

PUNCH 1.0.

Sistema de reglas básico para partidas de ficción de artes marciales.
Por Kastanguluka.

Prólogo.

Éste es un sistema de reglas minimalista, diseñado para jugar en una ambientación de ficción de artes marciales, pensado en una creación de personajes y un sistema fácil de usar y sin normas farragosas.

Su principal cometido es servir de marco para una partida por web que tengo pensado organizar. Sin embargo, creo que también podría ser utilizado en general, para partidas en mesa o en foro sin demasiada trascendencia. He hecho cálculos, y las reglas son estadísticamente correctas, aunque me falta añadir el factor azar para observar su funcionamiento real. Ése será también uno de los cometidos de la partida.

Como cada vez que me invento unas reglas, las dejaré a disposición de quien quiera usarlas totalmente gratis, aunque os agradecería que si elaborais cualquier tipo de material, personajes o suplementos utilizando total o parcialmente este reglamento me lo enviarais a mi correo Kastanguluka@hotmail.com, al igual que podéis hacer con cualquier crítica o sugerencia.

Sin más, os dejo con el sistema. Un cordial saludo a todos.

Kastan, a 28 de marzo de 2011.

Creación del luchador.

Podéis utilizar la hoja que viene al final de estas reglas para crear vuestro luchador, o bien utilizar uno de los pregenerados que aparecen más adelante. El sistema de creación es muy sencillo, y abarca un total de cinco pasos que deberéis seguir en orden.

Primer paso. Repartir puntos entre las estadísticas de interpretación.

Los luchadores tienen siete (7) estadísticas de interpretación que comienzan con un valor de tres (3). Los jugadores pueden repartir otros seis (6) puntos entre ellas como deseen.

Los personajes comunes, (matones, policías, bibliotecarias, artistas marciales de segunda...), no tienen más que un punto en cada característica, y con suerte dos o tres a un valor de dos. Los jugadores deberían saber cuando tienen delante a un personaje común, y cuando a un luchador. Los luchadores más experimentados tienen valores de característica realmente altos.

- *Cerebro.* Mide la capacidad mental y la inteligencia.
- *Dureza.* Gradúa la resistencia al daño y la constitución del héroe.
- *Músculos.* Es una medida de la fuerza bruta y potencia física del personaje.
- *Perspicacia.* Mide la percepción y el interés por lo que le rodea.
- *Reflejos.* Determina la agilidad, el equilibrio y coordinación.
- *Yin.* Indica la simpatía, cordialidad, profundidad y amabilidad del personaje.
- *Yang.* Indica la determinación, energía, agresividad y resolución del personaje.

Segundo paso. Calcular las estadísticas de combate.

Hay seis (6) estadísticas de combate, que se calculan mediante operaciones con las básicas. Son Ataque, Defensa, Daño, Iniciativa, Puntos de golpe y Chi. A continuación se definen y se dan los pasos para calcularlas.

- *Iniciativa.* Indica el orden de actuación en un turno de combate, y es igual a la suma de *Reflejos* y *Perspicacia*. Si hay dos personajes con la misma iniciativa, echarán a suertes quién actuará primero.
- *Ataque.* Indica las posibilidades de un personaje de encajar un golpe al contrario. Se calcula dividiendo la *Iniciativa* por dos, y redondeando el resultado hacia arriba.
- *Defensa.* Supone la capacidad de esquivar, parar o distraer un ataque. Se calcula sumando cuatro a la puntuación de *Ataque*.

- *Daño.* Es la fuerza con la que un golpe desarmado exitoso impacta en el contrario; depende directamente de *músculos*, según la tabla siguiente.

Músculos	Daño
1	1d2
2	1d4
3 o 4	1d6
5 o 6	1d8
7 u 8	1d10
9 o 10	1d12

- *Puntos de golpe.* Es una medida de la resistencia al daño del personaje, y se consume con cada golpe encajado. Los puntos de golpe se recuperan en su totalidad con una noche de descanso. Si llegan a 5 o menos, el personaje cae inconsciente. Si llegan a cero (0), el destino del personaje depende de la causa del daño; si es una causa natural, (por ejemplo, una caída desde una torre), el personaje muere. Si el daño es producido por otro personaje, éste decide si el personaje queda inconsciente o muerto. Los puntos de golpe jamás pueden bajar de cero (0) ni subir por encima de su límite, y dependen de la Dureza según la siguiente tabla;

Dureza	Puntos de golpe
1	6
2	10
3 o 4	15
5 o 6	20
7 u 8	25
9 o 10	30

- *Chi.* Este valor indica la energía interior del personaje, y su valor es igual a la suma de Cerebro, Yin y Yang. Se utiliza para determinar el número de técnicas de combate que puedes ejecutar.

Chi	Técnicas
Menos de 9	0
9-10	1
11	2
12	3
13-14	4
15-16	5
17-18	6
19-20	7
21-22	8
23-24	9
25-30	10

Paso tercero. Adquirir técnicas de combate.

La ficción de artes marciales se caracteriza porque sus protagonistas hacen gala de absurdas capacidades de combate, que en este juego se contemplan con el nombre de

"técnicas". Cuantos más puntos de Chi tengas, más técnicas conocerás y podrás ejecutar. (Ver la tabla en el apartado anterior).

En cuanto a la denominación y a la parte interpretativa, los jugadores pueden inventarse sus propios nombres horterías para sus técnicas, en la línea de los luchadores de ficción japonesa, así como la interpretación de los efectos. Por ejemplo, un jugador que crease un personaje llamado Jonhy Cage, podría adquirir "golpe paralizante", renombrarlo como "puñetazo en la huevera", y realizarlo con el mismo estilo que el famoso personaje de Mortal Kombat.

Es posible adquirir varias veces la misma técnica; de esta forma se pueden aumentar las posibilidades de que se encuentre disponible cuando quieras usarla. (Ver siguiente apartado).

Agotando y recuperando técnicas.

Cuando comienza el combate o encuentro, el personaje tiene todas sus técnicas listas para ser utilizadas. Sin embargo, cuando las usa, (funcionen o no), se produce un "agotamiento" de la técnica que impide volver a usarla.

Al principio de cada nuevo asalto, antes de que los personajes actúen, puedes intentar recuperar una de tus técnicas agotadas, (y sólo una). Para eso deberás tirar un dado de seis caras, y obtener uno de los números que aparecen en el apartado de "Recuperación" de cada técnica. Si no lo obtienes, la técnica continúa agotada, y podrás volver a intentar recuperarla el siguiente asalto.

Listado de técnicas básicas para personajes jugadores.

Ahora escribiré una lista de técnicas que los jugadores pueden adquirir para sus personajes. Están basadas en películas, juegos y otras representaciones culturales de ficción de artes marciales, y he usado teoría de juegos para calcular un cierto equilibrio.

- **Agarre.** Recuperación: 1, 2 o 3. El ataque se produce con un penalizador de -3, pero si tiene éxito no causa daño: el blanco está agarrado. A partir de entonces, lo único que puede hacer el atacante en su turno es proyectarlo, (causa daño normal y el agarre termina), o bien causarle daño, (produce 1d4 puntos de daño y el agarre continúa). Por su parte, el blanco en su asalto sólo podrá intentar soltarse. Para ello tendrá que hacer una tirada de "Músculos", e igualar o superar los "Músculos + 4" de su adversario.
- **Ataque ligero.** Recuperación: 1, 2 o 3. Ganas +3 en tu ataque, pero el daño causado es tan solo de 1d4.
- **Ataque múltiple.** Recuperación: 1, 2 o 3. En vez de lanzar un solo ataque de forma normal, lanzas seis. Sin embargo, el daño de cada impacto será sólo de uno (1). Todos los ataques deben realizarse sobre el mismo blanco.
- **Ataque pesado.** Recuperación: 1, 2 o 3. Aumentas en +1d4 el daño producido, pero pierdes -2 al ataque.

- **Contra.** Recuperación: 1, 2 o 3. En tu turno de ataque no se produce ataque alguno. Te dispones a la contra, y eso supone tres cosas:
 - Primera, ganas un +2 a tu Defensa hasta que contres o sufras daño.
 - Segunda, pierdes un -2 a tu Ataque hasta que contres o sufras daño, y no puedes usar técnicas.
 - Tercera, si un enemigo falla un ataque cuerpo a cuerpo dirigido a tí se produce la contra, y éste sufre el mismo daño que causas normalmente con un ataque.
- **Curación.** Recuperación: 1 o 2. El personaje recupera automáticamente 1d6 puntos de golpe, a sí mismo o a alguien que se encuentre junto a él.
- **Daño continuo.** Recuperación: 1, 2 o 3. Atacas con una penalización de -2, y causas daño normal. Sin embargo, en los dos asaltos siguientes, el blanco sufrirá automáticamente 1d4-1 daños más, (puede no sufrir ninguno si el resultado del dado es 1). Esto puede deberse a veneno o a cualquiera otra fuente que te parezca adecuada.
- **Desaparecer.** Recuperación: 1. Puedes utilizar esta técnica cuando tu adversario te impacte con éxito, antes de que lance el daño. Si superas una tirada de Ataque, utilizando como dificultad la tirada de ataque que él ha sacado, no sufrirás daño alguno. (Puedes desaparecer en una nube de humo o dejar un tronco de árbol en tu lugar, o alguna de esas tonterías que aparecen en las historias japonesas). Aparecerás en otro punto, a la misma distancia de tu enemigo de la que estabas antes.
- **Fatalidad / Supercombo.** Recuperación: 0 (sólo puede realizarse una vez por encuentro o combate). Realizas un complicado ataque de fantasía, (encárgate de describirlo), con un penalizador de cuatro (-4). Sin embargo, si el ataque tiene éxito, y el blanco tiene la mitad de sus puntos de golpe, los pierde todos y queda en cero (0), inconsciente o muerto dependiendo de lo que decidas. Si todavía no tiene la mitad de sus puntos de golpe, sufrirá el daño normal que causes con tus ataques.
- **Golpe doble.** Recuperación: 1, 2 o 3. Puedes dividir tu puntuación de ataque entre dos, (redondeo hacia arriba), y lanzar dos golpes a dos blancos distintos. (Nunca al mismo blanco).
- **Golpe paralizante.** Recuperación: 1, 2 o 3. Puede que golpees puntos de presión, que congeles al adversario o que seas un luchador sucio y golpees zonas indignas. El ataque tiene lugar con un penalizador de -2. El daño es sólo 1d4, pero además el blanco pierde su siguiente turno debido al dolor.
- **Golpes encadenados.** Recuperación: 1, 2 o 3. Lanzas un golpe normal con un penalizador de -2. Si consigues impactar, puedes volver a tirar *el mismo asalto* y sin penalizador. Si aciertas este golpe y no recibes ningún daño, *el próximo asalto* puedes realizar tu ataque con +2 de bonificador. El daño producido en cada golpe es normal.
- **Movimiento anormal.** Recuperación: 1, 2, 3 o 4. En lugar de atacar, empiezas a aparecer y a desaparecer, te pones a flotar poéticamente, corres sobre ramas o lo

que tu escojas como efecto de interpretación. Debe tratarse de una forma de movimiento que te permita desplazarte en las tres dimensiones, pero no te acelerará ni te permitirá volar por el cielo o teleportarte a Júpiter; para eso están los juegos de superhéroes. Además de poder ponerse fuera del alcance de su adversario, (a menos que éste pueda luchar a distancia o posea esta misma técnica), el personaje ganará +1 a su Defensa hasta que sufra daño, momento en el que se pierde esta forma de movimiento y el bonificador a defensa.

- **Proyectil.** Recuperación: 1, 2, 3 o 4. Lanzas un ataque a distancia; la forma en que lo hagas es cosa tuya, puede tratarse de una forma de energía, de un arma sacada de ninguna parte o de una extraña invocación. A nivel de juego, realizas un ataque normal, pero en vez de producirse cuerpo a cuerpo lo hace a distancia.
- **Proyectil cargado.** Recuperación: 1 o 2. Es similar a la técnica de "Proyectil", con la diferencia de que el proyectil no sólo causa daño, sino que causa un efecto determinado. A efectos de juego, funciona como una de las técnicas normales, sólo que a distancia.
 - **Agarre.** Puede tratarse de un gancho que acerque a la víctima, de un conjuro que la haga aparecer junto a ti, o lo que se te ocurra.
 - **Ataque ligero.** Lanzas un proyectil ligero.
 - **Ataque múltiple.** Lanzas muchos proyectiles.
 - **Ataque pesado.** Lanzas un enorme proyectil, o algo parecido.
 - **Golpe doble.** Lanzas dos proyectiles o lo que te parezca apropiado.
 - **Golpe paralizante.** Pegas al adversario en una maraña, lanzas un rayo que le produce espasmos, lo congelas con una nube de hielo... usa tu imaginación.
 - **Vampirismo.** ¿Quizás un pseudópodo chupón?. ¿Un efecto místico?.
- **Vampirismo.** Recuperación 1, 2 o 3. El ataque se realiza con un -2, y el daño es tan sólo 1d4. Sin embargo, el personaje gana los mismos puntos de golpe que daño produzca esta técnica.

Paso cuarto. Escoger una especialidad.

Las especialidades son capacidades que el personaje tiene a nivel interpretativo, y que vosotros como jugadores escogéis con el visto bueno del Director de juego. Cuando, durante la interpretación, (nunca durante el combate), el personaje tire un dado para resolver una tarea relacionada con la especialidad, sumará dos. (+2).

De este modo se pueden reflejar capacidades innatas, profesiones, conocimientos y prácticamente cualquier otra cosa. Es un apartado abierto y creado con la intención de dar una libertad relativa al jugador.

Por ejemplo, un personaje puede apuntar como especialidad "Mecánico", y sumar +2 a cualquier tirada de Cerebro para arreglar un coche. Otro podría ser "Simpático" o "Atractivo", y sumar +2 a su Ying cuando interaccione con personajes que se vean atraídos por él.

Paso quinto. Calcular la primera mejora.

Antes de empezar a jugar, y al final de cada aventura, el personaje tiene una posibilidad de mejorar; de esa manera, el luchador irá creciendo en poder. El último paso para crear al personaje es mejorarlo, igual que se hará cada vez que termine con éxito una aventura.

El procedimiento es sencillo. Se tirará un dado de ocho caras, (1d8), tres veces, y se apuntará los resultados:

- 1- Cerebro
- 2- Dureza
- 3- Músculos
- 4- Perspicacia
- 5- Reflejos
- 6- Ying
- 7- Yang
- 8- Una especialidad más.

El resultado dará tres valores; entonces, el jugador deberá escoger cual de ellos se va a incrementar en un punto.

Por ejemplo, el jugador, tras haber cumplimentado los tres pasos anteriores, tira el dado tres veces y obtiene los siguientes resultados:

- 1- Músculos.
- 1- Músculos.
- 8- Una especialidad.

En este caso el jugador escoge "Músculos", y aumenta esta puntuación en uno.

Sistema de reglas.

Éste es un sistema minimalista, y las reglas también lo son. Si el personaje quiere realizar una tarea y el Director de juego cree que existen posibilidades de que no tenga éxito en ella, se resolverá con una sencilla tirada de dado.

El dado será de diez caras, (1d10), y se sumará la característica competente para compararlo con una dificultad determinada o con la Defensa del blanco si se trata de un combate. La tabla de dificultad de tareas es la siguiente:

Tarea	Dificultad
Fácil	4
Sencilla	6
Normal	8
Moderada	10
Difícil	12
Muy difícil	16
Casi imposible	20

Independientemente de las dificultades, cualquier tirada natural de uno (1) en 1d10 fallará, y cualquier tirada natural de diez (10) en 1d10 acertará. A menos, claro, que el Dj piense que se trata de una tarea imposible; por mucho que tu personaje saque dieces no podrá saltar hasta la luna.

Combatiendo.

El combate está un poco más detallado, aunque no mucho más. Para empezar, los turnos de cada personaje se producen en orden de iniciativa, y antes de cada asalto cada uno puede hacer una tirada de recuperación para reutilizar una técnica gastada.

Si la tirada de ataque tiene éxito, se causará el daño estipulado, (el básico, el daño de la técnica, o el daño del arma que esté utilizando).

Distancia.

En combate se usará un sistema muy sencillo para definir dónde se encuentran los contendientes: sólo hay dos posibilidades, Cuerpo a Cuerpo, que significa que se encuentran adyacentes, o a distancia, que significa que tendrás que perder un asalto en acercarte, (puedes acercarte usando movimiento anormal, ver técnicas), o bien usar un proyectil.

Los combates formales, (combates pactados con otros luchadores), suelen comenzar a distancia.

Armas.

Éste es un juego basado en la fantasía de artes marciales que se puede ver en películas y en juegos temáticos, así que las armas no tienen mucho peso; normalmente sólo serán rentables para los débiles matones que ataquen a los luchadores. El daño que


producen puede sustituirse por el daño que causa un ataque básico, sólo si el jugador lo desea. Dejo una lista en la que aparecen los daños producidos por armas.

Tipo de arma	Daño producido
Pequeña cuerpo a cuerpo	1d4
Grande CaC o Pequeña d fuego	1d6
Arma grande de fuego	1d8


Personajes pregenerados.

A continuación dejaré varios personajes listos para ser jugados, que pretendo comiencen sus aventuras en la partida por foro que voy a preparar en la página Comunidad Umbría.


Mitsurigi Kazama.


Nombre:	Mitsurigi Kazama			Tipo de personaje:	Joven sensei honorable
Cerebro	3	Ataque	5	Especialidades	
Dureza	4	Defensa	9	Alerta (gran percepción)	
Músculos	3	Iniciativa	10		
Perspicacia	6	Daño	1d6		
Reflejos	4	P. Golpe	15		
Ying	4	Chi	11		
Yang	4	Nº Técnicas	3		
Técnica nº 1:	A. Pesado (Puño del dragón), At 3, Dñ 1d6+1d4, Rec 1, 2 o 3.				
Técnica nº 2:	Proyectil (Honda energética), At 5, Dñ 1d6, Rec 1, 2, 3 o 4.				
Técnica nº 3:	A. Ligero (Pie veloz), At 8, Dñ 1d4, Rec 1, 2 o 3.				
Técnica nº 4:					
Técnica nº 5:					
Técnica nº 6:					
Técnica nº 7:					
Técnica nº 8:					
Técnica nº 9:					
Técnica nº 10:					
<p>Edad: 26 años. Peso y altura: 1,74 metros y 75 kilos. Lugar de nacimiento: Hokaido, Japón. Estilo: Mitsurigi kárate.</p> <p>Descripción: Es un joven asiático de constitución media y cabello rojizo, con una musculatura marcada y aspecto ágil. Suele vestir prendas tradicionales japonesas; gi y hakanama. Es un joven samurai honorable y orgulloso al que le gusta la meditación zen y la poesía haiku.</p> <p>Antecedentes:</p> <p>Hace seis años, el líder de la organización Oni asesinó al maestro del antiguo dojo familiar Mitsurigi. Con el último aliento, éste rogó a sus dos hijos que no malgastaran sus vidas persiguiendo al malvado, y que cuidaran del buen nombre de la escuela. A pesar de sus deseos de venganza, Kazama se hizo cargo del dojo, llevándolo a una buena situación y convirtiéndolo en uno de los más famosos del Japón. Tiene una relación tormentosa con su hermano Ryo, al que acusa de traicionar los deseos de su padre, pero no ha dejado de quererle.</p>					

Mitsurigi Ryo.

Nombre:	Mitsurigi Ryo		Tipo de personaje:	Joven vengador vagabundo	
Cerebro	3	Ataque	4	Especialidades	
Dureza	5	Defensa	8	Intimidante (Da miedo)	
Músculos	5	Iniciativa	7		
Perspicacia	3	Daño	1d8		
Reflejos	4	P. Golpe	20		
Ying	3	Chi	11		
Yang	5	NºTécnicas	3		
Técnica nº 1:	A. Pesado (Puño del dragón), At 2, Dñ 1d8+1d4, Rec 1, 2 o 3.				
Técnica nº 2:	Proyectil (Honda energética), At 4, Dñ 1d8, Rec 1, 2, 3 o 4.				
Técnica nº 3:	A. Ligerero (Pie veloz), At 7, Dñ 1d4, Rec 1, 2 o 3.				
Técnica nº 4:					
Técnica nº 5:					
Técnica nº 6:					
Técnica nº 7:					
Técnica nº 8:					
Técnica nº 9:					
Técnica nº 10:					
<p>Edad: 25 años. Peso y altura: 1,74 metros y 72 kilos. Lugar de nacimiento: Hokaido, Japón. Estilo: Mitsurigi Kárate.</p> <p>Descripción: Se trata de un muchacho de largo cabello oscuro, con la misma musculatura marcada y agilidad que su hermano, pero sin un ápice de su estabilidad. Tiene aspecto agresivo y desastrado, usa trajes de kárate viejos y rotos, y le rodea un aura de ira que asusta a la gente a su alrededor.</p> <p>Antecedentes:</p> <p>Hace seis años, el líder de la organización Oni asesinó al maestro del antiguo dojo familiar Mitsurigi. Con el último aliento, éste rogó a sus dos hijos que no malgastaran sus vidas persiguiendo al malvado, y que cuidaran del buen nombre de la escuela, pero Ryo no pudo escucharle y enloqueció. Desde entonces ha visitado muchos países, vagabundeando y destruyendo las actividades de la organización Oni allá donde las encontraba, en busca de su líder. Tiene una relación tormentosa con su hermano Kazama, al que consideró un cobarde por no buscar venganza, pero no ha dejado de quererle.</p>					

Jaden Hyde.


Nombre:	Jaden Hyde			Tipo de personaje:	Vigilante pícaro ninja
Cerebro	3	Ataque	5	Especialidades	
Dureza	5	Defensa	9	Furtivo (muy sigiloso)	
Músculos	3	Iniciativa	10		
Perspicacia	4	Daño	1d6		
Reflejos	6	P. Golpe	20		
Ying	4	Chi	10		
Yang	3	NºTécnicas	2		
Técnica nº 1:	G. Paralizante (Puntos de presión) At. 3, Dñ 1d4 + pierde acción, R 1,2 o 3.				
Técnica nº 2:	Desaparecer (Nube de humo) At 5 contra tirada contraria, Rec. 1.				
Técnica nº 3:					
Técnica nº 4:					
Técnica nº 5:					
Técnica nº 6:					
Técnica nº 7:					
Técnica nº 8:					
Técnica nº 9:					
Técnica nº 10:					
Edad: 30 años.					
Peso y altura: 1,84 metros y 78 kilos.					
Lugar de nacimiento: Port City, Canadá.					
Estilo: Oyasumi Nasai Ninja.					
Descripción: Alto y esbelto, este joven se mueve con rapidez y seguridad. Tiene el cabello corto y castaño, el mismo color que sus ojos, y una sombra de barba que siempre asoma. Viste un traje violeta y usa una resistente máscara para ocultar su identidad y protegerse el rostro. Su carácter es controlado y amable, seguro de sí mismo y con un humor tranquilo; le gustan las fiestas nocturnas, las chicas bonitas y el lujo. Tiene clase.					
Antecedentes:					
Hijo de un embajador, ha pasado su vida entre Japón y Canadá, y fue reclutado en el país nipón por el clan ninja Oyasumi Nasai, que lo entrenó como representante en el extranjero. Se trata de un clan honorable, que asesina sólo a aquellos que cometen los crímenes más monstruosos, y se lucra robando a ladrones, traficantes y proxenetas. Desde hace unos años, la organización criminal Oni opera en Canadá, y Jaden, ("El Vigilante", como se le conoce), frustra sus planes y roba sus beneficios para el clan y para sí mismo. A Jaden no le gustan los criminales, pero tampoco es un héroe; simplemente, robarles es rentable, y le gusta vivir bien.					

Nombre:		Cortez el Rudo		Tipo de personaje:		Luchador tumultuoso	
Cerebro	3	Ataque	4	Especialidades			
Dureza	5	Defensa	8	Forzudo (Muy fuerte)			
Músculos	7	Iniciativa	7				
Perspicacia	4	Daño	1d10				
Reflejos	3	P. Golpe	20				
Ying	3	Chi	9				
Yang	3	NºTécnicas	1				
Técnica nº 1:		Agarre, (Abrazo del oso), At. 1, Daño 1d10 fin, 1d4 mantenido, Rec 1,2 o 3					
Técnica nº 2:							
Técnica nº 3:							
Técnica nº 4:							
Técnica nº 5:							
Técnica nº 6:							
Técnica nº 7:							
Técnica nº 8:							
Técnica nº 9:							
Técnica nº 10:							
<p>Edad: 38 años.</p> <p>Peso y altura: 2,05 metros y 162 kilos.</p> <p>Lugar de nacimiento: Guadalajara, México.</p> <p>Estilo: Lucha libre Mejicana.</p> <p>Descripción: Es un hombre enorme, muy alto y con una musculatura hinchada y pesada como tallada en mármol que hace temblar el suelo a su paso. De mandíbula prominente, suele vestir unos pantalones elásticos y la máscara de luchador que le convirtió en una estrella de la lucha en su país de origen. Se ríe con la misma facilidad con la que se enfada, y se comporta como un elefante en una cristalería, pero tiene buen corazón y normalmente resulta simpático.</p> <p>Antecedentes:</p> <p>Cortez es una estrella de la lucha libre en Méjico, un héroe de los niños y un campeón mundial famoso por su ímpetu y su tamaño. Venció a todos los luchadores enmascarados en su país, así que empezó a frecuentar campeonatos de estilo libre para medirse con otros luchadores, mejorar, y hacerle un nombre a la lucha libre dentro de las artes marciales. Su vida personal es el reflejo de su escaso autocontrol: se ha casado siete veces pero actualmente está divorciado, y tiene una docena de denuncias por lesiones en tabernas de copas. Últimamente, la organización criminal Oni le ha hecho varias ofertas para unirse a sus filas, pero él tiene buen fondo y les ha rechazado con diferente intensidad en cada ocasión.</p>							


Dj Ralph.

Nombre:	Mc Ralph		Tipo de personaje:		Bailarín marchoso hip-hop
Cerebro	3	Ataque	6	Especialidades	
Dureza	3	Defensa	10	Artista hip-hop	
Músculos	3	Iniciativa	11		
Perspicacia	4	Daño	1d6		
Reflejos	7	P. Golpe	15		
Ying	5	Chi	9		
Yang	3	Nº Técnicas	3		
Técnica nº 1:	A.ligero (Finta y giro), At. 9, Dñ 1d4, Rec 1, 2 o 3.				
Técnica nº 2:	G. Encadenado (Carga giratoria), At. 4/6/(8 siguiente asalto), 1d6. R 1-3				
Técnica nº 3:	Proy cargado/G. Paralizante (Grito Funky), At 4, Dñ 1d4 + Par. Rec 1 o 2				
Técnica nº 4:					
Técnica nº 5:					
Técnica nº 6:					
Técnica nº 7:					
Técnica nº 8:					
Técnica nº 9:					
Técnica nº 10:					
Edad: 24 años					
Peso y altura: 1,76 metros y 70 kilos.					
Lugar de nacimiento: Smog City, USA.					
Estilo: Propio, basado en Hip-Hop.					
Descripción: Es un muchacho afroamericano delgado y elástico como una goma, color café con leche y con el cabello largo y a lo afro. Suele llevar unas gafas estrosas para leer de cerca, aunque no las necesita en combate, y viste estilo moderno, con vaqueros, camiseta informal y pañuelo al cuello. A veces usa gorra. Es de carácter alegre, abierto y divertido, sin prejuicios; le gusta bailar y cantar, y es bastante conocido como Mc. Odia las drogas.					
Antecedentes:					
Nacido en un barrio deprimido de Smog City, Ralph mostró interés por el rap desde niño. A pesar de un entorno desfavorable y de vivir en una familia desestructurada, consiguió salir adelante y triunfar en los estudios, y está recién licenciado como educador social. Además ha conseguido triunfar como Mc, denunciando las diferencias sociales y económicas entre los ciudadanos de Smog City, y apuntando directamente contra la casta criminal de la ciudad. Esto le ha valido la enemistad de Rod Blake, más conocido como "Nudillos", el peligroso líder criminal que controla a los gansters de la ciudad en representación de la organización Oni.					


Mike King.

Nombre:	Mike King		Tipo de personaje:	Policía militar intelectual		
Cerebro	5	Ataque	4	Especialidades		
Dureza	3	Defensa	8	Abogado militar		
Músculos	5	Iniciativa	7			
Perspicacia	4	Daño	1d8			
Reflejos	3	P. Golpe	15			
Ying	5	Chi	13			
Yang	3	NºTécnicas	4			
Técnica nº 1:	A. Pesado (Suplex dorsal) At 2, Dñ 1d8+1d4, Rec 1, 2 o 3.					
Técnica nº 2:	A. Ligero (Palma a la garganta) At 7, Dñ 1d4, Rec 1, 2 o 3.					
Técnica nº 3:	Curación (Primeros auxilios) Recupera 1d6, Rec 1 o 2.					
Técnica nº 4:	Proyectil (Disparo de Beretta 9 mm) At 4, Dñ 1d8, Rec 1, 2, 3 o 4.					
Técnica nº 5:						
Técnica nº 6:						
Técnica nº 7:						
Técnica nº 8:						
Técnica nº 9:						
Técnica nº 10:						
<p>Edad: 35 años. Peso y altura: 1,85 metros y 90 kilos. Lugar de nacimiento: Sun City, USA. Estilo: Combat Kárate.</p> <p>Descripción: Es un hombre alto, de musculatura rígida y pesada, con el cabello corto, rubio, y ojos francos e inteligentes. Suele usar gafas para leer, cosa que hace a menudo, y viste ropa militar, con pantalones de camuflaje y chaleco de supervivencia. Suele llevar su pistola al cinturón, su disposición es siempre amable y comprensiva, y su tono de voz es bajo y grave, controlado y tranquilizador. Le gusta estudiar leyes, leer novela y entrenar en el gimnasio, le disgusta la injusticia, y lo único que le altera es la catástrofe de la muerte de su novia.</p> <p>Antecedentes:</p> <p>King fue marine de los Estados Unidos, pero a diferencia de muchos de sus compañeros siempre tuvo una inteligencia despierta, gran capacidad crítica y un sentido muy afinado de la justicia. Tras ver cómo sus mandos esquilaban los países en los que entraban, presuntamente para ayudar a una población explotada, dejó el servicio y estudió leyes. Posteriormente entró a trabajar como abogado militar, defendiendo a aquellos soldados que se habían negado a obedecer órdenes siguiendo sus preceptos morales. Hasta ahora ha ganado todos sus casos, excepto el de una joven capitana que fue asesinada, presuntamente porque conocía algunos trapos sucios del mando aliado en un país extranjero. King se había enamorado de ella, y llegó cuando el hecho estaba consumado, aunque a tiempo de ver al asesino, un pequeño y perverso agente de Oni llamado "Balas", y combatirle hasta que consiguió huir.</p>						

Alisa Antzas.

Nombre:	Alisa Antzas		Tipo de personaje:	Campeona amante del riesgo	
Cerebro	4	Ataque	5	Especialidades	
Dureza	3	Defensa	9	Deportista de riesgo	
Músculos	5	Iniciativa	9		
Perspicacia	3	Daño	1d8		
Reflejos	6	P. Golpe	15		
Ying	4	Chi	11		
Yang	3	NºTécnicas	2		
Técnica nº 1:	Contra, (+2 Def, -2 At, no técnicas, Dñ 1d8 por fallo), Rec 1, 2 o 3.				
Técnica nº 2:	Agarre, (Piernas estranguladoras), At 2, Dñ 1d8/1d4, Rec 1, 2 o 3.				
Técnica nº 3:					
Técnica nº 4:					
Técnica nº 5:					
Técnica nº 6:					
Técnica nº 7:					
Técnica nº 8:					
Técnica nº 9:					
Técnica nº 10:					
Edad:	26 años				
Peso y altura:	1,75 metros y 60 kilos.				
Lugar de nacimiento:	Islas Popoulus, Grecia.				
Estilo:	Lucha griega.				
Descripción:	Esta atractiva joven de cabello corto y rubio y ojos azules tiene un cuerpo musculoso, pero no masivo; es esbelta, fuerte, y de movimientos seguros y expertos a pesar de ser animosa e impetuosa en su carácter. Suele vestir mallas rojas y le gustan las emociones fuertes, la fauna y la flora, el aire libre y los deportes de riesgo, y detesta las aglomeraciones y las ciudades populosas.				
Antecedentes:	Ha sido campeona de lucha griega en varias ocasiones, además de haber ganado varios trofeos de rafting, dulfer y salto base. Además de ser conocida por su faceta de luchadora, también lo es por su defensa de la ecología: está afiliada al partido de los verdes, y ha participado en varias actividades conservacionistas, tanto legales, como posar desnuda en un calendario, como ilegales, sabotearo varias plantas industriales: sin embargo, las poderosas empresas contaminantes no han podido probar su participación en dichos actos. Alisa sabe que sus actividades están empezando a perjudicarlas, y alguien manipuló sus cuerdas de escalada en la última incursión de montaña.; sospecha que pueden estar intentando acabar con ella, y las pistas que ha seguido le llevan a la organización Oni.				

Shasha.

Nombre:	Shasha		Tipo de personaje:	Guerrillera agresiva	
Cerebro	3	Ataque	6	Especialidades	
Dureza	3	Defensa	10	Guerrillera	
Músculos	3	Iniciativa	12		
Perspicacia	3	Daño	1d6		
Reflejos	9	P. Golpe	15		
Ying	3	Chi	10		
Yang	4	NºTécnicas	2		
Técnica nº 1:	A. Múltiple (Mil piernas) At 6, Dñ 1 (6 ataques), Rec 1, 2, 3.				
Técnica nº 2:	A. Pesado (Pie de hierro) At 4, Dñ 1d6+1d4, Rec 1, 2, 3.				
Técnica nº 3:					
Técnica nº 4:					
Técnica nº 5:					
Técnica nº 6:					
Técnica nº 7:					
Técnica nº 8:					
Técnica nº 9:					
Técnica nº 10:					
Edad:	21 años				
Peso y altura:	1,63 metros, 46 kilos.				
Lugar de nacimiento:	Sájmate, Ucrania.				
Estilo:	Kung Fu				
Descripción:	Es una chica bajita y delgada, pero con una poderosa fuerza explosiva. Su cabello lacio y oscuro delimita unas facciones duras, peligrosas. Suele vestir ropa militar; camiseta de asas de camuflaje, pantalones repletos de bolsillos y pesadas botas y mitones. Se entrena de modo obsesivo y es bastante agresiva y destructiva, e incluso autodestructiva. Sin embargo tiene su propio concepto de justicia, al que no traicionará. Odia la organización Oni con todas sus fuerzas.				
Antecedentes:	Aleksandra Petrova siempre ha sido conocida como "Shasha", y desde pequeña sufrió una existencia dura, envuelta en bombardeos, guerras y amenazas. Su padre era un maestro de Kung Fu que entrenaba no combatientes en la lucha cuerpo a cuerpo y en autodefensa. Desgraciadamente, algunos de estos no combatientes se convirtieron en combatientes utilizando sus enseñanzas, y él se vio en el punto de mira de los soldados ocupantes, que contrataron a la organización Oni para que acabara con él. Ellos enviaron a "Sonrisas", un agente americano completamente loco que acabó con su padre y casi acabó con ella, haciéndole pasar por una experiencia terrible y dejándola malherida a su suerte. Pero Shasha es fuerte, y sobrevivió para combatir la organización allí donde la encontraba, y para buscar a "Sonrisas".				

Hoja de personaje para uso del jugador.

Dejo aquí la hoja para que creéis nuevos luchadores; os agradecería que me los enviarais al correo que dejo en el prólogo, para así poder formar una buena base de datos. Recordad que las características principales comienzan con tres puntos cada una.

Nombre:		Tipo de personaje:	
Cerebro	Ataque	Especialidades	
Dureza	Defensa		
Músculos	Iniciativa		
Perspicacia	Daño		
Reflejos	P. Golpe		
Ying	Chi		
Yang	Nº Técnicas		
Técnica nº 1:			
Técnica nº 2:			
Técnica nº 3:			
Técnica nº 4:			
Técnica nº 5:			
Técnica nº 6:			
Técnica nº 7:			
Técnica nº 8:			
Técnica nº 9:			
Técnica nº 10:			
Edad: Peso y altura: Lugar de nacimiento: Estilo: Descripción: Antecedentes:			