
12	8 Kg./m	Madera.	Colisión a unos 100 Km./h.	Acción sencilla
15	16 Kg./m		Resistir un resfriado.	Frenar un coche. Algo normal.
16	Un niño.	Tabla.	Colisión a unos 150 Km./h.	Girar 180º con un vehículo.
18	32 Kg./m		Resistir una enfermedad normal o resistir un entorno riguroso.	Acción complicada. Conducir en zig-zag.
21	62Kg/m. Levantar a una mujer.	Plomo.	Resistir un veneno moderado. Colisión a menos de 200 Km./h.	Una acción difícil en la vida real. Esquivar conduciendo.
24	125 Kg./m Levantar un hombre corpulento	Aluminio.	Resistir una neumonía o similar. Resistir en un entorno hostil.	Acción muy difícil. Pasar entre 2 objetos o recuperar el control pilotando.
27	250 Kg./m		Evitar una borrachera. Colisión a unos 300 Km./h.	Pilotar un avión en un huracán.
30	500 Kg./m	Hierro.	Resistir los efectos de una droga peligrosa. Resistir algo casi mortal.	Acción humanamente imposible.
33	1 t/Km.		Aguantar media hora la respiración.	
36	2 t/Km. Levantar un coche.	Acero.	Resistir el veneno de una cobra.	Acción épica.
39	4 t/km.		Levantar una furgoneta.	
42	8 t/Km.	Acero reforzado.	Aguantar una hora la respiración.	Acción increíble.
45	16 t/Km	Titanio	Alzar un tanque	Algo legendario
48	32 t/Km.			Acción superheroica.
51	64 t/Km.		Resistir el vacío del espacio exterior.	
52	Levantar un tren.			
54	128 t/Km.	Adamantino.		Acción titánica.
57	256 t/km.		Levantar un buque	
60	512 t/Km.		Sobrevivir a una inmersión en magma.	Acción cósmica.
63	1024 t/km.			
66	2050 t/Km.			
69	4100 t/Km.			Acción divina.
72	8200 t/km.		Aguantar la temperatura del Sol.	

## Tiradas de apoyo.

En ocasiones nos encontramos que en una situación puede intervenir más de un factor. Por ejemplo, en un salto horizontal, cuenta tanto la potencia de salto como la carrerilla que se tome.

Estas tiradas se realizan siempre a dificultad 15, y los éxitos obtenidos se suman a los éxitos obtenidos en la tirada normal, y cada fracaso resta un éxito. Ejemplos:

Situación verdadera	Tirada verdadera	Posible apoyo	Tirada de apoyo
Salto horizontal	Fuerza + Atletismo	Tomar carrerilla	Destreza + Atletismo
Levantar peso	FUE + Atletismo	Concentrarse	Voluntad + Coraje.
Apuñalar	HAB + Lucha	Pillarle desprevenido	Destreza + Sigilo.
Engañar	INT + Subterfugio	Caerle bien a la víctima	Carisma + Etiqueta
Correr	DES + Atletismo	Aguante físico	Fuerza + Atletismo

## Escogiendo una característica o habilidad

Situaciones de ejemplo	
<b>Aguantar el agotamiento:</b> Voluntad + Atletismo.	<b>Esquivar un objeto:</b> Destreza + Atletismo.
<b>Amaestrar un animal:</b> Carisma + Animales.	<b>Evitar un engaño:</b> Inteligencia + Alerta.
<b>Analizar una sustancia:</b> Inteligencia + Ciencia.	<b>Intimidar con la voz:</b> Carisma + Intimidar.
<b>Acertar en una diana:</b> Percepción + Puntería.	<b>Esquivar un ataque por sorpresa:</b> DES + Alerta.
<b>Animar a las masas:</b> Carisma + Liderazgo.	<b>Fama profesional:</b> Carisma + Oficio.
<b>Aplicar primeros auxilios:</b> Habilidad + Medicina.	<b>Fijarse en detalles:</b> Inteligencia + Investigar.
<b>Apuntar con un arma:</b> Percepción + Concentración.	<b>Forzar una cerradura:</b> Habilidad + Artesanía.
<b>Asustar con el aspecto:</b> Constitución + Intimidar.	<b>Impresionar:</b> Habilidad + Persuasión.
<b>Extraer una flecha de una herida:</b> HAB + Medicina.	<b>Hablar en otro idioma:</b> Inteligencia + Educación.
<b>Buscar algo:</b> Inteligencia + Investigar.	<b>Lanzar un objeto lejos:</b> Fuerza + Puntería.
<b>Camuflarse:</b> Inteligencia + Supervivencia.	<b>Maniobrar un barco:</b> Habilidad + Navegar.
<b>Carterista:</b> Habilidad + Sigilo.	<b>Mantener la respiración:</b> CON + Atletismo.
<b>Compostura en una fiesta:</b> Voluntad + Etiqueta.	<b>Mantener un esfuerzo:</b> Constitución + Atletismo
<b>Correr normal:</b> Destreza + Atletismo.	<b>Mantenerse firme:</b> Voluntad + Coraje.
<b>Crear un antídoto:</b> Inteligencia + Medicina.	<b>Memorizar cosas:</b> Inteligencia + Concentración.
<b>Crear una trampa de caza:</b> Habilidad + Supervivencia.	<b>Montar una pantomima:</b> Carisma + Subterfugio.
<b>Cuidar de un animal:</b> Habilidad + Animales.	<b>Montar una trampa antirrobo:</b> HAB + Sistemas.
<b>Usar un escudo:</b> Habilidad + mano torpe.	<b>Bloquear con una espada:</b> Habilidad + Lucha.
<b>Dar un discurso:</b> Inteligencia + Liderazgo.	<b>Obtener información:</b> Inteligencia + Callejeo.
<b>Darse cuenta de algo:</b> Inteligencia + Alerta.	<b>Ocultar un objeto:</b> Habilidad + Subterfugio.
<b>Deducir comportamiento:</b> Inteligencia + Psicología.	<b>Orientarse en el mar:</b> Inteligencia + Navegar.
<b>Deducir un resultado empírico:</b> Inteligencia + Ciencia.	<b>Pedir un favor a un contacto:</b> CAR + Callejeo.
<b>Desaparecer de repente:</b> Destreza + Sigilo.	<b>Proeza física:</b> Fuerza + Atletismo.
<b>Desarmar con la espada:</b> Habilidad + Lucha.	<b>Rastrear un animal concreto:</b> PER + Animales.
<b>Descifrar un jeroglífico:</b> Inteligencia + Ocultismo.	<b>Realizar un ritual:</b> Voluntad + Ocultismo.
<b>Disparar con dos armas:</b> Percepción + Mano torpe.	<b>Realizar una operación médica:</b> INT + Medicina
<b>Dominar:</b> Fuerza + Persuasión.	<b>Regatear:</b> Inteligencia + Persuasión.
<b>Embaucar:</b> Carisma + Persuasión.	<b>Robar un coche:</b> Habilidad + Callejeo.
<b>Engañar:</b> Inteligencia + Subterfugio.	<b>Sedución:</b> Carisma + Etiqueta.
<b>Escalar rápido:</b> Destreza + Atletismo.	<b>Seguir un rastro:</b> Percepción + Investigar.
<b>Escalar un gran trecho:</b> Fuerza + Atletismo.	<b>Soportar el dolor:</b> Voluntad + Coraje.
<b>Escondarse:</b> Inteligencia + Sigilo.	<b>Sospechar de alguien:</b> Inteligencia + Psicología.
<b>Esquivar un ataque directo:</b> Destreza + Pelea.	<b>Sostener un engaño:</b> Inteligencia + Subterfugio.
<b>Usar un escudo:</b> Habilidad + Mano torpe.	<b>Tirada contra la sorpresa:</b> Percepción + Alerta.
<b>Averiguar funcionamiento de un artefacto:</b> INT + Sistemas, Mecánica o Ciencia (según qué artefacto).	<b>Asaltar un sistema informático:</b> INT + Sistemas + ventajas de tu ordenador Vs el ND del sistema.

## Otras acciones.

### Conducir

Se trata de manejar un coche, dirigir una fortaleza espacial, o cualquier cosa similar. Para realizar una maniobra se usa Habilidad + Conducir, Pilotar o Dirigir, según el tipo de vehículo, contra el ND de la acción.

Los vehículos tienen un parámetro, denominado Maniobrabilidad (MV), que puede modificar la tirada. La MV de un coche o una barca suele ser -4, mientras que la de una moto o un caballo es -2 y la de un camión o vehículo blindado ronda el -6. Consulta el reglamento sobre vehículos para más detalles.

### Acción múltiple

Realizar otra acción por turno supone un -3 a ambas tiradas. Realizar tres, un -6. Usar dos armas o luchar contra dos adversarios a la par se consideran dos acciones.

### Correr:

Realiza una tirada de Destreza Fuerza + Atletismo a dificultad 15. Multiplica el número de éxitos los por el movimiento base (MOV) para calcular la distancia recorrida en un turno.

A menos que tenga alguna cualidad que lo modifique (ser alto, bajo, cuadrúpedo, etc.), el movimiento base de un personaje es 1 (por eso no se menciona en las reglas de creación de personajes).

**Nadar/escalar/bucear:** Como correr, pero dividiendo la distancia entre 2. Otros tipos de desplazamiento, como volar, necesitan poderes especiales, y requieren de una habilidad específica para ese tipo de movimientos.

### Defensa mental

Defensa contra el miedo, la hipnosis, la manipulación mental o la lectura del pensamiento. Tira VOL + Coraje contra la tirada adversaria. Cosas menos estresantes requieren la habilidad Concentración.



### Poderes y habilidades extrañas

Para poder activar un poder es preciso superar una tirada de Atributo + Psiónica o Magia a dificultad 15. Aunque en determinadas circunstancias se puede imponer alguna dificultad adicional.

El atributo relacionado varía según la situación. Por ejemplo:

- Percepción para disparar o lanzar.
- Inteligencia para analizar y crear.
- Voluntad para las tiradas de encantar o controlar. Pero es preciso superar al defensa mental del rival.
- Fuerza para combatir cuerpo a cuerpo. En este caso, la víctima puede luchar contra el personaje.

Así, por ejemplo, para usar unas cuchillas de energía tiraríamos FUE + psiónica, y para lanzar un proyectil mágico, PER + magia.

## 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.

Un consejo. Aplica los modificadores en función de la descripción que dé el 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, y no necesitarás incluir complicadas maniobras de lucha para dar color a los combates.

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.

### Ejemplos de modificadores

- +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 del PJ.
- +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.
- 5. Ataque a alguien atrincherado. Sin experiencia. Violar completamente el concepto del personaje.
- 6. Objeto diminuto. Pérdida de un ojo o una pierna. 2 acciones en un turno.

En ocasiones, viene bien que el Máster recompense con bonificaciones que el jugador desarrolle y describa la escena con detalle, de esta forma, los jugadores ven que es mejor divertirse e interpretar sus papeles que estar pendiente de los datos de la ficha y del resultado del dado. **Usados sabiamente, los modificadores dan sabor a las partidas, y permiten al master encauzar el comportamiento de sus jugadores.**

Por supuesto, en un grupo de jugadores veteranos, curtidos en mil partidas, o con una gran fluidez interpretativa, esto no es necesario. Pero un empujoncito nunca viene mal, sobre todo si tus jugadores son un puñado de cafres que lo único que saben es tirar dados y contar puntos de daño en el combate.

## LA ACCIÓN

Cuando hay gresca, se frena el juego y se juega en turnos, también llamados "rounds". Un turno representa 3 segundos. Cada héroe puede intentar una acción por turno. Después de que hayan actuado todos, el turno acaba.

Si en tu juego apenas hay combate, pasa de todo esto. Realiza una tirada enfrentada de FUE + pelea, y aquel que gane 2 de 3 veces gana la pelea.



### La tirada de combate

Un combate básicamente consiste en una serie de tiradas enfrentadas por parte de cada uno de los implicados. Los jugadores describen la acción que va a realizar su personaje, y el master pide la tirada que estime oportuna.

Algunas acciones son más convenientes que otras (por ejemplo, con una navaja es más fácil pinchar que cortar), por tanto, el master es libre de imponer bonificaciones y penalizaciones según lo estime oportuno.

El que obtenga la tirada más alta será el que logre culminar su acción con éxito. Recuerda que la diferencia entre las tiradas marca el índice de éxito.

**Pelea cuerpo a cuerpo:** Un ataque violento usando sólo la fuerza bruta. Tira Fuerza + Pelea. Si usas un arma, usa la habilidad de Lucha en lugar de la de Pelea.

**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 con un arma blanca. Tira Habilidad + Lucha. Si se trata de golpes con las manos desnudas, bien colocados o entrenados (tipo artes marciales) usa la habilidad de pelea.

**Apuntar:** Cada turno previo que se permanezca apuntando suma +1 a la próxima tirada de puntería. Máximo 3.

**Bloquear:** Detienes un ataque. Habilidad + Lucha si se usa un arma o escudo, Habilidad + Pelea si se bloquea con las manos (bloquear un arma con las manos tiene un modificador de -3). Realizar un bloqueo exitoso supone entrar en ventaja: el oponente tendrá un -3 para eludir el próximo ataque.

**Esquivar:** Tira DES + Pelea, si se elude un ataque cuerpo a cuerpo, o DES Fuerza + Atletismo, si se evita un peligro desplazándose (como esquivar una roca que cae). Realizar una esquivada exitosa supone entrar en ventaja: el oponente tendrá un -3 para eludir el próximo ataque.

## Simplificando la cosa

En ocasiones, sobre todo cuando se tiene poca experiencia en esto del rol, es fácil dejarte llevar por las reglas y realizar tiradas a diestro y siniestro. No obstante, **recuerda que las reglas están solo y exclusivamente para resolver situaciones de duda**, es decir, situaciones en las que el master o los jugadores no están seguros del posible resultado de la acción. Si usas la lógica, puedes reducir bastante el uso de las reglas de juego:

- Muchas acciones pueden darse como éxito o fracaso automáticamente, simplemente comprobando el concepto de personaje. Por ejemplo, derribar una puerta debería de ser sencillo para un aventurero o un bombero, pero imposible para un adolescente o un anciano, por lo que no se necesitaría de tiradas para resolver esta situación.
- Si la interpretación del jugador da pie a ello, puedes adjudicar éxito automático, sin necesidad de tirada. Por ejemplo, si un jugador con un PJ carismático recita a la perfección un poema, no es necesario realizar tiradas, si no que se puede declarar perfectamente que ha logrado ligar.
- Muchos combates pueden reducirse a una simple tirada. Por ejemplo, si un PJ espía trata de noquear a un guarda, no es necesario realizar un combate de ello, solo pide una tirada de Destreza + sigilo a una dificultad adecuada.

## DAÑO Y SALUD

Si en tu juego apenas hay combate, pasa de todo esto. Sencillamente impón una pena de -1 a -5 en el atributo relacionado por cada combate perdido durante un rato (escena, día, hora, semana o mes, según la gravedad).

### Daño en combate

El daño se calcula cuando uno de los PJ consigue al menos un éxito en su tirada de ataque. Se calcula como:

**Diferencia entre las tiradas de los contendientes + Daño del arma atacante - Armadura del PJ agredido.**

Como armadura se entiende cualquier cosa que proteja, como un escudo, un chaleco antibalas, la coraza de una tortuga, etc.

Si el daño es producido por armas contundentes (puñetazos, bastones, piedras, etc.) también hay que restarle la Defensa Contundente (DC) del personaje agredido.

**Regla opcional:** El daño absorbido por una armadura no desaparece, sino que se transforma en daño contundente y se resta del Aguante del PJ. De esta forma se refleja el shock que se sufre al ser alcanzado.

### Daño en combate alternativo.

A muchos jugadores no les gusta eso de calcular los éxitos de las tiradas, ya que supone realizar restas. Si es tu caso, usa esta fórmula: **3 Puntos de daño = 1d6.**

Es decir, coge el daño y divídelo entre tres para ver cuantos dados lanzas.

De esta manera no es preciso contar el número de éxitos. Cuando el atacante supere al agredido en su tirada, tira tantos dados de seis caras como indique el daño del arma, el valor obtenido será el daño infringido.

En los apéndices el daño de las armas viene dado tanto en valor fijo como en dados de seis caras, para que uses el sistema que prefieras.

**Regla opcional:** Si no te gusta restar la armadura, puedes usarla de bono en bloquear y esquivar. No es realista, pero si rápido.

## Heridas y recuperación.

Normalmente, el daño infringido se resta de la Vitalidad (PV) del PJ. Si el daño es contundente, se resta de sus Puntos de Aturdimiento. Si el PJ se queda sin Aguante, caerá inconsciente hasta que recupere 15 de Aguante y el daño se restará de su Vitalidad.

Cuando a un PJ le queden menos de 15 puntos de vida (6, si usaste Constitución x2 en el cálculo de PV), sufrirá un -5 en todas sus tiradas a causa del dolor. Tira Voluntad + Coraje con dificultad 18 para superar el dolor durante un turno por éxito. Lo mismo ocurrirá si le quedan menos de 15 puntos de Aguante (estará aturdido o cansado).

Un PJ recupera al día (a la semana, si quieres ser realista) tantos PV como CON/2 posea (o sea, su DC), siempre que se esté en reposo y bajo cuidados. También puede recuperar DC puntos de Aguante por turno de inactividad o conversando con un enemigo en una pelea (frases ingeniosas y pausas dramáticas).

Se puede realizar una tirada de Habilidad + Medicina, con una dificultad de 18 + modificadores, por herida al día. Por cada éxito en la tirada, el herido recupera un PV.

Los puntos de razón son más difíciles de sanar, pero se pueden tratar una vez a la semana mediante una tirada de INT + medicina.

Opcionalmente, puedes recompensar una buena actuación por parte del jugador restaurando algún punto de salud o razón al finalizar una escena.

## Cobertura y daño a objetos

Los puntos de daño estructural (PDE) equivalen a la vitalidad en objetos, máquinas y estructuras inanimadas.

OBJETO	FORTALEZA
Maleza (por m de espesor), cristal, puerta de madera. Cerradura.	1
Rocas (por m de espesor), puerta metálica, muro (1 m)	6
Árboles, un coche	18
Muro de madera, verja de metal	2-3
Puerta de fortaleza	40
Camión	30
Muralla o Muro de cemento (1 m)	10

El cálculo de los PDE viene dado por el tipo de objeto, la fortaleza del material, y lo heroico de la ambientación de tu juego.

Fortaleza equivale a Constitución en los objetos inanimados, y a Fuerza y Constitución en máquinas y vehículos. Para calcular los PDE, haz igual que con vitalidad, multiplica Fortaleza por el número que estimes más oportuno.

x1. Juegos donde los personajes sean muy poderosos o fantásticos.

x2. Juego donde los vehículos sean realistas o los personajes sean heroicos.

x5. Juego donde los vehículos sean heroicos (como el Halcón Milenario de Star Wars) o los personajes realistas.

Cuando un personaje trate de destruir un objeto, impón una dificultad que creas oportuna (en la tabla de dificultades hay algunos ejemplos), la pérdida de PDE se calculará igual que la pérdida de vitalidad de un ser vivo (éxitos de la tirada + daño del arma).

Sobre todo, usa el sentido común, partir una puerta con un hacha es fácil, pero derribar un muro a puñetazos no es algo que realice un ser humano ordinario.

Con este método podrás reflejar las fantasmadas en tus partidas, sin tener que alterar las fichas de tus personajes. Si un súper héroe golpea un edificio, toma los PDE como Fortaleza x1; si disparas un bazoooca contra un camión, conseguirás una explosión realista si usas el modificador de x2; y si lo quieres es create un vehículo genial en la que los jugadores vivan multitud de aventuras, entonces calcula los PDE como Fortalezax5.

Si un objeto se queda sin PDE, está completamente destruido. Si solo pierde tantos PDE como Fortaleza posea, se logra hacer un boquete.

## El nivel de desafío

El nivel de desafío es una pequeña medida para calcular la capacidad de combate de una criatura o guerrero.

**Desafío: (Ataque + daño del arma usada + Defensa + Constitución x 3 + armadura x 2)/10.**

Ataque es la suma del atributo y habilidad que el PJ use para combatir con más frecuencia.

Defensa es la suma del atributo y habilidad que el PJ use para defenderse con más frecuencia.

Para derrotar a un enemigo de un nivel determinado se necesita que, aproximadamente, la suma de los niveles de sus enemigos duplique el suyo. Es decir, que para derrotar a una criatura de nivel 20 se necesitarían 3 ó 4 héroes de nivel 10.

## Otros daños

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

**Caídas:** Por cada metro de caída libre se sufren 3 de daño, absorbibles por la defensa contundente del PJ. A partir de los 10m, el daño es de 6 puntos por metro de caída.

**Otros:** Si encuentras algún otro tipo de daño, no te compliques, aplica la misma norma que para las caídas o las sustancias nocivas, según creas oportuno.



# LA 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, solo se puede subir un nivel a la vez por habilidad.

Subir el valor de un poder o de un atributo (solo si el DJ lo permite) cuesta 5 PX por el nivel a subir.

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.

## Límites

En caso de humanos normales, no está permitido tener ninguna puntuación por encima de 10, ni ninguna habilidad por encima de 5 al comenzar el juego.

En caso de los Transformers, el límite está en 25 + los modificadores propios de la Estructura.

Estos límites también se aplican a cualquier trasfondo o ventaja que el personaje valla adquiriendo por niveles.

