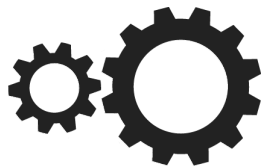

Libro II

Jugando N Mundos



VI - Creación de personajes

¿Quién quieres ser? Esa es la pregunta principal que debes hacerte antes de empezar a preparar tu personaje. Te va a acompañar en muchas aventuras, con suerte y si es que sobrevive, y por eso debes dedicarle un poco de tu tiempo a darle característica que te hagan disfrutar, emocionarte y divertirse con él.

Lo más importante en un juego de rol es divertirse. Son juegos en los que nadie pierde o gana, tan solo se disfruta, así que prepárate para ser quien quieras ser.

Algunos jugadores prefieren PJ muy poderosos con lo que enfrentarse a cualquier peligro mientras otros cargan la tinta en la personalidad de los mismos para interpretarlos mejor. ¿Existe una fórmula fija? Por supuesto que no. Es tu personaje y si los DJ te permiten jugar con él, será lo que tú decidas que sea.

Es importante que, de cara a determinadas partidas, haya presente un DJ durante la creación de los personajes evitar grandes desequilibrios en cuanto a habilidades y poderes, aunque será misión de los DJ armonizar la partida enfrentando a los enemigos más poderosos a los PJs más capaces, pero eso lo veremos en el libro III, Dirigiendo N Mundos.

El proceso habitual de creación de un personaje conlleva los siguientes pasos, aunque si tienes muy claro con qué personaje quieres jugar, puedes consultarlo con el DJ y crearlo sin realizar tiradas. Repetimos que lo principal en un juego de rol es divertirse e interpretar. Por ello, las siguientes normas para crear personajes pueden ser modificadas, mediando un previo acuerdo entre jugado-

res y DJ, siempre que se crea necesario. Lo importante es disfrutar de una buena partida. El uso o interpretación que se hace del reglamento es lo de menos.

IMPORTANTE: Debe tenerse en cuenta por una cuestión de coherencia que el reglamento debe ser interpretado, dada una misma situación, siempre de la misma manera para no llegar a discusiones entre jugadores y DJ.

PROCESO DE CREACIÓN DE PERSONAJES

Lo primero para comenzar a jugar es crear tu personaje. Empezaremos por enumerar los pasos que debes dar y el orden establecido para generar un personaje.

El proceso normal de creación de un personaje conlleva los siguientes pasos, aunque si tienes muy claro el tipo de personaje con el que quieres jugar, puedes consultarlo con el Director del Juego y crearlo directamente.

- 1) Obtener las Características Básicas del personaje mediante tiradas de dados. Las características representarán la naturaleza de tu personaje en siete aspectos distintos.
- 2) Conocer el origen del personaje o su raza, así como su motivación. A partir de ese momento tendrás que aplicar todos los modificadores que tu origen te indique. Después, es necesario que desarrolles su historia. ¿Es un aventurero de la Tierra con ganas de conocer otros mundos? ¿Es un gato embarcado en alguna misión? ¿Es un hada, un ardaireé u otro tipo de ser de los N Mundos?
- 3) Saber cuáles son sus habilidades especiales propias de su raza.
- 4) Decidir una profesión para el personaje. Podrás escoger entre diferentes profesiones que dependerán de

la historia particular del PJ que quieres representar. Para ello, también deberás tener en cuenta el origen y las posibilidades que las Características marquen a tu personaje.

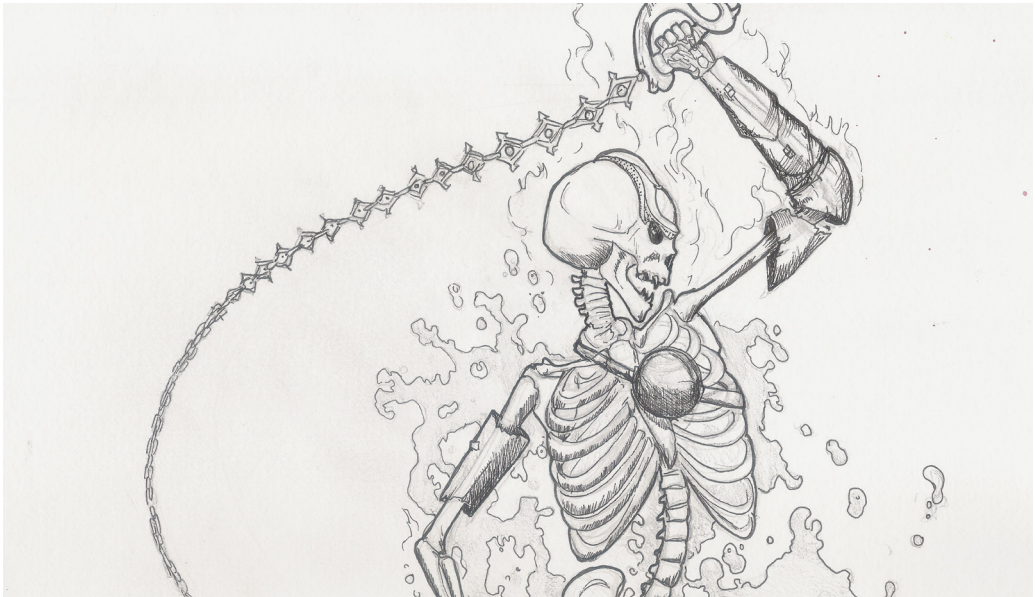
5) Calcular sus habilidades generales. De esta forma podrás saber la capacidad de tu personaje a la hora de enfrentarse a las situaciones más comunes.

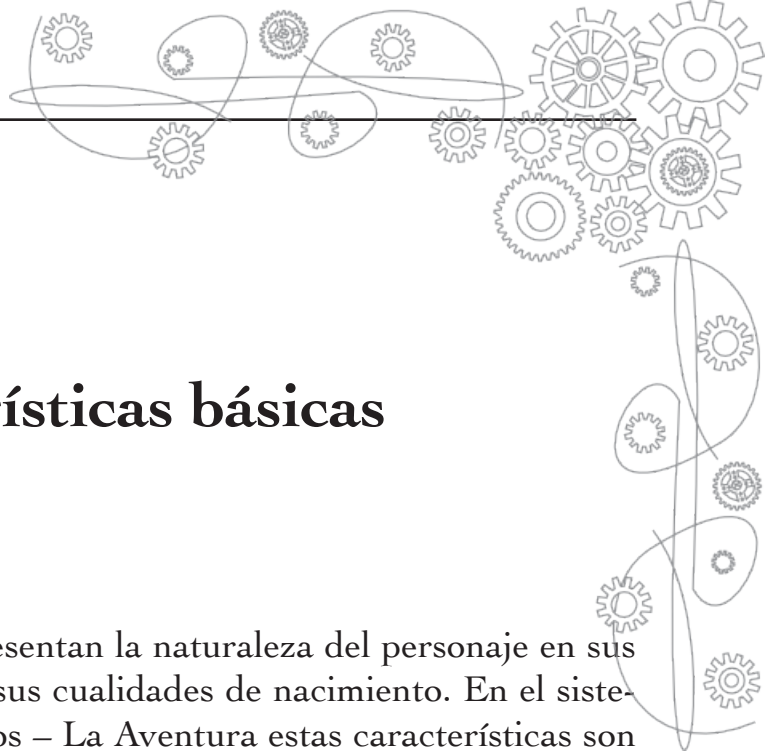
6) Elegir y calcular sus habilidades de aprendizaje. Estas habilidades representan los conocimientos que ha adquirido tu personaje y deben estar en relación con su profesión. Cada personaje tiene $1D4+2$ habilidades de aprendizaje.

7) Determinar los Trasfondos y el Historial que posea el personaje.

8) Obtener o comprar el armamento, equipo y todo que necesite para su aventura.

9) Y, por supuesto, escoger un nombre para tu personaje, uno que lo defina e identifique y que sea acorde con su personalidad, sus poderes o su actividad.





VII - Características básicas

Las características representan la naturaleza del personaje en sus aspectos más esenciales, sus cualidades de nacimiento. En el sistema de juego de N Mundos – La Aventura estas características son siete. Se obtienen realizando tiradas de 1D100 y desechando aquellas que estén por debajo de 60. Esto es así debido a que el patrón normal humano varía, a efectos del juego, entre estos dos valores. Tras obtener los siete resultados el jugador decide a qué Característica asigna cada uno de ellos.

Para obtener el valor de esas características necesitarás la ayuda de dos dados de 10 caras, que podrás comprar en las tiendas especializadas. Elige los dados de diferente color. De esa forma podrás leer siempre uno de ellos antes que el otro, de forma que uno indique las decenas y el otro las unidades. Existen en el mercado algunos dados de 10 caras que marcan las decenas. Son realmente útiles y no dan lugar a confusiones.

1D100 funciona de la siguiente manera: Si, por ejemplo, tienes un dado negro con el que marcarás las decenas y otro azul con el que marcarás las unidades, una tirada en la que obtengas 8 (dado negro) y 3 (dado azul) representará un valor de 83. Una tirada de 00 representa un 100.

En las tablas que se indican a continuación aparecerán valores por encima de 100. Todos estos valores son los que marcan una característica extraordinaria y, por lo tanto, son específicos de razas de los N Mundos o de individuos humanos extraordinarios.

IMPORTANTE: Si bien hemos dicho que las tiradas por debajo de 60 se desechaban, algunas situaciones pueden modificar a la baja algunas de las características a posteriori. Por ejemplo, si un personaje es debilitado por un veneno, un hechizo o por agotamiento, su Fuerza de 90 podría verse reducida temporalmente o de manera permanente dependiendo de qué le ocurra y esto mismo aplicaría a un aventurero que tuviese tan solo 60 por lo que es muy posible que bajase de este valor mientras sufra esos efectos debilitantes.

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

Fuerza (FUE)

Afecta a cualquier acción relacionada con el esfuerzo físico prolongado o momentáneo. Acciones regidas por esta característica son: el manejo de armas a dos manos como mandobles pesados, levantamiento de objetos, proezas físicas, etc.

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

Ejemplo: En medio de una aventura, dos personajes se encuentran con una puerta cerrada. Uno de ellos, humano, intentará abrirla a empujones para lo que tendrá que realizar una tirada. Tras fallar, el otro, un perro y por ende más fuerte que un humano, lo hará de manera automática, sin necesidad de realizar tirada para humillación del humano.

La siguiente tabla aclaran las capacidades de que dispone un personaje en función de su fuerza, peso levantado (en Kg o Toneladas según el caso) y el daño causado en combate cuerpo a cuerpo sin refuerzos de ningún tipo tales como nudilleras, guantes reforzados, manoplas de poder, etcétera.

FUE	PESO	DAÑO
40 a 75	FUE Kg	1D6
76 a 90	FUEx2 Kg	1D6+4
91 a 99	FUEx3 Kg	1D8+6
100	500 Kg	2D8+8
101 a 105	1 Ton	2D10+10
106 a 110	2 Ton	3D10+10
111 a 113	3 Ton	4D10+20
114 a 116	6 Ton	6D10+20
117 a 119	12 Ton	8D10+20
120+	FUE-100 Ton	1D100+Bonus

Bonus: A partir de Fuerza 120, el PJ levantará tantas toneladas como su FUE pase de 100 y el daño que causará será igual a 1D100 + (FUE-100).

La fuerza extraordinaria también influye (debido a la musculatura de las piernas) en la capacidad de salto del PJ. La siguiente tabla indica la distancia máxima a la que se puede saltar (longitud y altura), así como los modificadores aplicados a esos valores.

FUE	Longitud	Mod	Altura	Mod
<100	FUE/10	-	FUE/40	-
101 a 120	FUE/9	x2	FUE/36	-
121 a 140	FUE/8	x5	FUE/32	x3
141 a 160	FUE/7	x10	FUE/28	x5
161 a 180	FUE/6	x20	FUE/24	x7
181 a 199	FUE/5	x40	FUE/20	x9
200	FUE/4	x100	FUE/16	x10

Hay que tomar en cuenta una consideración con respecto al daño causado. Se trata del daño máximo que puede realizar un personaje en condiciones normales y por supuesto se aplicarán los mo-

dificadores pertinentes, pero el jugador que interpreta al PJ puede declarar siempre que lo desee su intención de no aplicar toda su fuerza, sino parte de ella si, por ejemplo, sólo quiere aturdir a un enemigo y no matarlo de un golpe.

Agilidad (AGI)

Indica la capacidad de reacción de un personaje para asumir una situación. También ayuda a manejar situaciones en las que el personaje deba realizar algún tipo de acrobacia.

Dos parámetros que están directamente relacionados con la AGI del personaje son la Parada y el número de Acciones por Asalto (AxA) que éste puede llevar a cabo en un turno de juego.

La Parada es un parámetro que sirve para modificar negativamente la acción de un contrario que intenta atacar o afectar al personaje en combate cuerpo a cuerpo o con armas.

Las Acciones por Asalto representan el número de acciones físicas que un personaje puede emprender durante un turno de juego, sean éstas de combate o no.

AGI	Parada	AxA
40 a 75	AGI/4	1
76 a 90	AGI/4	2
91 a 100	AGI/4	3
101 a 115	30	3
116 a 130	40	3
131 a 145	50	4
146 a 160	55	4
161 a 175	60	4
176 a 190	65	5
191 a 199	70	5
200	80	6

Al igual que con la FUE, estos son los valores máximos aunque el jugador puede decidir no utilizar todas las acciones por asalto de que disponga pero no podrá guardarlas para otro turno.

Constitución (CON)

Se relacionan con ese valor las situaciones en las que la acción de elementos adversos ponen a prueba la naturaleza del personaje, tales como enfermedades, venenos, daños recibidos por armas, etc. También está relacionada con el aguante al dolor y la resistencia al cansancio de los personajes.

La CON también determina la velocidad natural de regeneración y recuperación del daño por hora, es decir, la mayor o menor capacidad de un personaje de reponer sus puntos de vida originales después de haber sufrido agresiones físicas de algún tipo, además del Daño Absorbido natural del propio cuerpo y la cantidad de Puntos de Vida totales que tiene el personaje.

CON	Recupera	DA	PV
<100	1	0	CON/2
101 a 110	2	15	CON-45
111 a 120	4	30	CON-40
121 a 130	6	45	CON-35
131 a 140	10	60	CON-30
141 a 150	15	75	CON-25
151 a 160	20	90	CON-20
161 a 170	25	105	CON-15
171 a 180	30	120	CON-10
181 a 190	35	135	CON-5
191+	40	150	CON

La recuperación de Puntos de Vida por hora se produce siempre que el personaje se encuentre en condiciones óptimas de recuperación, descansado y sin carencias. La actividad física normal impide la recuperación de PV en el ámbito normal, debiendo el DJ determinar si se produce a la mitad del valor normal, a un tercio o incluso la imposibilidad de recuperar PV si el personaje se encuentra realizando una actividad física apreciable como puede ser un combate, una larga caminata a buen ritmo o un trabajo que requiera un esfuerzo apreciable.

Inteligencia (INT)

Se utiliza para determinar el resultado de acciones que tengan que ver con la actividad mental, tales como descifrar pistas, tener ideas brillantes, influir en otros seres, etc.

IMPORTANTE: En lo relativo al juego, conviene distinguir muy claramente a los jugadores de sus personajes. Así, una jugadora brillante, astuta y rápida mentalmente que interprete a un PJ corto de entendederas deberá actuar como tal, sin dejarse llevar por su capacidad en la llamada “vida real” y alguien inteligente que lleve un personaje limitado debe, obviamente, ser coherente con su rol.

Dos parámetros que están directamente relacionados con la INT del personaje son la Parada Psíquica y el número de Acciones por Asalto mentales (AxAm) que éste puede llevar a cabo en un turno de juego.

IMPORTANTE: No confundir con los parámetros derivados de la característica AGI. Tienen un nombre muy similar pero se aplican para acciones distintas y la explicación es muy sencilla: todos conocemos gente muy ágil físicamente pero lenta mentalmente o viceversa. Por ejemplo: tenemos un personaje umanai cuya inteligencia es prodigiosa pero al ser un reptil gigante cuadrúpedo, se ve muy limitado en cuanto a su agilidad, para colmo se trata de un PJ que ha sufrido varias heridas a lo largo de su azarosa vida en busca de sabiduría y su movilidad se ha reducido considerablemente. Por supuesto, todas aquellas peleas o combates que se den en un plano astral, en un combate mente a mente, estarán dominados por los valores derivados de la inteligencia, aunque en el plano físico sean otros superiores o inferiores.

La Parada Psíquica es un parámetro que sirve para modificar negativamente la acción de un contrario que intenta atacar o afectar al personaje mediante algún tipo de habilidad psíquica o poder mental.

Las Acciones por Asalto mentales (AxAm) representan el número de acciones mentales que un personaje puede emprender durante un turno de juego.

INT	Parada Psíquica	AxAm
<75	INT/4	1
76 a 90	INT/4	2
91 a 100	INT/4	3
101 a 115	30	3
116 a 130	40	3
131 a 145	50	4
146 a 160	55	4
161 a 175	60	4
176 a 190	65	5
191 a 199	70	5
200	80	6

Dependiendo del nivel de inteligencia, el PJ podrá realizar y entender determinadas acciones:

00 a 20: Intelecto rudimentario. Nivel animal. Se mueve más por instintos que por reflexiones.

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

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

61 a 80: Intelecto humano normal.

81 a 100: Inteligencia humana superior. Pueden entender el manejo de aparatos complejos, así como desarrollar la tecnología normal de su época.

101 a 140: Genio. Entiende la tecnología de otro mundo o de otro tiempo. Puede manejar y crear casi cualquier

sistema o ingenio de alta tecnología de su tiempo.

141 a 180: Superdotado. Puede desarrollar ingenios de otros mundos o de otro tiempo.

180+: Inteligencia cósmica. Nada escapa a su comprensión y entendimiento.

IMPORTANTE: Los personajes con un marcado talante científico y especializados en una rama concreta suben un nivel de atribuciones en ese campo respecto al correspondiente por INT.

Percepción (PER)

Se resuelven con este parámetro situaciones en las que un personaje debe darse cuenta de lo que sucede a su alrededor, tales como ver, escuchar, buscar alguna pista, etc. La calidad de la percepción depende también del porcentaje de esta característica que se posea.

IMPORTANTE: Algunas razas, como los ardaireé o los gatos, obtienen automáticamente determinados niveles de vista mejorada así como los perros tienen un olfato superior.

Para calcular los diferentes entidos, el jugador deberá realizar cuatro tiradas para saber los niveles de PER en vista, oído, olfato/gusto y tacto de su personaje.

Así, teniendo en cuenta los diferentes sentidos y su puntuación en PER tendremos lo siguiente:

Vista mejorada

101 a 120: El PJ puede ver con nitidez desde 100 metros y detectar el movimiento.

121 a 140: En este caso el personaje es capaz de ver casi perfectamente en la oscuridad. Sus ojos se adaptarán automáticamente a cualquier nivel de luz.

141 a 160: Con este nivel será capaz de ver el calor que

desprenden los cuerpos de los seres vivos (visión térmica o de infrarrojos).

161 a 180: Puede ver todo el espectro invisible al ojo humano hasta el ultravioleta.

181 a 200: Visión de larga distancia. Aquí el PJ puede enfocar la vista en un punto y ver hasta que algún obstáculo se lo impida. Si nada se interpone puede, incluso, ver a través de la Red de los N Mundos.

Oído mejorado

101 a 120: El gran desarrollo de ese sentido permite detectar sonidos casi imperceptibles para los humanos, como el producido por un alfiler al caer al suelo o el movimiento de un insecto.

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

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

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

181 a 200: Capacidad de enfocar a distancia el sentido del oído. Puede así escuchar lo que sucede en el interior de una habitación de un edificio situado hasta a cinco kilómetros de distancia.

Olfato y gusto mejorados

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

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

121 a 140: Puede distinguir a las personas conocidas por el olor corporal. Es capaz de seguir un rastro como en el caso anterior incluso transcurrida una hora.

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

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

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

Tacto mejorado

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

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

171 a 200: La sensibilidad del personaje es tan elevada que es capaz de sentir ondas eléctricas, de radio o energéticas en el aire e incluso percibir los cambios de presión en el interior de un muro o una pared, pudiendo averiguar así la localización de tuberías, cables eléctricos, tecnología desconocida o de otro tipo.

Apariencia (APA)

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

00 a 20: Repulsa y rechazo. Algunos PJs incluso tendría que recurrir a tiradas de EQM para no entrar en un estado mental alterado ante su presencia.

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

41 a 70: Persona normal pero poco agraciada.

71 a 90: Aspecto agradable. Persona atractiva.

91 a 100: Gran belleza física. +10 a las tiradas de Influencia.

101 a 130: Belleza sobrenatural. Se pueden requerir tiradas de EQM para no quedar prendado del PJ.

131 a 190: La impresión causada por un PJ con esa apariencia es tal que se ejerce un leve control mental sobre aquellos atraídos por su género.

191 a 200: Es aspecto del PJ es tan majestuoso y atractivo que causa una cordialidad casi irresistible al resto de PJs, sin importar la raza ni la orientación sexual.

Destreza (DES)

Hace referencia a la capacidad para manipular objetos con control y precisión. En esta característica se incluye también la coordinación vista-mano, el equilibrio y la correcta ejecución de los movimientos físicos del personaje. No conviene confundir con la Agilidad ya que son parámetros y características diferentes pues que todos conocemos a personas con una gran destreza pero incapaces de realizar actividades que requieran agilidad y viceversa.

00 a 40: Patoso. Solo podrá realizar tareas sencillas y utilizar objetos de tamaño medio-grande.

41 a 70: Persona normal pero poco coordinada, algo torpe.

71 a 90: Buena coordinación, aptitud para trabajar con utensilios de pequeño tamaño.

91 a 100: Increíble habilidad natural. Artistas, cirujanos, acróbatas, etc.

101 a 150: Capacidad para realizar movimientos que rozan lo irreal, por la velocidad y precisión con las que se ejecutan.

151 a 200: Proezas increíbles, como hacer malabares con decenas de objetos al mismo tiempo, lanzamiento de objetos con puntería milimétrica, etc.

POSICIÓN ECONÓMICA

La riqueza no sólo indica la cantidad de dinero que un personaje tiene en el banco. Representa su solvencia, su nivel de propiedades y también sus ingresos económicos de forma regular.

Dada la naturaleza de las historias del juego, los PJ no disponen de una cantidad exacta de dinero que determine su riqueza, sino que se establece de forma aleatoria al crear el personaje o de común acuerdo con el DJ. Así, un grupo de aventureros pueden estar financiados por un mecenas poderoso o ser uno de ellos un potentado que garantice las necesidades de ellos. ¡Que el dinero no sea un impedimento a la hora de vivir una gran aventura!

01 a 04	Mendigo
05 a 14	Clase baja
15 a 30	Clase media-baja
31 a 74	Clase media
75 a 89	Clase media-alta
90 a 98	Clase alta
99 a 100	Potentado

PROFESIONES

Una vez llegado a este punto, el jugador deberá elegir una profesión que sea acorde con sus características y su clase social, de forma que el personaje tenga un mínimo de coherencia: es inútil elegir la profesión de científico si el personaje tiene 40 en INT; si bien, de la misma manera, elegir de profesión juglar cuando el personaje es un potentado podría parecer una contradicción, esto daría lugar a opciones interesantes.

Las profesiones básicas en los N Mundos no son muy diferentes a las de nuestro mundo, siendo típicas las de estudioso/científico/sabio, mercenario, soldado, sanador/médico, tabernero, sastre, ladrón, político...

La profesión puede servir al PJ para obtener ayuda en momentos determinados, disfrutar de contactos específicos o buscar refugio pero debe ser coherente con la historia del mismo.



HABILIDADES

Las habilidades representan los distintos conocimientos que ha adquirido un personaje mediante adiestramiento o experiencia.

En el sistema de juego de N Mundos – La Aventura las habilidades están representadas por porcentajes que indican la mayor o menor probabilidad de efectuar la acción con éxito. Cuando un personaje dispone, por ejemplo, de un 70% en Pilotar quiere decir que para realizar con éxito una acción complicada relacionada con el manejo de estas máquinas, deberá obtener un resultado de 70 o menos cuando lance 1D100.

IMPORTANTE: Hablamos de “acciones complicadas” como aquellas que no son el uso normal y habitual. En este mismo ejemplo, si un PJ necesita esquivar un ataque sorpresa a su aeronave, el DJ podrá incluso añadir un modificador a la dificultad, obligando a que el jugador obtenga una tirada más baja, debido a lo imprevisto del ataque.

Las habilidades se calculan a partir de los valores de las características. Los valores que se obtienen indican valores iniciales. Estos valores pueden variar mediante la subida de nivel, pero no pasa lo mismo con los valores de las características, que generalmente quedan invariables.

Existen unas HABILIDADES GENERALES que están incluidas en el primer grupo. Éstas sirven para resolver muchas de las situaciones comunes con que el personaje se enfrenta. Todos los personajes las conocen en mayor o menor medida.

Buscar Información (INT/2): Permite seleccionar información interesante en una situación en la que se tiene al alcance gran cantidad de datos disponibles como, por ejemplo, en una biblioteca.

Equilibrio Mental (INT): Se puede emplear para representar la salud mental de un personaje. Diversas circunstancias pueden disminuir permanentemente el nivel de esta habilidad, a no ser que

se cuente con ayuda psicológica o de otro tipo para superar las crisis que causan estas pérdidas. En caso de que el EQM de un personaje llegue a cero, éste se vuelve loco, deja de comportarse racionalmente y de ser jugable.

Esquivar (AGI/2): Permite evitar ataques cuerpo a cuerpo, objetos que caen sobre el personaje y otros ataques de índole similar. Esquivar ataques a distancia (armas de fuego, flechas, etc.) queda a discreción del DJ quién podrá decidir si el PJ puede hacerlo o no debido a las circunstancias del ataque: si es una emboscada, los sentidos del PJ, la raza del mismo, etc.

Idea (INT/2): Permite a un personaje asimilar una circunstancia sobre la que no tiene experiencia previa. Representa la capacidad de éste para tener una inspiración sobre aquello que está observando. El DJ deberá restringir el uso de esta habilidad, ya que sólo debe ser empleada en circunstancias muy concretas, como una situación aparentemente sin salida, actuación con extrema presión o bajo tensión, momentos de inspiración debidos a la actuación de un mago sobre el PJ, etc.

Influencia (INT+APA)/2: Sirve para evaluar el efecto que el personaje causa en personas u otros seres con los que se relaciona, por lo que puede emplearse en situaciones que vayan desde la evaluación de las dotes de mando hasta la impresión que un PJ causa en otros y, en general, en cualquier circunstancia en que se precise emplear el carácter del personaje, como intimidación, convicción, diplomacia, etc.

Iniciativa (INT+AGI)/2: Determina la capacidad de un personaje de enfrentarse con rapidez a una situación y tomar el control. Se empleará cuando se trate de averiguar lo veloz que reacciona enfrentado a una situación que requiera actuar con rapidez.

Lanzar (FUE+DES)/2: Se utiliza cuando el PJ debe arrojar un objeto contra algo o alguien. Determina el grado de éxito de la puntería así como el alcance del objeto.

Pelea (DES+AGI)/2: Permite determinar el éxito del personaje en combate con las armas naturales que posea (puños, codos, cabeza, piernas, garras, etc.).

Primeros Auxilios (INT/2): Sirve para realizar una cura de emergencia de personajes que estén heridos. No es una habilidad de aprendizaje como Medicina. Solamente se utiliza para impedir que un daño regular continúe. Por ejemplo, se emplea para hacer un torniquete a alguien que se desangra, pero no servirá para curar el daño causado por un arma envenenada o el impacto de una descarga de energía.

Resistencia (INT+CON)/2: Se utilizar para todas las situaciones en las que el personaje deba resistir dolor para no caer inconscientes, para evitar respirar un veneno o gas, etc.

Sigilo (DES+PER)/2: Indica las probabilidades de que un PJ realice una acción mientras intenta pasar desapercibido. Valdría tanto para intentar salir de una habitación pasando inadvertido, moverse en silencio por un bosque, esconderse entre las ruinas de un templo, etc.

Suerte (INT+CON+DES)/5: Es una medida de la buena estrella del personaje y se puede aplicar en situaciones desesperadas. Se recomienda que los DJ la utilicen en muy contadas ocasiones y casi exclusivamente para salvar la vida de algún PJ.

Trepar/Saltar (DES+FUE+AGI)/3: Ayuda a determinar el éxito en maniobras que impliquen subir o bajar por paredes o superficies muy inclinadas o realizar todo tipo de saltos y acrobacias.

Las HABILIDADES DE APRENDIZAJE son adquiridas por el personaje de dos formas: por adiestramiento o por experiencia. Puesto que en este capítulo se trata de la creación de PJs aquí entendemos que se adquieren mediante adiestramiento. Se supone que antes de lanzarse a la aventura un personaje ha recibido algún tipo de formación acorde con la profesión y el historial pasado.

IMPORTANTE: El origen y su profesión deberán ser consecuentes con el tipo de habilidades de aprendizaje que un personaje puede adquirir inicialmente. Así una sanadora sin la habilidad Medicina sería incoherente, aunque ese mismo personaje, debido a alguna historia pasada o a un origen dramático, puede ser experta en el manejo de algún tipo de arma...



Armas blancas cortas (DES+AGI)/2: Cuchillos, navajas y todas las clases de armas cortantes de hasta 30 cm de longitud y que se utilicen a una mano se rigen por esta habilidad.

Armas blancas largas (DES+AGI+FUE)/2: Espadas, sables, floretes y cualquier arma blanca cuya hoja sea mayor de 30 cm. Pueden usarse a una o dos manos dependiendo de su tamaño.

Armas contundentes (DES+AGI+FUE)/3: Porras, mazas, bastones, martillos y cualquier tipo de arma que provoque daño físico están incluidas en esta habilidad. Por supuesto el daño es diferente si se trata de un palo de madera que si nuestro PJ porta un gran martillo creado con algún metal exótico y resistente.

Armas cortas (DES+PER)/2: Se emplea para el manejo de cualquier tipo de arma de fuego que se utiliza a una mano (pistolas, revólveres, etc.)

Armas largas (DES+PER)/2: Se emplea para el manejo de cualquier tipo de arma de fuego que se utiliza a dos manos (fusiles, escopetas, ametralladoras, etc.)

Armadura de combate (INT+PER)/2: Se utiliza en el manejo de estas sofisticadas máquinas de guerra. Es una habilidad exclusiva de aquellos PJ que dispongan de una de dichas armaduras. Engloba todos sus mecanismos, desde las armas acopladas a los propulsores.

Ciencia (2xINT/3): Es una habilidad de la que se habla en sentido amplio, con el significado de conocimiento. La elección de la ciencia es libre. La mayor parte de los conocimientos especializados pueden englobarse dentro de las siguientes opciones: Agricultura, Antropología, Arqueología, Arquitectura, Biología, Derecho, Economía, Física, Geografía, Geología, Historia, Matemáticas, Política, Psicología, Química y Teología.

Conducir vehículo (DES+PER+INT)/3: Permite a un personaje conducir un automóvil, un camión, un tren, una moto y, en general, cualquier vehículo a motor que circule sobre ruedas. Una vez aprendido el manejo de un vehículo pueden utilizarse otros con distintos modificadores que aplique el DJ en función del grado de parecido entre el vehículo que se conoce y el utilizado.

Equitación (DES/2): Regula la capacidad del personaje de realizar maniobras complejas con una montura que puede variar desde un caballo hasta cualquier animal adecuado para ser montado de los N Mundos, incluso seres voladores. Determinados animales deben ser amaestrados antes de poder ser montados y, en algunos casos, eso es imposible dado el carácter salvaje de la criatura.

Explosivos (DES+INT)/2: Es una habilidad a utilizar en la preparación, manipulación, evaluación de efecto, detonación y desactivación de estos elementos.

Idioma (2xINT/3): Indica la capacidad del personaje para expresarse en una lengua distinta a la propia. Puede escogerse varias veces si se desea que el PJ conozca más de un idioma.

Ingeniería (2xINT/3): Es una habilidad usada para el diseño, construcción y reparación de ingenios y armas muy complejos

que utilicen Aguaesencia, Almas Líquidas o Ampollas de Música, etc como fuente de energía, así como para realizar tiradas de conocimientos generales sobre los mismos. Requiere que el PJ tenga una INT igual o superior a 85.

Magia (DES+INT)/2: Es la habilidad necesaria para la ejecución de los hechizos y rituales que conoce el mago, además de para manejar las energías mágicas que existen en los N Mundos y manipularlas. No es necesaria para utilizar armas encantadas, pero sí para crearlas y será el DJ el que establezca la dificultad del proceso.

Medicina (DES+PER+INT)/3: Rige las actividades que afectan a la curación de los seres heridos. Debe especificarse sobre qué razas está especializado el PJ. Las razas humanoides como gatos, perros, caballos, etc. pueden ser tratados por expertos en medicina humana a discreción del DJ que aplicará o no determinados modificadores en función de las diferencias. Del mismo modo, una sanadora gata podrá tratar a un humano pero tendrá más dificultad para curar a un hada.

Pilotar (DES+PER+INT)/3: Permite a un personaje pilotar una aeronave y, en general, cualquier otro vehículo que no esté incluido en otras habilidades anteriores. Una vez aprendido el manejo de un vehículo pueden utilizarse otros con distintos modificadores que aplique el director de juego en función del grado de parecido entre el vehículo que se conoce y el utilizado.

Rastrear (INT+PER)/2: Se utiliza para seguir el rastro de animales o personas. Si alguien tiene la habilidad de aprendizaje de Supervivencia en algún entorno natural, puede utilizarse esta segunda en ese entorno como modificador positivo al utilizar Rastrear. Los PJs con sentidos mejorados, adquieren de manera automática esta habilidad.

Supervivencia (INT/2): Se refiere a la desenvoltura del personaje en determinados ambientes. Debe especificarse qué clase de especialización se posee: mar, bosque, desierto, bajos fondos, etc.

Trampas (INT+PER)/2: Permite a un personaje tanto crear trampas como localizarlas o evaluar la posibilidad de existencia de

estos mecanismos. El DJ aplicará modificadores en función de la complejidad y los medios al alcance del personaje para el desarrollo de estos artilugios.

IMPORTANTE: Los personajes pueden elegir otras habilidades de aprendizaje que no estén en el listado anterior. Será labor del Director de Juego determinar qué Características influyen en ellas para calcular su porcentaje inicial.

Experiencia y subida de nivel

A no ser que el DJ indique lo contrario, los PJ recién creados, comienzan con una experiencia nula, 0 PX y suben de nivel cada 10.000 PX.

En N Mundos - La Aventura tu PJ ganará experiencia según viva aventuras, permitiéndote mejorar determinadas habilidades y ganar puntos de vida, así como que sucedan eventos extraordinarios que pueden darle nuevas habilidades, mejorar o empeorar sus características, etc. Todo esto se explica en Tras la Partida.

Trasfondos

Cuando el jugador cree su nuevo personaje, deberá proporcionarle una historia y un pasado.

Para ayudarle a desarrollar esa información puede hacer uso de los Trasfondos, eligiendo uno de los Trasfondos de la lista la página siguiente o de forma aleatoria mediante una tirada. Estos rasgos describen ventajas de nacimiento (o renacimiento), circunstancias y oportunidades del PJ, posesiones materiales, contactos sociales, etc. Los Trasfondos son factores externos al personaje y siempre se tiene que dar una explicación a su existencia e indicar lo que representan. ¿Quiénes son tus Contactos y cómo los conociste? ¿Por qué motivo te ayudan tus Aliados? ¿Dónde empezó la rivalidad con tu Enemigo? ¿De dónde surge la Motivación que te impulsa a seguir adelante? Si se ha aplicado el suficiente detalle a la hora de crear el concepto de tu personaje, no tendrás problemas en seleccionar los Trasfondos adecuados.

1D100	Trasfondo
01 a 06	Aliados
07 a 13	Código de honor
14 a 19	Contactos
20 a 25	Destino
26 a 31	Edad
32 a 38	Enemigo
39 a 45	Familia
46 a 51	Legado
52 a 57	Mentor
58 a 63	Motivación
64 a 70	Objeto
71 a 76	Pacto
77 a 82	Protegido
83 a 88	Recuerdos
89 a 94	Responsabilidad
95 a 100	Secretos

Aliados

Los Aliados son otros seres que te ayudan. Pueden ser familiares, amigos o incluso un grupo de aventureros de este u otro mundo que te deba lealtad. Aunque colaborarán contigo de buen grado sin tener que presionarles, no siempre estarán disponibles. Tienen sus propias vidas y hay límites que no están dispuestos a cruzar. Los Aliados también podrían tener algún Trasfondo propio de utilidad, que te proporcione un acceso indirecto a otros contactos y recursos.

Código de honor

Tienes un código ético personal que sigues de manera estricta. Puedes resistir automáticamente muchas de las tentaciones que te harían entrar en conflicto con tu código. Cuando luchas contra una persuasión sobrenatural (poderes mentales, hechizos de dominación, ...) que haría que violaras tu código puedes tener un mo-

dificador positivo para resistir o bien la dificultad de tu oponente sería mayor (según criterio del DJ). Debes crear tu propio código personal con tanto detalle como puedas, diseñando las normas de conducta generales por las que te riges.

Contactos

Conoces a gente por todas partes, y cuando lo necesitas puedes lograr una enorme cantidad de datos. Los Contactos son seres a los que puedes sobornar y convencer para que te hagan favores o preguntarles para conseguir información. También puede tratarse de conocidos importantes, amigos con los que puedes contar para que te ayuden en sus especialidades. Si lo deseas puedes describir cada Contacto importante antes del comienzo del juego.

Destino

Estás convencido que has nacido (o has sido creado) para cumplir con un propósito especial. Hay una misión que debes cumplir y de la que sólo puedes ocuparte tú, porque te atañe de manera personal o porque has sido elegido para ello. Por eso no te puedes permitir fracasar. No cesarás en tu empeño hasta conseguirlo, por difícil que resulte la tarea. A pesar de todo, el camino hacia tu Destino no será sencillo y sabes que te encontrarás con muchos peligros y enemigos que intentarán impedirlo. También puede ocurrir que tu Destino tenga un final trágico y aunque seas consciente que será muy complicado impedirlo, intentes luchar con todas tus fuerzas para que no se cumpla.

Edad

Eres más joven o más viejo que el resto de tus compañeros, según tu elección. Puedes ser un joven aventurero que intenta enfrentarse a la adolescencia al mismo tiempo que descubre sus nuevos poderes, un adulto con una vida perfectamente planificada que se visto rota de la noche a la mañana al descubrir su verdadero origen o cualquier otra elección que imagines. El resultado es que tu

edad puede ser un condicionante (en ocasiones positivo y en otras no tanto) para tus relaciones sociales, siempre a discreción del DJ.

Enemigo

Hubo un momento decisivo en tu vida cuando te encontraste con el personaje que se convertiría en tu Enemigo. Quizás sus malvados planes te arrebatasen a tu pareja, le venciste y heriste su orgullo de guerrero, escapaste de su malvada secta, etc. Hay una enorme cantidad de razones por la que alguien puede convertirse en tu némesis. Y sabes que sólo se quedará tranquilo cuando consiga acabar contigo para siempre.

Familia

Son lo más importante en tu vida y has intentado mantenerlos al margen de tu actividad como aventurero, pero no ha sido fácil conseguirlo. Tal vez ni siquiera sepan que viajas a otros mundos y les ocultas la verdad, llevando una doble vida. Lo que es seguro es que no hay nada como volver al hogar. Sin embargo, sabes que tu ocupación como aventurero es potencialmente peligrosa para ellos porque tus enemigos podrían atacarlos con la intención de hacerte daño.

Legado

Llevas sobre tus hombros un importante legado (ser familia de un antiguo aventurero, utilizar tecnología que ha pasado generaciones con tu familia, portar un objeto mágico que te fue dado, etc.) y tienes que estar a la altura de las circunstancias. Sabes que las comparaciones van a existir y en muchas ocasiones no serán positivas. Pero eso también te ayuda y te abre muchas puertas. La gente te respetará más por lo que representas, será más sencillo ganarte su confianza y conseguir ayuda.

Mentor

Hay un personaje que te vigila, cuida de ti y que de vez en cuando te ofrece su guía. Un Mentor puede ser muy poderoso, pero

sus capacidades no tienen por qué ser directas ni tiene que tener poderes extraordinarios. Es posible que sea algo distante contigo, te proporcione información clasificada y te aconseje sobre decisiones difíciles que debas tomar, pero no pienses que aguantará todo el tiempo a tu lado si resultas ser problemático o indigno de su confianza.

Motivación

La fuerza interior que hace que nunca te des por vencido tiene un origen que solo tú conoces. Una promesa a alguien en su lecho de muerte, el orgullo de no verse derrotado, no defraudar a aquellos que confiaron en ti o cualquier otra explicación que quieras darle. En aquellos momentos en los que todo parece derrumbarse a tu alrededor, tu Motivación será la que te ayude a salir adelante.

Objeto

Posees un objeto común (recuerdo de familia, fotografía de tus camaradas del ejército, diario con tus aventuras, etc.) A lo largo de los años, ese objeto ha ido adquiriendo cada vez más importancia en tu vida, tanto a nivel emocional como personal. Te ayuda a superar malos momentos y a recordar los buenos. Como es lógico, te preocupa la idea de perderlo o que te sea arrebatado.

Pacto

Hace tiempo hiciste un trato con alguien poderoso (para conseguir entrar en los N Mundos o moverte entre ellos, conseguir información sobre tu pasado, una alianza para no interferir en sus asuntos, etc.) y sabes que tarde o temprano tendrás que hacerte cargo de las consecuencias. Puede que no fuese la mejor idea pero ahora ya es tarde para intentar volver atrás. Solo queda afrontarlo cuando llegue el momento de rendir cuentas.

Protegido

Te has hecho cargo de un niño o un ser joven, y te ocupas de su educación y cuidado. Lo acogiste porque su auténtica familia era

gente muy cercana a ti o puede que apareciera en tu vida de repente. El caso es que ahora debes de pensar en lo que es mejor para él y protegerlo para que no le hagan daño. Ni que decir tiene que esto afecta bastante a tus actividades normales como aventurero.

Recuerdos

Los recuerdos de tu pasado te atormentan. Fugaces imágenes que te asaltan en sueños o conversaciones que suenan tan reales como para ocurrir en este mismo instante. En tu cabeza se mezclan experimentos en un extraño laboratorio, unas figuras conocidas que te abandonaron en tu infancia, una persona que te enseñó a convertirte en quién eres ahora, ... No puedes evitar tener pesadillas con ellos y en ocasiones, el miedo o los remordimientos por lo que pasó te hacen desear que todo hubiera sido distinto.

Responsabilidad

Una de tus primeras aventuras terminó de manera trágica. Fue por tu culpa y ha marcado para siempre tu comportamiento. Tu inexperiencia fue clave para que todo terminase mal y el miedo a volver a fallar está presente desde entonces. Intentarás no volver a cometer errores ni que otros lo hagan, puesto que has aprendido que el precio a pagar es demasiado alto.

Secretos

Lo has ocultado desde siempre, ha sido difícil pero has conseguido que nadie sepa nada de lo que ocurrió en tu pasado. Cometestes un crimen en tu juventud, asesinaste a sangre fría a un criminal indefenso, un borrón mancha tu hoja de servicios en el ejército, dejaste escapar a un criminal al que debías un favor, ... Y quizás por eso te has embarcado en la loca aventura de explorar los N Mundos. Si hoy se supiera afectaría a tu imagen, así que has dedicado mucho tiempo y recursos en ocultar o destruir las pruebas que te involucraban. Pero, ¿habrás dejado algún cabo suelto?

VIII - Poderes extraordinarios

En los N Mundos hay seres con capacidades extraordinarias, con poderes que van mucho más allá de lo que un humano normal puede hacer. Volar, lanzar energía, manejar el clima o dominar animales están a la orden del día en muchos de estos extraños mundos.

¿Puede tu personaje tener alguno o varios de estos poderes extraordinarios? Por supuesto, aunque también puedes decidir jugar con un personaje sin poderes. A tu elección queda.

En cualquier caso un personaje, amén de los poderes o habilidades extra que pudiera tener por su raza o especie, puede tener un máximo de 1d4 Poderes extraordinarios.

Al igual que en el uso de las habilidades, el manejo de algunos poderes depende de alguna característica del PJ (Valor en porcentaje), aunque el resultado del uso del poder es independiente (Rango). El Valor indicará el porcentaje de éxito al usar el poder y el Rango el resultado máximo y el techo de posibilidades que tiene el poder (daño, alcance, duración, etc). Cuando se obtiene cada poder, hay que realizar una tirada de 1D100 que nos indicará el Rango del mismo:

1d100	Rango
01 a 15	Bajo
16 a 45	Medio
46 a 97	Elevado
98-100	Alto

De cualquier manera, en las páginas siguientes encontrarás una explicación más detallada de cada resultado y qué puede ocurrir si el poder se descontrola (sacar una pifia en la tirada), aunque en este último caso invitamos al DJ a que lo desarrollen ellos mismos, teniendo vía libre para ello.

En las páginas siguientes vienen descritos la totalidad de poderes existentes en el universo de N Mundos – La Aventura.

Para la realización de acciones sencillas, a las cuales el personaje esté acostumbrado, ni siquiera será necesario hacer tiradas (se trataría de éxitos automáticos). Por ejemplo, un personaje que vuela no necesitará lanzar los dados a menos que intente una acción difícil en vuelo. Cuando el PJ quiera intentar algo que se sale de lo normal, sí será necesario que realice tiradas y el DJ podrá aplicar los modificadores que considere pertinentes.

Los poderes que tengan diferentes posibilidades según sea el porcentaje se consideran acumulativos. Es decir, un personaje cuyo poder Control del fuego tenga un Rango Alto podrá realizar las acciones contempladas desde el Rango Bajo hasta el Rango Alto.

El origen de estos poderes puede ser muy variado, dependiendo de si el personaje posee un objeto mágico que le dota de estas capacidades extraordinarias, de si pertenece a alguna raza con alguna característica concreta (ardaireés y hadas vuelan de manera natural, así como muchos seres animaloides tiene una mayor fuerza, agilidad o sentidos mejores que los de un humano normal) o de si ha sido el sujeto de un experimento llevado a cabo para dotarle de estas mejoras.

IMPORTANTE: Aunque volveremos a ello en el capítulo dedicado al Combate en el libro III, el DJ debe ser capaz de equilibrar las aventuras con los diferentes personajes que participen de ella ya que si tenemos un grupo de aventureros formado por un habilidoso arquero, una asesina experta, ambos humanos, junto a un poderoso ser que controla el clima, un ente superfuerte o un caballero en una armadura de combate, los enemigos deberán adecuarse a cada uno.

1d100	Poder
01-02	Absorción de vida
03-04	Donación de vida
05-06	Agresión mental
07-09	Blindaje natural
10	Cambio de tamaño
11	Campo de fuerza
12	Congelación
13	Control del fuego
14	Control de otras energías
15-16	Control de la vegetación
17	Control del clima
18-20	Dominación mental
21-25	Emisión de energía
26	Desplazamiento temporal
27-30	Maestro de armas
31-40	Empatía animal
41-42	Grito sónico
43	Inmortalidad
44	Invisibilidad
45	Control del agua
46-47	Mala suerte
48	Multiformidad
49-52	Precognición
53-54	Regeneración de tejidos
55-56	Súper Conocimiento
57-60	Súper Agilidad
61-64	Súper Constitución
65-68	Súper Fuerza
69-72	Súper Inteligencia
73-76	Súper Percepción
77	Súper Apariencia

78-81	Súper Velocidad
82-83	Telepatía
84	Teleportación
85-86	Telequinesis
87-88	Traducción de lenguas
89-90	Branquias/Respirar bajo el agua
91-95	Armas naturales
96-100	Volar

ABSORCIÓN DE VIDA (DES+CON)/2

Con este poder el personaje puede drenar la energía vital de cualquier ser vivo e incluso incorporar esa energía a su propio cuerpo.

Bajo: El PJ solo puede drenar 5 PV por Asalto entrando en contacto con el personaje atacado. Los PV drenados se pierden, sin pasar al atacante.

Medio: El personaje incorpora los 5 PV drenados a los suyos propios. Siempre tiene que hacer contacto físico con la víctima para drenar su energía.

Elevado: El PJ puede absorber 10 PV por Asalto desde una distancia nunca superior a su % en metros, perdiendo un 5% de control por cada metro que le separe del personaje atacado.

Alto: El PJ puede absorber 15 PV desde una distancia máxima de su % en metros, perdiendo un 5% de control sobre el poder por cada 2 metros de separación con el blanco. Obteniendo un crítico puede absorber además algún tipo de energía (electromagnética, cinética, luz...) y conseguirá 10 PV por Asalto que dedique a esta acción. Deberá repetir la tirada cada Asalto, sólo que en este caso no será necesaria la obtención de un crítico, sino que se le aplicará un modificador -30 (Difícil).

Pifia: El PJ pierde los PV que quería drenar.

DONACIÓN DE VIDA (DES+CON)/2

Este poder permite potenciar el sistema curativo natural de un individuo y transmitirle puntos de vida para curar sus heridas.

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

Medio: Cada punto cedido cura 2 PV. Una persona bajo los cuidados del PJ recupera sus PV al doble del ritmo normal.

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

Alto: Cada punto cedido cura 8 PV. Se pueden ceder puntos de vida de otras personas siempre que éstas consientan. Se pueden regenerar miembros perdidos pero no es posible crearlos. El PJ adquiere Invulnerabilidad con Rango Alto a gases y venenos.

Pifia: El personaje a reanimar muere definitivamente, los muertos reanimados atacan al PJ, sin que le sea posible volver a invocarlos o hace perder los PV que estaba intentando donar.



AGRESIÓN MENTAL (INT+PER)/2

Es la capacidad de causar dolor o la muerte cerebral a otros individuos. La víctima utiliza su valor en INT como sustituto del Daño Absorbido.

Bajo: Causa un daño de $20+3D10$. El radio efectivo de este poder es de 10 metros.

Medio: Causa un daño de $50+5D10$. El radio efectivo de este poder es de 25 metros.

Elevado: Causa un daño de $75+5D10$. El radio efectivo de este poder es de 50 metros.

Alto: Causa un daño de $100+5D10$. El radio efectivo de este poder es de 75 metros.

Pifia: El agresor sufre un colapso mental. Caerá inconsciente y se recuperará en $6D10$ minutos.

BLINDAJE NATURAL

El PJ posee una piel diferente a la humana. Puede estar formada por una quitina ósea (como la de algunos insectos), piedra, acero o responder a orígenes más exóticos (metal, joyas, etc). Se trata de un poder pasivo que aporta características extra.

Bajo: Obtiene FUE y CON $+20+2D10$.

Medio: Obtiene FUE y CON $+30+3D10$.

Elevado: Obtiene FUE y CON $+40+4D10$.

Alto: Obtiene FUE y CON $+50+5D10$.

CAMBIO DE TAMAÑO (CON+INT)/2

El personaje puede cambiar su altura pudiendo encogerse o aumentar de tamaño dependiendo del rango del poder. Sus variaciones modificarán su peso, haciéndolo muy ligero en el caso de encogerse o más pesado si aumenta de tamaño. Según los rangos del poder el aventurero podrá encogerse y volver a su tamaño normal,

crecer y volver a su estatura habitual o podra realizar ambos cambios. Estos cambios no modifican en absoluto la Fuerza del personaje en el caso de disminución de tamaño, pero sí en el caso de aumento.

Bajo: El personaje debe elegir entre aumentar su tamaño o reducirse en el momento de la creación del personaje. Sólo podrá aumentar o disminuir a la mitad o el doble de su tamaño normal. Aumentando de tamaño, su FUE alcanza 110 y su CON 115.

Medio: La variación de tamaño es de tres veces su tamaño normal. Creciendo, su CON y su FUE alcanzan 125.

Elevado: El PJ tiene las dos posibilidades: aumento y reducción de tamaño. Aumentando, su CON y su FUE aumentan hasta 150.

Alto: El tamaño mínimo del personaje es de unos pocos milímetros y el máximo cinco veces su tamaño normal. Su CON y su FUE pueden variar hasta 175.

IMPORTANTE: Si el personaje goza del poder Súper Fuerza o de Súper Constitución por encima de los valores que le corresponderían por el Cambio de tamaño, la variación de tamaño no influirá en el aumento de la FUE y la CON, manteniéndose los valores originales.

CAMPO DE FUERZA (2xDES)/3

El PJ puede generar una barrera invisible que dura hasta que la absorción de daño sea superada.

Bajo: El campo de fuerza es personal. El DA es de 60 PV.

Medio: El radio máximo del campo es Rango-20 metros. El daño absorbido es de 70 PV.

Elevado: Absorbe 90 PV de daño, en un campo de fuerza cuya extensión máxima podrá ser de su Rango en metros.

Alto: Absorbe 120 PV de daño. El campo tendrá una expansión de hasta Rango x2 metros.

Pifa: El Campo de fuerza ahoga al PJ causándole un daño, por Asalto, igual a la mitad de los PV que absorbe hasta que el personaje queda inconsciente.

CONGELACIÓN (CON+PER)/2

El PJ es capaz de condensar las partículas de humedad del ambiente formando hielo. El alcance y potencia de sus efectos dependerán del rango. En principio, este poder actúa solamente por contacto, reduciéndose su valor en 1% por cada metro de distancia del objetivo (con la excepción de los proyectiles de hielo, que alcanzan una distancia igual al Rango en metros). No es incompatible con otro poder relacionado con el calor o el fuego.

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

Medio: El personaje puede afectar a objetos mayores, de hasta dos metros de alto. El PJ es inmune al frío extremo, siendo capaz de crear una armadura de hielo sobre su cuerpo que le proporciona DA 25 y no dificulta sus movimientos.

Elevado: El PJ será capaz de afectar a objetos del tamaño de un coche o un carruaje, pudiendo transformarlos en verdaderas estatuas de hielo. Su armadura de hielo tendrá un DA de 50 PV. Además el PJ también podrá crear estructuras de hielo de diversas formas (toboganes, escaleras, armas, ...) que durarán un número de Asaltos equivalente al Rango.

Alto: El tamaño de los objetos a los que es capaz de afectar el PJ con su poder aumentará hasta el de un camión o autobús. El DA de su armadura será de 75 PV. Puede crear muros de hielo que absorberán impactos de 75 PV.

IMPORTANTE: La formación de construcciones de hielo por parte del personaje variará dependiendo de su rango. Un PJ con Congelación a Rango Elevado podrá crear en un Asalto un muro u objeto de 40 PV y DA 40. Si continúa aumentando su tamaño durante 5 Asaltos, el objeto tendrá $40 \times 5 = 200$ PV, pero continuará teniendo un DA de 40. Y si el aventurero utiliza su poder atacando con proyectiles de hielo, el daño causado dependerá del rango:

RANGO	DAÑO
Bajo	$25 + 3D10$
Medio	$50 + 5D10$
Elevado	$75 + 5D10$
Alto	$75 + 1D100$

CONTROL DEL FUEGO (DES+INT)/2

El personaje puede irradiar fuego desde una parte de su cuerpo que será especificada en el momento de su creación.

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

Medio: El PJ es invulnerable al fuego. No tendrá que realizar tiradas, excepto si se trata de temperaturas muy elevadas como explosiones o enemigos que le ataque con rango Alto y obtengan resultados críticos.

Elevado: Proyección de fuego a una distancia máxima del rango en metros. Causa un daño de $75 + 5D10$.

Alto: El PJ puede controlar la intensidad y forma del fuego. El daño que causa es de $75 + 1D100$.

Pifia: El personaje pierde el control sobre el fuego creado durante 1D10 Asaltos.

CONTROL DE OTRAS ENERGÍAS (CON+INT)/2

El aventurero puede controlar y modificar de diversas maneras un tipo concreto de energía. Hay que declarar qué energía se controla en el momento de crear al PJ. Las energías disponibles son las indicadas en el poder Emisión de energía.

Bajo: El PJ sólo puede cambiar de dirección la energía enfocada hacia él, como defensa ante un ataque (desviando electricidad, esquivar un disparo de energía, etc).

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

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

Alto: Posibilidad de controlar una energía más, que debe declararse en el momento de crear el PJ.

Pifia: Sufre todo el daño del ataque multiplicado por 2.



CONTROL DE LA VEGETACIÓN (2xPER)/3

El PJ puede utilizar las plantas a su favor. Dependiendo del rango que posea, el PJ podrá realizar diferentes acciones:

Bajo: El PJ puede ayudar al crecimiento de los vegetales, donando parte de su energía vital.

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

Elevado: Control vegetal. El personaje puede manejar las plantas actuando éstas a su deseo, atacando a un enemigo, trabando su huida, lanzando semillas contra él, etc. Los movimientos de las plantas no son muy rápidos, siendo su equivalencia con los humanos de 1 AxA, y tienen una FUE máxima de 110.

Alto: Igual que en el rango anterior, pero las plantas se mueven más deprisa (2 AxA) y tienen una FUE máxima de 125.

Pifia: La vegetación atacará al PJ y al resto del grupo de aventureros.



CONTROL DEL CLIMA (DES+INT)/2

El PJ puede variar las condiciones climáticas de una zona determinada, con centro en sí mismo. Incluye el control de la velocidad y densidad del aire. Asimismo, este poder también permite crear tormentas, ciclones, tifones, lluvias torrenciales y, por supuesto, también anularlas.

Bajo: Pequeñas tormentas, descargas eléctricas (1D10 de daño) o vientos en un radio de 1D10 Km.

Medio: Alteraciones climáticas en un radio de 1D10+10 Km. El daño por descarga aumenta a 2D10.

Elevado: Control climático a gran escala, en un radio de 2D10+20 Km. El PJ adquiere el poder extra Volar con un rango menos que este poder.

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

Pifia: Las fuerzas de la naturaleza invocadas por el PJ se volverán en su contra y contra sus aliados.

DOMINACIÓN MENTAL (INT+PER)/2

Es la capacidad de controlar a uno o más individuos convirtiéndolos en esclavos mentales del dominador, provocándoles miedo, odio, ilusiones u obligándoles a cumplir la voluntad del PJ.

El personaje atacado puede usar su Parada Psíquica como defensa contra su enemigo. Si en el momento de la dominación, el PJ obtiene un crítico, ésta durará el doble de Asaltos de los normales durante los cuales el dominado no podrá resistirse. El individuo dominado será consciente en todo momento de sus acciones. Un individuo dominado que haya sido obligado a realizar actos contra sus prejuicios o moralidad perderá puntos de EQM a discreción del Director del Juego y en función de la gravedad de los hechos.

Bajo: Control de un sólo ser. El control dura 2 Asaltos en los que el dominador no podrá realizar ninguna otra acción física o psíquica.

Medio: Control de un máximo de 4 seres a los que se debe de dar la misma orden, ilusión o misión a todos ellos, durante 4 Asaltos.

Elevado: Control de un máximo de 4 seres con diferentes ordenes o misiones. El dominador puede realizar simultáneamente otra acción física, pero sólo si está controlando a un solo individuo.

Alto: Control de un máximo de 10 seres con diferentes órdenes y durante 10 Asaltos. El dominador puede simultanear su actividad psíquica con otra física sólo en el caso de estar dominando a menos de 5 individuos. Si el dominador obtiene tres críticos seguidos en la subyugación de un mismo personaje, podrá dominarlo hasta la muerte de uno de los dos o según la discreción del DJ.

Pifia: El PJ sufre una sobrecarga en su sistema neuronal que le hace caer inconsciente 1D6 Asaltos.



EMISIÓN DE ENERGÍA (DES+PER)/2

El personaje controla la energía de su cuerpo o de su entorno, pudiendo proyectarla en diferentes formas: electricidad, energía cinética, energía oscura, rayos de luz, etc. El tipo de daño que causa cada tipo de energía es el siguiente:

TIPO	DAÑO
Eléctrica	Energético
Cinética	Físico
Sónica	Físico
Oscura	Físico
Lumínica / Solar	Energético / Calorífico
Mágica	Todos

Recordamos que algunos personajes que pueden controlar el clima añaden la emisión de energía eléctrica a su lista de poderes, pero no a la inversa.

Hay que declarar qué tipo de energía se emite en el momento de crear el PJ. El daño que puede provocar depende del rango del poder que ostente el personaje:

Bajo: 25+5D10 de daño.

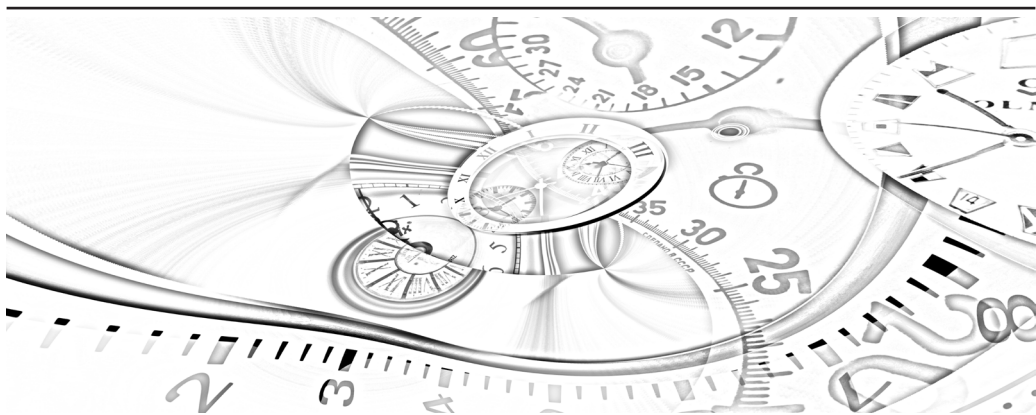
Medio: 50+5D10 de daño.

Elevado: 75+5D10 de daño.

Alto: 75+1D100 de daño.

Pifia: La energía liberada estalla en el cuerpo del propio PJ, sufriendo el daño que pretendía causar con su ataque.

IMPORTANTE: La Energía Mágica se ha incluido aquí para indicar qué tipo de daño causa, pero no está disponible para que sea elegida por el PJ, salvo que posea algún objeto místico o se trate de un personaje Mago.



DESPLAZAMIENTO TEMPORAL (CON+INT)/2

El personaje es capaz de deslizarse a través de las corrientes temporales. Se trata de un poder particularmente poderoso, así que el uso que se le dé deberá ser controlado por el DJ. Cabe destacar que el viaje es en el tiempo y no en el espacio.

Bajo: El personaje es capaz de adelantar sus sentidos en el tiempo y adelantarse a los acontecimientos inmediatos. Esto le otorga +20% al ataque y defensa.

Medio: El PJ puede adelantarse en el tiempo unos instantes (1 Asalto) durante el cual podrá efectuar sus acciones sin oposición debido a que hasta que la corriente temporal no alcance al personaje, el resto de personajes no podrá realizar ninguna acción. Sus acciones no pueden ser de combate.

Elevado: El personaje se puede adelantar en el tiempo durante un Asalto, tiempo durante el cual podrá realizar sus acciones sin oposición.

Alto: El personaje podrá adelantarse o atrasarse en el tiempo 2 Asaltos. En el desplazamiento puede llevar consigo a dos personas.

Pifia: El PJ es lanzado contra su voluntad hacia la corriente temporal y es incapaz de determinar cuándo saldrá de ella. El DJ es libre de enviarle a la época que desee.

MAESTRO DE ARMAS

Con este poder el PJ podrá manejar perfectamente todo tipo de armas, desde armas antiguas hasta armas desconocidas de alta tecnología. Las armas que empuñe deben de ser consideradas Armas, no valen armas improvisadas como taburetes, jarras o sartenes.

No hay porcentajes ni Rangos para este poder. el PJ deberá utilizar los porcentajes necesarios para controlar dichas armas en función de la habilidad requerida con un modificador extra de +1d100 permanente. Una vez use un arma, nunca olvidará cómo hacerlo.

EMPATÍA ANIMAL (INT+PER)/2

El PJ puede tener diferente grado de control y comunicación con los animales, según el rango.

Bajo: El personaje se hace acompañar de un animal de su elección con el que comparte un suave lazo psíquico en momentos de tensión y que le permite conocer la dirección en donde se encuentra su compañero. El lazo es recíproco.

Medio: Comunicación con animales. El PJ posee la capacidad para hablar con otros seres no inteligentes, pudiendo entender su lenguaje y formularles preguntas.

Elevado: Control de animales. El PJ puede dominar toda clase de animales, de uno en uno, haciendo tiradas por esta habilidad.

Alto: El PJ puede invocar plagas o manadas de diferentes animales, con un máximo de 50+1D100 animales pequeños pudiendo controlarles y usarlos como atacantes, mensajeros, etc.

Pifia: Las bestias se volverán en contra del PJ, incluso atacándolo, y entenderán sus órdenes de manera errónea.

GRITO SÓNICO (PER+CON)/2

Es un poder poco frecuente mediante el cual el PJ puede producir sonidos cuyos efectos variarán dependiendo del rango de poder que tenga.

Bajo: El PJ produce sonidos fuera del espectro auditivo humano que le permiten actuar como si de un radar se tratara. Tiene un alcance efectivo de 20 Km.

Medio: Puede producir intensos sonidos que interfieren en cierta manera con el sistema neuronal, causando una interrupción que hace que todos los afectados que no estén debidamente protegidos tengan un modificador de -15% durante los próximos 5 Asaltos.

Elevado: El control aumenta de manera que el PJ puede “enfocar” individualmente a la persona o personas que desee afectar. Por otro lado, puede concentrar lo suficiente los sonidos, formando un haz de ondas sonoras que causa un daño máximo de 75+5D10.

Alto: El daño causado aumenta hasta 75+1D100 y además el PJ puede utilizar su poder para volar a una velocidad máxima de 150 Km/h.

Pifia: El PJ pierde la capacidad del habla y sus cuerdas vocales resultan dañadas durante 1D6 Asaltos, tiempo en el que no podrá utilizar este poder.

INMORTALIDAD

El personaje puede resucitar cuantas veces muera. Este poder no tiene valor puesto que es una variación en las características del personaje. Para que esta resurrección se produzca, la muerte debe ser por golpes, cortes, heridas de armas de fuego, armas de energía y todas aquellas variantes de un combate normal.

No podrá resucitar y estará muerto si fallece por haberle sido absorbidos sus PV, explosiones que lo desintegren, ataques mágicos

(que afecten también al alma del sujeto) y en general si el daño que le provoca la muerte es igual o superior a sus PVx10.

No obstante, es necesario establecer unas reglas que determinen el tiempo que tarda en recuperarse el personaje. Ello dependerá de la gravedad de las heridas que le causaron la “muerte”. Como ejemplo ilustrativo se añade la siguiente tabla que el DJ deberá adaptar a las distintas situaciones:

TIPO DE MUERTE	RECUPERACIÓN
Impactos de munición, cortes y magulladuras	1D10 Asaltos
Heridas múltiples. Daño interno grave	2D10 minutos
Cuerpo destrozado. Enfermedad o veneno	2D10 horas

INVISIBILIDAD (INT+CON)/2

Los demás personajes no pueden ver al PJ, a menos que puedan ver en el espectro invisible de la luz. El PJ invisible ha de tener especial cuidado en ser muy silencioso y no delatar su posición. Determinadas condiciones (niebla, lluvia, etc.) influyen negativamente ya que delatan al personaje al formarse a su alrededor una especie de pseudoimagen.

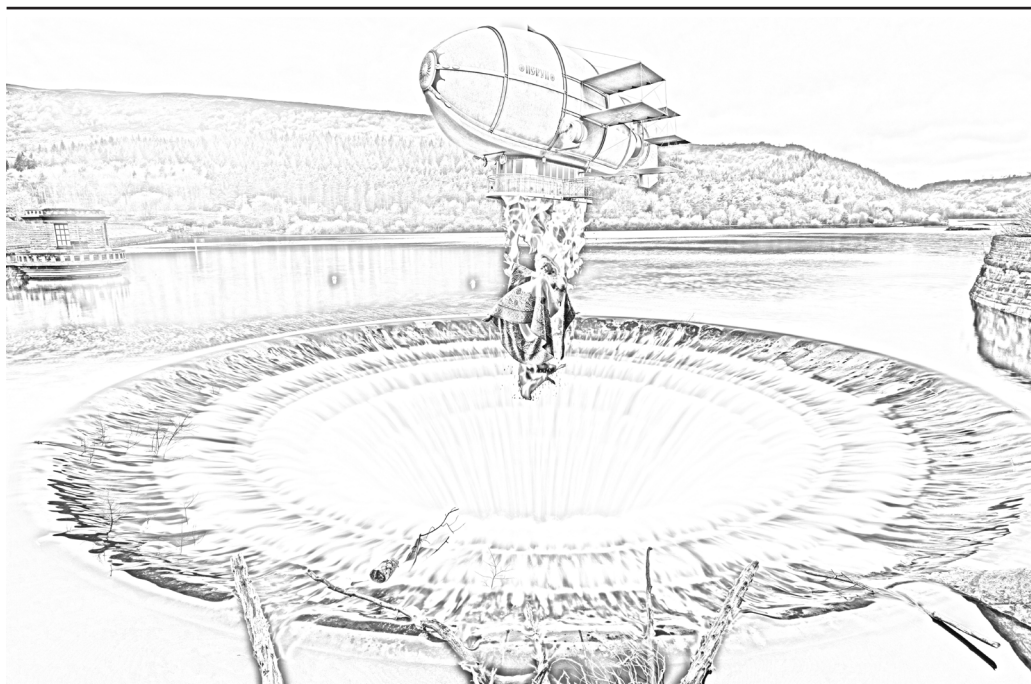
Bajo: El PJ se vuelve invisible al espectro de visión humano, pero ciertos tipos de animales y seres con visión mejorada son capaces de verlo de manera difusa.

Medio: El grado de invisibilidad aumenta hasta abarcar todo el espectro de luz, incluyendo las emisiones infrarrojas y ultravioletas. Ningún ser vivo es capaz de verlo.

Elevado: El personaje es capaz de volverse parcialmente visible o invisible.

Alto: Con este rango, el PJ puede volver otros objetos invisibles. Para conseguirlo, el objeto no debe ser mayor que él y debe estar en contacto con cualquier parte de su cuerpo.

Pifia: El PJ no puede intentar volverse invisible en 1D10 Asaltos.



CONTROL DEL AGUA (DES+INT)/2

Este poder permite generar agua desde una parte del organismo del personaje, que deberá especificarse en el momento de crearlo, con la posibilidad de darle diferentes formas y control sobre la estructura y representación del agua.

Bajo: El PJ tiene la capacidad de lanzar agua con una fuerza de empuje suficiente para causar un daño de $25+5D10$ PV.

Medio: El personaje puede alterar el estado del agua, convirtiéndola en hielo o vapor, con un máximo de su porcentaje expresado en metros cúbicos.

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

Alto: El PJ tiene la capacidad de convertirse en un volumen de agua equivalente a su porcentaje/ $\sqrt{3}$ en metros cúbicos, adquiriendo las características físicas del agua (los impactos físicos no causan daño).

Pifia: El personaje sufre el daño que quería causar.

MALA SUERTE (2xPER)/3

El personaje provoca mala suerte a aquel enemigo que elija por asalto y usando su porcentaje como modificador negativo a la acción que quiere realizar el PJ que sufre su ataque. Primero realizará una tirada contra su poder y, de ser superada, se aplicará ese porcentaje contra la habilidad o poder del otro personaje.

Pifa: Puede provocar mala suerte al personaje que hace uso de este poder o buena suerte al personaje que era objetivo del poder.

MULTIFORMIDAD (INT+CON)/2

Dentro del poder de Multiformidad se dan varias clases diferentes. Para averiguar el tipo de multiformidad que posee el PJ debemos consultar la siguiente tabla:

01 a 35	Multiformidad animal única
36 a 50	Multiformidad en objetos
51 a 75	Multiformidad en personas
76 a 100	Multiformidad en animales

Multiformidad animal única

No tiene rangos. El jugador tendrá que escoger el animal en el que se transforma su personaje. Además, podrá mantener una forma híbrida en la que tres de sus características aumentarán hasta un valor de $100+5d10$ (de acuerdo con el animal en el que se transforme). Por ejemplo, un PJ que se transforme en oso aumentará la FUE, la CON y la PER en su forma híbrida. Sin embargo, otro que se convierta en puma verá como sus características aumentadas serán la CON, la AGI y la PER.

Multiformidad en objetos

No tiene rangos. El PJ puede cambiar de forma y convertirse en cualquier objeto inanimado, bien todo su cuerpo o sólo una parte (convirtiendo su brazo en un arma de fuego, por ejemplo). La masa

del personaje no varía, por lo que deberá transformarse en algo de tamaño similar. No existe límite a la cantidad de tiempo que puede permanecer transformado y según lo compleja que sea la transformación que elija, tardará más o menos tiempo en completarla (desde unos pocos Asaltos hasta varias horas).

Multiformidad en personas

Bajo: El personaje puede convertirse en cualquier persona que haya visto, siendo capaz de imitar su voz y su lenguaje corporal, aunque un ojo atento puede intuir que algo no va bien.

Medio: Es capaz de duplicar también sus huellas dactilares y retinas, pero un estudio científico o mágico detectará el engaño. Los PJ con PER superior a 120 (olfato) también lo descubrirán.

Elevado: Posibilidad de convertirse en una copia exacta a nivel genético de la persona que decida, como si fuese un clon nacido en un laboratorio. Los PJ que posean una PER superior a 150 (olfato) detectarán algo raro en el personaje.

Alto: Es capaz de convertirse en personajes con poderes extraordinarios, aunque solo duplicará uno de sus poderes o características aumentadas que posea.

Pifia: Se transforma en una copia defectuosa, con el cuerpo destrozado, lesiones cutáneas, poderes incontrolados, etc. durante ID6 Asaltos.

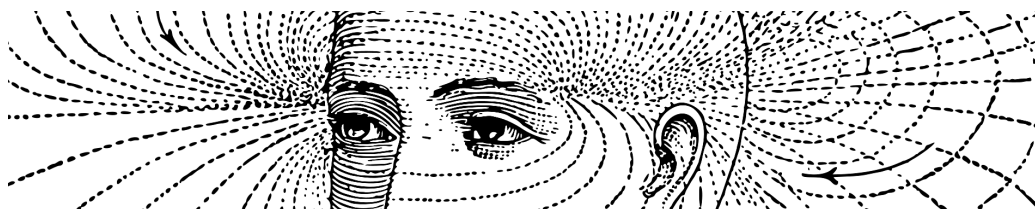
Multiformidad en animales

Bajo: Se transforma en animales pequeños (gato, perro, insectos, otras razas animaloides) pero no mantiene su intelecto humano cuando lo hace, aunque sí sabe qué tiene que hacer.

Medio: El tamaño del animal a convertirse no es un problema y al producirse la transformación mantiene su INT.

Elevado: Se puede convertir en cualquier animal que haya visto, manteniendo sus características físicas (las del personaje) pero no el resto de poderes que tenga.

Alto: Es capaz de mantener el resto de sus poderes al hacer la transformación y de duplicar morfología de otros mundos.



PRECOGNICIÓN (2xPER)/3

El personaje puede intuir las acciones de los contrarios en el combate de forma intuitiva o posee la capacidad de ver acontecimientos futuros con mayor o menor claridad.

Bajo: El personaje tiene visiones durante el sueño. Éstas pueden ser acertadas o no, ya que sólo indican la posibilidad de que algo ocurra. El poder puede ser utilizado para que el DJ aporte pistas (verdaderas o falsas) al PJ. Parada +10.

Medio: En este caso, el control del PJ aumenta hasta el punto de que es capaz de provocar la aparición de esas visiones en cualquier momento del día (superando la correspondiente tirada). Parada +15.

Elevado: Además de lo anterior, el personaje posee una especie de sexto sentido que se activa ante situaciones peligrosas. El PJ no sabe el origen ni la naturaleza de la amenaza, pero sabe que está ahí. Parada +20.

Alto: El personaje es capaz de captar la dirección de la que proviene el peligro, además una leve variación en la intensidad de su presentimiento le indica lo potencialmente peligrosa que es la situación. Parada +25.

REGENERACIÓN DE TEJIDOS

Mediante este poder el PJ puede curarse más rápidamente de los daños sufridos. No tiene un valor, ya que es una mejora de las atribuciones de la CON y no tienen que hacerse tiradas a no ser que el personaje haya sufrido mucho daño.

Bajo: El PJ se recupera al doble de la velocidad normal. No puede regenerar miembros perdidos.

Medio: No sufre desangramientos ya que las heridas cicatrizan en un Asalto. Recupera el triple de PV.

Elevado: Puede regenerar miembros perdidos en 1D6 horas y sus PV se recuperan a una velocidad x4

Alto: Puede regenerar miembros perdidos en 1D3 horas. Expuesto a un agente tóxico que no le mate (tirada superada de Resistencia con un -25%), su cuerpo genera una inmunidad a ese agente. La velocidad de recuperación de sus PV es de cinco veces la normal.

SÚPER CONOCIMIENTO

Obtiene 1D4+2 Habilidades de Aprendizaje adicionales debido a su amplia experiencia, una vida pasada o gracias a la magia. Estas nuevas habilidades podrán subirse de nivel gracias a la experiencia acumulada en las aventuras que viva el personaje tal y como se explica en el apartado correspondiente.

SÚPER AGILIDAD

El PJ tiene una agilidad y rapidez de movimientos superior a la humana o a la de su raza con estos valores:

Bajo: Obtiene AGI +20+2D10.

Medio: Obtiene AGI +30+3D10.

Elevado: Obtiene AGI +40+4D10.

Alto: Obtiene AGI +50+5D10.

SÚPER CONSTITUCIÓN

El PJ tiene una resistencia y una vitalidad superior a la de su raza o especie y esto aplicará a los porcentajes de sus habilidades que se deriven de la misma.

Bajo: Obtiene CON +20+2D10.

Medio: Obtiene CON +30+3D10.

Elevado: Obtiene CON +40+4D10.

Alto: Obtiene CON +50+5D10.

SÚPER FUERZA

El personaje tiene una fuerza y potencia física superior a la humana o a la que le corresponda por raza o especie y, al igual que todos los poderes que incrementen sus características, esto aplicará a los porcentajes de sus habilidades que se deriven de la misma.

Bajo: Obtiene FUE +20+2D10.

Medio: Obtiene FUE +30+3D10.

Elevado: Obtiene FUE +40+4D10.

Alto: Obtiene FUE +50+5D10.

SÚPER INTELIGENCIA

El PJ tiene un intelecto y una agudeza mental superior a la de su raza o especie y deberá recalculer sus habilidades que dependan de esta característica.

A efectos del juego, será el DJ el que indique al jugador lo que su personaje deduce, descubre, analiza o teoriza en el momento de hacer uso de sus habilidades relativas a la inteligencia.

Bajo: Obtiene INT +20+2D10.

Medio: Obtiene INT +30+3D10.

Elevado: Obtiene INT +40+4D10.

Alto: Obtiene INT +50+5D10.

SÚPER PERCEPCIÓN

El PJ tiene una perspicacia y varios de sus sentidos mejorados respecto a lo normal en su raza o especie.

Bajo: Obtiene PER +20+2D10.

Medio: Obtiene PER +30+3D10.

Elevado: Obtiene PER +40+4D10.

Alto: Obtiene PER +50+5D10.

SÚPER APARIENCIA

El personaje tiene una apariencia superior a la media, de una belleza increíble o con una gran personalidad.

Bajo: Obtiene APA +20+2D10.

Medio: Obtiene APA +30+3D10.

Elevado: Obtiene APA +40+4D10.

Alto: Obtiene APA +50+5D10.



SUPERVELOCIDAD (DES+AGI)/3

El personaje puede correr y moverse mucho más deprisa de lo normal en su especie o raza. Además, aumenta la AGI del PJ en 40+6D10 (hasta un máximo de 200), pero sólo para habilidades relacionadas con este poder (Sigilo, Escondarse, Esquivar y Trepar o Saltar) y no como aumento de su característica AGI total.

La siguiente tabla indica también el número de acciones por Asalto que puede realizar un PJ cuando utilice el poder. Mantener la Supervelocidad tiene unos gastos de PV por cansancio a la hora que se indican en la tabla. La velocidad máxima sólo puede mantenerse por un Asalto.

%	AxA	Km/h	PV/h	DAÑO
100	3	25	-	-
101 a 115	3	50	1D3	+4
116 a 130	3	100	1D4	+8
131 a 145	4	150	1D6	+12
146 a 160	4	200	1D8	+16
161 a 175	4	250	1D10	+20
176 a 190	5	300	2D10	+25
191 a 195	5	500	3D10	+40
196 a 199	5	800	4D10	+65
200	6	1000	5D10	+80

Ejemplo: Un personaje con Supervelocidad 200 puede alcanzar una velocidad punta de 1.000 Km/h, teniendo un modificador al daño de +50 sólo cuando se lance a supervelocidad contra su objetivo. Este modificador se sumará a las otras características o poderes que el aneturero posea como su FUE a la hora de calcular el daño.

Pifia: El PJ pierde el control, impactando contra el entorno o el suelo, sufriendo tantos puntos de daño (no absorbible) igual a su Velocidad máxima/10.

TELEPATÍA (INT+PER)/2

La telepatía es la capacidad de comunicación a un nivel intelectual alto y complejo entre dos mentes sin necesidad de utilizar canales de comunicación externos como lenguaje, escritura, signos, etc. Funciona independientemente del idioma, la raza o la edad de los interlocutores. Un telépata puede mantener una comunicación con un individuo que no lo sea, así como leer su mente sin que éste se percate de ello.

Bajo: Lectura de mentes de individuos con Inteligencia menor de 50. La comunicación dura 2 Asaltos y el telépata no puede realizar ninguna otra acción física o mental. Escudo mental que suma +10 a la Parada mental.

Medio: Lectura de mentes de individuos con Inteligencia menor de 70. Es capaz de crear ilusiones en la mente de su objetivo. Escudo mental que suma +20 a la Parada mental.

Elevado: Puede conectar mentalmente entre sí un máximo de 4 individuos, los cuales podrán recibir y transmitir información al telépata y realizar acciones independientes y simultáneas a la comunicación. El telépata puede instalar barreras psíquicas en sí mismo y en otros para evitar ataques o lecturas mentales (su Escudo mental suma +30 a la Parada mental). Obtiene el poder de **Traducción de lenguas**.

Alto: Puede simultanear su actividad psiónica con otra física en el mismo Asalto, durante un máximo de 4 Asaltos. El telépata es capaz de conectar mentalmente un máximo de 4 individuos sin perjuicio para sus acciones físicas, a partir de este número no podrá realizar ninguna otra actividad, física o mental mientras dure el contacto. Escudo mental que suma +40 a la Parada mental.

Pifa: El personaje sufre una descarga neuropsíquica debido al esfuerzo que le provoca un daño de 3D10 no absorbible.

TELEPORTACIÓN (DES+PER)/2

Los personajes son capaces de abrir una brecha en el espacio y acceder en un instante a otro punto en distinto emplazamiento físico. El proceso es casi automático y el PJ no recuerda nada de su paso por la dimensión de tránsito. Cada salta le provoca un cansancio de 100-CON. Los rangos y sus efectos son:

Bajo: El personaje podrá teleportarse sólo él y a una distancia no superior a 500 metros. Así mismo, deberá conocer el lugar al que se transporta o bien tenerlo a la vista para evitar aparecer en el interior de un objeto o ser vivo, lo que le causaría la muerte o graves heridas.

Medio: En este rango las condiciones son las mismas, lo único que aumenta es la distancia objetiva de la teleportación, hasta alcanzar los 5 Km. Para cubrir distancias mayores el PJ tendrá que efectuar saltos consecutivos. El DJ tendrá que tener en cuenta el agotamiento del personaje a la hora de aplicar modificadores en las sucesivas teleportaciones.

Elevado: Además de aumentar la distancia de teleportación hasta 50 Km, el personaje será capaz de llevar a una persona más con él.

Alto: El personaje podrá teleportarse a cualquier lugar del mundo donde esté, situado a 5000 Km y llevar consigo a un máximo de 10 personas o un objeto de peso equivalente. Para teleportarse a otro de los N Mundos deberá obtener un crítico pero no podrá elegir en qué lugar de ese mundo aparece. En este caso el grupo de acompañantes se reduce a 5 por el esfuerzo de saltar de mundo en mundo.

Pifia: El PJ no se teleporta, lo hace a un lugar peligroso o sufre daño al quedar atrapado en el interior de un objeto o ser vivo.

TELEQUINESIS (2xINT)/3

Es la capacidad de mover objetos mentalmente, manipulando la fuerza de la gravedad.

Bajo: El personaje puede mover objetos de hasta 50 Kg a una distancia máxima de 50 metros. La Parada física aumenta en +5.

Medio: El personaje puede mover objetos de hasta 200 Kg a una distancia máxima de 200 metros. La Parada física aumenta en +10. También puede crear campos de fuerza mentales.

Elevado: El personaje puede mover objetos de hasta 400 Kg a una distancia máxima de 400 metros. La Parada física aumenta en +15. También puede crear campos de fuerza mentales.

Alto: El personaje puede mover objetos de hasta 1 Tonelada a una distancia máxima de 1 Kilómetro. La Parada física aumenta en +20. Adquiere el poder de Volar con Rango elevado y puede crear campos de fuerza mentales.

TRADUCCIÓN DE LENGUAS (INT+PER)/2

El personaje habla y entiende otro idioma, siempre que tome contacto con alguien que lo hable. También puede comprender y comunicarse mediante complejos sistemas de comunicación (jeroglíficos) o “hablar” con las máquinas.

BRANQUIAS/RESPIRAR BAJO EL AGUA

El PJ ha nacido o puede desarrollar cuando lo necesite, unas branquias a ambos lados del cuello que le permiten moverse y sobrevivir en las profundidades de las aguas. Será inmune a la presión del agua y no necesitará respirar aire.

Este poder no tiene porcentajes ni rangos y siempre está activado ya que es una característica del personaje.

ARMAS NATURALES

Un PJ con este poder posee garras, espinas, alas afiladas, colmillos, etc. que pueden ser utilizados como arma o puede tener un arma implantada que sólo él podrá usar. En la siguiente tabla se especifica el material de estas armas naturales que posee el PJ dependiendo del resultado que se obtenga, así como el modificador al daño que causa. En el momento de la creación del personaje debe especificarse de qué arma se trata.

1d100	Material	Modificador
01 a 20	Hueso/Piedra	Daño +10
21 a 40	Acero/Hierro	Daño +20
41 a 70	Aleaciones	Daño +30
71 a 99	Aleaciones superiores	Daño +40
100	Aleaciones mágicas	Daño +50

Esta segunda tabla explica la fortaleza del gas o veneno, si es éste el tipo de arma que elige.

1d100	
01 a 20	Muy débil
21 a 40	Débil
41 a 70	Normal
71 a 99	Fuerte
100	Muy fuerte

VOLAR (DES+AGI)/2

El personaje puede desafiar la ley de la gravedad y desplazarse por el aire. Una tirada de este poder utilizará para realizar maniobras, esquivar y aquellas acciones que requieran una dificultad especial. Algunas razas como Hadas o Ardaireés obtienen este poder manera automática.

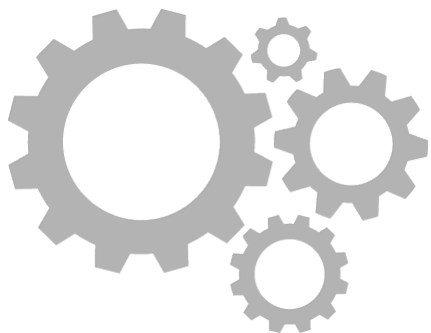
Para realizar un ataque a máxima velocidad hay que gastar una acción en trazar la trayectoria y otra para el ataque. El daño realizado varía según el rango del poder y no se le aplican los modificadores por Súper Fuerza.

Bajo: El personaje puede volar a una velocidad máxima de 100 Km/h. Daño igual a $25+5D10$.

Medio: La velocidad se incrementa a 200 Km/h. Daño igual a $50+5D10$.

Elevado: La velocidad máxima es 500 Km/h. Daño aumenta hasta $75+5D10$.

Alto: La velocidad aumenta hasta 1000 Km/h. Daño máximo de $100+5D10$





IX - Secuelas y taras de los poderes

Las Secuelas y taras son los efectos secundarios perjudiciales que el personaje debe soportar después de conseguir poderes extraordinarios porque todo poder conlleva una responsabilidad... y un precio. Si bien ahora tiene capacidades fuera de lo normal, también le provoca efectos indeseados con los que el personaje debe cargar para el resto de sus días. Su número se calcula lanzado 1d4-1 (puede haber personajes sin efectos secundarios) y se conocen cuáles son lanzando 1D100 y comprobando los siguientes resultados:

01 a 03.- Manía compulsiva: El PJ tiene algún tic nervioso como hablar siempre en tercera persona, mover mucho las manos, sentirse observado en cualquier situación, etc.

04 a 05.- Mala curación: La extraña naturaleza de su organismo hace que sus heridas tarden el doble de tiempo en curarse.

06 a 07.- Fotosensibilidad extrema: Los ojos del PJ son muy sensibles a la luz. Si no los protege de manera adecuada, tendrá un modificador de -30 a todas las acciones que realice durante el día o en lugares iluminados.

08 a 12.- Amnesia: El PJ sufre ataques de amnesia a discreción del Director de Juego.

13.- Pérdida de Inteligencia: Pérdida de la capacidad mental tras usar sus poderes (INT-4D10) durante 1d4 asaltos.

14 a 16.- No-muerto: El personaje no está muerto, lo que ocurre es que no tiene pulso, no se detecta actividad cerebral y no necesita comer ni respirar. Las energías que tiene su cuerpo producen los nutrientes para su nuevo tipo de existencia.

17 a 21.- Alteración estética: El aspecto externo del PJ quedó marcado de forma irreversible durante la mutación. El DJ puede determinar el efecto en función del origen de los poderes.

22.- Poder incontrolado: Uno de los poderes del PJ (a determinar de forma aleatoria) no puede ser controlado. Por ejemplo: emisiones de energía que requieren algún mecanismo de contención, imposibilidad de controlar su fuerza si se altera, incapacidad para maniobrar en vuelo, etc.

23 a 25.- Psicosis: El personaje desarrollará un miedo muy fuerte hacia cualquier cosa que pueda recordarle algún suceso traumático de su pasado o de sus trasfondos.

26 a 28.- Fobia: El personaje odiará y tendrá un gran resentimiento a todo aquello que tenga que ver con cómo obtuvo sus poderes.

29 a 32.- Dependencia: El PJ necesitará del cumplimiento regular de un requisito o condición para que sus poderes sigan funcionando. Puede ser el consumo diario de un compuesto determinado o realizar alguna acción concreta como meditar, hacer algún sacrificio, etc. En caso de no cumplirse los poderes del PJ bajarán un Rango, y al desaparecer estos, hasta que vuelva a cumplirse el requisito, comenzará a perder PV (un 10% cada día) hasta morir.

33 a 40.- Explosividad emocional: El carácter del personaje se vuelve inestable. Será fácil que se enfade por las causas más simples, reaccione de manera exagerada ante algo pequeño por lo que no causará buena impresión a sus compañeros.

41 a 47.- Inversión de carácter: El PJ sufre una alteración en su forma de pensar hacia los que le rodean. Su Personalidad se verá modificada, adoptando una nueva personalidad totalmente opuesta a la que tenía inicialmente mientras use sus poderes.

48 a 50.- Punto vulnerable: Sus poderes le hacen especial, salvo por un pequeño detalle. Una herida en una parte de su organismo, una sustancia determinada o un objeto especial resultan letales para el PJ. El DJ debe determinar de qué punto vulnerable se trata y cómo afecta al personaje.

51 a 53.- Transformación involuntaria: El personaje se transformará en determinadas situaciones en otra forma, en otro ser, y no tiene ninguna manera de evitarlo.

54 a 56.- Secuelas inestables: Cada varios meses o tras sufrir heridas que le lleven al umbral de la muerte, el PJ cambia de Secuela.

57 a 59.- Canalizador: Si tiene algún poder en el que el PJ pueda emitir algún tipo de energía, necesitará de algún objeto o mecanismo para poder canalizarla.

60 a 63.- Locura: El PJ queda traumatizado después de llegar a los N Mundos, conseguir sus poderes o el desequilibrio psicológico es de nacimiento. Tiene una pérdida de 4D10 de EQM permanentes. El jugador y el DJ determinarán el tipo de locura y la causa que lo provocó.

64 a 66.- Poder limitado: A diferencia del Poder incontrolado, el PJ sí que controla al 100% su poder... pero ese poder está incompleto, una de sus atribuciones no funciona. Por ejemplo, puede controlar el fuego pero aunque el rango del poder lo permita, no puede crearlo.

67 a 69.- Uso involuntario: Sólo puede hacer uso de sus poderes en determinadas situaciones. Una situación de peligro o sufrir una herida hará que el personaje tenga acceso a sus poderes.

70 a 73.- Personalidad múltiple: El trauma puede hacer que una personalidad se fragmente dando lugar a varias personalidades independientes, cada una con naturalezas y comportamientos diferenciados. El PJ tiene 1D4 personalidades distintas.

74 a 77.- Envejecimiento prematuro: Cuando el PJ usa su poder pierde 1d6 PV cada asalto que los usa no absorbibles por DA pero si por recuperación. Una pifia le provoca subida de nivel sin mejoras.

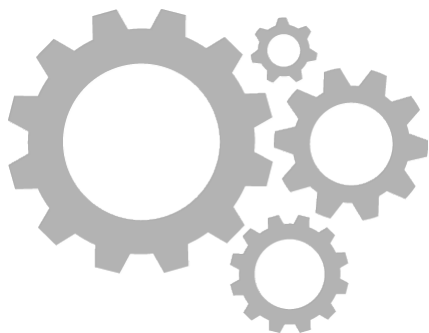
78 a 81.- Inestabilidad física: El cuerpo del personaje está formado por pura energía, perdiendo su cuerpo físico cuando usa sus poderes. Estar en contacto con su cuerpo causa un daño de 5D10+50. El tipo de energía lo elegirá el DJ.

84 a 87.- Inestabilidad temporal/dimensional: En momentos de grave peligro o según considere del DJ, el PJ tiene un 25% de teletransportarse o cronotransportarse.

88 a 91.- Sangre dañina: La sangre del personaje tiene propiedades nocivas, tales como ácido o veneno. Esto no le perjudica directamente pero si es herido puede provocar daños a su alrededor.

92 a 94.- Poderes restringidos: De todos los poderes que tenga el PJ, solamente puede hacer uso de ellos de uno en uno, nunca podrá usar varios al mismo tiempo.

95 a 100.- Poder agotador: El uso de poderes por parte del PJ le causa un gran cansancio, ya sea de tipo físico o psicológico. El uso repetido de uno o varios poderes le causa 1D10 puntos de daño no absorbibles por asalto.



X - La magia en los N Mundos

La manera de hacer magia en el universo de N Mundos – La Aventura consiste en manejar la Fuerza Mágica. Esto se consigue tras años de estudio, por lo que los personajes que opten por este camino deberán incluir en su historial una dedicación amplia al saber y el conocimiento. Aunque algunos individuos y seres afortunados son capaces de manejar la Fuerza Mágica de los N Mundos a su antojo, ya sea por nacimiento o un accidente. Incluso algunos mundos son expertos en el manejo de estas energías.

Para saber si tu personaje puede hacer uso de la Magia deberás obtener un 01 en 1d100 a la hora de crearlo si es de alguna raza que no posee de manera natural, contacto con la Magia. ¿Quizás tu PJ ha dedicado años a estudiar conocimientos arcanos o algo en su origen podría desvelar que descende de una estirpe de hechiceros? Incorpóralo a su historia para hacerlo más interesante.

En caso de tener un aventurero mago, el PJ tiene un nuevo atributo llamado Fuerza Mágica (FM), y que se calcula de la siguiente forma: $FM = DES + PER + INT$

Dependiendo de la cantidad de FM Mágica que pueda manejar el personaje, éste podrá ser más o menos poderoso. Mediante la Magia casi todo es posible. El uso primario de la magia se manifiesta en forma de conjuros. Por lo general y si no se indica lo contrario,

para lanzar un hechizo habrá que lograr una tirada inferior a la Magia del personaje. Para enfrentarlo, en caso de hechizos de dominación, se actuará igual que en habilidades enfrentadas. Si el personaje que se resiste no posee Fuerza Mágica, podrá hacer uso de su Parada psíquica que se restará a la Magia del lanzador del hechizo.

IMPORTANTE: Sí, la diferencia entre el valor de la Magia de un mago y la Parada psíquica de un personaje sin acceso a la Magia es descomunal, pero es que la Magia es muy poderosa...

Los PJs Magos obtienen automáticamente dos habilidades extra: Magia y Teoría Mágica.

Magia

Cuyo valor equivale a $FM/2$. Es la habilidad necesaria para la ejecución de los hechizos y rituales que conoce el mago, además de servir para identificar las energías mágicas que existen en el mundo y manipularlas.

Teoría Mágica

Que equivale a $(2 \times INT)/3$. Esta habilidad es muy importante, ya que indica el porcentaje de conocimiento sobre la Magia que se tiene tales como conocimiento de otros magos y hechizos, dimensiones místicas, objetos mágicos, invocaciones y rituales, etc.

Los puntos de FM servirán para adquirir los conjuros o hechizos que el Mago desee, así como para subirlos de rango cuando el hechicero ascienda, a su vez, de nivel, momento en el que dispondrá nuevamente de sus puntos de FM más el sobrante del anterior nivel.

La Magia no provoca, inicialmente, secuelas y taras como los Poderes extraordinarios pero si el jugador lo desea puede incorporar estas taras a su aventurero.

Si el PJ tiene un nivel superior a 5 y ha alcanzado un nivel de Magia igual o superior al 100%, tendrá derecho a tener a su cargo un Familiar, una criatura mágica, pagando su coste de Fuerza Mágica. Se trata de seres irreales pero de apariencia común y que

ayudan al PJ de forma activa. Puede tratarse tanto de un animal normal como de cualquier criatura mitológica o cualquier ser de los N Mundos. El Familiar es siempre inteligente (un mínimo de INT 50), se comunica con su propietario de forma telepática y podría tener un poder o hechizo. Su coste es de 550 Puntos de FM



Hechizos más conocidos

VOLAR

Coste: 25 Puntos de FM por Rango.

Gracias a este simple conjuro el Mago puede usar su magia para volar, valiéndose de su control sobre los vientos. Dependiendo del Rango, el Mago podrá alcanzar una velocidad máxima más elevada. También según el Rango alcanzado el Mago tendrá un modificador mayor o menor a la tirada, ya que para realizar maniobras complejas como vueltas completas o giros bruscos en el cielo es necesaria una tirada de Magia.

Hay que destacar que mientras se encuentra en vuelo y en movimiento, la Parada aumenta y va estrictamente relacionada con la velocidad. Así que cuanto más velocidad máxima alcance el Mago mientras vuela, también será más difícil alcanzarlo con un ataque.

Rango 1.- Velocidad máxima 40 Km/h. Modificador a la tirada -50%. Parada +5.

Rango 2.- Velocidad máxima 60 Km/h. Modificador a la tirada -45%. Parada +7.

Rango 3.- Velocidad máxima 80 Km/h. Modificador a la tirada -40%. Parada +10.

Rango 4.- Velocidad máxima 100 Km/h. Modificador a la tirada -35%. Parada +12.

Rango 5.- Velocidad máxima 120 Km/h. Modificador a la tirada -30%. Parada +15.

Rango 6.- Velocidad máxima 140 Km/h. Modificador a la tirada -25%. Parada +17.

Rango 7.- Velocidad máxima 160 Km/h. Modificador a la tirada -20%. Parada +20.

Rango 8.- Velocidad máxima 180 Km/h. Modificador a la tirada -15%. Parada +22.

Rango 9.- Velocidad máxima 200 Km/h. Modificador a la tirada -10%. Parada +25.

Rango 10.- Velocidad máxima 220 Km/h. Modificador a la tirada -5%. Parada +27.

PERCEPCIÓN MÁGICA

Coste: 35 puntos de FM por Rango.

Rango 1.- La Percepción Mágica es sentida por el Mago como una “sensación” mediante la cual puede sentir la presencia de la Magia a su alrededor.

Rango 2.- La percepción ya es más precisa y le permite averiguar la dirección de dónde proviene la energía mágica.

Rango 3.- El hechicero es capaz de localizar con exactitud la fuente del poder místico. También puede determinar si el poder es de carácter benevolente o malvado.

Rango 4.- En este rango el Mago consigue “ver” las proyecciones astrales.

Rango 5.- El hechicero es capaz de determinar, sin equivocarse, tanto la naturaleza como el rango de poder de la presencia que haya localizado gracias a su Percepción Mágica. En muchos casos es incluso capaz de determinar la identidad de la entidad en cuestión.

CURACIÓN

Coste: 50 puntos de FM por Rango.

Mediante imposición de manos o actos similares, el Mago puede regenerar puntos de vida (el hechizo sólo se puede aplicar una vez al día a una misma persona). La cantidad de puntos de vida que es capaz de curar depende del rango del conjuro.

Rango 1.- 2D10 PV.

Rango 2.- 4D10 PV.

Rango 3.- 6D10 PV.

Rango 4.- 8D10 PV.

Rango 5.- 10D10 PV.

MURO ELEMENTAL

Coste: 50 Puntos de FM por Rango.

Este conjuro permite al mago alzar un muro defensivo de composición variable y que alcanza la altura y posiciones de sus aliados, Las clases de muros que pueden crearse varían según el Rango de éste. La duración y el área que puede afectar el Mago también varían según el Rango al que se posee el conjuro.

Rango 1.- El Mago puede crear un muro de aire sólido que aparece como una especie de pared de niebla lo bastante espesa como para impedir la visión del otro lado. Cruzarlo no es fácil, ya que en su interior los sentidos quedan distorsionados y provoca la desorientación con una PER de -60. Atacar a los personajes tras este muro modifica los porcentajes de armas con -30.

Rango 2.- El Mago crea un muro de hielo capaz de absorber impactos de hasta 75 puntos de daño, pero es frágil y solo tiene 75 PV. Cuando alcanza esta cifra el muro se rompe y el conjuro finaliza. Los ataques basados en el fuego causan doble daño al muro. El muro imposibilita cualquier intento de escalada, ya que su superficie es lisa y extremadamente resbaladiza.

Rango 3.- El Mago puede crear un muro de tierra y barro que puede repeler ataques de hasta 90 puntos de daño y tiene 100 PV. Cuando llega a cero, el muro se desmorona. Aparte de la protección que ofrece, todas las criaturas que lo intenten escalar tienen un modificador negativo de -25%, por culpa del barro que dificulta la acción.

Rango 4.- El Mago puede crear de la nada un consistente muro de acero o un metal similar. El muro es capaz de resistir ataques de hasta 110 puntos de daño y tiene 125 PV. Al igual que en los anteriores rangos, al perder estos puntos, se desvanece.

Rango 5.- El Mago puede crear un muro de magma, fuego o energía, capaz de absorber 125 puntos de daño y que tiene un total de 150 PV. Además, cualquiera que toque el muro o esté a menos de un metro, sufrirá quemaduras con un daño de $75+5D10$ si carece de la protección adecuada y dependiendo de su CON.

PROTECCIÓN DE LA RED DE LOS N MUNDOS

Coste: 60 Puntos de FM por Rango.

Este hechizo permite aumentar el Daño Absorbido (DA) del lanzador o de otro personaje al que destine.

Rango 1.- Añade +20 al DA durante 1D4 Asaltos.

Rango 2.- Añade +20 al DA durante 1D6+1 Asaltos.

Rango 3.- Añade +30 al DA durante 1D8+2 Asaltos.

Rango 4.- Añade +30 al DA durante 1D10+3 Asaltos.

Rango 5.- Añade +40 al DA durante 4 horas.

Rango 6.- Añade +40 al DA durante 6 horas.

Rango 7.- Añade +50 al DA durante 12 horas.

Rango 8.- Añade +50 al DA durante 1 día.

SUSURROS DE SARCÁNIDAS

Coste: 75 Puntos de FM por Rango.

Este hechizo permite obtener información al lanzador independientemente de que se encuentre cerca de un campo de sarcánidas.

Rango 1.- El PJ Mago conoce los datos básicos de una persona o un objeto.

Rango 2.- Se conoce el origen de un objeto o el de una persona en concreto.

Rango 3.- Se conocen los secretos de una persona (si los tiene) o bien los poderes y características ocultas de un objeto.

Rango 4.- Se conoce el futuro inmediato de una persona o el de un objeto.

Rango 5.- El Mago formula una pregunta específica y recibe en su mente una respuesta. Este hechizo está restringido y sólo se puede hacer 1 vez al día.



ANIMAR OBJETOS

Coste: 75 puntos de FM por Rango.

Este conjuro permite convertir en seres cuasi vivos a objetos inorgánicos e inanimados (juguetes, esculturas, mobiliario, armas, o incluso construcciones) Si el Mago cae inconsciente o muere, los objetos enloquecerán y se atacarán entre ellos hasta la destrucción total.

Rango 1.- Objetos pequeños (cuyo peso no exceda de 10 Kg). No podrán atacar y tan solo servirán como distracciones que dejarán de moverse en cuanto sean dañados. No cambiarán de forma y sólo podrán desplazarse 1D20 metros.

Rango 2.- El peso no puede superar los 100 Kg. El Mago es capaz de ver a través de ellos mediante la Percepción Mágica. La sensación que se recibe no es visual ni auditiva, sino una percepción de las sensaciones de los seres vivos que entren en contacto con los objetos.

Rango 3.- En este caso se animan objetos de hasta 1000 Kg, que cobran una mayor capacidad de movimiento, llegando a tener 2 AxA y con posibilidad de atacar.

Rango 4.- El peso máximo de un objeto a animar será de 10 toneladas. Si el objeto se fractura o es dividido, sólo se mantendrá animada su parte de mayor tamaño.

Rango 5.- Posibilidad de animar estructuras de hasta 100 toneladas. Dependiendo del peso total, la estructura podrá tener 1, 2 o incluso 3 AxA.

ALMA NEGRA

Coste: 85 puntos de FM por Rango.

Mediante este conjuro el Mago revela su naturaleza oculta, dando paso a un ser terrible y monstruoso. El jugador, de común acuerdo con el DJ, forjará la imagen oscura del Mago de acuerdo con su carácter, personalidad y trasfondos del personaje para adecuarlo al máximo a las aventuras.

Rango 1.- Se trata solamente de una ilusión que podrá causar terror a sus enemigos. No es una forma física real y se desvanecerá tras $1D4+2$ asaltos.

Rango 2.- El Mago puede asumir durante $1D4+2$ asaltos esa forma de una manera real, redistribuyendo el valor de sus Características (de acuerdo con el DJ) y sin poder realizar ningún otro hechizo durante el proceso.

Rango 3.- La forma oscura puede mantenerse durante $2D10+4$ asaltos, En este rango el Mago se sumará 100 puntos a repartir en sus características. Sólo la mitad del daño que reciba la forma oscura se traspasará al Mago cuando regrese a su forma natural.

Rango 4.- La forma oscura se mantiene durante $4d10+6$ asaltos. En su forma oscura debe repartir 150 puntos adicionales entre características y podrá Volar. De regreso a su forma humana sólo se traspasará el 25% de los daños recibidos durante su permanencia como forma oscura.

Rango 5.- El Mago puede mantener su forma oscura tanto tiempo como desee, aunque deberá realizar el conjuro para cambiar de su cuerpo a la forma y viceversa. Añade 200 puntos adicionales a sus características, puede volar y su parada aumenta en +50. El daño que la forma oscura recibe no se traspasa al mago al volver a su forma habitual.

FALSO ALIADO

Obliga al que lo recibe a colaborar y luchar del lado de quien lanza el hechizo durante $1d4 + FM/20$ asaltos.

Así un jugador con FM de 55 que obtenga un 3 al lanzar el hechizo conseguirá que su enemigo le ayude durante $3 + (55/20) = 6$ asaltos (Redondeando 2.75 a 3). Resistencia: Para no caer ante este hechizo, el jugador que lo recibe debe tener igual o superior resultado de tirada.

IMPORTANTE: Este hechizo, unido a otro tipo Rabia Sangrienta, puede resultar muy efectivo a la hora de volver enemigos en contra de otros más poderosos.

RABIA SANGRIENTA

Vuelve durante $1d4$ asaltos a quien lo recibe en una máquina de matar que aumenta su FUE y CON en $+1d100/2$ y les permite $1d4/2$ acciones por asalto extra.

PROTECCIÓN DEL RUTO DORADO

Permite mejorar en $1d10+20+FM/4$ el daño absorbido durante $1d10$ asaltos.

SUSURRO DE HADA

Un hechizo que doblega la voluntad de quien lo recibe durante $1d10$ asaltos + $FM/2$ de quién lo lanza. Un crítico en la tirada supondrá multiplicar por tres el número de asaltos dominando al personaje. Una pifia expondrá al lanzador y lo dejará aturdido durante $1d4$ asaltos y con su porcentaje de Magia reducida a la mitad durante ese tiempo.

OBJETOS MÁGICOS

Los PJ pueden tener, recibir o incluso crear objetos mágicos, pero sólo los iniciados en las artes místicas sabrán utilizarlos con todo su potencial. Los Magos necesitan hacer una tirada

para activar el objeto utilizando la habilidad Magia. Los PJ que no sean Magos pero sepan manejar estos objetos mágicos lo harán tirando DES+INT/2. Si no saben manejarlos, la tirada será con DES+INT/4.

Para crear un objeto mágico el Mago debe gastar una cantidad variable de Puntos de Fuerza Mágica, que dependen de los hechizos que se quieran imbuir en el objeto (a coste normal de cada Rango). Esa Fuerza Mágica no se recuperará hasta la siguiente subida de nivel.

Sin embargo, crear estos objetos no es una tarea sencilla, y solamente podrá realizarse un único intento cuando el personaje suba de nivel. El PJ gastará los puntos acordados y hará una tirada de Magia. Si la consigue creará el objeto de manera correcta, pero si falla, además de no poder construir el objeto mágico, perderá los puntos empleados. Para determinar de qué tipo de objeto se trata se puede realizar la siguiente tirada:

1d100	Objeto	Coste
01 a 15	Arma	FM/4
16 a 30	Armadura	FM/2
31 a 45	Figura	FM/10
46 a 60	Libro	FM/10
61 a 75	Vestimenta	FM/5
76 a 90	Joyería	FM/3
91 a 100	Otros	A discreción del DJ

De este modo, y haciendo uso de la sección de Armas, podremos tener un objeto encantado para nuestro PJ.